

**ANIMANIACOS LAB**  
*LABORATORIO EXPERIMENTAL DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA  
INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA*

AUTORES:  
MALLIVI LICET MELO REY  
SANDRA MILENA SORACIPA BUITRAGO

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
DEPARTAMENTO DE CINE  
MAESTRÍA EN GESTIÓN Y PRODUCCIÓN CULTURAL Y AUDIOVISUAL  
BOGOTÁ  
2019

**ANIMANIACOS LAB**  
*LABORATORIO EXPERIMENTAL DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA  
INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA*

AUTORES:  
MALLIVI LICET MELO REY  
SANDRA MILENA SORACIPA BUITRAGO

Proyecto presentado como requisito para optar al título de  
Magíster en Gestión y Producción Cultural y Audiovisual

Tutor:  
Rubén Daría Monroy López  
Magíster en Animación Digital

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
DEPARTAMENTO DE CINE  
MAESTRÍA EN GESTIÓN Y PRODUCCIÓN CULTURAL Y AUDIOVISUAL  
BOGOTÁ  
2019

## Dedicatoria

A mis padres, abuelos maternos que están en el cielo, a mis estudiantes, que creyeron en mí, gracias por creer cada día en mi locura y pasión por el arte.

Sandra Soracipa Buitrago

A mi padre que, aunque no está presente es a quien debo lo que soy, a mi madre que me llena de cuidados y apoyo, a mi hijo quien es mi más grande obra, a mis estudiantes que son energía, imaginación y vida latente, a la Fundación armando Armero por abrirme sus puertas y por ser ejemplo de trabajo cultural, de gestión, de entrega a la comunidad.

## Agradecimientos

Al Colegio paraíso Manuela Beltrán sede A jornada mañana, a la Universidad Jorge Tadeo Lozano, al proyecto Relatos de Reconciliación, a mi familia Soracipa Buitrago, a Camilo Andrés Segura mi amor, a mi cómplice Mallivi Melo y a mi genio Simhón Parada.

A Simhón por ser el motor, la inspiración y la llama que me mantiene viva, a Sandra Soracipa por su complicidad e ingenio, a Diana Cifuentes por su evaluación tan precisa y enriquecedora, a Rubén Monroy por compartir su experiencia en animación y llevarme a crear más allá de lo evidente, a María Claudia Parias por sumergirme en el mundo de la Gestión Cultural con su sabiduría, a Fernando Vicario Leal por invitarme a transformar los espacios, a investigar y a ser rigurosa en cada acción que realizo, a Vivian Alvarado por mostrarme los aspectos legales para subsistir, a Juan Camilo Jaramillo por darme minutos de creación y de metáforas, a Julián David Correa por sumergirme en el mundo cinematográfico, a Alejandro Ángel por llevarme a mundos creativos visuales, transmediales y disparatados mostrándome que en la cotidianidad hay magia por montones y material para inventar, a Cristina Gallego por enriquecerme con su vida, obra y experiencia, a Débora Pérez por su rigor investigativo en políticas públicas audiovisuales para conocer el contexto en el que me muevo, a Santiago Trujillo por recordarme que soy un milagro cotidiano, a Ramón Villamizar por invitarme a llevar a los contextos las soluciones culturales necesarias para preservar lo propio, a Víctor Manuel Rodríguez por insertarme en los micromundos de los estudios culturales, del arte y del parangolé, a Yaneth Marín por su tenacidad, por descubrir mis sueños y materializarlos, a Diana Bustamante por su experiencia como productora, a Francisco González por sus consejos, palabras de ánimo, experiencia compartida, grandes charlas que no me dejaron desfallecer, a Alejandro Botero por enseñarme eso que se llama hacer cine, y a experimentar desde una nota de autor, a Hernando Parra por darme valentía para defender lo que amo, a mi tío Efraín Melo por su bondad y tomar ese papel de padre putativo, a mis sobrinas Nico y Sofi que se unen a mi alma y me llenan de inspiración, a mi madre por tejer mis sueños y mis cámaras, a mi familia, a mis estudiantes por su amor profundo, por su capacidad creadora y por ser magia y vitalidad, a Martha Buitrago porque parte de este proyecto son sus enseñanzas, a Maribel Cortés por acompañarme siempre con su dulzura y darme soluciones en todo momento, a Mafe Chambueta por tus hermosos diseños, a Diana Calderón por hacer visible este proyecto y enamorarse de lo que hacemos, a Eliana Usaquén por su apoyo gráfico y consejos visuales, a mis amigos audiovisuales Carlos Cabas, Daniela Lindarte, Yisack, Sebastián Buchelli, porque fueron mis maestros y mentores, y desde luego a todos mis compañeros de la tercera cohorte de la maestría, compañeros de clase que siempre amaron el proyecto y me dieron alas para volar. Mil y mil gracias...

## CONTENIDO

CONTENIDO .....	9
INDICE DE TABLAS .....	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	9
DIAGNÓSTICO.....	13
□ Generaciones interactivas en Colombia.....	13
□ Situación audiovisual para infancia y adolescencia en Bogotá .....	21
□ Análisis del contexto de la localidad de Ciudad Bolívar .....	22
□ Análisis del contexto de la localidad de San Cristóbal .....	26
□ Benchmarking. ....	31
JUSTIFICACIÓN.....	32
OBJETIVOS.....	37
□ Objetivo General. ....	37
□ Objetivos específicos. ....	37
MARCO ESTRATÉGICO .....	38
□ ¿Quiénes somos? .....	38
□ Misión.....	38
□ Visión .....	38
□ Canva de propuesta de valor .....	39
□ Análisis Foda.....	40
FILOSOFÍA CORPORATIVA .....	41
□ Principio .....	41
□ Marco Ético .....	41
□ Campo de Acción .....	41
□ Grupos de Interés STAKEHOLDERS.....	42
□ Objetivos Organizacionales.....	43
□ Mapa de actores.....	44
PROPUESTA METODOLÓGICA.....	46
□ El Origen – La Sombra.....	46
□ Pre-cine – Juguetes ópticos .....	47
□ Animación en Stop Motion .....	47

□ Animación Digital:.....	48
□ Video juegos: .....	48
PORTAFOLIO DE SERVICIOS .....	49
PRESUPUESTO.....	54
CRONOGRAMA .....	55
ESTRATEGIAS DE SEGUIMIENTO.....	56
□ Diagnóstico: .....	56
□ Registro visual de los laboratorios en página web: animaniacoslab.wixsite.com/laboratorio.....	64
□ Encuestas de satisfacción.....	64
□ Bitácora de proceso de experimentación audiovisual: .....	66
Bibliografía.....	67
Anexos	

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Lugares de acceso a Internet.....	14
Tabla 2. Plataformas de uso de videojuegos .....	18
Tabla 3. Festividades Localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C.....	26
Tabla 4- Experiencias culturales localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C.....	27
Tabla 5. Cobertura Clanes en el año 2016 de la Localidad San Cristóbal - Bogotá .....	28
Tabla 6. Ficha local de cultura 2019 de la Localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C,.....	29
Tabla 7. habitantes en edad escolar en la localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C.....	29
Tabla 8. Distribución población por ciclo vital, localidad San Cristóbal - Bogotá D.C:.....	30
Tabla 9- Benchmarking proyectos de cine para la infancia.....	31
Tabla 10. Análisis Foda .....	40
Tabla 11. Mapa de actores .....	44
Tabla 12. Presupuesto .....	54
Tabla 13. Cronograma de laboratorios experimentales de animación .....	55

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Desplazamiento de actividades por el uso de Internet .....	14
Gráfico 2. Servicios utilizados en Internet.....	15
Gráfico 3. Usos del celular.....	17
Gráfico 4. Porcentaje de personas de 12 años y más según consumos cultural...	19
Gráfico 5. Casos de violencia intrafamiliar.....	23
Gráfico 6. Niveles escolares Colegio El Paraíso de Manuela Beltrán.....	25
Gráfico 7. Porcentaje de personas de 12 años y más según consumos cultural...	30
Gráfico 8. Grupos de Interés.....	42
Fotografía 1. Bitácoras Creadas por Karina Fernández, Eimy Quijano y Lina Melo .....	34
Fotografía 2. Talleres de stop motion: Universidad Pedagógica Nacional (La animación en stop motion como práctica pedagógica) – Colegio la Victoria .....	36
Ilustración 1. Canvas propuesta de valor.....	39
Ilustración 2. Tabloide kit de juguetes ópticos .....	52
Ilustración 3. Merchandising .....	53

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este es un momento de la historia de cambios acelerados, especialmente en lo que tiene que ver con las nuevas tecnologías; estos procesos cambian todas las esferas sociales, las relaciones con el otro, las formas de aprender, las maneras de comunicarse.

Estas transformaciones afectan directamente a la población infantil y juvenil que logran dominar y adaptarse con facilidad a los cambios tecnológicos tanto que sus relaciones sociales son dadas a partir del uso de las redes y los dispositivos móviles, por este motivo han recibido la denominación de “generación interactiva”.

*“En estas nuevas generaciones, el ordenador ya compite directamente con el televisor, con un nivel de penetración del 95% entre los niños de 6 a 9 años y del 97% en los mayores -16 a 18 años-. Las conexiones a internet también están en los hogares de los niños y los adolescentes, alcanzando el 82% en los mayores de 10 años. Algo parecido ocurre con el tercer dispositivo definidor de esta nueva generación – y quizás el más revolucionario por su accesibilidad, omnipresencia y universalidad-, el terminal móvil, que alcanza porcentajes del 83% en niños de 10 a 16 años y el 100% a partir de los 17 años”.<sup>1</sup>*

La “generación interactiva” desarrolla sus actividades comunicativas a través de la creación de redes virtuales, sus espacios de reunión son diferentes a los de

---

<sup>1</sup> Aguaded-Gómez, I. (1 de enero de 2011). *Comunicar*. (36. XVIII) p. 7

hace algunos años; ya no se reúnen en la calle o en el parque para jugar, para hablar, para pasear; han cambiado las dinámicas de interacción con los otros.

Estas nuevas generaciones ya no se “reúnen” ahora se “conectan” fundando nuevas formas comunicativas, creando nuevos símbolos, nuevos modos de expresarse, el lenguaje escrito y verbal empiezan a reducirse para darle mayor potencia al lenguaje visual, al uso de la fotografía, al diseño de los memes, a las reacciones con los stickers, los emoticones y los gifs, y a la creación de bumerang, videos, remixes audiovisuales, etc.

Las nuevas generaciones *“emplean los medios para «comunicar» (mail, sms, chat...), «conocer» (webs, descargas...), «compartir» (redes sociales, fotos, vídeos...), «divertirse» (juegos en red, radio y TV digital) y también «consumir» (compras on-line). Se trata, al mismo tiempo, de una generación autónoma, en cuanto autodidactas”.*<sup>2</sup>

El Foro Generaciones Interactivas es una institución sin ánimo de lucro fundada en 2008 por la Fundación Telefónica, la Universidad de Navarra y la Organización Universitaria Iberoamericana, desarrolla estudios sobre las relaciones de consumo y uso de internet y tecnología en la infancia y juventud de los países de habla hispana. Su objetivo es involucrar a la sociedad, la familia y los sistemas educativos para que reconozcan los nuevos comportamientos de la “generación interactiva”.

---

<sup>2</sup> Ibíd.

Los estudios realizados por el Foro Generaciones Interactivas, concluyen que la infancia y la juventud son una “generación multiárea”, sus características de comportamiento son: formas de interacción no lineales, el uso de los recursos tecnológicos y de las plataformas se desarrolla a través de sistemas mosaico e hipervinculados, su pensamiento funciona en nodos a modo de rizoma que apunta y se nutre desde diferentes perspectivas. Por esto, el Foro invita a las instituciones relacionadas con “las generaciones interactivas” a dejar la estigmatización por estos nuevos modos de vida, al contrario, invita a conocer las formas en que los niños y jóvenes se relacionan con el mundo para crear propuestas tanto educativas como sociales para su desarrollo integral.

Teniendo en cuenta esta perspectiva, se vislumbran algunas problemáticas en la población infantil y juvenil.

La primera, tiene que ver con la falta de sociabilidad con personas de su misma edad en un espacio de contacto directo donde puedan mantener interacción y comunicación “presencial” con los demás, un espacio de experiencias personales diferente a su contexto escolar y familiar.

Una segunda problemática es que los niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. Sumado a esto, en tercera medida aparece una problemática más en el caso colombiano *“se destaca igualmente el contraste entre la falta de una política educativa para la orientación y capacitación para el acceso y el manejo de estas tecnologías, y la recursividad manifiesta y evidenciada por los adolescentes para obtener instrucción básica que les impida quedar al margen de esta recursividad tecnológica. No obstante,*

*preocupa que el mayor destino que los adolescentes colombianos le dan a estas tecnologías esté enfocado más hacia el ocio, el entretenimiento y la recreación, mientras se desperdicia este recurso con fines de formación personal.”<sup>3</sup>*

Estos son algunos de los desafíos de este proyecto particular, reconocer la realidad de los menores colombianos y desarrollar una propuesta que permita potenciar sus habilidades creativas, sociales y expresivas desde el uso de los medios interactivos.

La necesidad de la “generación interactiva” por consumir, producir y hacer parte de las redes de difusión del audiovisual y la transmedia permite plantear este proyecto a modo de laboratorio experimental de animación audiovisual, donde los niños y adolescentes interactúen entre sí en los procesos creativos, desarrollando habilidades sociales y de trabajo colectivo que les permita expresar sus necesidades y sus imaginarios.

El proceso inicial de trabajo se desarrolla en los barrios La Victoria y El Paraíso, ubicados en lugares periféricos de la ciudad de Bogotá, en ellos se evidencia la falta de acceso a la cultura audiovisual y transmedia. Los niños y jóvenes de este contexto acceden a contenidos a través de la televisión, celulares y computadores de manera ilimitada pero no tienen posibilidades de acceder a funciones de cine en teatros especializados para ello, ni a festivales ni a procesos de creación. Debido a esta situación se propone el desarrollo del laboratorio experimental de animación audiovisual para la infancia y la adolescencia que

---

<sup>3</sup> Arango, G, Bringué X, Sábada Ch. (23 de agosto de 2010). Anagramas (Volumen 9º. No. 17). P. 55

además de desarrollar procesos de creación pretende crear circuitos de exhibición en estos contextos donde haya un acceso al cine de animación menos restringido y más amplio, donde además se exhiban los productos creados dentro del laboratorio que se nutre y explora las problemáticas de uso y consumo en las redes mencionadas anteriormente.

## DIAGNÓSTICO

El siguiente diagnóstico identifica los problemas sociales que afectan la infancia y la adolescencia en Bogotá, para establecer un diálogo con el sector audiovisual en el campo de la animación.

### **Generaciones interactivas en Colombia**

Para conocer la situación actual de las “generaciones interactivas” en Colombia se tomará como referente el estudio realizado por Arango, Bringué y Sábada en la universidad de Medellín en el año 2010. En Colombia, hay carencias en cuanto a conectividad de internet aún en las grandes ciudades, sin embargo, esto no es una razón para que la población de estudio no tenga acceso a la red. Los niños y adolescentes, aunque no posean conexión en sus lugares de habitación encuentran espacios que les brinda la posibilidad de acceso a los contenidos que ofrece la internet, así espacios como los colegios, las bibliotecas

públicas y los café Internet se convierten en los lugares que les permite estar en conexión, como lo muestra la siguiente tabla:

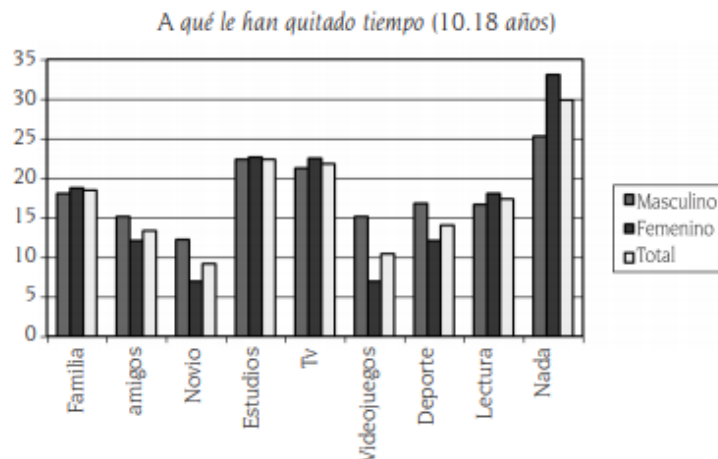
*Tabla 1. Lugares de acceso a Internet*

	Casa (%)	Colegio (%)	Cíber (%)	Casa amigo (%)	Casa familiar (%)	Otro sitio (%)
Masculino	23,3	44,6	43,20	22,6	19,1	16,3
Femenino	36	46,9	37,4	28	25,3	16,2
Total	30,2	45,9	39,8	25,5	22,6	16,4

**Fuente:** Encuesta Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuesta a la pregunta N° 14 “¿En qué lugar sueles usar Internet?”. N= 3.292 escolares de 10 a 18 años.

Los adolescentes estudiados aseguran que las actividades desplazadas por el uso de la internet son el estudio, la televisión y la familia.

*Gráfico 1. Desplazamiento de actividades por el uso de Internet*



**Fuente:** Encuesta Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuestas a la pregunta N° 24. N= 3.292 escolares de 10 a 18 años

En cuanto al tiempo de conexión, se puede analizar a partir de tres grupos de acuerdo al tiempo destinado al consumo de la internet:

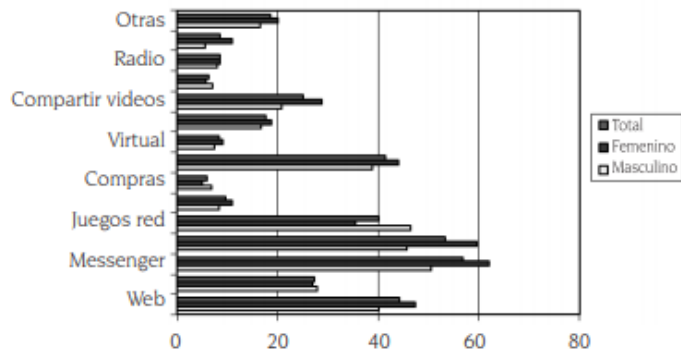
**heavy users** (se conectan más de dos horas diarias). 45,7% se conecta entre semana y el 39% los fines de semana.

**Los medium users** (conexión entre una o dos horas diarias) En este caso entre semana y fines de semana se conectan el 25,4% de los adolescentes colombianos encuestados.

**Entre los heavy y medium users** (se conectan menos de una hora) entre semana sólo el 7,8%, y se duplica los fines de semana, 14,1%, rompiendo

Los adolescentes utilizan la internet para consultas de estudios, relacionarse con los demás, para informarse o para divertirse. A continuación, veremos los resultados de la encuesta:

Gráfico 2. Servicios utilizados en Internet



Fuente: Encuestas Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuestas a la pregunta Nº15 «Indica cuál de los servicios utilizas cuando navegas por Internet». N=3.292 escolares de 10 a 18 años.

Los resultados indican que la preferencia de los encuestados son los juegos en red y el uso del Messenger, es interesante observar que estos dos usos de la internet van enfocados a las relaciones interpersonales, al estar dentro de una comunidad y poder interactuar, sentirse en diálogo con el otro, aunque de manera virtual y tener posibilidades de compartir con otros sus gustos y aficiones.

*“La investigación realizada también revela que la mayoría de los adolescentes 41,3%, son autodidactos en el uso de Internet. Quienes admiten haber sido instruidos, destacan principalmente a los profesores como mentores en el ámbito, (27,6%), siendo algo superior el porcentaje de mujeres, (29,2%), que el de hombres (25,5%). Este dato refuerza la importancia que los centros educativos tienen en la implementación y la enseñanza de las TIC en Colombia. Ante la evidente ausencia de instituciones orientadoras, gran parte de la formación proviene de personas semejantes. Un 20,5% de la muestra encuestada afirmó que sus amigos le habían enseñado a usar Internet, mientras que un 17,7% reconoció que sus hermanos habían sido los instructores en la materia”.<sup>4</sup>*

Estos resultados muestran la poca importancia que se le brinda al uso de la internet tanto en la escuela como en la familia y que se deja este proceso como caso aislado o como parte del autoaprendizaje.

Es precisamente este aspecto el que demuestra que los jóvenes no sacan provecho de lo que la red les brinda debido a la falta de asesoría e información respecto a los contenidos que se pueden encontrar en ella, e incluso desconocen

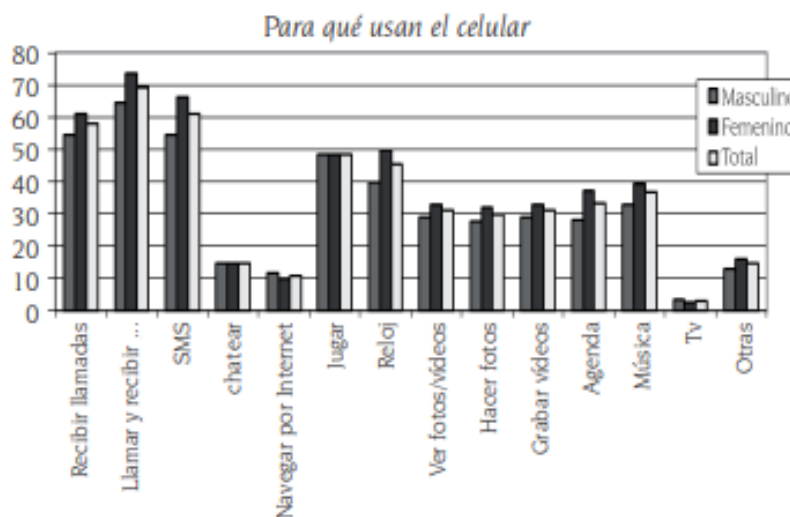
---

<sup>4</sup> Arango, G, Bringué X, Sábada Ch. (23 de agosto de 2010). Anagramas (Volumen 9º. No. 17). P. 51

las posibilidades que ellos tienen para ser creadores de sus propios contenidos y ponerlos a circular en la red.

El uso del celular es otro elemento importante para estudiar y tener en cuenta para el desarrollo de este proyecto. La investigación de Arango, Bringué y Sábada arroja como resultado que el 83% de los jóvenes tienen su propio dispositivo móvil.

Gráfico 3. Usos del celular



**Fuente:** Encuestas Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuesta a la pregunta N° 33 “El celular te sirve principalmente para...”. N= 3.292 escolares de 10 a 18 años.

En cuanto a las actividades que los adolescentes desarrollan con el celular, tiene mayor fuerza el sentido comunicativo del dispositivo en cuanto a las llamadas y mensajería. La utilización de este artefacto como cámara para la captura de imágenes y vídeo se encuentra dentro del promedio de los resultados.

“El 72,9% de los adolescentes colombianos asegura que juega habitualmente con videojuegos o juegos de computador. Estamos, por tanto, ante una pantalla que goza de gran penetración entre este grupo de la población, aunque esa realidad se hace todavía más evidente entre los hombres con un 83,5% frente al 64,7% de las mujeres. El computador (52,5%), el celular (52,2%) y la videoconsola (38,1%) son, por este orden, las plataformas preferidas por los jugadores”<sup>5</sup>

Tabla 2. Plataformas de uso de videojuegos

	Videoconsola	Computadora	Videoconsola portátil	Internet	Celular	Mp3	Otros
Masculino	48,1%	47,5%	15,3%	31,2%	48%	14,7%	19,5%
Femenino	27,9%	58%	14,8%	34,8%	57%	23,2%	22,1%
Total	38,1%	52,5%	15,1%	33,0%	52,2%	18,9%	20,9%

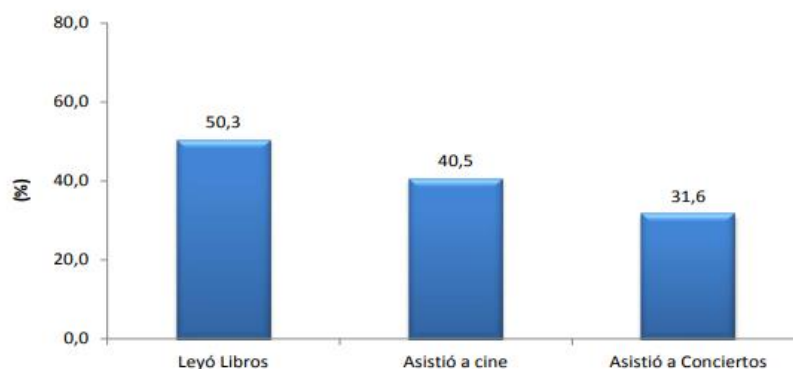
**Fuente: Encuestas Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuesta a la pregunta N° 42 «¿Con qué?». N= 3.292 escolares de 10 a 18 años**

Otro de los referentes para tener en cuenta en este proyecto es la encuesta de consumo cultural realizada por el DANE en el año 2017.

---

<sup>5</sup> Ibíd. P. 53

Gráfico 4. Porcentaje de personas de 12 años y más según consumos culturales Cabeceras municipales 2017



**Fuente: Encuesta de consumo cultural 2017 - DANE**

El resultado de este gráfico permite observar que la preferencia de la población adolescente por el consumo del cine tiene una acogida del 40.5%, siendo un porcentaje alto teniendo en cuenta el poco acceso a salas de cine en los barrios periféricos de las ciudades.

*Al observar la asistencia a cine por rangos de edad, el mayor porcentaje de asistencia corresponde a la población de 12 a 25 años (55,7%), seguida por el grupo de 26 a 40 años (48,7%) y las personas de 41 a 64 años (28,6%). Las personas de 65 años y más fueron las que menos reportaron asistencia a cine (12,2%)”.*<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Encuesta de consumo cultural 2017 – DANE, recuperada de [https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/bole\\_ecc\\_2017.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/bole_ecc_2017.pdf)

Hay un contraste para tener en cuenta en la asistencia a cine de los niños y las niñas de 5 y 12 años que tiene un porcentaje del 15,80%, frente al 64,44% que dice ver videos. Los mayores de 12 años consumen vídeos en un 55,49%.

Germán Rey hace un análisis del consumo cultural de la infancia y la adolescencia respecto a los resultados de la encuesta y hace unas sugerencias importantes en concordancia a la relación de los niños y jóvenes con el audiovisual: *“La tarea acá es ampliar las oportunidades de relación de los niños con otra clase de cine, diferente al que suele ofrecer la televisión, casi siempre de dudosa calidad y excesiva violencia. Los cine clubes estudiantiles, el préstamo de películas para llevar a casa, el uso de cine de calidad en las clases, el acompañamiento de los padres a cine seleccionado y los procesos de formación en apreciación cinematográfica, pueden ser aportes muy valiosos de la escuela. Experiencias como La rosa púrpura del Cairo, del Colectivo de Comunicación de Montes de María, han demostrado la alegría y solidaridad que se promueven alrededor de la exhibición de cine, en lugares muy pobres del país”*<sup>7</sup>

Este tipo de sugerencias son las que pretende desarrollar el proyecto a partir del laboratorio experimental de animación audiovisual para la infancia y la adolescencia.

---

<sup>7</sup> Rey, G. (abril-junio 2018). Al tablero. El periódico de un país que educa y se educa. Recuperado el 26 de mayo de 2019 de <https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-168343.html>

## 🎬 **Situación audiovisual para infancia y adolescencia en Bogotá**

A continuación, presentamos los programas que ofrece la ciudad de Bogotá para el fomento del cine en la población infantil y juvenil.

- **El Festival de Cine: Infancia y Adolescencia “Ciudad de Bogotá”.**

El Festival de Cine: Infancia y Adolescencia “Ciudad de Bogotá”, es un espacio de circulación y formación audiovisual para niños, niñas y adolescentes. En las 8 ediciones anteriores llegaron a 38.576 participantes. Este festival gestiona espacios de exhibición, circulación y formación: niños, niñas y adolescentes durante una semana en el mes de septiembre.

La exhibición de piezas audiovisuales se realiza en lugares que no aseguran la cobertura de toda la población de los niños y jóvenes de la ciudad, de este modo los barrios periféricos de Bogotá ubicados en las localidades de San Cristóbal, Ciudad Bolívar, Bosa, Sumapaz, Suba, quedan excluidos de este evento. De los 7 auditorios escogidos para las muestras, 5 se encuentran ubicados cerca a los cinemas tradicionales o son lugares donde con regularidad hay exhibiciones cinematográficas. Los auditorios son:

Biblioteca Pública Gabriel García Márquez (Barrio Tunal)

Biblioteca Pública “El Tintal”, Manuel Zapata Olivella (Barrio Tintal)

Biblioteca Pública Virgilio Barco Vargas (Barrio Pablo VI)

Cinemateca Distrital (Centro)

Biblioteca Nacional de Colombia (Centro)

Biblioteca del Colegio “Osvaldo Guayasamín” (Usme)

Colegio Colsubsidio Ciudadela (Alamos Norte)

- **MaguaRED**

MaguaRED es un proyecto de la Estrategia Digital de Cultura y Primera Infancia (EDCPI) del Ministerio de Cultura, allí se encuentra información especializada para la primera infancia enriquecida con recursos audiovisuales. MaguaRED se configura como una comunidad en línea para los niños menores de seis años que establece comunicación con los cuidadores y acudientes de su audiencia a través del entorno digital promoviendo la apropiación de sus contenidos desarrollados específicamente para los infantes.

Tiene más de 500 contenidos entre vídeos, canciones, libros interactivos, series, video juegos, series audiovisuales, video clips.

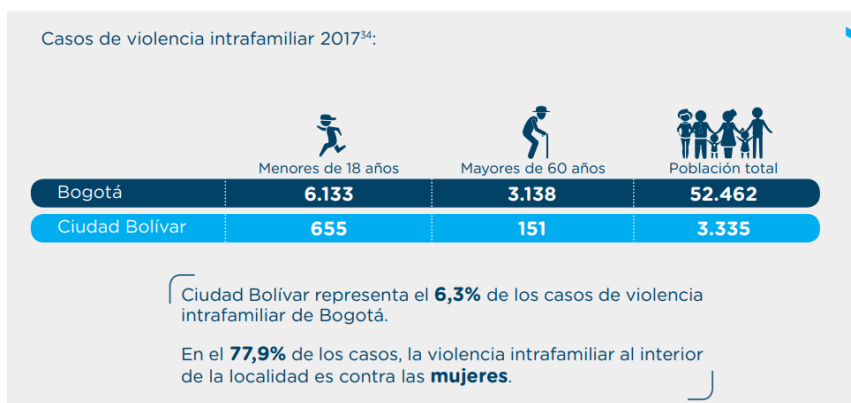
### **Análisis del contexto de la localidad de Ciudad Bolívar**

Ciudad Bolívar es una localidad con una concentración alta de niños, niñas y adolescentes de la ciudad (representa el 11,4%) y una tasa de crecimiento positiva para los menores de 9 años en los últimos 13 años (0,241% en 2017), respecto a la tasa decreciente de la ciudad (-0,61%).

La participación de la población menor de 14 años en la estructura poblacional de la localidad ha venido reduciéndose (cerca de 3,7 puntos porcentuales para los menores de 9 años y 1,67 puntos porcentuales para aquellos entre 10 y 14 años).

La localidad presenta un índice de envejecimiento bajo al de la ciudad (56), con cerca de 31 personas mayores de 60 años por cada 100 menores de 14 años.

*Gráfico 5. Casos de violencia intrafamiliar*



*Tomado de Integración Social*

Cuenta con una población aproximada de 719.700 habitantes. Según datos del DANE correspondientes al año de 2005, está compuesta por grupos indígenas, campesinos, afrodescendientes, entre otros. 252 barrios integran esta localidad con 12.998 hectáreas de superficie (3.433 en zona urbana, 9.555 en rural).

La dinámica cultural de la localidad se caracteriza por su diversidad, reflejo de su composición social y multicultural. En este sentido, la oferta cultural tiene una variedad de espacios de encuentros para la formación y el estímulo, con la opción de la expresión de inquietudes artísticas, culturales, patrimoniales y sociales.

El abanico de posibilidades va desde festivales y encuentros artísticos, escuelas de formación, hasta proyectos de investigación y de patrimonio. Un quehacer cultural liderado por las diferentes organizaciones, gestores y casas y centros culturales de la localidad.

## **COLEGIO PARAÍSO MANUELA BELTRÁN**

### **Ficha técnica**

Nombre de la Institución: Colegio el Paraíso de Manuela Beltrán (IED)

Rector: Elba Yaneth reyes moreno

Jornada: Mañana y Tarde

Teléfono: 7168781-7312296

Dirección: Carrera 45 C Sur N. 69 D 15.

El origen del nombre del colegio tiene que ver con el significado “Paraíso”, que hace referencia a un jardín extenso y bien arreglado; se presenta como un lugar bello y agradable, donde además de árboles y flores se ven animales en libertad.

Manuela Beltrán nació en El Socorro (Santander, Colombia) en el s. XVIII. Vendedora ambulante, lideró el motín contra los impuestos mercantiles establecidos por el regente Gutiérrez de Piñeres (1781), durante la insurrección de los Comuneros de El Socorro, que desembocó en la revolución de los comuneros. Este colegio lleva su nombre en honor a su valentía.

La apuesta educativa se basa en el PEI “CONSTRUYENDO CON RESPONSABILIDAD HACIA LA EXCELENCIA”. El colegio El Paraíso de Manuela Beltrán incentiva en los estudiantes respecto al compromiso y la calidad educativa.

La misión que tiene la institución es “Formar seres humanos críticos de la sociedad, transformadores de su entorno, proyectados hacia una formación superior, que sean ejemplo de justicia, equidad y solidaridad”. La Visión es ser: “En una organización educativa reconocida como gestora de procesos de participación democrática que ha logrado innovar el desarrollo de una propuesta educativa centrada en el aprendizaje y el desarrollo de competencias que les permitan a los egresados la continuidad escolar y/o laboral”.

*Gráfico 6. Niveles escolares Colegio El Paraíso de Manuela Beltrán*



*Tomado del proyecto Educativo Institucional del Colegio El Paraíso Manuela Beltrán*

Para este año la cantidad de niños matriculados fueron 2.753.

### ☹️ **Análisis del contexto de la localidad de San Cristóbal**

En la localidad de San Cristóbal se hace una revisión de lo que ocurre en cuanto a consumo audiovisual. No hay espacios adecuados para exhibición cinematográfica, en ocasiones funciona una sala adecuada con equipos precarios en el Museo del Vidrio, sin embargo, no hay salas de cine dentro de la localidad. Al revisar documentos sobre la experiencia cultural tampoco existen festivales de cine en San Cristóbal que permitan el acceso y consumo de contenidos audiovisuales a excepción del Encuentro de cine latinoamericano que ha sido enunciado en la ficha local como uno de los eventos importantes del sector, pero no existen registros del desarrollo en los últimos años.

La información que se presenta a continuación se obtiene a través la identificación que realizan los enlaces culturales.

*Tabla 3. Festividades Localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C.*

<b>Nombre</b>	<b>Entidad Organizadora</b>	<b>Mes de realización</b>
Semana de la Cultura, el Arte y el Patrimonio	Alcaldía Local	Octubre
Festival de Hip Hop de Aguas Claras	REC SUR Voces Hip Hop	Octubre
Festival de Hip Hop Parque Maracaná	Idevos – Colectivo	Octubre
Reggae en Río	Hamid Nativo – Casa Nativa	Septiembre
Encuentro de Cine Latinoamericano	Biblioteca Simón El Bolívar	Mayo

Fuente: SCRD- Asuntos locales. Marzo de 2019

*Tabla 4- Experiencias culturales localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C.*

<b>Nombre</b>	<b>Entidad Ejecutora</b>	<b>Años de trayectoria</b>
Festival Atalayando Territorio	Colectivo ISHIR	5 años
Festival de Cultura Incluyente	Fundación PONES	1 año
Festival Étnico e Intercultural	Alcaldía Local	1 año
Galería Artística	Alcaldía Local	1 año
Festival Cuarta Escena	Agrupación Piel de Roca	11 años
Talleres y muestras tradicionales sobre los procesos del vidrio	Museo del Vidrio	15 años
Recorridos Patrimoniales	Las Flores de Valeria	15 años

Fuente: SCRD . Dirección de Asuntos Locales. Marzo de 2019

Con el acuerdo local 078 de 2016 se establece desarrollo de la escuela de formación en arte, cultura y patrimonio EFARTE<sup>8</sup>, en san Cristóbal con el objetivo de impartir formación artística y cultural a la población, sin embargo esta dejó de funcionar desde el año 2017.

Después de visitar al Teatro La Victoria se evidencia una falta de inversión en mantenimiento del lugar, las silleterías se encuentran en mal estado, falta equipamiento en cuanto a luces, actualización de sonidos y equipos.

En la administración anterior el Programa de Clanes de Educación Artística hacían parte de la educación complementaria de los niños y jóvenes de la localidad. Para esta nueva administración se transforman en Programa Crea y desaparecen de la localidad de San Cristóbal. Debido a estos más de 3.500 niños perdieron este beneficio como se muestra en la siguiente tabla:

---

<sup>8</sup> Proyecto de Acuerdo No. 078 De 2016

Tabla 5. Cobertura Clanes en el año 2016 de la Localidad San Cristóbal - Bogotá

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	IDRD	IDARTES	OFB	TOTAL
COLEGIO VEINTE DE JULIO (IED)		188		188
COLEGIO ALTAMIRA SURORIENTAL (IED)		280		280
COLEGIO LOS ALPES (IED)		28		28
COLEGIO JOSE MARIA CARBONELL (IED)	148	338	327	657
COLEGIO ATENAS (IED)		191		191
COLEGIO EL RODEO (IED)		116		116
COLEGIO LA VICTORIA (IED)		552		552
COLEGIO MANUELITA SAENZ (IED)		837	629	1.414
COLEGIO JUAN REY (IED)		114		114
COLEGIO JOSE FELIX RESTREPO (IED)	934	832		994
<b>TOTAL</b>	<b>1.082</b>	<b>3.476</b>	<b>956</b>	<b>4.534</b>

Fuente: Información reportada por cada una de las entidades, OFB, IDRD, IDARTES, IDPC. Julio – septiembre de 2016.  
 Nota: Teniendo en cuenta que un niño puede ser atendido en más de una ocasión por cada entidad, para poder obtener los niños únicos se tuvo en cuenta un niño por vez, así fuera atendido en más de una ocasión por la misma entidad o por más de una entidad para el caso del total.

La ficha local de Cultura, muestra como una problemática la falta de infraestructura para implementar el proyecto CREA debido a que no se encuentra un espacio con 22 aulas dentro la localidad que pueda ser utilizado para desarrollar estas actividades de formación artística. Sin embargo, no continúan el programa en los colegios dentro de la jornada escolar que fue una de las estrategias de la administración anterior que aseguraba la formación artística a los niños y jóvenes del sector.

Además de las dificultades logísticas con el programa CREA en la ficha local de cultura, se encuentran los siguientes temas relevantes en el sector<sup>9</sup>:

<sup>9</sup> Recuperado de <http://cultured.scrd.gov.co/cultured/node/260>

*Tabla 6. Ficha local de cultura 2019 de la Localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C,*

<b>Tema</b>	<b>Descripción</b>
No hay Infraestructura para la operación del proyecto CREA	Para su implementación en el territorio el proyecto CREA requiere una infraestructura que contemple 22 salones como mínimo. La localidad no cuenta con un espacio que reúna estas características, por lo tanto es limitado el acceso a la oferta de este programa, en tanto la Sede que atiende a la población opera en Rafael Uribe Uribe y para los usuarios es distante del territorio. Esto implica muy pocos procesos de San Cristóbal vinculados a los talleres CREA.
La Biblioteca La Victoria es muy pequeña para las necesidades del territorio	La Biblioteca atiende diariamente alrededor de 3.000 usuarios. La infraestructura es insuficiente frente a las demandas del territorio. Los esfuerzos por organizar el espacio han sido grandes por parte de la Coordinación de la Biblioteca, sin embargo el espacio restringe el desarrollo de varias actividades. La demanda de la comunidad es cada vez mayor debido a la acogida y apropiación de la Biblioteca en el territorio. A esto se suma que la Biblioteca cuenta con un equipo humano reducido que requeriría ser ampliado para el desarrollo de todos los clubes y actividades que allí se desarrollan.
Elección de nuevos consejeros DRAFE y del Consejo Local de Arte, Cultura y Patrimonio.	El 25 de noviembre se realizaron elecciones de nuevos consejeros, la comunidad se encuentra a la expectativa de las actividades que puedan desarrollar para fortalecer el ejercicio en cultura y deporte.
Inconformismo por parte de la base cultural respecto a la modalidad de contratación por Licitación pública	La base cultural se siente excluida de los procesos de licitación y cuestiona cómo la Modalidad de Contratación ha modificado la propuesta económica presentada en los términos de la licitación, disminuyendo el valor en el pago de talleristas y agrupaciones, por este motivo la base cultural ha expresado su inconformidad frente al trato a los artistas. De otro lado, la comunidad expresa que por parte de los contratistas se evidencia desconocimiento de los procesos locales y el sentido estratégico de los procesos que se asumen. Se manifiesta que los indicadores para la contratación son inalcanzables y no permiten la participación del proceso licitatorio por parte de ESAL (locales) que históricamente han participado.
La licitación del proyecto Red de Eventos e Iniciativas Culturales Vigencia 2018 se declaró desierta	La licitación por \$650.000.000 para el desarrollo de la Red de Eventos e iniciativas culturales que contemplaba el apoyo logístico a 37 eventos se declaró desierta en el año 2018 toda vez que los proponentes no cumplieron con la evaluación técnica. En esa medida el Alcalde Local bajo su autonomía reasignó los recursos al proyecto Subsidio C.

Según la tabla la cantidad de habitantes en edad escolar en la localidad de San Cristóbal es de \$56.483.

*Tabla 7. habitantes en edad escolar en la localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C.*

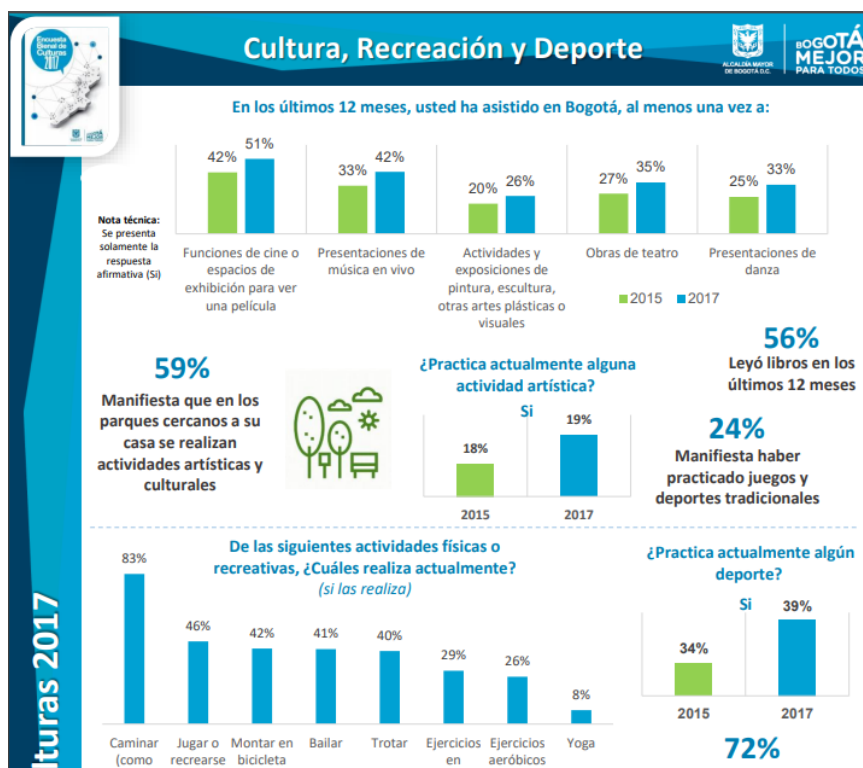
<b>Oferta y demanda de cupos por nivel de escolaridad (2017)</b>			
<b>Nivel</b>	<b>Oferta</b>	<b>Demanda</b>	<b>Balance</b>
Preescolar	6.135	6.320	-185
Primaria	25.669	22.507	3.162
Secundaria	22.388	19.353	3.035
Media	10.055	8.303	1.752
<b>Total</b>	<b>64.247</b>	<b>56.483</b>	<b>7.764</b>
Total Bogotá	886.719	880.330	6.389

Fuente: Secretaría de Educación Distrital (2017).

Tabla 8. Distribución de la población por ciclo vital, localidad de San Cristóbal - Bogotá D.C:

CICLO VITAL	MASCULINO		FEMENINO		TOTAL	
	n	FR	n	FR	n	FR
INFANCIA	51209	12.6	48291	11.9	99500	24.4
ADOLESCENCIA	15218	3.7	14609	3.6	49667	12.2
JUVENTUD	25287	6.2	24380	6.0	49667	12.2
ADULTEZ	89024	21.9	97427	23.9	186451	45.8
VEJEZ	18186	4.5	23785	5.8	41971	10.3
TOTAL	198924	48.8	208492	51.2	407416	100

Gráfico 7. Porcentaje de personas de 12 años y más según consumos culturales Cabeceras municipales 2017



## 🎬 Benchmarking.

A continuación, se muestra una comparación del laboratorio experimental de animación audiovisual para la Infancia y la adolescencia con otros proyectos similares:

*Tabla 9- Benchmarking proyectos de cine para la infancia*

ITEMS	CREA IDARTES BOGOTÁ	MÁQUINAS DE MIRAR (ARGENTINA)	AulaDcine (ESPAÑA) Junta de Andalucía - Consejería de Cultura
<b>Box office por territorio</b>	1000 estudiantes por todo el año (aproximada 200 niños) lleva 6 años	100 personas de taller	4 rodajes 8 premios 4.731 estudiantes de Provincia Córdoba España 292 profesores y profesoras Lleva 5 años
<b>Comentarios de prensa</b>		Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica	Revista Making of Revista CSIF
<b>Publicidad</b>	Prensa secretaría de Educación de Bogotá Canal Capital El tiempo El espectador	Facebook - Instagram	Agencia Andaluza de Instituciones Culturales.
<b>Esquema de distribución</b>	Colegios distritales de Bogotá	Página web Festivales	Alumnos de los centros docentes de Andalucía Apoyo de fondos públicos
<b>Respuesta cualitativa de la audiencia</b>	Colegios distritales de Bogotá	Gran acogida por la conexión con los orígenes del cine, la posibilidad de comercializar artefactos de precine. Posibilidades de desarrollar talleres donde interactúan niños, adultos y ancianos. Interés por rescatar y difundir el inicio del cine, hacer memoria cinematográfica.	Tras la buena acogida de la experiencia piloto llevada del curso anterior, este año la acción ha sido respaldada por la Secretaría General de Educación, por lo que la inscripción la han realizado los centros a través del sistema Séneca. Parte esta acción permite a los profesionales del audiovisual andaluz abrir una ventana permanente en los centros educativos tanto para dar a conocer sus creaciones como para

			formar nuevos públicos con visión de futuro.
<b>Festivales y premios</b>	Festival Crea "La Ciudad Imaginada"	Festival Corto Rodado de Comodoro Rivadavia (2012) 33 Festival Internacional de cine de Mar del Plata Zinematik A L,exposició col.lectiva. El Joc del Cinema Filmoteca de Catalunya Shnit International Shortfilmfestival (Berna - Suiza) Leideniff Leiden International Film Festival Feria de Heredia y Giribone	Historias filmadas. La literatura andaluza en el cine Festival de cine y salud III Concurso de Cortometrajes Villa de Ayerbe Festival Vitoria (televisión española)
<b>Agentes de venta</b>	Secretaría de Educación de Bogotá Idartes		Consejería de Educación, Cultura y Deporte de la Junta de Andalucía Agencia Andaluza de Instituciones Culturales (Aaiicc) Secretaría General de Educación Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado.

## JUSTIFICACIÓN

Animaniacos Lab. Laboratorio experimental de animación audiovisual para la infancia y la adolescencia, ofrece a los niñ@s y adolescentes de Bogotá, un espacio para la experimentación creativa audiovisual, apoyada de un proceso pedagógico y artístico desde la animación.

El interés del laboratorio es fortalecer la imaginación por medio de la creación de cortos animados donde proponemos un diálogo entre niños, niñas y

adolescentes con la imagen en movimiento motivándolos a ser creadores de sus propios contenidos.

En los procesos de creación en el contexto infantil y juvenil se hace necesario reconocer sus formas de consumo y la manera en que estas están ligadas al uso del celular. En el estudio realizado por Ignacio Aguaded-Gómez se puede observar que el nivel de uso de los terminales móviles en niños de 10 a 18 años es del 83%, este fenómeno hace que los chicos tengan acceso ilimitado a la internet, la tv, los videojuegos, etc.

La infancia y la adolescencia son consumidores de contenidos desde diversas plataformas, por esto el proyecto desarrolla propuestas que conviertan a esta población en “prosumidores” a través de un laboratorio donde puedan expresarse desde su individualidad, contar sus microhistorias o desarrollar productos acordes sus necesidades, sus imaginarios y sus intereses, donde encuentren un espacio para la circulación de sus ejercicios creativos y donde puedan desarrollar sus ideas en la interacción con los otros generando oportunidades de creación colectiva.

Teniendo en cuenta esos intereses audiovisuales de los niños y jóvenes se propone desarrollar procesos de creación desde múltiples plataformas y diferentes lenguajes. Por esto, el laboratorio tendrá presencia en las redes sociales facebook, instgram, youtube y una página web propia para circular los ejercicios desarrollados y entablar un diálogo creativo y crítico frente a la creación en animación audiovisual.

A este contenido desarrollado para las redes se integrará al trabajo manual y artesanal de creación que es necesario en el proceso de taller, por esto se propone la construcción de las “bitácoras de creación” donde se registra individualmente cada una de las acciones, actividades y ejercicios de exploración a lápiz y papel, es una especie de documento de investigación enriquecida con objetos, palabras, dibujos, ideas...

Para este laboratorio el material manual tiene la misma importancia y validez que el trabajo audiovisual pues permite generar y enriquecer los procesos imaginativos y el desarrollo de un lenguaje individual que es lo que nos interesa lograr.

*Fotografía 1. Bitácoras resultado del proceso de animación. Creadas por Karina Fernández, Eimy Quijano y Lina Melo*



La bitácora es un dispositivo donde se propone desarrollar relatos narrativos que conecten las microhistorias personales de los chicos, incentivándolos a desaprender y alejarse un poco de los referentes del cine y la animación comercial, no nos interesa tampoco imponerles temáticas específicas, se busca

crear un universo narrativo propio para esta población y que sea enriquecido por sus vivencias diarias y sus contextos, que se descubra lo vital, lo emocional y lo imprevisto de cada lugar específico y potenciado por la interacción con su grupo de trabajo.

La visión de los niños y jóvenes es totalmente transmedial, su contacto permanente con la internet hace que no se conformen con una sola forma audiovisual si no que quieren explorar todas las posibilidades que les brinda la red y las nuevas tecnologías, en esta medida es necesario hacer de este proyecto un espacio que brinde todas estas posibilidades.

Se trabajará con versiones beta de las creaciones de los jóvenes, este es un recurso perfecto para el inicio de los procesos de creación audiovisual y colectiva que van permitiendo la circulación de contenidos de una manera orgánica.

*“El teléfono móvil, se ha transformado en un <<terminal multiusos>>, en un pequeño ordenador que nos ayuda a gestionar nuestras actividades cotidianas, nuestros ocios y negocios en cualquier contexto espacio-temporal, así como en un elemento crucial en muchas de nuestras interacciones sociales, de nuestras comunicaciones, de nuestras prácticas culturales”<sup>10</sup>* y la posibilidad de generar prácticas creativas en comunidad.

Este dispositivo es el recurso que se utilizará en el laboratorio experimental de animación porque permite el desarrollo de animaciones a bajo costo con la técnica stop motion. A partir de esta práctica se pueden democratizar las formas

---

<sup>10</sup> Mendiz A., De Aguilera M. y Borges E. (2011) Actitudes y valoración de los jóvenes ante la TV móvil. Revista científica de educomunicación

de creación de contenidos porque no es necesario contar con equipos especializados para empezar a crear cortos animados.

*Fotografía 2. Talleres de stop motion: Universidad Pedagógica Nacional (La animación en stop motion como práctica pedagógica) – Colegio la Victoria*



El interés de este proyecto es desarrollar contenidos donde se exploren estéticas y narrativas desde las entidades otras (Rincón, 2011), donde tenga espacio la diversidad y los saberes contextuales. Este laboratorio es pensado como un espacio movable, rodante que sea capaz de llegar a diferentes lugares de la ciudad para luego expandirse hacia otros territorios, de modo que sería un lugar donde confluyen diferentes creencias, pensamientos y tradiciones.

## OBJETIVOS

### 🌀 **Objetivo General.**

Desarrollar en la infancia y adolescencia experiencias de creación de imagen en movimiento que fortalezcan sus procesos creativos, expresivos y de interacción social.

### 🌀 **Objetivos específicos.**

Propiciar espacios de creación a partir del teatro de sombras, los juguetes ópticos y la animación audiovisual.

Incentivar procesos de creación colectiva e interacción social para los niños y adolescentes que contribuyan al desarrollo de su creatividad e imaginación.

Generar espacios de participación y expresión infantil y juvenil a partir la experimentación audiovisual y de la circulación de sus contenidos propios.

## MARCO ESTRATÉGICO

### ¿Quiénes somos?

Animaniacos Lab. es un laboratorio de experimentación audiovisual para la infancia y la adolescencia de Bogotá que busca fortalecer los procesos expresivos e imaginativos a través de la creación colectiva por medio de experiencias de exploración con la imagen en movimiento y contenidos audiovisuales.

### Misión

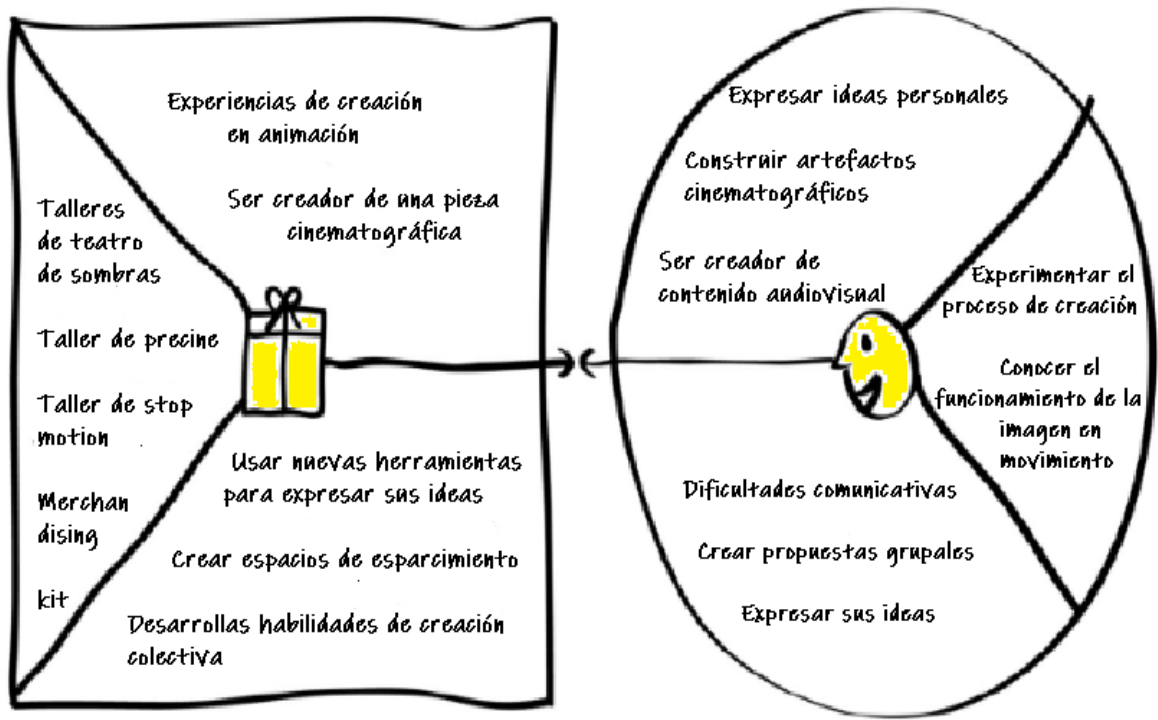
Proveer espacios de experimentación y creación en animación audiovisual para la infancia y la adolescencia que fortalezcan la creatividad, suscite procesos de participación y expresión a partir de la creación colectiva.

### Visión

Ser reconocidos como un espacio creativo, artístico y cultural que provoca la imaginación y la creación de los niños, niñas y adolescentes de Bogotá. “crecer inspirando”





## ☺ Canva de propuesta de valor

Ilustración 1. Canvas propuesta de valor



🎬 **Análisis Foda**

Tabla 10. Análisis Foda

		POSITIVOS Para alcanzar el objetivo	NEGATIVOS Para alcanzar el objetivo
<b>ORIGEN INTERNO</b> Tributos de la empresa	<b>FORTALEZAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li> Creación de experiencias artísticas y audiovisuales para la infancia y la adolescencia.</li> <li> Experiencia del equipo en el tema audiovisual.</li> <li> Acceso a plataformas on line de creación audiovisual.</li> <li> Fortalecer lazos familiares.</li> </ul>	<b>DEBILIDADES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li> Falta de equipos propios.</li> <li> Falta de espacios físicos.</li> <li> Carencia de laboratorios e instalaciones de post-producción.</li> <li> Lenta formación de creadores de contenidos audiovisuales.</li> <li> Altos costos de producción y distribución.</li> </ul>	
<b>ORIGEN EXTERNO</b> Atributos del ambiente	<b>OPORTUNIDADES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li> Crecimiento de la industria cinematográfica infantil.</li> <li> Auge de industrias culturales para la infancia y la adolescencia.</li> <li> Desarrollo de productos audiovisuales.</li> <li> Convergencia digital y tecnológica.</li> </ul>	<b>AMENAZAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li> Baja capacidad adquisitiva de los consumidores</li> <li> Consecución de licencias de transmisión de cine infantil.</li> <li> Concertación de espacios para el circuito</li> <li> Financiación y patrocinio para el evento (aliados)</li> <li> Convocatoria a asistentes</li> </ul>	

## FILOSOFÍA CORPORATIVA

### ☺ Principio

*Animaniacos Lab. Laboratorio experimental de animación para la infancia y la adolescencia*, cree en el poder transformador del arte y en el estímulo audiovisual en la infancia y la adolescencia, para desarrollar capacidades como la creatividad, imaginación, afectividad y cognición.

### ☺ Marco Ético

Los aportes y acciones de *Animaniacos Lab. Laboratorio experimental de animación para la infancia y la adolescencia* estarán basadas en un enfoque de generación de tejido social, experiencias artísticas audiovisuales para los niños, niñas y adolescentes de Bogotá.

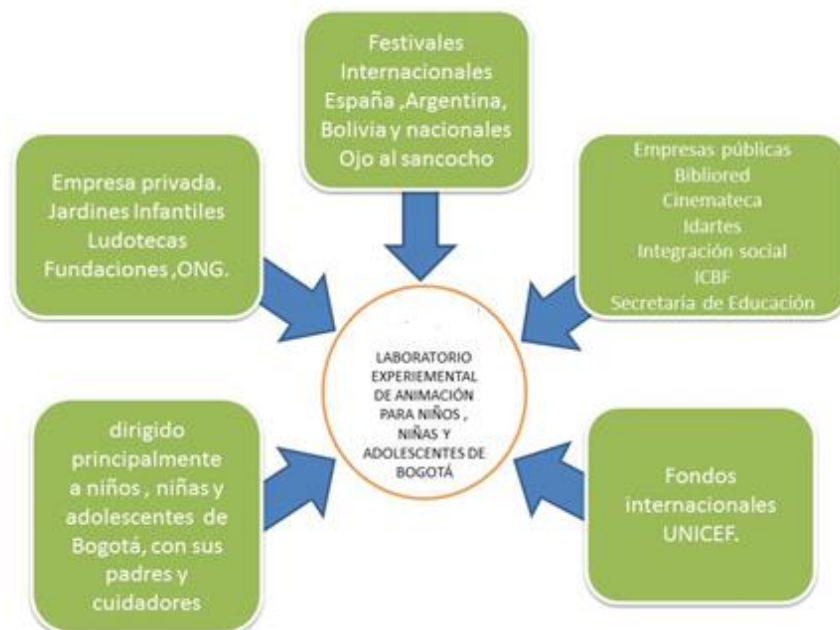
### ☺ Campo de Acción

Las acciones de *Animaniacos Lab. Laboratorio experimental de animación para la infancia y la adolescencia*, estarán enmarcadas en los procesos de creación audiovisual, la educación artística, el desarrollo social de la infancia desde las experiencias audiovisuales con la imagen en movimiento y en la interacción con los otros en el proceso de creación colectiva de microrrelatos y narrativas transmediales.

- ☹️ Animación Audiovisual en preproducción, producción, postproducción
- ☹️ Educación Artística enseñanza del arte.
- ☹️ Fomento al tejido social
- ☹️ Desarrollo de la imaginación y la creatividad
- ☹️ Incentivar los procesos creativos desde el audiovisual
- ☹️ Propiciar espacios expresivos para la infancia y la adolescencia
- ☹️ Fortalecer las relaciones sociales de los participantes a través de la participación en el laboratorio.

☹️ **Grupos de Interés STAKEHOLDERS**

*Gráfico 8. Grupos de Interés*



## ☹️ Objetivos Organizacionales

### a. Líneas Estratégicas

Nuestras líneas estratégicas son

- ☹️ Formación, desarrollando talleres artísticos de animación para la infancia y la adolescencia.
- ☹️ Creación, basadas en los microrrelatos de los niños para generar nuevas narrativas audiovisuales.
- ☹️ Circulación, muestra de contenidos animados audiovisuales producidos en los procesos realizados con los niños y adolescentes participantes.

### b. El Alcance de la acción.

*Animaniacos Lab. Laboratorio experimental de animación para la infancia y la adolescencia* desarrolla acciones de:

- ☹️ Promotor de procesos audiovisuales para la infancia y la adolescencia de Bogotá
- ☹️ Gestor de procesos culturales en torno a la imagen en movimiento para la infancia.
- ☹️ Investigador en procesos pedagógicos para la educación artística en la infancia.
- ☹️ Un guía nacional para el fomento de experiencias significativas con el audiovisual para la infancia.

### C. El Modelo de intervención

*Animaniacos Lab. Laboratorio experimental de animación para la infancia y la adolescencia* Utiliza la animación audiovisual como metodología de intervención social, en los niños, niñas y adolescentes de Bogotá en compañía de sus padres o adulto cuidador fortaleciendo los procesos comunicativos y expresivos del entorno.

### d. La presencia Territorial

*Animaniacos Lab. Laboratorio experimental de animación para la infancia y la adolescencia* Busca generar impacto en los niños, niñas y adolescentes de Bogotá, en compañía de sus familias y cuidadores, basándonos también en un trabajo colaborativo entre localidades. Dentro de los objetivos está el poder expandir la propuesta a otros territorios a nivel nacional e internacional, tomando como eje de partida los procesos desarrollados en la capital.

### 🎭 Mapa de actores

Tabla 11. Mapa de actores

MAPA DE ACTORES				
Actores	Necesidades del Actor	Oferta de valor para el actor	Propósito/Resultados esperados/expectativas de relacionamiento	Beneficios para el actor
<b>Ministerio de Educación</b>	Apoyo en currículos educativos para la formación audiovisual	Desarrollo de una malla curricular enfocada al fortalecimiento de la creación audiovisual en básica primaria, básica secundaria y media vocacional que se integre a la jornada escolar.	Lograr convenios con instituciones educativas para desarrollar el laboratorio experimental de animación	Desarrollo de unos lineamientos curriculares en creación audiovisual a partir del área de educación artística

<b>Fundación armando Armero</b>	Apoyo pedagógico – artístico	Desarrollo de un laboratorio de animación para la recuperación de la memoria histórica de Armero	Apoyo financiero (venta de la propuesta) Publicidad del proyecto en la página de la fundación	Creación de material audiovisual
<b>Faber Castell</b>	Publicidad Evidenciar calidad de su producto	Alianza estratégica para desarrollar laboratorio de animación claymation como publicidad propia en eventos como Filbo, Sofa, Feria Escolar	Donación económica Donación de recursos como plastilina, colores, plumones o equipos	Experiencias de creación audiovisual para sus clientes
<b>Colegios públicos y privados</b>	Experiencias de formación creación audiovisual que contribuyan al reconocimiento de la infancia y la adolescencia	Desarrollo de laboratorios experimentales de animación para acercar a la infancia y a la adolescencia al lenguaje audiovisual	Préstamos de espacios y equipos	Apoyo a los programas pedagógicos de fortalecimiento de procesos expresivos y creativos en la infancia y la adolescencia
<b>Cinemateca distrital</b>	Experiencias de formación creación audiovisual que contribuyan al reconocimiento de la infancia y la adolescencia	Desarrollo de laboratorios experimentales de animación para acercar a la infancia y a la adolescencia al lenguaje audiovisual	Préstamos de espacios y equipos	Fortalecimiento de los programas de formación audiovisual para la infancia y la adolescencia
<b>Lego</b>	Publicidad Evidenciar calidad de su producto	Desarrollo de animaciones cortas en stop motion con sus productos de temporada	Donación de kits de figuras Apoyo económico	Experiencias de creación audiovisual para sus clientes Piezas de animación con sus personajes de temporada
<b>Secretaría de cultura del Quindío</b>	Intercambio de experiencias en educación artística	Creación de un laboratorio experimental en animación para enriquecer sus procesos de formación artística, ya que no poseen docentes enfocados al área	Donación de equipos Apoyo económico	Crear un semillero de experimentación en animación con docentes de educación artística

<b>La Ruta</b>	Talleres de animación audiovisual para la infancia y la adolescencia	Desarrollo de un taller de animación con juguetes ópticos, como alternativa para la formación en derechos del niño.	Intercambio de saberes culturales. Implementación del laboratorio de animación con niños de Buenaventura Apoyo económico. Certificado de participación en la Ruta por el Pacífico.	Acercamiento de la población infantil a proceso de creación a través de la imagen en movimiento.
----------------	--	---	---	--

### PROPUESTA METODOLÓGICA

El laboratorio experimental de animación audiovisual tiene una ruta de trabajo de formación y experimentación con la imagen en movimiento que hace un recorrido por la historia desde los inicios del cine hasta los procesos desarrollados en la actualidad, se desarrollarán ejercicios de creación colectiva desde las siguientes técnicas:

#### **El Origen – La Sombra.**

Animación con teatro de sombras, partiendo del origen: el fuego como el nacimiento de la imagen que recupera su alma y se hace expresiva, la luz que al iluminar los cuerpos crean nuevas formas para contar historias de hazañas de cacería y que van alimentando gráficamente las cuevas del hombre prehistórico con pictogramas que tienen los principios de los dibujos animados. Se explorarán las técnicas de teatro de sombras milenarias y que mantienen en sus tradiciones esa conexión con lo divino y lo ancestral

**Sombras Chinescas** - La leyenda de Li, la sombra del emperador chino

**Wayang Kulit** (Indonesia) – Dalang intercesor de los espíritus

**Karagoz** (Turquía) – La cortina de los sueños

### 🌀🎪 **Pre-cine – Juguetes ópticos**

Luego del reconocimiento del teatro de sombras como el origen de la animación, se construyen juguetes ópticos para explicar el fenómeno de la persistencia retiniana, se desarrollará un acercamiento a los principios de la imagen animada a partir de la construcción de juguetes ópticos. A partir de estos mecanismos se explica la desfragmentación del movimiento para la creación en animación.

**Taumátropos** – La maravilla que gira

**Fenaquistiscopio** - ¿Engaño de la mirada?

**Flipbooks** – Cine del pulgar

**Zoótropos** – Vida que gira

### 🌀🎪 **Animación en Stop Motion**

Con esta técnica se aplicarán las secuencias de movimiento vistas en las anteriores construcciones, se experimentará con la animación foto a foto y se desarrollará un proceso de exploraciones expresivas y compositivas con cada una de sus variantes.

**Claymation** - La masa deforme

**Pixilación** – Cuerpos mágicos

**Cut out** – El alma del papel

**Stop Motion** – Invención de lo imposible

### 🎮 **Animación Digital:**

Después de desarrollar una exploración artesanal de la animación donde se debe tener contacto directo con el objeto animado, se inicia el trabajo de animación digital, acercando la apropiación de conocimientos anteriores a las tecnologías digitales.

**Animación 2D** – Ilusiones bidimensionales

**Animación 3D**- Ánima modelada

### 🎮 **Video juegos:**

Ya conocidos todos los conceptos y formas de animación se mezclarán las técnicas con sistemas de programación para crear video juegos que se nutran de las historia, imaginarios e intereses de la “generación interactiva”

**Vídeo juegos** – Realidades paralelas

Dentro de cada proceso del laboratorio se tomarán registros visuales, auditivos a modo de making of para sistematizar visualmente cada uno de los procesos de creación, interacción con los demás y procesos de expresión de microhistoria y micronarrativas. Se producirán cortos animados que serán

exhibidos en un canal de YouTube, Facebook, Instagram y la página web del laboratorio.

## **PORTAFOLIO DE SERVICIOS**

El portafolio de servicios ofrece:

- Talleres de teatro de sombras
- Talleres de precine
- Talleres de stop motion

Kit de juguetes ópticos

- Zoótropo
- Taumátropo
- Teatro de sombras

Merchandising

- Cámaras tejidas

“  
**Animaniacos  
 lab**  
 ”  
 ANIMACIÓN



**Somos**

Un laboratorio experimental de animación para niños, niñas, adolescentes y adultos

**Proponemos**

Espacios para la experimentación creativa audiovisual.

**Objetivos**

Aprender los principios básicos de la técnica.

Reconocer las cualidades de los materiales para su uso en la animación.

Experimentar con diferentes técnicas de animación.

Crear una pieza audiovisual.

*Taller*

Zoótropos – Vida que gira

*Taller*

Taumátropos – La maravilla que gira

*Taller*

Flipbooks – Cine del pulgar

**Metodología**

Cada taller tiene una metodología distinta, apoyada por referentes y por materiales pertinentes para cada encuentro.



ARTE  
 Pre-Cine  
**TALLERES**  
 SU  
 NA  
 Juguetes Ópticos

CINE DE  
**Duración**  
 3 a 4 horas cada taller  
**Cine de papel**



## Manos a la obra

Material por grupo:

- 1 Caja de cartón
- 1 pliego de papel pergamino
- 1 pliego de cartulina negra
- Papel celofán de diferentes colores
- Tijeras
- Pegante
- Bisturí
- Linterna
- Palos de pincho
- Silicona

## Metodología

Se explorarán las técnicas de teatro de sombras milenarias y que mantienen en sus tradiciones esa conexión con lo divino y lo ancestral.

## Duración

5 horas



ARTE  
Nuestros

TALLER  
SUNIA  
Origen de la  
sombra

## Componentes

Historia del teatro de  
sombras

Creación de historias

Construcción del teatrino  
de sombras

Montaje final



Ilustración 2. Tabloide kit de juguetes ópticos

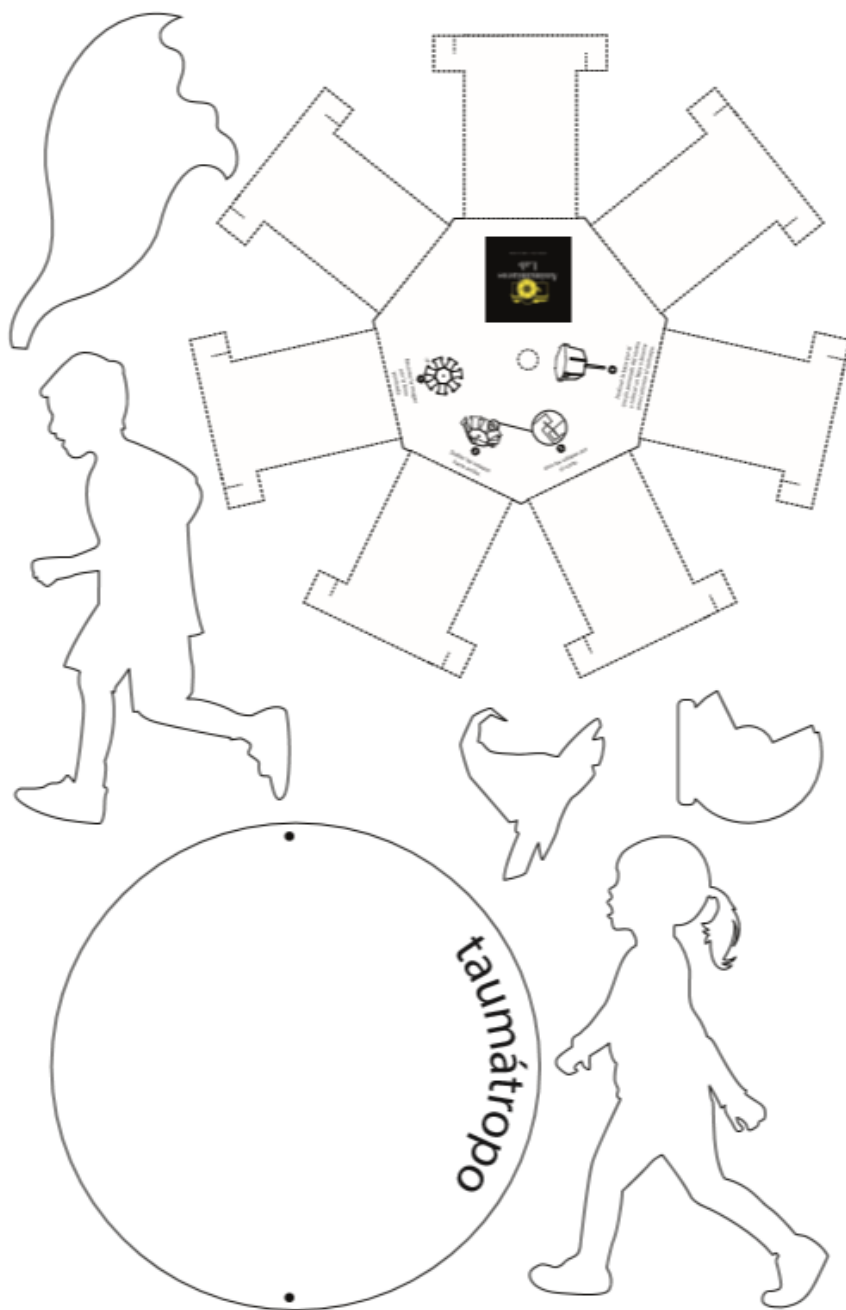


Ilustración 3. Merchandising

**PARA LA VENTA**  
**CÁMARAS TEJIDAS**  
CRECER CREANDO

**Animaniacos Lab**  
CRECER CREANDO

**CÁMARA BURTON**  
CRECER CREANDO

Este objeto artesanal, esta tejido a mano con una técnica antigua llamada crochet. Además esta realizada con mucho compañerismo y fantasía.

COTACTANOS:  
3114482095

**CÁMARA KUBRICK**  
CRECER CREANDO

Este objeto artesanal, esta tejido a mano con una técnica antigua llamada crochet. Además esta realizada con mucho amor y alegría.

COTACTANOS:  
3114482095

**CÁMARA CHAPLIN**  
CRECER CREANDO

Este objeto artesanal, esta tejido a mano con una técnica antigua llamada crochet. Además esta realizada con mucho entusiasmo y complicidad.

COTACTANOS:  
3114482095

**CÁMARA KUROSAWA**  
CRECER CREANDO

Este objeto artesanal, esta tejido a mano con una técnica antigua llamada crochet. Además esta realizada con mucho imaginación y ternura.

COTACTANOS:  
3114482095

**CÁMARA FELLINI**  
CRECER CREANDO

Este objeto artesanal, esta tejido a mano con una técnica antigua llamada crochet. Además esta realizada con mucho amor y magia.

COTACTANOS:  
3114482095

# PRESUPUESTO

Tabla 12. Presupuesto

ÁREA	ACTIVIDAD	TAREAS	CANT	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	PREPROD	PRODUCCIÓN	PATROCINIOS	GANANCIAS	JUGUETE	
				1	1	1	1	1	1	1	1	1						1
Administración	Contador	Asesoría contable	1	1									500.000					
	Abogado	Asesoría legal	1	1									500.000					
	Costos tributarios												800.000					
	Costos bancarios												2.000.000					
Logística	Espacio - taller	Alquiler de espacio	1												1.000.000			
	Equipos	Alquiler tablets	5												400.000			
Movilidad	Transporte	Movilidad personal	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1				200.000		
		Movilidad Equipos		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				200.000	
Diseño	Diseño de juguetes ópticos	Taumátropo	1										100.000					
		Zoótrofo	1										250.000					
		Teatro de Sombras	1										350.000					
Impresiones	Material didáctico	Taumátropo	50										150.000				750.000	
		Zoótrofo	50										150.000				750.000	
		Teatro de Sombras	50										150.000				750.000	
Desarrollo talleres	Talleristas	Desarrollo de laboratorio	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1.500.000				
	Camarógrafo	Registro de memorias	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		750.000				
Talleres	Taller Como hacer un Teatrino	Colegio Manuela Beltrán IED	1	1													700.000	
	Taller de Taumátropo	Colegio Manuela Beltrán IED	1	1	1												200.000	
	Taller de Stop Motion	Universidad Pedagógica	1		1	1											200.000	
	Taller de Taumátropo la Ruta	Buenaventura	1				1										240.000	
	Taller de Zoótrofo la Ruta Pacífico	Buenaventura	1				1										240.000	
	Taller de Taumátropo	Funza	1				1										300.000	
	Taller de animación de teatro de	Colegio La Victoria IED	1				1	1	1	1	1	1					500.000	
	Taller stop motion	Colegio La Victoria IED	1				1	1	1	1	1	1					500.000	
	Taller de dibujo de creación de	Colegio Manuela Beltrán IED	1				1	1	1	1	1	1					100.000	
	Taller de Zoótrofo	Colegio Manuela Beltrán IED	1				1	1	1	1	1	1					100.000	
	Taller Animática animando mi	Colegio Manuela Beltrán IED	1				1	1	1	1	1	1					500.000	
	Presentación Proyecto a Vive Digital	Hotel Radisson	1									1						500.000
	Taller Taumátropos Festival de talentos y derechos humanos	Colegio La Victoria	1									1						300.000
	Taller Stop Motion Festival de talentos y derechos humanos	Colegio La Victoria	1									1						300.000
	Taller Zoótrofo	Corporación Universitaria Iberoamericana	1										1					250.000
	Taller Taumátropo	Corporación Universitaria Iberoamericana	1											1				250.000
Taller Folioscopio	Corporación Universitaria Iberoamericana	1												1			250.000	
Taller Stop Motion	Corporación Universitaria Iberoamericana	1													1		250.000	
													<b>4.950.000</b>	<b>2.250.00</b>	<b>2.050.000</b>	<b>5.680.000</b>	<b>2.250.000</b>	

## CRONOGRAMA

*Tabla 13. Cronograma de laboratorios experimentales de animación*

	<b>Tipo de Taller</b>	<b>Entidad</b>	<b>Público atendido</b>	<b>Fechas</b>
1	Taller Como hacer un Teatrino	Colegio La Victoria IED	34	Marzo 25
2	Taller de Taumátropo	Colegio Manuela Beltrán IED	36	Abril 15
3	Taller de Stop Motion	Universidad Pedagógica Nacional	66	6- 10 mayo
4	Taller de Taumátropo la Ruta Pacífico	Buenaventura	30	Mayo 24
5	Taller de Zoótrofo la Ruta Pacífico	Buenaventura	60	Mayo 24
6	Taller de Taumátropo	Funza	83	Julio 5
7	Taller de animación de teatro de sombras	Colegio La Victoria IED	113	Julio - Octubre
8	Taller stop motion	Colegio La Victoria IED	110	Julio - Octubre
9	Taller de dibujo de creación de personajes	Colegio Manuela Beltrán IED	120	Julio 29, 30, 31.
10	Taller de Zoótrofo	Colegio Manuela Beltrán IED	111	Agosto 13,14.
11	Taller Animática “animando mi territorio”	Colegio Manuela Beltrán IED	63	Agosto 29
12	Presentación Proyecto a Vive Digital	Hotel Radisson	200	Octubre 29
13	Taller Taumátropos Festival de talentos y derechos humanos	Colegio La Victoria	180	Octubre 31
14	Taller Stop Motion Festival de talentos y derechos humanos	Colegio La Victoria	180	Octubre 31
15	Taller Zoótrofo Bienal de Arte Comunitario del Río Fucha	San Cristóbal Sur		Cancelado
16	Taller Zoótrofo	Corporación Universitaria Iberoamericana	580	Noviembre 16
17	Taller Taumátropo	Corporación Universitaria Iberoamericana	580	Noviembre 16
18	Taller Folioscopio	Corporación Universitaria Iberoamericana	580	Noviembre 16
19	Taller Stop Motion	Corporación Universitaria Iberoamericana	580	Noviembre 16
	<b>TOTAL</b>		<b>3.646</b>	

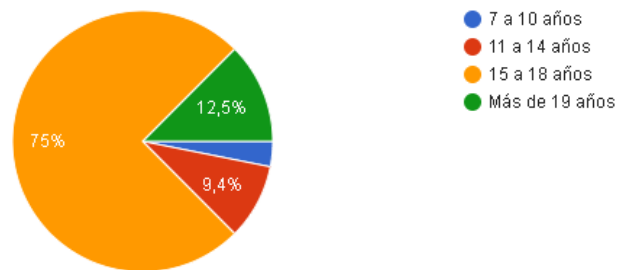
## ESTRATEGIAS DE SEGUIMIENTO

### 🌀 Diagnóstico:

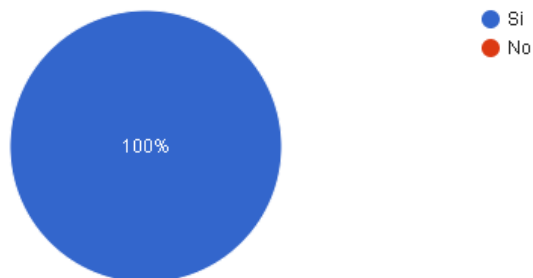
Se realiza una encuesta inicial de consumo audiovisual para fortalecer la propuesta metodológica de los laboratorios a desarrollar-

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta:

¿Qué edad tienes?  
32 respuestas

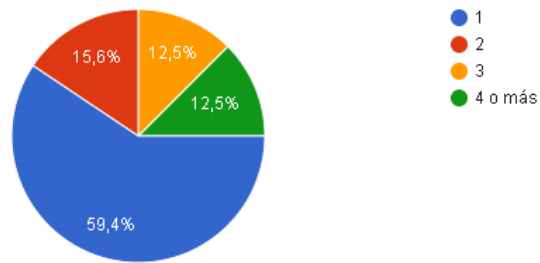


¿Te gusta el cine?  
32 respuestas



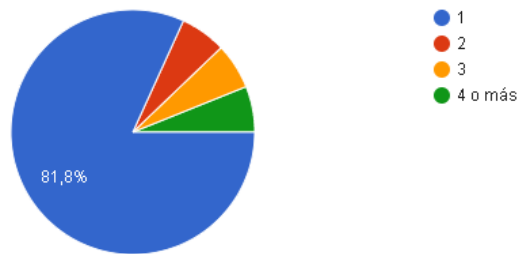
¿Cuántas veces vas a cine en el mes?

32 respuestas



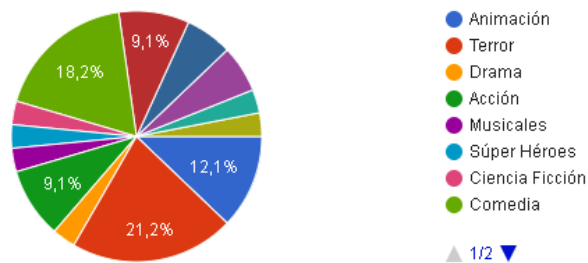
¿Cuántas salas de cine hay en tu localidad?

33 respuestas



¿Qué género de cine te gusta? puedes definir varias opciones

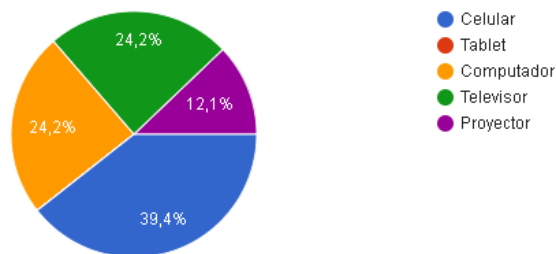
33 respuestas



▲ 1/2 ▼

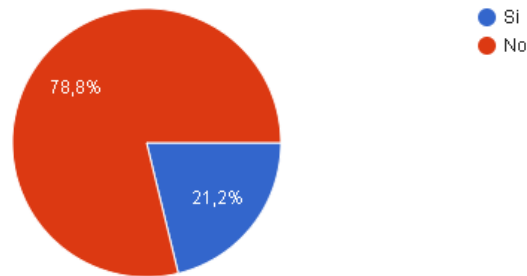
¿En qué dispositivos ves tus películas?

33 respuestas



¿Alguna vez has hecho cine o video?

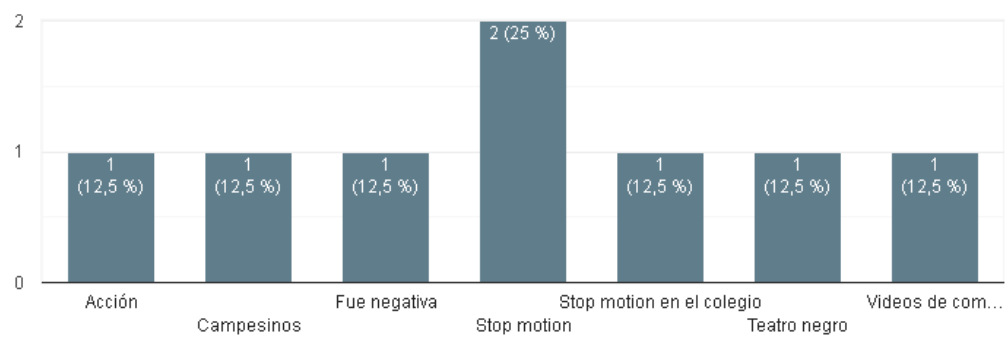
33 respuestas



Si la respuesta anterior fue positiva, qué tipo de proyecto has hecho relacionado con el cine?

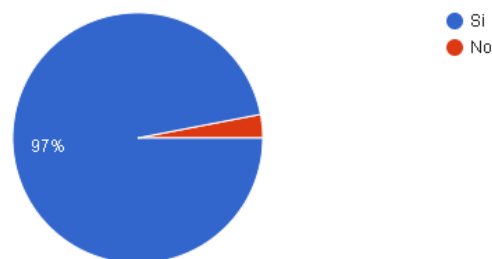


8 respuestas



¿Te gustaría aprender a hacer cine?

33 respuestas



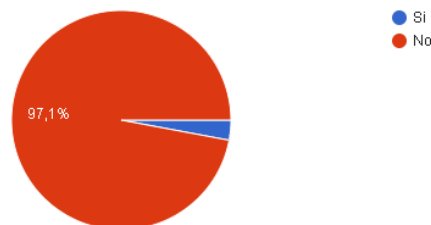
¿Por qué te gustaría aprender a hacer cine?

- ☺ Me parecería genial aprender a hacer algo nuevo
- ☺ Porque me parece divertido e interesante
- ☺ Es algo muy bueno y de mucho aprendizaje

- ☹️ Conocer la ciencia que se maneja en la producción.
- ☹️ Por qué es una de las cosas que más llama mi atención ya que hay diferentes formas de hacerlo como lo es por medio de fotografías o ya sea videos y pues la fotografía también es uno de mis intereses así que sería algo muy chévere de aprender
- ☹️ Pues para aprender y tener nuevas experiencias
- ☹️ Porque quiero saber cómo funciona el cine
- ☹️ Sería un excelente pasatiempo
- ☹️ Por qué el cine es interesante y me llama mucho la atención
- ☹️ Me llama la atención
- ☹️ Me parece una oportunidad muy grande y también fascinante
- ☹️ Para crear pequeñas películas
- ☹️ Por q me gustaría dramatizar
- ☹️ Es interesante
- ☹️ Por mi carrera
- ☹️ Porque me gusta la fama
- ☹️ Por qué es algo interesante
- ☹️ Porque uno puede aprender y animar a las demás personas
- ☹️ Me parece muy interesante aprender a grabar jugar con las luces y saber editar y todo
- ☹️ Es interesante
- ☹️ Por qué es una buena experiencia
- ☹️ Porque me parece interesante la producción y como se ve el resultado final
- ☹️ Es una forma diferente de ver el mundo
- ☹️ Porque tendría el conocimiento de cómo hacen el cine
- ☹️ Porque hay se hacen cosas maravillosas
- ☹️ Me interesa como pasatiempo
- ☹️ Me llama mucho la atención y me gustaría ponerlo en práctica
- ☹️ Porque Me Gusta El Cine Y Las Diferentes Formas De Expresarse Que Podemos Intentar... Además De Divertirnos Un Rato Podemos Dejar Volar Nuestra Imaginación
- ☹️ Aprender cosas nuevas
- ☹️ Porque me encanta las mínimas cosas que suceden en las películas, me encanta poder ver los detalles de cada cosa de pasan en las películas
- ☹️ Me llama la atención todo tipo de arte, en especial este
- ☹️ Me gusta ser el centro de atención

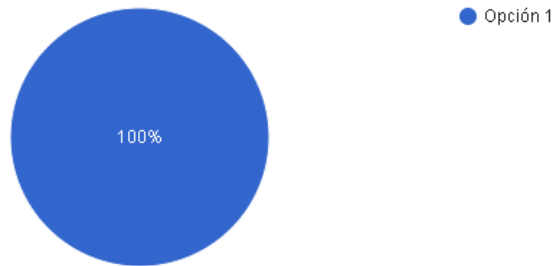
¿En tu localidad hay escuela de cine?

34 respuestas



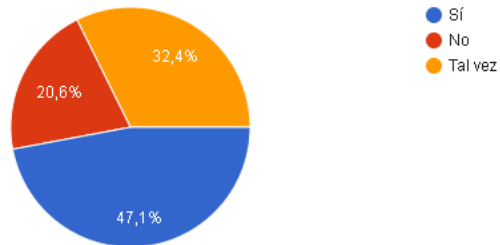
¿Crees que en los colegios debería haber una clase de cine?

32 respuestas



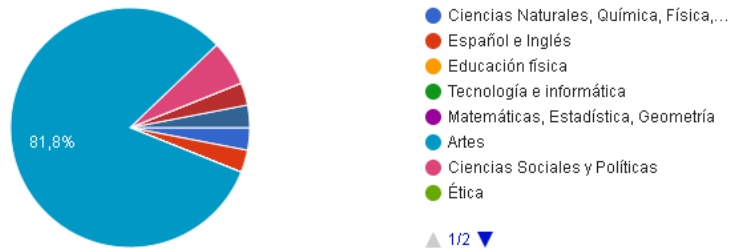
¿En tu colegio usan el cine como forma de enseñanza?

34 respuestas



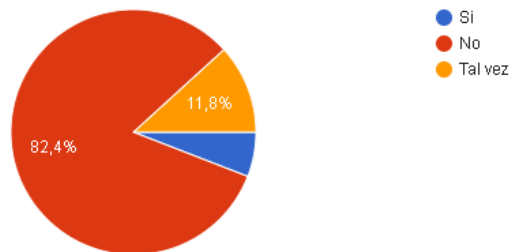
¿En tu colegio qué materias usan el cine en sus clases?

33 respuestas



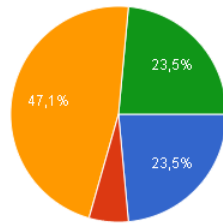
¿Has tomado talleres de cine?

34 respuestas



¿Cuál de las siguientes técnicas conoces?

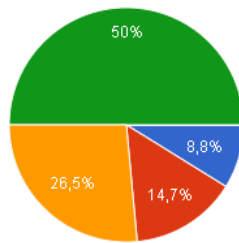
34 respuestas



- Teatro de Sombras
- Juguetes ópticos o de precine
- Teatro Negro
- Stop Motion

¿Qué técnica te gustaría aprender?

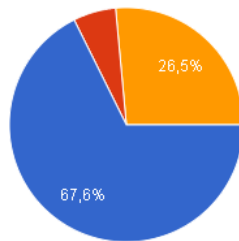
34 respuestas



- Teatro de Sombras
- Juguetes ópticos o de precine
- Teatro Negro
- Stop Motion
- Ninguna

¿Te gustaría hacer un corto en animación?

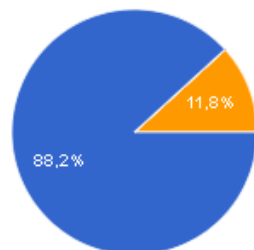
34 respuestas



- Sí
- No
- Tal vez

¿Crees se deberían hacer eventos de cine en tu localidad?

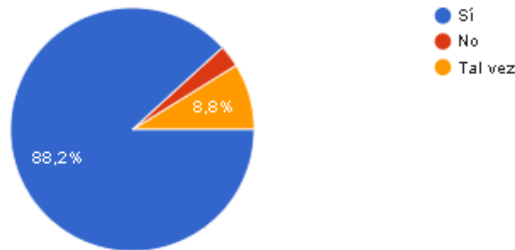
34 respuestas



- Sí
- No
- Tal vez

¿Crees que se deben crear entidades que se interesen por enseñar cine a la infancia y a la adolescencia?

34 respuestas



## Danos tus sugerencias para la enseñanza del cine del proyecto Animaniacos

### Lab

- ☺☹ Que el colegio debiera incluir a los más pequeños para que vivan una gran experiencia
- ☺☹ No se tal vez que haya más actividades y seguidas
- ☺☹ No tengo sugerencia alguna ya que ponen de todo su empeño y cada día mejoran más y hacen algo nuevo
- ☺☹ enseñarlos a editar para que haya súper poderes o cosas así en los cortos
- ☺☹ Que haya más enseñanzas de cine para incentivar a los jóvenes
- ☺☹ Irse a un campo más abierto donde se vea varios escenarios
- ☺☹ Camilo Moreno Patiño
- ☺☹ Expandirse a otras redes sociales
- ☺☹ Ninguna
- ☺☹ Serio chévere y así aprenderían más los chicos
- ☺☹ Que no sea solo teoría, sino que también sea algo dinámico y divertido
- ☺☹ Tratar de informar a los jóvenes para que aprendan nuevas formas de hacer cine y arte.
- ☺☹ Pues que aprendan lo importante de la animación
- ☺☹ Enseñar en algo que a la persona le guste y no que sea algo general, manejar la diversidad de enseñanzas con las personas que se interesen en Animaniacos Lab.
- ☺☹ Me parecería muy bueno, que hubiera un grupo o encuentros y así aprender cómo se hace
- ☺☹ Más Oportunidades Para Poder Seguir Participando En Animaniacos Lab
- ☺☹ Con aparatos didácticos podrían enseñar mucho mejor

### Qué te gustaría que hiciera el Laboratorio de Animaniacos Lab

- ☺☹ Enseñar a crear cine a los niños y jóvenes que no lo han practicado
- ☺☹ Más actividades
- ☺☹ Un cortometraje de stop motion sobre los problemas que se ven en la

- adolescencia como lo es drogas etc...
- ☺ Variedad de juegos, juegos colectivos
- ☺ Otros tipos de teatro creado por ellos mismo
- ☺ No lo se
- ☺ Un proyecto de animales y de drama
- ☺ Que nos enseñaran poco a poco cosas de cine y diseño de multimedia
- ☺ Creería que está bien ya que nos da impulso a ver la vida de diferentes formas
- ☺ Pues enseñarnos más de la animación
- ☺ La diversidad....
- ☺ De todo
- ☺ Me Gustaría Que Animaniacos Lab Hiciera Técnicas De Cine Con Niños Y Adolescentes De Varias Partes Del Mundo
- ☺ Entrevistas a personas importante a nivel de Bogotá y Colombia

La encuesta arroja como resultado que los niños y jóvenes sienten interés por consumir y producir obras audiovisuales, sin embargo, en los contextos en que viven e l 81% asegura que solo hay 1 sala de cine, por lo que el 59% de los encuestados asiste a exhibiciones cinematográficas sólo una vez al mes y el 39,4% ve películas en el celular. El 78,8% ha tenido acercamientos a la creación audiovisual, es una cifra alta especialmente si la relacionamos al uso del celular, ya que este dispositivo permite la creación de video a bajo costo. El 97% de los jóvenes sienten el deseo por aprender a hacer cine porque quieren conocer la técnica, sienten que es una forma de expresar sus ideas o por simple pasatiempo; esto indica que el proyecto es pertinente para una población que siente interés por procesos de formación audiovisual y que en su territorio no cuentan con escuelas de cine o similares según el 97,1% de los encuestados. Al 100% de los chicos les gustaría que en la escuela existiera una clase enfocada a la formación cinematográfica, pues el 47% siente que usan el cine como recurso de enseñanza y el área del conocimiento que más lo utiliza como estrategia es la asignatura de arte con 87,8% y en segundo lugar ciencias sociales con un 8%. El 82% de los jóvenes y niños nunca han tenido formación en cine, esto muestra su

interés y curiosidad por acercarse a este lenguaje. Al 50% le interesa aprender animación en stop motion y el 66,6% quiere hacer un corto animado. El 88,2% siente que hacen falta entidades que se preocupen por la formación cinematográfica en la infancia y en la adolescencia y también que faltan más eventos en torno al cine.

### 🌀 Registro visual de los laboratorios en página web:

**[animaniacoslab.wixsite.com/laboratorio](http://animaniacoslab.wixsite.com/laboratorio)**

En la página web del proyecto se llevará el registro del proceso de talleres de infancia y adolescencia en vídeo, fotografía y productos terminados por los participantes.

### 🌀 Encuestas de satisfacción.

A continuación, se presentan los resultados preliminares de la encuesta de satisfacción de los laboratorios desarrollados.

#### ¿En qué taller participaste?

Taumátropo	20 %
Zoótopo	12%
Flipbook	8%
Teatro de sombras	32%
Stop Motion	28%

#### ¿Aprendiste a usar la técnica?

Sí	100%
No	0
Tal vez	0

**¿Los materiales utilizados fueron suficientes?**

Sí	92%
No	0
Tal vez	8%

**¿Comprendiste la relación de la técnica con la composición cinematográfica?**

Sí	100%
No	0

**¿El tiempo del taller te pareció suficiente para aprender la técnica?**

Sí	72%
No	16%
Tal vez	12%

**¿Te gustó el taller?**

Sí	100%
No	0
Tal vez	0

**¿Crees que aprendiste a hacer cine?**

Sí	84%
No	0
Tal vez	16%

**¿Te gustaría participar en otro taller?**

Sí	92%
No	0
Tal vez	8%

**¿Qué sugerencias darías para próximos talleres?**

Que haya más tiempo para los talleres
Que súper
Primero felicitarlas por la pertinencia de los talleres
Que puedas ir a mi colegio Hunza

Que tengan más materiales
Más tiempo para crear una película más larga.
Que hagan más talleres como este, están muy bacanos.
Me gustó las tabletas digitales, ya que no tengo.
Más luces de colores y sonidos.
Realizarlo con imágenes o fotografías de nosotros mismos
Me gustó todo
Que fueran más grandes los juguetes como el Zootropo y son bonitos.
Quiero aprender hacer más animaciones como videojuegos.
Ninguna.
Sería chévere con material de semillas o reciclado
Ninguna, ya que el taller me pareció muy interesante y sencillo de entender
Mayor tiempo para poder experimentar con la técnica.
Usar materiales más resistentes como madera y pintura al óleo o algo así para que se vea más lindo
Que podamos intercambiar con los demás participantes los trabajos
Que vendan los Flipbooks que llevan de muestra

### ☺ **Bitácora de proceso de experimentación audiovisual:**

Cada participante llevará una bitácora o dispositivo para tomar notas, capturar ideas, coleccionar objetos que le sugieran emociones, historias, etc. Además de recoger allí insumos para su proceso creativo, escribirá en ella sus sensaciones, sus capacidades, sus logros y también los fallos tomados como momentos de transformación para tomar nuevos caminos. El objetivo de la bitácora será también reflexionar sobre el proceso individual y propio durante los talleres.

## Bibliografía

Aguaded- Gómez I., (2011) *Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas*.  
Revista científica de educomunicación.

Antúnez Del Cerro N., Castro J. (2010) Mupai Animado: propuestas educativas para  
adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual. Revista Arte,  
Individuo y Sociedad.

Arango, G, Bringué X, Sábada Ch. (23 de agosto de 2010). Anagramas (Volumen 9º.  
No. 17).

Costa T., (2017) Instagram como herramienta para la creación de un museo social y  
online. Tesis de maestría. Universidad Autónoma de Barcelona.

Fundación Telefónica (2008). LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMÉRICA  
Niños y adolescentes ante las pantallas. Ariel, Madrid

Mendiz A., De Aguilera M. y Borges E. (2011) *Actitudes y valoración de los jóvenes ante  
la TV móvil*. Revista científica de educomunicación.

Pinzón, Á., Briceño, L., Gómez, A., & Latorre, C. (2010). Trabajo infantil en las calles de  
Bogotá. Revista Ciencias de la Salud, 1(2). Recuperado el tres de noviembre del 2018.

Rincón O. (2011) *Nuevas narrativas televisivas: Relajar, entretener, contar,  
ciudadanizar, experimentar*. Revista científica de educomunicación.

Rozo, N., & Vargas Trujillo, Z. (2018). Análisis, Colombia. Desafíos, 30(2), 279-314.  
doi:<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/desafios/a.532>