



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:**

**INGENIERO EN PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA**

**TEMA: CORTOMETRAJE ANIMADO 3D SOBRE EL TRABAJO INFANTIL EN QUITO EN EL BARRIO LA MARISCAL (2018)**

**AUTOR: GERMÁN RENATO JÁCOME PAREDES**

**TUTORA: PhD. PAMELA VALERIA JARAD JEADA**

**TUTOR TÉCNICO: Mg. MARÍA GABRIELA CHÁVEZ MOSQUERA**

**AÑO: 2018**

## *Dedicatoria*

A mis hijos Joaquín Renato y Thomas Alejandro, quienes inspiran mi vida día a día.

A mi esposa Daniela, por nuestras ilusiones y aspiraciones que crecen.

## **Agradecimientos**

*Gracias a Dios.*

*Gracias a mis padres, Marcela Paredes y Germán Jácome por su fortaleza y amor.*

*Gracias a mi abuelita Luz América Orbe.*

*Gracias a mi tío, Rodrigo Cueva.*

*Gracias a Jaime Izquierdo por su guía.*

*Gracias a mis hermanos Viviana y Vladimiro, juntos por siempre.*

Decenas de millones de niños son obligados a trabajar en condiciones degradantes, son víctimas de abuso y esclavitud, acoso y discriminación. Espero que la comunidad internacional extienda el acceso de los niños a la protección social para erradicar esta plaga (...) Todos necesitamos renovar nuestro compromiso, especialmente las familias, para proteger la dignidad de todos los niños y niñas y ofrecerles la oportunidad de crecer en un ambiente sano. Una infancia con esperanza permite a los niños mirar la vida y el futuro con confianza.

*Papa Francisco*

*Audiencia en El Vaticano, junio de 2014.*

## **Resumen**

El trabajo infantil es una de las problemáticas sociales más graves a escala mundial. En Ecuador, hoy en día, es común encontrar a menores en espacios urbanos y rurales, vendiendo productos alimenticios o snacks, lavando parabrisas o haciendo malabares. Para aliviar este problema social existen varios proyectos que se realizan a escala nacional. Por ejemplo, el gobierno ecuatoriano asumió el reto de erradicar el trabajo infantil y convertirlo en una política de Estado, actualmente, es parte del Plan Nacional del Buen Vivir 2013 – 2017. En Quito, el Municipio y el Patronato San José, en diciembre de 2016 realizaron la campaña “Quito Solidario sin Trabajo Infantil y Sin Mendicidad”, el fin fue reducir la mendicidad y la explotación infantil.

El trabajo infantil es un problema que involucra a todos.

**Palabras clave:** trabajo infantil, niños, problema social, mendicidad.

## **Abstract**

Child labor is one of the main worldwide social issues. In Ecuador, in the present it is common to find children in urban and rural places, selling food products, washing windshields or juggling. In order to relieve this social issue, there are several projects that are being done around the country. For instance, the Ecuadorian Government assumed the challenge of eradicating child labor and turn it into a policy of the Government, in the present, it is part of The Well-Living National Plan 2013-2017. In Quito, the Municipality and the Board San Jose launched a campaign “Solidary Quito without Child Labor and Begging” in December 2016, the purpose of it, is to reduce the begging and child abuse.

Child Labor is an issue that involves all of us.

**Key Words:** child labor, children, social issue, begging.

## *Índice de contenido*

|   |    |
|---|----|
| Introducción .....  | 1  |
| Objetivos.....  | 4  |
| Objetivo general.....   | 4  |
| Objetivos específicos .....   | 4  |
| Justificación .....   | 5  |
| Capítulo 1: Marco teórico .....   | 7  |
| 1.1. Contextualización espacio-temporal del problema .....  | 7  |
| 1.3. La representación de niños y niñas trabajadores a través de la animación .....                       | 12 |
| 1.4. Cortometraje animado en 3D: estrategia lúdica e informativa.....                                     | 14 |
| 1.5. Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio.....                                  | 16 |
| Capítulo 2: Marco metodológico y diagnóstico de necesidades .....   | 18 |
| 2.1. Enfoque metodológico de la investigación .....   | 18 |
| 2.2. Población y unidades de estudio .....  | 19 |
| 2.3. Indicadores o categorías a medir .....   | 19 |
| 2.3.1. Primer componente: Leyes .....   | 20 |
| 2.3.2. Segundo componente: Representación del trabajo infantil .....                                      | 20 |
| 2.3.3. Tercero componente: Representación de actores sociales.....  | 20 |
| 2.4. Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información .....                   | 21 |
| 2.5. Técnica de revisión documental .....   | 21 |
| 2.5.1. Fuentes primarias.....   | 21 |
| 2.5.2. Fuentes secundarias .....  | 23 |
| 2.6. Muestra.....   | 23 |
| 2.7. Formas de procesamiento de la información obtenidas de la aplicación de los métodos y técnicas ..... | 24 |
| 2.8. Resultados del diagnóstico realizado .....   | 24 |
| 2.8.1. Resultados de la encuesta .....  | 24 |
| Capítulo III: Diseño de la propuesta, solución al problema y valoración .....                             | 33 |
| 3.1. Fundamentos de la propuesta .....  | 33 |
| 3.2. Presentación de la propuesta .....   | 34 |
| 3.2.1. Fase de Preproducción.....   | 35 |
| Storyboard .....  | 40 |
| <i>Regla de 180 grados en términos Cinematográficos</i> .....   | 40 |

|   |    |
|---|----|
| Escena 1.....                                     | 41 |
| Escena 2.....                                     | 41 |
| Escena 3.....                                     | 45 |
| Ficha técnica.....                                | 38 |
| 3.2.2. Fase de Bocetado .....                     | 47 |
| 3.2.3. Fase de Producción .....                   | 53 |
| Fase de animación 3D .....                        | 54 |
| 3.2.4. Fase de renderizado y Postproducción ..... | 59 |
| Conclusiones .....                                | 64 |
| Recomendaciones.....                              | 65 |
| Bibliografía.....                                 | 66 |

### ***Índice de Anexos***

|  |    |
|--|----|
| Anexo 1 “El Guagua Quinde La Mariscal, una opción para los hijos de los comerciantes informales del sector”. (03 de febrero de 2017). Diario El Comercio. ....     | 71 |
| Anexo 2 Cuestionario de evaluación – propuesta narrativa de corto animado .....  | 73 |
| Anexo 3 Campaña contra el trabajo infantil dirigida a negocios del Sector La Mariscal. Iniciativa conjunta del MDMQ y Grupo Zona La Mariscal (junio de 2013). .... | 77 |
| Anexo 4 “Mete un GOL contra el trabajo infantil y ganamos TODOS” (12 de junio de 2014). Publicidad de acción multisectorial del gobierno ecuatoriano. ....         | 78 |

### ***Índice de Tablas***

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1 Perfil de expertos para evaluación de propuesta audiovisual..... | 23 |
| Tabla 2 Cuento “Los niños de la Calle” .....                             | 35 |
| Tabla 3 Plan de trabajo con base en el guión técnico.....                | 39 |

### ***Índice de Imágenes***

|  |           |
|--|-----------|
| <i>Ilustración 1. La regla de los 180 grados: Qué es y cómo romperla como un maestro. Copyright 2018 por ENFLIME Cine todo el tiempo. ....</i> | <i>40</i> |
| <i>Ilustración 2. Escena 1, A-D .....</i>  | <i>41</i> |
| <i>Ilustración 3. Escena 2, A-D .....</i>  | <i>42</i> |
| <i>Ilustración 4. Escena 2, E-H .....</i>  | <i>43</i> |
| <i>Ilustración 5. Escena 2, I - L.....</i>   | <i>44</i> |
| <i>Ilustración 6. Escena 2, M - P.....</i>   | <i>45</i> |
| <i>Ilustración 7. Escena 3, A-D .....</i>  | <i>46</i> |
| <i>Ilustración 10. Boceto - Kevin protagonista .....</i>   | <i>48</i> |
| <i>Ilustración 11. Boceto - Titiritero antagonista .....</i>   | <i>49</i> |
| <i>Ilustración 12. Boceto - Escenario Calle .....</i>  | <i>50</i> |

|   |    |
|---|----|
| <i>Ilustración 13. Boceto - Escenario Caja de Títeres</i> .....       | 50 |
| <i>Ilustración 14. Desarrollo de color</i> .....                      | 52 |
| <i>Ilustración 15. Construcción de los objetos</i> .....              | 54 |
| <i>Ilustración 16. Animación de los objetos</i> .....                 | 55 |
| <i>Ilustración 17. Gran Plano General</i> .....                       | 56 |
| <i>Ilustración 18. Plano General Largo</i> .....                      | 56 |
| <i>Ilustración 19. Plano General</i> .....                            | 56 |
| <i>Ilustración 20. Plano Medio Largo</i> .....                        | 57 |
| <i>Ilustración 21. Plano Medio</i> .....                              | 57 |
| <i>Ilustración 22. Plano Medio Corto</i> .....                        | 57 |
| <i>Ilustración 23. Primer Plano</i> .....                             | 58 |
| <i>Ilustración 24. Primerísimo Primer Plano</i> .....                 | 58 |
| <i>Ilustración 25. Plano Detalle</i> .....                            | 58 |
| <i>Ilustración 26. Plano Subjetivo</i> .....                          | 59 |
| <i>Ilustración 27. Adobe After Effects, Composición Digital</i> ..... | 60 |
| <i>Ilustración 28. Adobe Audition, Banda Sonora</i> .....             | 62 |

## **Introducción**

La primera acción pública respecto al trabajo infantil se dio con el apareamiento de la Fundación del Patronato Nacional del Niño en el Ecuador, mediante Decreto Ejecutivo N° 175, el 29 de septiembre de 1960 en la presidencia de Kevin María Velasco Ibarra. Hasta la presidencia de Jaime Roldós en 1979, iniciará el modelo de coordinación intersectorial con ministerios y organismos privados. El 13 de junio de 1980 el Patronato pasa a denominarse con el nombre de Instituto Nacional del Niño y la Familia (INNFA), con 42 filiales en el país (La Hora, 2004).

Durante muchos años en el Ecuador se crearon organizaciones con el propósito de la erradicación del trabajo infantil, pero es a partir de la suscripción de la Convención de los Derechos del Niño en 1990, que el problema entra a la agenda pública como una prioridad y contando con los recursos provenientes de agencias internacionales como la organización de las Naciones Unidas o la Organización Internacional del Trabajo (OIT). Actualmente, la aplicación de la Convención se relaciona especialmente con el Código de la Niñez, en el Código de Trabajo y al interior de la política pública.

En Ecuador existe una política de erradicación del trabajo infantil pero su enfoque depende del Gobierno de turno, con mayor o menor énfasis en el rechazo al empleo de menores en trabajos agrícolas, manufactureros o subempleo en las urbes. Sin embargo, han hecho poco por visibilizar la explotación sexual de los niños y adolescentes. Uno de los principales problemas frente al trabajo infantil es su representación como víctimas, restándole agencia a los niños y adolescentes como actores económicos y sociales, con la necesidad de trabajar para hacerse de recursos de subsistencia.

En el 2003, se promueve el Código de la Niñez y la Adolescencia con una visión del Estado como protector y garantista de la sociedad y la familia expresa en su Art. 1 y en concordancia con la Ley Contra la Violencia a la Mujer y la Familia (1995), que el Estado tiene por objeto la de proteger y garantizar la integridad física, psicológica y sexual de la mujer y de todos los niños, niñas y adolescentes.

Los sujetos de protección del Código son todos los menores de 18 años de edad, límite en el que las leyes ecuatorianas reconocen la independencia jurídica de cada individuo. En el Art. 4 se define como niño o niña a la persona que no ha cumplido 12 años de edad, mientras que adolescente es la persona de ambos sexos entre doce y dieciocho años de edad. En el art. 65, numeral 2, el Código reconoce a quienes hayan cumplido 15 años la capacidad de celebrar contratos de trabajo.

El Código de la Niñez y Adolescencia es claro respecto a la existencia y protección del trabajo infantil en concordancia con leyes como el Código de Trabajo, y dedica el Título V a regular el trabajo infantil, estableciendo sanciones para la explotación laboral en el art. 81.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que el Estado, la sociedad y la familia les protejan contra la explotación laboral y económica y cualquier forma de esclavitud, servidumbre, trabajo forzoso o nocivo para su salud, su desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social, o que pueda entorpecer el ejercicio de su derecho a la educación. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003, p. 29).

El trabajo infantil es una realidad que se manifiesta en un doble discurso que estructuralmente alienta, tolera y encubre el trabajo infantil sin suficientes garantías y por otro lado propende a la erradicación del trabajo infantil, el de menores de 15 años (art. 83 del Código en discusión). Parte de la discusión revisa la duración de la jornada laboral para que no coarten el proceso de escolarización de los niños. La obligación del Ministerio del Trabajo de contar con un registro de adolescentes trabajadores por cantón, para entregarla a los concejos cantonales de la Niñez y Adolescencia (art. 85). Las sanciones que se establecen para el cumplimiento se establecen en art. 95 y son:

1. Amonestación a los progenitores o a las personas encargadas del cuidado del niño, niña o adolescente; y a quienes los empleen o se beneficien directamente con su trabajo;
2. Multa de cincuenta a trescientos dólares, si los infractores son los progenitores o responsables del cuidado del niño, niña o adolescente;

3. Multa de doscientos a mil dólares, si se trata del empleador o cualquier persona que se beneficie directa o indirectamente del trabajo del niño, niña o adolescente; y,
4. Clausura del establecimiento donde se realiza el trabajo, en caso de reincidencia. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003, p. 34).

Los factores y situaciones que se describen generan el rechazo al trabajo infantil porque atenta contra los derechos fundamentales de los niños, ya que pone en riesgo la salud mental e integridad física de los niños, y porque las actividades que ponen en riesgo la vida de los niños están relacionadas a la explotación minera, manipulación de maquinaria pesada, manipulación de productos químicos, trabajos en construcción, manipulación de armas o acciones bélicas. (R. Vásquez, n.d., p.18).

Hay otras manifestaciones del trabajo infantil en condiciones de explotación como son el servicio doméstico (sin remuneración), trabajos en plantaciones, en servicios de restaurante, venta ambulante, hasta la mendicidad infantil. Sin embargo, las actividades de explotación de mayor perjuicio a los niños y adolescentes están relacionados a mercados globales en tráfico de armas y drogas, así como explotación sexual o prostitución infantil con variantes como. - exhibicionismo, pornografía. Esto a causa de que los explotadores de los niños y adolescentes usan las propias leyes que condenan las actividades ilícitas con menos dureza en el caso de menores infractores. (R. Vásquez, n.d., p.18).

La trayectoria del Guagua Quinde es relevante por ubicarse en la Zona Especial Turística La Mariscal (ZET),<sup>1</sup> importante sector de afluencia y negocios de todo tipo en la capital, por cuya razón ha recibido en más de una administración municipal el apoyo con diferentes recursos dentro del marco de las Políticas Sociales de Restitución de Derechos.

Se pretende recuperar varias prácticas y experiencias del Guagua Quinde considerado por la Política Municipal como un caso de éxito, por lo que la experiencia se replicó en la creación de centros similares en la ciudad desde 2014. El Modelo que emplea Guagua Quinde

---

<sup>1</sup> *Mediante la Ordenanza 236 de 20 de abril de 2012, se declara a La Mariscal, como una Zona Especial Turística de Quito, que cuenta con su propia regulación, para efectos de fomento, desarrollo y promoción de la actividad Turística.*

se caracteriza por la conformación de un “Club de familias” que obligan a los padres o responsables de los menores beneficiarios de los servicios, a participar en sesiones de apoyo y asesoría psicológica, empoderamiento y concientización alrededor de valores y derechos.

Una primera respuesta a esta pregunta nos lleva a pensar en procesos de naturalización del trabajo infantil, sin problematizar las condiciones de trabajo forzado o explotación, abusos a los que se exponen a los menores, irrespeto a los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes trabajadores.

Para lograr que el cortometraje logre un impacto social, partimos de la pregunta de investigación ¿Cómo interpelar al Gobierno y a la sociedad sobre su responsabilidad en la erradicación del trabajo infantil tomando el caso del Centro de Referencia Guagua Quinde en La Mariscal?

En este proyecto también se revisan las posturas de algunas voces que provienen de las organizaciones de la sociedad civil frente al trabajo infantil, y al final se plantean conclusiones que servirán para el diseño del contenido sobre el cual se sostiene la producción audiovisual.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Producir un cortometraje en animación 3D que tenga los elementos, creativos e informativos, para interpelar al gobierno y a la sociedad sobre su responsabilidad en la erradicación del trabajo infantil.

### **Objetivos específicos**

- Evidenciar la situación del trabajo infantil en el sector de La Mariscal.
- Implementar el contenido y la estructura dramática del corto, mediante criterios de especialistas.

## **Justificación**

El presente proyecto presenta como propuesta la producción de un cortometraje animado en 3D para llamar a la reflexión y cuestionamiento a los diversos actores sociales frente a la problemática del trabajo infantil. Para ello, se escogió como espacio de estudio al Centro de Referencia para Niños y Niñas de la Unidad Patronato Municipal San José más conocido como “Guagua Quinde” que funciona desde 2010, para contribuir a la erradicación progresiva del trabajo infantil en el barrio La Mariscal.

La explotación y el abuso contra los niños, niñas y adolescentes continúa siendo una realidad con diversas repercusiones en sus procesos vitales. La producción audiovisual potencia las iniciativas que provienen de los actores sociales: Gobierno, organizaciones de la sociedad civil, organizaciones internacionales en acciones globales y locales contra el trabajo infantil.

El producto que se propone en este trabajo de investigación es un cortometraje animado en 3D. Este es un recurso para abordar la problemática del trabajo infantil sin re-victimizar a las víctimas y sin reproducir los estereotipos que hay sobre ese sector de la población.

El estado del arte que se revisó para esta investigación nos muestra que se han producido investigaciones desde áreas como la psicología, derecho, comunicación, pero casi nada desde la producción visual, que reflexione seriamente sobre los contenidos y propuestas gráficas que se han impulsado en los últimos años. Este es un primer aspecto a destacar como aporte de la presente investigación.

El lenguaje audiovisual tiene la capacidad de interactuar en múltiples formatos, compartiendo imágenes/representaciones de discursos y prácticas. Si por lo general, las campañas dirigidas de forma masiva a la sensibilización del trabajo infantil muestran niños en situación vulnerable, trágicos y reales de niños en situación de calle o mendicidad, debe considerarse que también existen estrategias lúdicas para hablar del tema sin caer en lo que parece ya un cliché, al que se han acostumbrados los televidentes, internautas o lectores. Frente a la posibilidad de la naturalización del sufrimiento y la violencia, la producción audiovisual y cuanto más, las artes los cuestionarán.

Este es el principal argumento para continuar desarrollando proyectos audiovisuales con objetivos sociales, que consulten investigaciones o partan de ellas, y cuenten con la participación de los sectores sociales. De esta forma, esta propuesta se suma a lo que debe ser un continuo esfuerzo individual y colectivo por erradicar el trabajo infantil.

## **Capítulo 1: Marco teórico**

En el presente capítulo, se contextualiza el problema de investigación a distintos niveles, el cuerpo teórico sobre el que se sustenta el análisis del objeto de estudio, hasta llegar a la revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio.

### **1.1. Contextualización espacio-temporal del problema**

En este aspecto se realizará una contextualización del problema la que puede partir de lo macro, es decir, cómo se aprecia el problema a nivel mundial y latinoamericano; la situación del problema en Ecuador y el micro la situación concreta del problema investigar (localidad, empresa, institución, etc.).

El trabajo infantil es un fenómeno de magnitud a nivel mundial y de América Latina, las cifras de trabajo infantil presentadas internacionalmente muestran que existen entre 250 y 352 millones de niños trabajadores en el mundo; de éstos, el 48% se encuentra en Asia; 2% en África, y 7% en América Latina. Sin embargo, la dimensión real del problema en América Latina se percibe cuando se observan las cifras relativas; en esta región, al igual que en Asia, 20% de la población infantil trabaja (OIT, 2002).

La Organización Internacional del Trabajo-OIT, instituyó el primer Día Mundial Contra el Trabajo Infantil en 2002, como forma de dar visibilidad e importancia a esta problemática social. El Ecuador viene implementado políticas públicas para prevenir y erradicar el trabajo infantil que cobra mayor énfasis a partir del Plan del Buen Vivir ideado en el Gobierno del expresidente, Rafael Correa. Según el Plan del Buen Vivir (2013-2017), la incidencia de la pobreza por ingreso pasó 37,6% en 2006 al 27,3% en diciembre de 2012, mientras que la incidencia de la extrema pobreza pasó del 16,9% al 11,2% en el mismo período (INEC, 2012 en PNBV, p. 123). De los casi 4 millones de personas viviendo en situación de pobreza por ingresos -menos de USD 2,54 diarios per cápita- y más de 1,7 millones viviendo en extrema pobreza -menos de USD 1,43 diarios per cápita- (CEPAL, 2012 en PNBV, pp. 123-124), queda claro que incidencia de otros factores como género, raza o edad, inciden en la profundización de las brechas.

La incidencia de la pobreza por ingreso en Ecuador afecta en mayor medida a los niños y adolescencia menores de 15 años es de 1,35 veces a nivel nacional y en pobreza extrema de 1,15 a nivel nacional (CEPAL, 2012 en PNBV, p.124). La pobreza es sólo una arista de las varias problemáticas que afectan a la niñez y adolescencia en el Ecuador, a la que se suma la desnutrición infantil que en 2006 afectaba al 30% de niños en las urbes, y el maltrato extremo en los hogares en un 44% en 2010 (PNBV, p. 128).

Parte de las familias y de la sociedad no consideran el trabajo infantil como nocivo para los intereses de quienes lo ejercen, al contrario, lo estimulan y lo valoran porque creen que la incorporación temprana al trabajo dota de habilidades para su futura introducción en el mercado laboral. Los niños y niñas se emplean en tareas domésticas desde los 5 años de edad según datos del INEC (2012a). Es así como el propio gobierno ecuatoriano en el diagnóstico de la problemática admite que existe una “inocultable realidad de empleo infantil aparejado a falta de escolaridad e incumplimiento de los Derechos del Niño” (FPANU, 2006, p. 7). En ese mismo estudio, se afirma que en el caso de la población rural “los niños y jóvenes estuvieron realizando actividades laborales o por lo menos revelaron su anhelo de buscar trabajo en mayor proporción que en el caso de la población urbana.” (FPANU, 2006, p. 57).

El marco normativo para la política de erradicación del trabajo infantil se apoya en la Convención sobre los Derechos del Niño. Los Convenios de la OIT 182 sobre las peores formas de trabajo infantil y 138 sobre la edad mínima para trabajar y la renovación del Memorando de Entendimiento entre la República del Ecuador y la Organización Internacional del Trabajo, del 28 de marzo del 2002 (Unicef, s/f). A nivel local, el marco normativo se fundamenta en el art. 46, literal 2, de la Constitución de la República del Ecuador; el art. 134, 135 y 136 del Código de Trabajo, Cap. VII.; el Código de la Niñez y la Adolescencia en los artículos 82, 84 y 92, ley que dota de una protección jurídica del adolescente trabajador (Troncozo, 2013), de entre 15 a 17 años de edad para realizar actividades económicas por un tiempo de menos o hasta de 30 horas, que no impiden su escolarización (asistir regularmente a la escuela y aprobar el ciclo escolar), y que no representan un peligro para su vida.

Las principales instituciones públicas comprometidas con la prevención y erradicación del trabajo infantil a nivel nacional son el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), Ministerio de Educación, Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (Senplades), Ministerio de Relaciones Laborales (MRL), Instituto Nacional de la Niñez y la Familia (INFA). Destaca la reciente política pública de Desarrollo Infantil implementada por el MIES responsable de la regulación de los servicios de Desarrollo Infantil Integral (DII) de niñas y niños menores de 3 años. Entre las campañas que ha emprendido el gobierno recientemente podemos mencionar:

- “Zona libre de trabajo infantil” (2013). Campaña de erradicación de trabajo infantil en la Zona Especial Turística La Mariscal. Iniciativa conjunta de MDMQ y Grupo Zona La Mariscal, que agrupa a empresarios del sector. Ver *Anexo 3*.
- “Mete un GOL contra el trabajo infantil y ganamos TODOS” (2014). Con motivo del Día Mundial contra el trabajo infantil que se celebra cada 12 de junio, el gobierno ecuatoriano presentó esta campaña de sensibilización, liderada por el Ministerio de Relaciones Laborales y que contó con el apoyo de UNICEF. En esta acción participaron además la Red de empresas por un Ecuador libre de trabajo infantil. Ver *Anexo 4*.

Otros actores que participan en la política de prevención y erradicación del trabajo infantil son la Red de Empresas por un Ecuador Libre de Trabajo Infantil y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia-UNICEF.

Cabe mencionar que La Mariscal siendo un barrio turístico cuenta en su desarrollo con diferentes iniciativas para erradicar el trabajo infantil. A finales del 2011, la Fundación Patronato Municipal San José tenía en vigencia dos proyectos en este sector: Centro de Referencia Guagua Quinde y Ser Joven, este último con el proyecto Salesiano Chicos de la Calle. (Morejón y Ruales, 2013, p. 11). Estos datos sustentan el levantamiento de datos, y la continuidad de políticas y proyectos en la zona considerando la formación de recursos y la existencia de aliados estratégicos.

## **1.2. El trabajo infantil; una problemática de América Latina y Ecuador**

En el Ecuador el concepto de trabajo infantil ha evolucionado sustancialmente en los últimos años, y esto ha ocasionado cambios de carácter orgánico e institucional con la finalidad de mejorar su aplicación en todos los niveles. El Ecuador se suscribe en 1990 a la Convención sobre los Derechos del Niño, la cual reconoce el derecho y asistencia especial para el desarrollo de la personalidad y cuidados de los niños y niñas. Esta suscripción ocasiona un cambio en las políticas e intervenciones en la temática de trabajo infantil en el país, así como también ocasiona un cambio en el concepto mismo y permite que la visión sobre la niñez y adolescencia tenga un marco de carácter integral.

En la década de los noventa, se establecen y se incluyen cambios que se sustentan principalmente en el reconocimiento de los niños y niñas como sujetos de derecho, transformando la corriente tradicional en nuevas acciones, estableciendo un punto de conversión en lo que respecta a las políticas y proyectos. De este modo, y bajo este marco con carácter integral, los niños y niñas son protegidos contra la explotación económica y contra cualquier trabajo que pueda ser peligroso para su persona o pueda ser nocivo para su salud y el desarrollo físico, espiritual, moral o social, y que además pueda entorpecer su educación.

*Situación problemática de este trabajo de investigación.*

La producción audiovisual, se ha convertido en una técnica en la cual se ha convertido en prueba tangible, que puede evidenciar una realidad, presentado el problema social y abriendo campo a la discusión para que se puede fomentar acciones de protección. Como lo presenta el documental, para recopilar información y tener un registro documentado.

### **1.2.1. El Documental como estrategia de denuncia en contra del Trabajo Infantil**

Con la aparición del Documental, se ha creado un abanico de discusiones para visualizar realidades sociales, tales las del trabajo infantil. En este sentido podemos citar el documental “Me gusta el mate sin trabajo infantil”, realizado en Argentina y que relata cómo Las Cataratas de Iguazú, en una región muy turística, presentada por la UNESCO como

Patrimonio de la Humanidad, existen dos realidades; una de riqueza y otra de extrema pobreza, las cuales evidencian la falta de oportunidades e injusticias, destacándose entre estas, los niños que trabajan conjuntamente con sus padres para alimentarse y sobrevivir cada día, esta realidad permitió la creación de dicho documental con el fin de exteriorizar los sentimientos de aquellos pobladores que han sido descuidados y rechazados por la misma sociedad. El documental fue creado para concienciar a la sociedad y que la misma formase parte activa en la erradicación del trabajo infantil.

La producción audiovisual dentro de la problemática social, el apoyo de los estudios de campo en técnicas audiovisuales es un tema de discusión constante. Este debate corresponde a la tradición de escritura que arrastra desde sus orígenes. Sin embargo, el apareamiento de la cámara fotográfica y posteriormente del video, configuraron el panorama de investigación, suscitando discusiones en torno a la pertinencia de estas nuevas herramientas. Para algunos expertos, estos instrumentos servían como registro fiel de una realidad específica. Para otros, se convirtió en una cuestión estética o implicó la posibilidad de generar escenarios propicios para sus indagaciones.

Con la constante evolución tecnológica, las producciones audiovisuales se convirtieron en herramientas narrativas que implicaban un ejercicio de lectura y dos dimensiones esenciales: la relación entre el camarógrafo, cámara, objeto de grabación y la posterior exposición del film, que implica una nueva experiencia con relación a cómo lo lee la audiencia.

Por lo tanto, en una película, “en la visualización de una persona, o una cara, aplicamos tanto nuestras propias experiencias previas y las frecuentes asociaciones culturales en nuestra sociedad (MacDougall, 2006, p. 20.). El cine, por lo tanto, se convierte en una plataforma en la que es posible experimentar con los sentimientos, sentidos y la creación poética o artística. Esta visión es reforzada desde los aportes de Laura Marks, quien va a hablar de un cine intercultural, en el que es posible buscar las habilidades sensoriales y latentes que existen dentro de una cultura.

Marks no solo defiende que los sentidos son una fuente de conocimientos social, sino que además cree que lo audiovisual representa una alternativa para preservar la memoria:

“Cuando el lenguaje no puede grabar los recuerdos, a menudo miramos las imágenes” (Marks 2000, p.195). El explorar los sentidos y hacer un trabajo de memoria es una de las necesidades que surgen al abordar el tema del trabajo infantil, para cuestionar al gobierno y a la sociedad sobre su papel en la erradicación del trabajo infantil.

### **1.3. La representación de niños y niñas trabajadores a través de la animación**

Para la representación de niños y niñas trabajadores dentro del mundo cinematográfico, uno de los géneros más empleados para abordar temas de relevancia social es el documental, pues los especialistas afirman que, al ser un registro de la vida cotidiana de un grupo de personas específicas, puede percibirse de forma directa el modo de vida de un grupo social determinado. Una de las características que se le atribuye a este género es su cercanía a la objetividad y a la verdad. Sin embargo, es importante recordar que aun cuando la imagen y el sonido pueden ser sinónimo de verosimilitud, hay un proceso de elaboración de los productos audiovisuales, en los cuales interviene el director que es quien da una línea discursiva al guión y hace un trabajo de selección del material en la edición. Bill Nichols, en: *La representación de la realidad*, lo explica de la siguiente manera:

La forma documental también puede incorporar conceptos de desarrollo del personaje y subjetividad, montaje de continuidad o secuencias de montaje, y la invocación del espacio fuera de la pantalla. Al igual que la ficción, el documental también puede sugerir que sus percepciones y valores pertenecen a sus personajes o se adhieren al mundo histórico en sí: el filme meramente revela lo que podríamos haber visto a nuestro alrededor si nosotros también hubiéramos mirado con un ojo paciente y perspicaz (Nichols, 1991, p. 35).

En este sentido, vale la pena preguntarse cómo los documentalistas o quienes han abordado el tema del trabajo infantil, en el plano de la producción audiovisual, construyen estos discursos y la imagen de los niños, niñas y adolescentes que se ven forzados a laborar en las calles. Si nos fijamos en la manera tradicional en la que se los representa, veremos que aparecen en situaciones deplorables, en medio de basureros, sentados en el suelo, mendigando comida o dinero. Es posible inferir que estas imágenes crearán, en quienes las

observen, una idea de la realidad que vive este sector de la población, reafirmando estereotipos o revictimizando a las víctimas de esta problemática, que tiene un trasfondo estructural.

Existen varias experiencias exitosas que trabajan temas como el cuidado ambiental, el valor del trabajo en equipo, de la amistad, entre otros. Pero es necesario destacar otras iniciativas como la de Jairo Eduardo Carrillo y Óscar Andrade (2010), dos colombianos que dirigieron la película documental de animación *Pequeñas voces*<sup>2</sup>, productora Cinecolor Films. Una de las particularidades que tiene este film es que muestra, desde la mirada de los niños, la situación de violencia que se vive en el interior del país. Lo hace a través de la historia de cuatro personajes, entre 9 y 12 años, que fueron expulsados de sus lugares natales por agentes armados, por lo que se vieron obligados a desplazarse hasta la capital.

El mayor aporte de esta producción está precisamente en el proceso que los realizadores llevaron a cabo durante diez años. En este tiempo, lograron entrevistar alrededor de 120 niños que relataron y dibujaron su visión sobre la guerra en su país. A partir de los dibujos que ellos hicieron, se crearon las animaciones de la película. Y sus testimonios dieron paso a vivencias que muestran la vida en el campo, sus experiencias traumáticas, viajes largos y su confrontación con nuevos mundos, en los que esperan cumplir sus proyectos.

Según el blog *Refugiados en el Cine*,<sup>3</sup> con *Pequeñas voces*, tuvieron la oportunidad de acercarse a los cuatro millones de desplazados que hay en Colombia, según datos del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (Acnur), y a otro medio millón de colombianos que se desplazaron a países como Ecuador, Estados Unidos, Costa Rica, Venezuela y Panamá.

---

<sup>2</sup> Cortometraje Animado *Pequeñas voces* disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5neXPnoaiho>

<sup>3</sup> Este sitio aloja una breve reseña de *Pequeñas voces*, un extracto de la película y experiencias similares. Link: <https://refugiadosenelcine.wordpress.com/2013/03/22/las-pequenas-vozes-de-los-ninos-desplazados-en-colombia> Acceso: 21 de junio 2017.

#### **1.4. Cortometraje animado en 3D: estrategia lúdica e informativa**

Cuando se habla de cine de animación, existe un evento que marca su consolidación: la Segunda Guerra Mundial. Este hecho histórico es un precedente para el éxito que tuvieron los largometrajes y cortometrajes que realizaron los estudios norteamericanos Disney y Warner Bros. La caída del telón de acero, como se le denomina a la separación física e ideológica que tuvo lugar en Europa luego del conflicto entre potencias, provocó que muchos animadores de los países del Este migraran a otros lugares del mundo y aportaran con sus experiencias y nuevas ideas.

Posteriormente, con la inclusión de ordenadores en el proceso técnico y creativo de producciones cinematográficas, el campo de la animación se ha transformado, de tal forma, que existen múltiples estrategias para poner en escena los mensajes o la información que se quiere dar a la audiencia. Una de las técnicas es la animación en 3D (o tridimensional). Esta tecnología de filmación y proyección, con la que se está experimentando desde principios de siglo XX, busca reproducir las imágenes exactamente como son visualizadas por el ojo humano. Con esto es posible que el espectador logra experimentar una ilusión de mayor realidad en lo que está observando, lo que lo lleva a vivir la historia y comprometer sus sentidos. Es una especie de inmersión completa y de mayor impacto.

Para crear un cortometraje animado en 3D es fundamental planear un proceso creativo y técnico minucioso. Tomás Alemañ Baeza, un profesional en Ingeniería Multimedia, desarrolló un texto en el que se explican cuáles son los pasos a seguir para obtener un producto de esta naturaleza. Él resume el proceso en tres fases principales: inicial, boceteado y producción y edición.

##### **a) Fase inicial**

La base de la fase inicial es la elaboración del relato. “Primero se ha de realizar una historia que resulte atractiva para el público, posteriormente se comentará la historia que se ha realizado para este cortometraje” (Alemañ, 2014, p.6). En el caso de esta tesis, específicamente, la historia que se creó tiene como eje central el tema del trabajo infantil. El objetivo no es solo que sea un relato entretenido o atractivo para los espectadores, sino que aborde una temática social y que se convierta en un recurso para concienciar a la sociedad y

al gobierno de su responsabilidad en la erradicación de este problema. Por lo tanto, se creó un cuento, que lleva por nombre “Los niños de la calle”.

Se empleó el género literario del cuento, al que Seymour Menton, en el prólogo de una antología de cuento hispanoamericano, define como “una narración, fingida en todo o en parte, creada por un autor, que se puede leer en menos de una hora y cuyos elementos contribuyen a provocar un efecto” (Baquero Goyanes y Díez de Reveng, 1998, p.123). Para escribirlo, es esencial crear personajes, situaciones, locaciones, argumento del conflicto y un final. El diseño de un personaje se realiza mediante referencias visuales que pueden ser de la vida cotidiana o que se obtienen de otras ilustraciones previas. Para la realización de un diseño de personajes, se necesita habilidad visual para retratar las características: la pose, las proporciones y rasgos que reflejen la personalidad (si es alegre, imaginativo, entre otras cualidades). Esta es una etapa fundamental porque de la buena construcción del perfil de los personajes dependerá la identificación de los espectadores y el éxito de las siguientes etapas.

#### **b) Fase de boceteado**

Alemañ (2010) explica que una vez que se tiene la historia del cortometraje animado, las acciones deben ser expuestas en el storyboard que, en su definición más común, es la visualización gráfica del cuento. El storyboard se compone de “una serie de dibujos en orden narrativo correlativo, que recoge, en imágenes, los planos imaginados, por el director tras la lectura de guión” (Mollá, 2012, p.51). Este documento contiene los bocetos de los personajes principales, las escenas que se tendrá en el cortometraje.

En esta parte del proceso se crea además el animatic que es una secuencia de imágenes propuesta por el director que da pie a la puesta en escena y los movimientos de cámara simples (como paneos y zoom) y la duración de cada una de ellas. “La idea del animatic es describir de forma general las acciones de los personajes toma por toma...La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final, sirve al equipo de animación para encontrar fallos en la duración, composición de las escenas” (Reascos, 2012, p. 59).

### **c) Fase de producción y edición**

Una vez que se tiene el storyboard y los bocetos de los personajes, se procede a modelarlos en 3D. En una hoja de papel se diseña al personaje desde varios ángulos. Posteriormente, y con la ayuda de un programa especializado (software utilizado Autodesk Maya), estos objetos cobran características reales, igual que lo que pasa con la técnica del fotorrealismo. La construcción de los personajes es en base a los polígonos más simples o figuras geométricas como el cubo, cilindros, esferas, anillos, para empezar a dar forma a los personajes, en estos casos se importan los bocetos al programa o software 3d para empezar con la construcción de modelos. Cuando los modelos tridimensionales son aprobados, están listos para pasar por un proceso denominado “rigging/skinning” (donde se crea un esqueleto para la animación corporal y facial), por varias técnicas de texturización e iluminación.

Lo anteriormente descrito son pasos fundamentales para conseguir la animación, que es un proceso empleado para dar la sensación de movimiento a las imágenes. Una vez que se consigue la animación, a través de las diversas técnicas -dibujos animados, stop motion, pixelación, animación de recortes- viene la posproducción. Para esta etapa, el trabajo de animación debe estar completo y pulido de acuerdo al guion. Además, es posible incluir efectos especiales y, en el caso de tener diálogos entre los personajes, el audio debe ser grabado con anterioridad y estar liso para sincronizarlo con los movimientos de la boca de los personajes. Según explica Reascos (2012) una vez que se tiene la mezcla final se procede al render del proyecto, que es cuando se genera el video, y se obtiene el resultado esperado.

## **1.5. Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio**

El estudio del trabajo infantil como problemática ha sido tema de varias investigaciones, proyectos y artículos de prensa en el Ecuador. Específicamente, los estudios sobre el funcionamiento e impacto del trabajo del Guagua Quinde, tomamos en cuenta los trabajos de: Morejón y Ruales (2013), Renato Troncozo (2013), Sáenz (2014), Borja (2015).

El trabajo de Judith Morejón y María del Carmen Ruales (2013) constituye una memoria con datos, referencias metodológicas y aportes que surgen de trabajo con niños, niñas y adolescentes y sus familias en la erradicación del trabajo infantil en la zona de la Mariscal.

Se describe el Modelo de atención del Centro de Referencia Guagua Quinde (CRGQ) a través de un enfoque sistémico constructivista, proyecto que sobreviviría a la coyuntura política para ser replicado en otros puntos de la ciudad de Quito por el gobierno municipal.

Desde un enfoque jurídico, Renato Troncozo (2013) plantea la erradicación del trabajo de la niñez en la ciudad de Quito. La protección del adolescente trabajador es una prioridad para el autor, considerando que el trabajo infantil es una realidad y que, en lugar de negarla, las leyes deben garantizar las condiciones de trabajo, así como exigir el cumplimiento de mecanismos de protección para quienes se encuentran empleados. Para ello, Troncozo propone reformas al Código de la Niñez y la Adolescencia, frente a falencias del marco jurídico vigente.

En el área del trabajo social, la investigación de Diana Sáenz (2014) analiza la elación entre la calidad de vida y la responsabilidad social en los procesos de educación, concienciación y participación social del niño y su familia en el centro de referencia Guagua Quinde. Como resultado de políticas que desarrollo sostenible, se argumenta que en los actores sociales menos favorecidos deben generar recursos propios que los ayuden a romper el ciclo de la pobreza. En este caso, los procesos que se desarrollan en el Centro de Referencia Guagua Quinde, están: Espacio Socio Educativo, Apoyo Escolar, Club Infantil, Club de Familias, Centro Infantil y Cuidado Nocturno, fortalecen la creación de redes que se esfuerzan especialmente en la erradicación del trabajo infantil.

El trabajo de Jenny Borja (2015) es el estudio de caso de los niños beneficiarios del Centro de Desarrollo Infantil Proyecto Guagua Quinde San Roque, en donde se pretende fortalecer “nociones previas” desde su temprana edad entendidas como habilidades (aseo, descanso, recreación) para adaptarse al cambio de actividades de la vida diaria. Fundamentalmente se estudia la educación de los niños y su impacto en la generación de una mejor calidad de vida con la participación de los familiares.

Los trabajos de investigación que se consultaron hacen poca o ninguna referencia a aspectos del manejo visual de los contenidos o las propuestas gráficas del abordaje del trabajo infantil. Sin embargo, constituyen fuentes de consulta, y puntos de partida para nuevos proyectos en las ciencias sociales o la producción audiovisual.

## **Capítulo 2: Marco metodológico y diagnóstico de necesidades**

En el presente capítulo, se contextualiza el problema de investigación a distintos niveles, el cuerpo teórico sobre el que se sustenta el análisis del objeto de estudio, hasta llegar a la revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio. En el presente capítulo se describe la metodología a la que recurre el proyecto para sustentar el contenido del corto animado en 3D.

### **2.1. Enfoque metodológico de la investigación**

El enfoque metodológico es mixto porque por tanto se utilizó lo cualitativo porque responde a las necesidades de descripción del objeto de investigación, en este caso, la erradicación del trabajo infantil. Este enfoque, que es ampliamente utilizado en el campo de las Ciencias Sociales, se caracteriza por estudiar la realidad en su contexto natural, tal como sucede, y por interpretar los fenómenos tomando en cuenta las particularidades del grupo implicado.

A decir de María Eumelia Galeano, el enfoque cualitativo pone énfasis en la valoración de la subjetividad, la vivencia y la interacción de los sujetos de investigación. “Como experiencia investigativa prioriza lo micro, lo grupal, lo local y el mundo de lo cotidiano” (Galeano, 2004, p.47). Además, señala que al abordar el problema de esta perspectiva se generan tres momentos importantes en el estudio que corresponden a la exploración, focalización y profundización. En un primer momento, se entra en contacto con el problema, que en esta investigación está vinculado con la indiferencia de la sociedad y por el gobierno ante el fenómeno del trabajo infantil.

Y el segundo momento, el enfoque cuantitativo, que se encamina con la recolección de datos, y básicamente se procede a una medición, y se busca la exactitud y se expresan mediante números (Galeano, 2004, p.24).

## **2.2. Población y unidades de estudio**

La selección de la población para el presente trabajo estuvo antecedida por un proceso de observación, a través del cual pudimos establecer al sector La Mariscal, como un lugar en donde se nuclea gran parte del trabajo infantil que se genera en la capital. Por tal motivo se ubicaron para el trabajo las siguientes instituciones en el correspondiente orden de prioridad: Centro de Referencia Guagua Quinde, ubicado en la Av. Juan León Mera N24-307 y Colón; la Fundación Patronato San José, y el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito.

Diariamente, Guagua Quinde atiende a 120 niños y adolescentes que laboraban junto a sus padres en La Zona y propone un cambio de estilo de vida en una mejora de las relaciones familiares. El Centro está ubicado en la Av. Juan León Mera N24-307 y Colón, y proporciona los siguientes servicios: Cuidado nocturno temporal cuidado- diurno y nocturno- a niños entre 2 meses a 5 años, apoyo en deberes y apoyo escolar, atención psicoterapéutica individual, familiar y de pareja, actividades artístico-culturales y deportivas.

El equipo de profesionales de Guagua Quinde realiza un seguimiento de la problemática en la calle con salidas a campo, registro y referencias. Guagua Quinde cuenta con experiencia en otros tres centros infantiles ubicados en Chiriyacu, Las Cuadras y San Roque. Por estas razones, se considera que recuperar la experiencia del centro para incidir en la problemática del trabajo infantil en la ZET La Mariscal, es de gran importancia para la gestión de políticas en la ciudad.

## **2.3. Indicadores o categorías a medir**

Se precisarán los indicadores que se van a medir en el diagnóstico o las categorías que se evaluarán. Las categorías analíticas sirven de igual manera para marcar las pautas de análisis del contenido del producto audiovisual en cuanto a la representación del trabajo infantil / explotación.

### **2.3.1. Primer componente: Leyes**

Explora los conocimientos sobre el conjunto de normativas vigentes que tienen impacto sobre la problemática del trabajo infantil a nivel local e internacional. Remítase al Capítulo 1, sobre la *1.1. Contextualización espacio temporal del problema* donde se amplía el contenido de la normativa, así como se hace referencia a las organizaciones que brindan apoyo y orientación en el tema. Dentro del componente de leyes, las unidades de análisis a estudiar son:

1. Referencias a leyes locales o internacionales
2. Referencias a sanciones
3. Servicios de apoyo y orientación

### **2.3.2. Segundo componente: Representación del trabajo infantil**

De acuerdo con lo que se explicó en el marco teórico sobre *1.2.2. La producción audiovisual en la problemática social y la representación de las niñas y los niños trabajadores*, el producto audiovisual refleja la postura y la ideología del director. El relato puede dejar explícito:

1. Aceptación o rechazo del trabajo infantil
2. Diferencia entre trabajo y explotación
3. Situaciones de explotación de trabajadores menores de edad

### **2.3.3. Tercero componente: Representación de actores sociales**

En este apartado se busca indagar sobre cómo están representados implicados en la problemática de trabajo infantil. Las referencias a estos actores sugieren una posición del realizador ante este fenómeno social y su idea sobre las personas afectadas. Los personajes pueden asumir el rol de:

1. Menores como víctimas o trabajadores en relación de dependencia, o por cuenta propia.
2. Explotadores se diferencias de patrón/empleador

### 3. Papel del Estado

#### **2.4. Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información**

En la presente investigación, además de la observación, se emplearon dos técnicas para recolectar la información que permite caracterizar la situación del trabajo infantil en el sector de La Mariscal y valorar el corto, desde su estructura dramática, y desde la mirada de especialistas que trabajan en varios de los ámbitos que atraviesa esta problemática social.

#### **2.5. Técnica de revisión documental**

Esta técnica pertenece al campo de la investigación documental y su importancia radica en que intenta leer y otorgar sentido a documentos que fueron escritos en otros contextos y con otras intencionalidades, pero que son fundamentales para comprender la problemática estudiada. Esta revisión, “parte de propuestas y resultados sistemáticos, alcanzados en procesos de conocimientos previos” (Gómez, 2011, p.230). Esta tarea de indagar en la literatura existente de investigación incluye la identificación de datos, selección, análisis crítico y descripción del material existente sobre el tema de interés. Para este propósito se acudió a fuentes primarias y secundarias.

##### **2.5.1. Fuentes primarias**

Son las que “contienen datos o informaciones reelaborados o sintetizados (Buonacore, 1980, p. 229). Algunos ejemplos de este tipo de recurso son los resúmenes, bibliografías, críticas, comentarios, cuadros estadísticos, diccionarios y más. Para este trabajo particularmente se recurrió a notas de prensa local que abordan el tema del trabajo infantil en el sector de La Mariscal.

El recurso empleado fue una **encuesta a expertos**. Cabe señalar que en la presente investigación los expertos constituyen los informantes claves en virtud de que sobre la base de sus comentarios se articularon elementos para la estética del producto audiovisual.

En este punto se realizó una adaptación al Método Delphi, que es un proceso de comunicación para tratar temas complejos. Se lo considera un método predictivo o de pronóstico altamente útil dentro de los métodos cualitativos o subjetivos. El éxito depende de la elaboración adecuada de un cuestionario y de la elección de los expertos consultados. Las características de este método con base en el trabajo de Suárez (2012) son:

- **Anonimato:** Durante el Delphi ningún experto conoce la identidad de los otros que componen el grupo de debate.
- **Iteración y realimentación controlada:** La iteración se consigue al presentar varias veces el mismo cuestionario, lo que permite disminuir el espacio intercuartil, ya que se consigue que los expertos vayan conociendo los diferentes puntos y puedan ir modificando su opinión.
- **Respuesta del grupo en forma estadística:** La información que se presenta a los expertos no es solo el punto de vista de la mayoría, sino que se presentan todas las opiniones indicando el grado de acuerdo que se ha obtenido.
- **Heterogeneidad:** Pueden participar expertos de determinadas ramas de actividad sobre las mismas bases.

En este sentido debemos señalar que la encuesta desempeñó un papel importante debido a que, a través de esta, los expertos encuestados (quienes a nivel municipal son encargados de evaluar políticas para contrarrestar el trabajo infantil) emitieron juicios valorativos sobre el tema en cuestión, los que resultaron útiles para tener un acercamiento más real a la problemática de marras, y elaborar imágenes e ideas para la propuesta estética del trabajo audiovisual. La idea fue presentar el animatic del producto audiovisual a dichos especialistas y que ellos posteriormente contestasen un cuestionario semiestructurado, en el que las preguntas tienen como eje principal temas como, el trabajo infantil, la explotación y los derechos de los niños, niñas y adolescentes. El cuestionario se empleó como una herramienta de consulta y su diseño fue semiestructurado. Con este fin, se empleó la herramienta de formularios disponible de forma gratuita en Google para facilitar la consulta y respuesta de los expertos sobre el contenido de la propuesta gráfica.

### 2.5.2. Fuentes secundarias

El catedrático Domingo Buonacore las define como “las que contienen información original, no abreviada ni traducida: tesis, libros, monografías, artículos de revistas, manuscritos. Se les llama también fuentes de información de primera mano” (Buonacore, 1980, p. 229). Son útiles ya que proveen evidencias directas sobre el hecho que se está investigando. En este estudio se ha tenido acceso a documentación relevante del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, Instituto Nacional de Estadística y Censos, Consejo Nacional de Planificación, Ministerio de Inclusión Económica y Social, Administración Especial Turística La Mariscal, entre otras.

### 2.6. Muestra

Se escogieron diez informantes claves para ser encuestados. Los criterios de selección parten de la participación de expertos en diversas áreas pertinentes para la investigación, que puedan evaluar a partir de su experiencia profesional, el contenido propuesto por el animatic. Así se planeó consultar a profesionales en las siguientes áreas:

Tabla 1 Perfil de expertos para evaluación de propuesta audiovisual (*Fuente: Elaboración propia*)

|           |  |
|-----------|--|
| Sujeto 1  | Activista de Derechos Humanos                          |
| Sujeto 2  | Periodista-Antropóloga Visual                          |
| Sujeto 3  | Socióloga  |
| Sujeto 4  | Escritor   |
| Sujeto 5  | Parvularia y Educación                                 |
| Sujeto 6  | comunicador social                                     |
| Sujeto 7  | Docente  |
| Sujeto 8  | Psicólogo Educativo                                    |
| Sujeto 9  | Guionista, escritora, editora, realizadora audiovisual |
| Sujeto 10 | Médica Terapeuta Familiar                              |

## **2.7. Formas de procesamiento de la información obtenidas de la aplicación de los métodos y técnicas**

Para analizar y generar las encuestas que requiere el método Delphi, se empleó una herramienta Formularios de Google, que es una aplicación que permite armar una encuesta gratuita, publicarla en la web y enviarla al correo electrónico de quienes deben completar el cuestionario. Posteriormente, además de visualizar las respuestas, esta aplicación también cuenta con recursos para analizar los datos obtenidos.

En la presente investigación se contrasta el material que se obtuvo de las fuentes primarias y secundarias, que sirven como una contextualización de la situación del trabajo infantil en el país y en el sector de La Mariscal, con la opinión de los expertos alrededor de la problemática y sobre la propuesta del producto audiovisual.

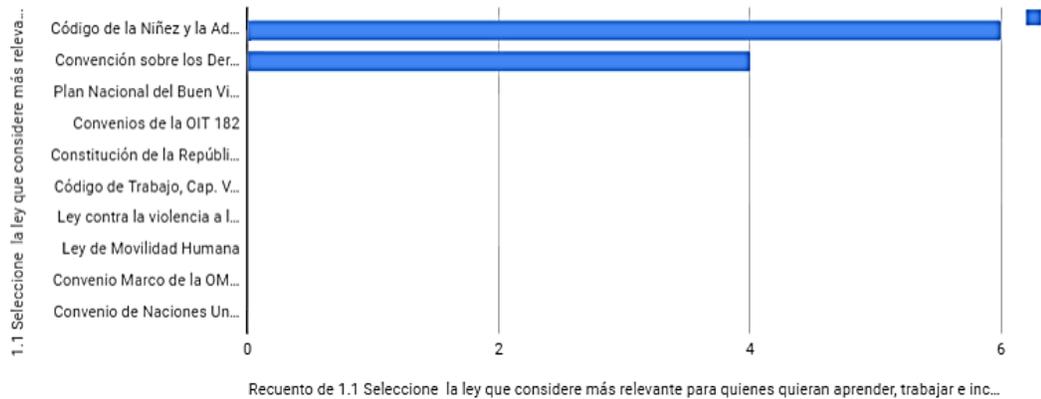
## **2.8. Resultados del diagnóstico realizado**

Los reportes en este apartado son positivos debido al diseño de la investigación que logró consultar de manera efectiva y obtener la respuesta de los expertos sobre la propuesta del contenido. Éxito que se atribuye a la consulta previa de las investigaciones existentes, así como un evidente compromiso de esta investigación por aportar a la sensibilización en el tema del trabajo infantil.

### **2.8.1. Resultados de la encuesta**

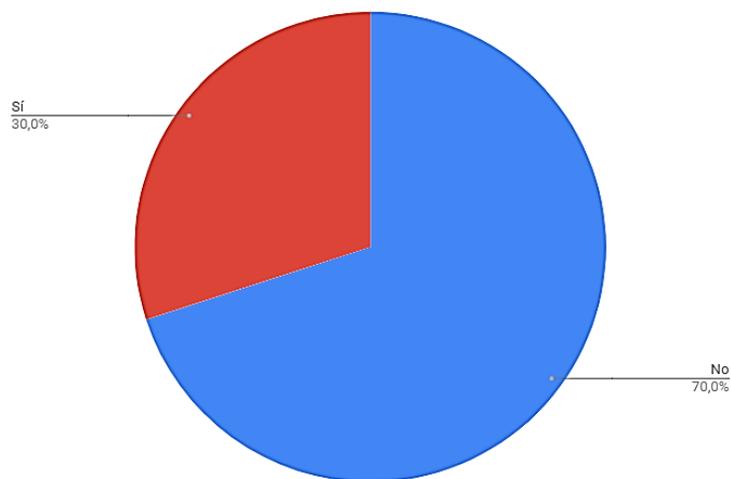
Los resultados de esta encuesta nos muestran las siguientes concurrencias. De los expertos consultados el 80% ha trabajado con niños, quienes consideran al Código de la Niñez y la Adolescencia (Ecuador) como la normativa más relevante para quienes quieran aprender, trabajar e incidir en la problemática del trabajo infantil. Esta conclusión fue casi unánime de entre un conjunto de diez leyes internacionales y locales donde también se le dio prioridad a la Convención sobre los Derechos del Niño. Además, debemos señalar que la encuesta tampoco arrojó ninguna sugerencia conceptual o de forma por parte de los expertos consultados en lo relativo al producto audiovisual, lo cual constituyó motivo más que suficiente para culminar el producto como se había planeado.

Recuento de 1.1 Seleccione la ley que considere más relevante para quienes quieran aprender, trabajar e incidir en la problemática del trabajo infantil en Ecuador



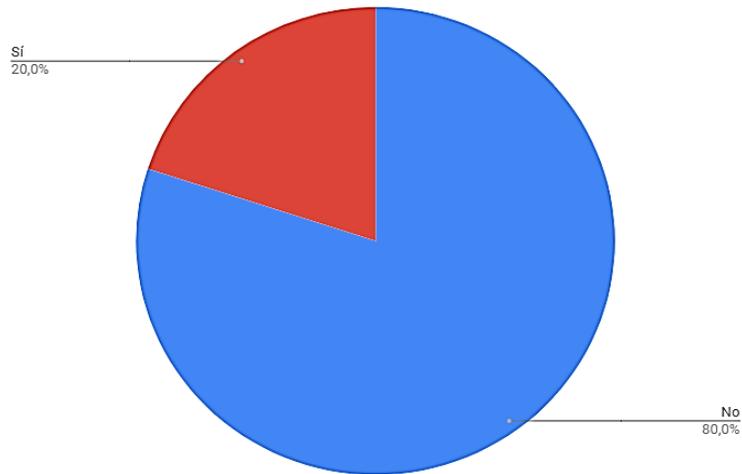
A la pregunta: *1.2 La propuesta gráfica, ¿proporciona información clara sobre las leyes vigentes que regulan el trabajo infantil?* El 70% de los consultados respondió que *no*.

Recuento de 1.2 La propuesta gráfica, ¿proporciona información clara sobre las leyes vigentes que regulan el trabajo infantil?



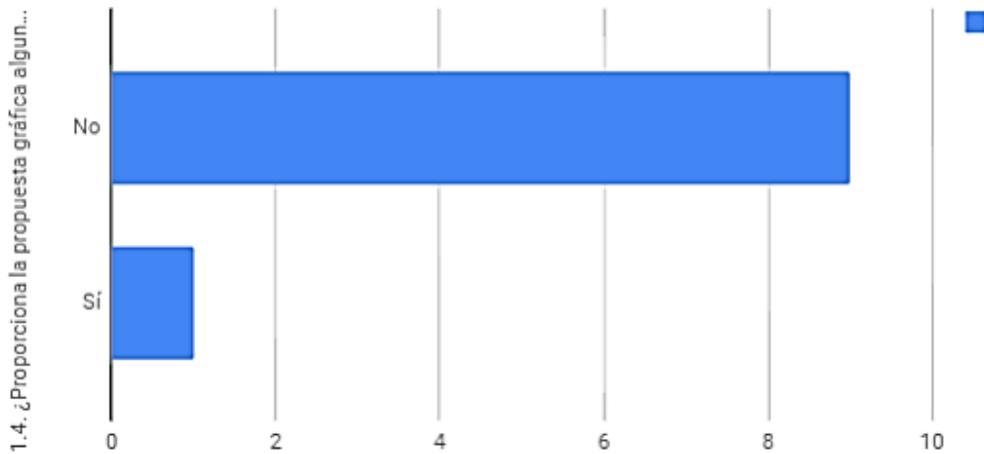
A la pregunta 1.3 ¿Informa esta propuesta gráfica sobre la jornada laboral regulada para los menores trabajadores?

Recuento de 1.3 ¿Informa esta propuesta gráfica sobre la jornada laboral regulada para los menores trabajadores?



A la pregunta 1.4. ¿Proporciona la propuesta gráfica alguna información sobre organizaciones públicas o privadas que prestan servicios, ayuda u orientación sobre el Trabajo Infantil?

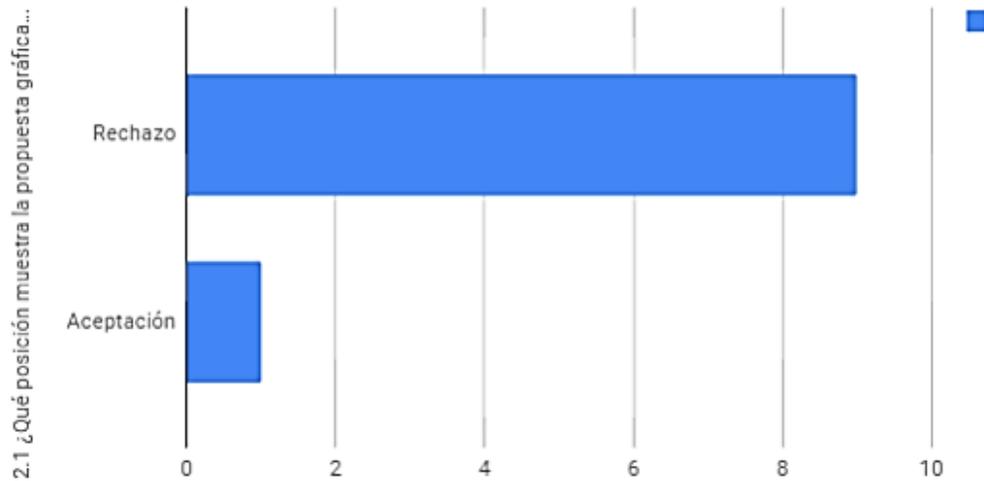
Recuento de 1.4. ¿Proporciona la propuesta gráfica alguna información sobre organizaciones públicas o privadas que prestan servicios, ayuda u orientación sobre el Trabajo Infantil?



Recuento de 1.4. ¿Proporciona la propuesta gráfica alguna información sobre orga...

A la pregunta 2.1 ¿Qué posición muestra la propuesta gráfica frente al trabajo infantil?

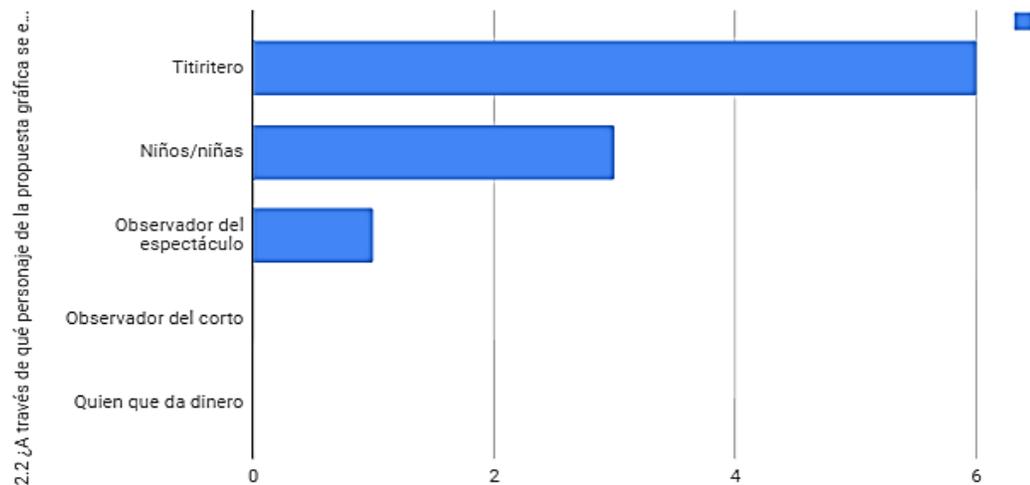
Recuento de 2.1 ¿Qué posición muestra la propuesta gráfica frente al trabajo infantil?



Recuento de 2.1 ¿Qué posición muestra la propuesta gráfica frente al trabaj...

A la pregunta 2.2 ¿A través de qué personaje de la propuesta gráfica se evidencia las condiciones de explotación en el trabajo infantil?

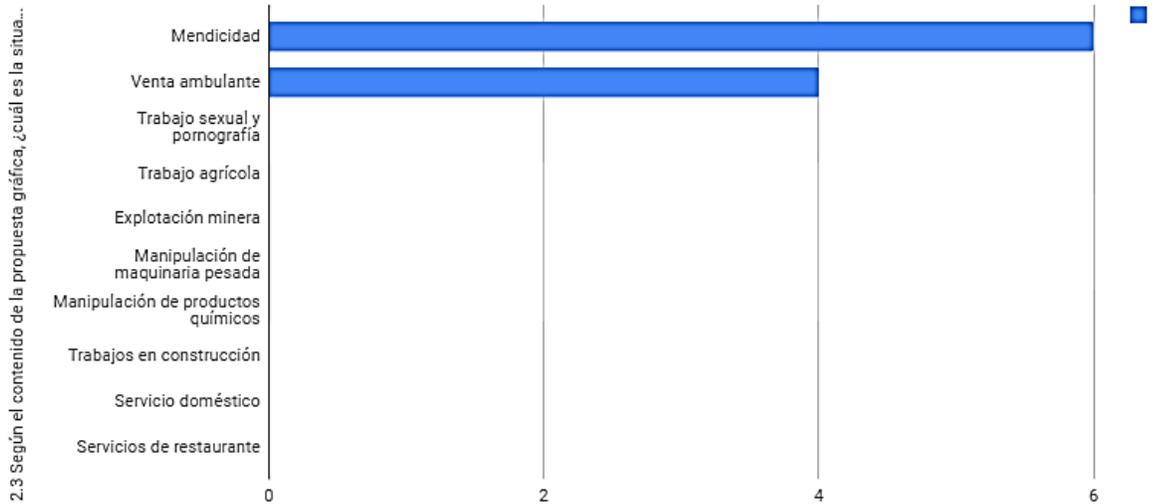
Recuento de 2.2 ¿A través de qué personaje de la propuesta gráfica se evidencia las condiciones de explotación en el trabajo infantil?



Recuento de 2.2 ¿A través de qué personaje de la propuesta gráfica se evidencia las...

2.3 Según el contenido de la propuesta gráfica, ¿cuál es la situación a la que más se exponen a la explotación a los niños, niñas y adolescentes trabajadores?

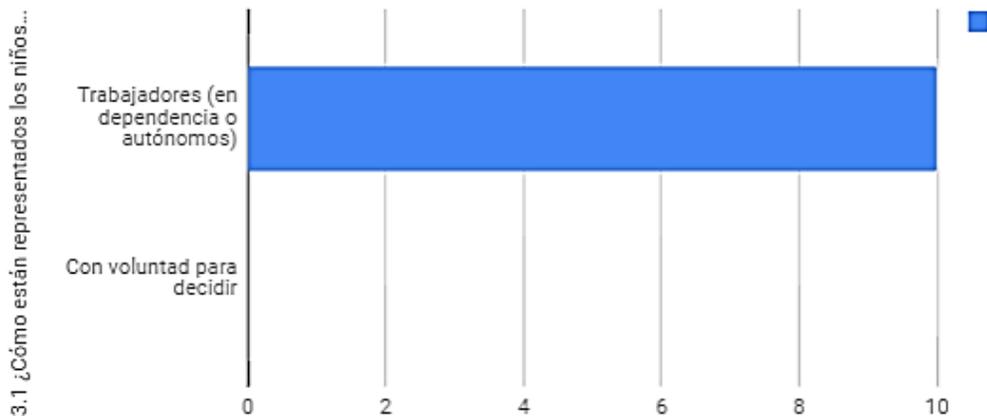
Recuento de 2.3 Según el contenido de la propuesta gráfica, ¿cuál es la situación a la que más se exponen a la explotación a los niños, niñas y adolescentes trabajadores?



Recuento de 2.3 Según el contenido de la propuesta gráfica, ¿cuál es la situación a la que más se exponen...

3.1 ¿Cómo están representados los niños en la propuesta gráfica?

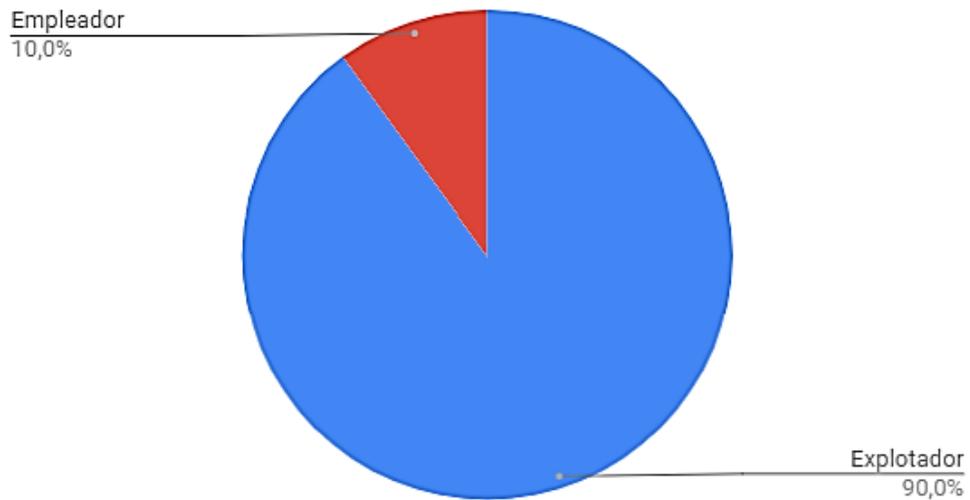
Recuento de 3.1 ¿Cómo están representados los niños en la propuesta gráfica?



Recuento de 3.1 ¿Cómo están representados los niños en la propuesta...

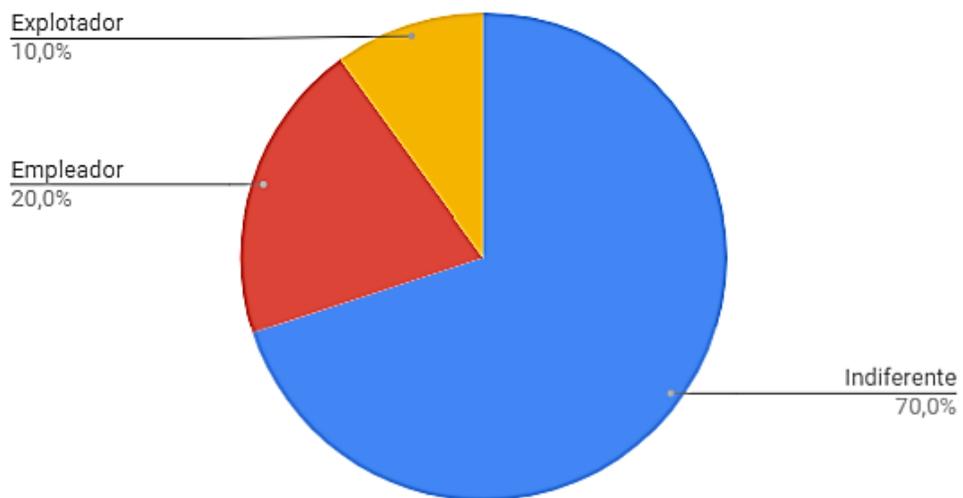
3.2 ¿Utilice uno de los adjetivos para caracterizar a los siguientes personajes?  
[Titiritero]

Recuento de 3.2 ¿Utilice uno de los adjetivos para caracterizar a los siguientes personajes? [Titiritero]



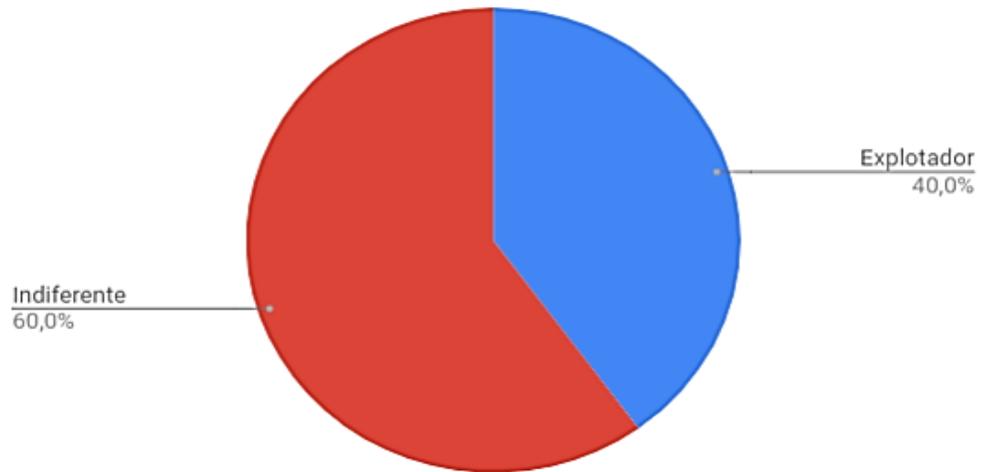
3.2 ¿Utilice uno de los adjetivos para caracterizar a los siguientes personajes? [Quien entrega dinero]

Recuento de 3.2 ¿Utilice uno de los adjetivos para caracterizar a los siguientes personajes? [ Quien entrega dinero]



3.2 ¿Utilice uno de los adjetivos para caracterizar a los siguientes personajes?  
[Padres de familia]

Recuento de 3.2 ¿Utilice uno de los adjetivos para caracterizar a los siguientes personajes? [Padres de familia]



## 2.9. Regularidades del diagnóstico

Después de haber procesado las valoraciones que realizaron los especialistas se obtuvieron las siguientes regularidades que permitieron esbozar las particularidades formales y conceptuales de la propuesta:

En tal sentido podemos establecer dos grandes bloques temáticos dentro de las regularidades encontradas, el primero tiene que ver con criterios psicosociales que afloraron durante la investigación, los que ofrecieron un asidero conceptual importante en la elaboración de ciertos giros de la acción en la propuesta. El otro bloque arrojó información acerca de los aspectos formales del lenguaje audiovisual tenidos en cuenta para la composición de las imágenes.

### **Regularidades obtenidas del aspecto social (contexto)**

En este sentido una de las regularidades encontradas durante el proceso de encuesta fue el hecho de reconocer al **Código de la Niñez y la Adolescencia** ecuatoriano, como un documento rector para evaluar y elaborar procesos y estrategias que contrarresten el problema del trabajo infantil. En tal sentido, este documento constituyó un elemento imprescindible a la hora de planear la propuesta.

Dentro de la temática social otro aspecto que devino en unánime observación fue precisamente establecer **la mendicidad** como la situación clave a la que más se exponen los niños y niñas trabajadores. Este resultado constituyó un elemento interesante para la construcción, planificación y elaboración de situaciones y personajes del material audiovisual.

Por último, dentro de este bloque debemos acotar un aspecto de suma importancia a nivel social, y es precisamente lo relacionado con el papel que juegan las **instituciones público-privadas** en la ayuda social que pudiesen prestar (en dependencia de sus competencias y recursos) en relación con una problemática social álgida como el trabajo infantil. Para nuestra sorpresa este punto dejó claro, que las mencionadas instituciones no prestan suficiente ayuda al respecto de esta cuestión. Teniendo en cuenta lo anteriormente

expuesto nuestra propuesta audiovisual pudiese funcionar como un dinamizador de sensibilidades estatales y privadas, que genere apoyos para paliar la situación del trabajo infantil, y es precisamente esta una de las aristas de aplicación de este proyecto de tesis.

### **Regularidades obtenidas del aspecto formal (imagen)**

Una regularidad encontrada durante el proceso investigativo tiene que ver con el nivel de aceptación por parte de los especialistas encuestados, para con la construcción social-simbólico-estética de los personajes del corto, así como la representación que, a través del lenguaje audiovisual, se realiza de la problemática del trabajo infantil. En tal sentido hubo un alto índice de agrado en cuanto a la construcción morfo-conceptual de los personajes y los roles que desempeñan, así como de los escenarios en donde transcurre la historia.

También se estableció que, generalmente las propuestas visuales realizadas sobre la idea del trabajo infantil han sido planteadas desde posturas documentales en donde aparece la figura del niño trabajador como víctima social. Sin embargo, la propuesta en cuestión genera un acercamiento a la problemática desde el punto de vista de la fantasía, con apego a lo lúdico, que apela a códigos y patrones estéticos más próximos al lenguaje infantil, y, por ende, más colindantes con los procesos y ámbitos psicosociales en los que se mueven los niños. De esta forma el trabajo en cuestión representa la posibilidad de abrir una discusión enriquecedora en circuitos educativos, para crear conciencia sobre la responsabilidad de padres, autoridades y naciones en la desaparición de este fenómeno social.

### **Capítulo 3: Diseño de la propuesta, solución al problema y valoración**

En el presente capítulo se describe en qué consiste la propuesta de contenido y cómo la producción audiovisual apoyará estas ideas. Se describen los recursos técnicos que se emplearon. De esta forma, se exponen los fundamentos, la presentación y valoración de la propuesta.

El proceso de evaluación se llevó a cabo vía correo electrónico con el envío de un formulario de encuesta creado con herramientas de Google. Esta decisión se tomó después de varios intentos frustrados de contar con el apoyo de la Fundación Patronato San José, para contar con la participación de trabajadores municipales en distintas instituciones como los Guagua Centro, Casa de la Niñez, Habitantes de la Calle, y Hogares de Paz.

Hubo una segunda dificultad en el orden de la disponibilidad de tiempo para reunir a los expertos, debido a que sus horarios, ocupaciones y residencias les impedían concurrir a las diferentes fechas que se propusieron. De este modo, en una adaptación del método Delphi<sup>4</sup>, se congregó a los expertos de manera virtual.

A través de un formulario que se puede revisar en el *Anexo 2*, al final de esta investigación, se elaboraron 20 preguntas, que contemplaron entre otras cuestiones, el registro de perfil profesional, la observación de la propuesta del corto animado, y posteriormente la evaluación propiamente del contenido en las categorías analíticas.

#### **3.1. Fundamentos de la propuesta**

De acuerdo con lo que se ha planteado anteriormente, podría parecer que el cine documental y el de animación van por vías distintas. La razón principal radica en que mientras el documental busca ser un reflejo de la realidad, el de animación está enfocado en contar historias de ficción o mundos imaginarios que van más allá de una cámara fotográfica o de video. Sin embargo, aunque sus objetivos iniciales difieren, se ha comprobado que su unión puede ser muy fructífera, en temas educativos y de sensibilización. Esto se debe a que

---

<sup>4</sup> *Se lo considera un método predictivo o de pronóstico altamente útil dentro de los métodos cualitativos o subjetivos*

el cine de animación es una técnica audiovisual donde se emplean dibujos, en movimiento, para crear una historia o cuento.

Mucho se ha criticado al poder “penetrante” y “adictivo” que tienen los dibujos animados, llamados también coloquialmente “comiquitas”. Sin embargo, en esta oportunidad, nos percatamos que las películas de dibujos animados pueden servir como un importante recurso pedagógico, especialmente a la hora de analizar valores en una sociedad (Campo-Redondo, 2010, p. 144).

Ante este riesgo de revictimizar y ahondar en un enfoque trágico del trabajo infantil, convirtiendo el sufrimiento de los niños en un cliché, por demás naturalizado, surge la necesidad de buscar otras formas de representación. Al tratarse de un tema que está relacionado con la población infantil, la animación se convierte en una de las estrategias idóneas para informar y construir nuevas narrativas y otras miradas sobre ellos.

Esta capacidad para servir de recurso didáctico ha hecho que los cortometrajes animados que no duran más de 30 minutos sean empleados en aulas, publicidades y organizaciones independientes que buscan causar mayor impacto en la sociedad y llegar a más espectadores con su mensaje. Así, el video de corta duración deja de tener como único fin el entretenimiento y es utilizado “como arma política y/o guerrillera y pacífica que interesa a cualquier clase social. La demanda de videos de información alternativa existe muchas veces introducida desde el exterior en forma de contrabando y muchas veces producidas desde dentro” (Mampaso, 2006, p. 136).

### **3.2. Presentación de la propuesta**

Con base en lo explicado en el Capítulo I, *Cortometraje animado en 3D: estrategia lúdica e informativa*, se detallan las siguientes fases del trabajo en:

- Fase de Preproducción (incluye idea, sinopsis, argumento, guion, storyboard y bocetado)

- Fase de Producción (incluye modelado, texturización, iluminación, *rigging*, animación y render)
- Fase de Postproducción (incluye corrección de color, efectos y musicalización)

### 3.2.1. Fase de Preproducción

#### Idea

Un niño, camina por la calle, un ser maligno, lo controla y lo lleva a trabajar, la función termina y el niño regresa al mundo real, y es prisionero del titiritero.

#### Sinopsis

Un niño transita por una calle oscura, las personas caminan frente al niño, como si no existiese, al llegar a la esquina de la vereda, el niño se detiene para esperar el semáforo, un ente maléfico, surge de una nube de “smog” que enceguece a todos, lo ata de las manos y lo lleva al paso cebra, para que inicie el acto circense, cae los limones y el niño inmediatamente se pone a realizar los malabares, el niño con su poderosa imaginación, piensa que está en un circo, que todos lo aplauden y admiran, un claxon ensordece al niño y lo hace despertar de su sueño, y el niño presuroso corre a recibir una moneda, pero el titiritero se adelanta y extiende su mano huesuda y arrebata la moneda tan esperada.

#### Descripción de los personajes del cortometraje

**Tabla 2. Cuento “Los niños de la Calle”. Caracterización de personajes**

| Personajes         | Nombres                                | Características  |
|--------------------|--|--|
| <b>Principales</b> | Kevin,<br>niño<br>trabajador           | Vestido con lo que quedó de su uniforme de escuela; un calentador con las bastas rotas y un saco con capucha viejo y sucio. Zapatillas de lona sin cordones. |
|                    | El<br>Ttiritero                        | Don Albani, tipo demonio vestido de esmoquin y sombrero de copa que en un principio aparece solo en forma de nube de humo, su rostro es aterrador.           |
| <b>Secundarios</b> | Gente.                                 |  |
|                    | Hombre desconfiado de traje y corbata. |  |

*Fuente: Elaboración propia*

## Argumento

El tipo de historia del cortometraje se basó en el trabajo de Tesis Doctoral de C. Hidalgo, en la que distingue 5 tipos de historias a nivel argumental.

- Realista
- Realismo mágico
- Sin sentido
- Fantástico
- Realidad zoomorfa

Destacando el **Realismo mágico**, para la construcción de la historia, porque mediante este género se desarrolla una realidad, y se apoya con elementos fantasiosos asumiéndolo como algo natural. El protagonista tiene un poder mágico para resolver sus problemas.

Como se describió en el apartado 2.3. *Indicadores o categorías a medir*, se formularon tres grandes categorías de análisis a las que denominamos componentes y en tal sentido tanto el argumento de la historia como la evaluación de los expertos, está guiada por ellos:

- ✓ Primer componente: Leyes
- ✓ Segundo componente: Representación del trabajo infantil
- ✓ Tercero componente: Representación de actores sociales

El argumento del cortometraje animado en 3D, parte de la construcción de un cuento que posteriormente pasará a través de todas las etapas técnicas que han sido detalladas en capítulos anteriores, hasta que se articule como un producto audiovisual que cuestione la temática del trabajo infantil. La idea surgió ante una inquietud personal sobre los niños que pedían dinero o vendían productos en las calles, porque esta realidad a la que los quiteños nos enfrentamos diariamente, me ha interpelado siempre. Por lo tanto, decidí trabajar este fenómeno en mi tesis y plantear un recurso que pudiera ponerlo en debate y al unísono sirviera para concientizar a las personas sobre este hecho.

## **Argumento de la producción audiovisual**

### **Introducción:**

Un niño transita por una calle oscura, las personas caminan frente al niño, como si no existiese, al llegar a la esquina de la vereda, el niño se detiene y espera a que el semáforo cambie de verde a rojo, su mirada queda expectante al artefacto mecánico que cambia de color.

### **Punto de giro:**

En un instante surge de una nube de “smog” que enceguece a todos, y oscurece el ambiente, un ser de sombrero de copa con un traje de esmoquin, con las manos huesudas, aparece y de sus manos salen unos hilos que están preparados para amarrar al niño, y tenerlo prisionero, lo ata de las manos y lo lleva al paso cebra, para que inicie el acto circense.

### **Problema:**

El titiritero hace caer unos limones para que el niño comience su mejor acto, inmediatamente realiza los malabares, el niño con su poderosa imaginación, hace cambiar el escenario.

### **Clímax:**

El niño lanza un limón y el escenario cambia a un teatro de circo, el limón lanzado cambia de forma y ahora es una pelota brillante, como si fuera de metal, los autos se han marchado y las personas quedan fascinados por la forma que lanza las pelotas, la velocidad, la agilidad, prepara el final del acto con un salto mortal.

### **Punto de giro:**

Un claxon despierta al niño y lo ensordece, el escenario se ha desvanecido, aún sigue en la oscura calle de la ciudad, las personas se han marchado, ahora solo están autos pitando para que recoja sus monedas, el niño presuroso corre a recibir una moneda.

### **Final:**

Un conductor estira su brazo para regalar una moneda, sin mirarlo, la moneda cae lentamente y el niño estira su mano para recibir la moneda, de un momento la mano del titiritero se adelanta y extiende su mano huesuda, una nube de “smog”, aparece y arrebató la moneda tan esperada.

## **Guion Literario de la propuesta audiovisual**

El Kevin está parado en la esquina de la Av. Amazonas y Patria, una multitud pasa por delante de él, como si este no existiera, mientras camina el rostro de Kevin permanece con la expresión perdida. Su ropa esta desgastada. Alrededor los autos van y vienen, nadie se detiene a mirarlo cuando va avanzando por la calle.

Cambia el semáforo de amarillo a rojo, cuando Kevin va a cruzar el cielo empieza a oscurecer las nubes toman una forma extraña que se pone muy cerca de él, la nube toma cierta forma diabólica a la que le empiezan a crecer los dedos y salen de ellos hilos que atan las manos y los pies del niño y empieza a manejarlo. Lo pone frente a los autos, empieza con sus malabares, lanza el primer limón cual pelota, al bajar el niño mira su público admirado y esperando su show, con destreza lanza al aire otro limón, mira alrededor y ahora todo es un hermoso circo, con telares y luces de colores, los autos ya no se escuchan en su lugar hay una música circense lo que tiene frente a él es un público admirando sus hazañas, los aplausos no se detienen. La multitud sorprendida observa con detenimiento el danzar de sus malabares hasta que uno cae al suelo en el ya no es una pelotita brillante sino un limón común y corriente al levantarlo alza su mirada y el público desaparece el escenario se convierte nuevamente en una simple avenida.

Kevin ha terminado su número al acercarse a la ventana del automóvil frente a él, extiende su mano para recibir un billete, al mismo tiempo se extiende también la mano del titiritero, quien es el que recibe la moneda es mucho más grande que todo lo que le rodea, a sus pies está toda una ciudad que asemeja a una caja de teatro para títeres y otros títeres haciendo malabares frente a los autos recibiendo dinero. Él tiene el poder de manejarlo todo.

### **Ficha técnica**

El guion técnico es una ficha el cual se procede a diseñar mediante una tabla, primero se divide en escena enumeradas con una pequeña descripción de la escena del cortometraje de la historia de los niños de la calle. La ficha técnica se resume en la *Tabla 3* que se detalla a continuación:

**Tabla 3 Plan de trabajo con base en el guion técnico**

| ESC | PLANO             | PERSONAJE                    | SONIDO | DESCRIPCIÓN   |
|-----|-------------------|------------------------------|--------|---|
| 1   | P. G.             | Kevin                        |        | De una ciudad, del tránsito, y ruido de autos pasando por las calles.   |
| 2   | P.G.              | Kevin                        |        | Kevin camina de frente hacia la cámara, las personas caminan.   |
| 3   | P.M.              | Kevin                        |        | Kevin llega a la esquina de la calle, mira el semáforo.   |
| 4   | P.M. Picado       | Kevin                        |        | El semáforo, cambia de color de verde a rojo, y encima de Kevin aparece una nube.   |
| 5   | P. G.             | Nube sombra, titiritero      |        | Esta sombra, se presenta y cobra forma, con un sombrero largo   |
| 6   | P.P.              | Kevin                        |        | Aparece una cuerda que sujeta la mano de Kevin.   |
| 7   | P.P.              | Kevin                        |        | De igual manera una cuerda baja y atrapa amarra a Kevin. (Aguja).   |
| 8   | P.G. Picado       | Kevin                        |        | Kevin, se encuentra amarrado como un títere.  |
| 9   | P.M. Picado       | Kevin y Titiritero           |        | El titiritero, lo hace mover a Kevin para que se presente en la calle   |
| 10  | P.P.              | Ejecutivo                    |        | Las luces, se apagan y unas cortinas abren el Show  |
| 11  | P.G.              | Kevin                        |        | Kevin empieza a soltar una pelota, de mano en mano  |
| 12  | P.P.              | pelota                       |        | Hasta que lanza su pelota lo más alto, y esta se cambia de pelota a limón   |
| 13  | P.G.              | Kevin                        |        | Kevin corre a recoger su pelota   |
| 14  | P.G.              | Kevin                        |        | Las personas que están aplaudiendo, se desvanecen.  |
| 15  | P.M. Over Shouder | Kevin                        |        | Suena un Pito fuerte y Kevin mira que sigue siendo la misma calle oscura, y   |
| 16  | P.G.              | Titiritero                   |        | El Titiritero, jala a Kevin para que vaya a pedir dinero.   |
| 17  | P.G.              | Kevin                        |        | Kevin salta y lo lleva a los autos  |
| 18  | P.M. Contrapicado | Conductor                    |        | Conductor, no le mira a Kevin y solo extiende su mano   |
| 19  | P.P.              | Kevin, Titiritero, Conductor |        | El conductor le entrega un billete a Kevin y por debajo de la mano aparece una mano huesuda que atrapa rápidamente el dinero.                 |
| 20  | P.G.              | Titiritero<br>Kevin          |        | EL titiritero se encuentra en su caja de titiritero a Kevin lo lanza como un muñeco de trapo y lo cuelga en su caja de el titiritero malvado. |
| 21  | P.G.              | Kevin                        |        | Fade a negro  |
| 22  | P.G.              | Kevin                        |        | Artículos y organizaciones  |

*Fuente: Elaboración propia*

## Storyboard

Mediante la revista *Atticus TRES*, *el storyboard*, lo describe como un guión gráfico, en el cual se revelen planos, representa el espacio escénico, intervenciones de los personajes, acciones, también se puede revelar los movimientos de cámara o la continuidad entre planos. Lo importante es el carácter imaginativo que tenga el artista. Los artistas visuales tienen aptitudes de imaginarse y plasmarlas en papel para que pueda la animación ser creíble, y tenga una continuidad la historia, es muy común al iniciar un cortometraje hacer cambios bruscos de la cámara, esto confunde al espectador, y rompemos la continuidad lógica del producto audiovisual, como resultado marcamos una incertidumbre al espectador.

### *Regla de 180 grados en términos Cinematográficos*

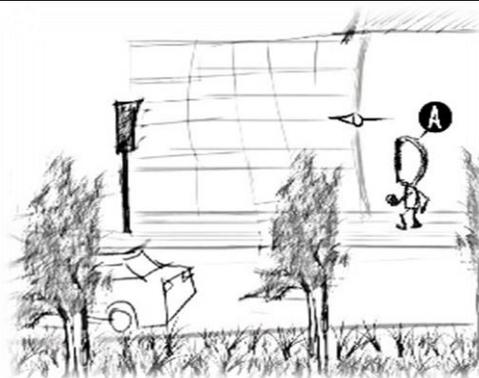
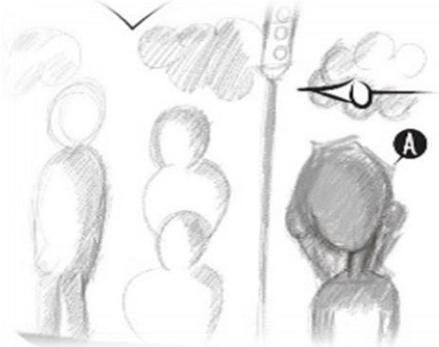
Es una línea trazada horizontalmente, nos permite visualizar, en donde ubicamos la cámara o cámaras, para mantener una continuidad en la siguiente toma. El posicionamiento de la cámara debe comunicarnos, y el porqué de cada toma, ángulo de cámara, así como también la entrada y salida en escena se debe planificar en esta etapa para que no tengamos el rompimiento de la secuencia y orden de la historia.



*Ilustración 1.* La regla de los 180 grados: Qué es y cómo romperla como un maestro.  
Copyright 2018 por ENFLIME Cine todo el tiempo.

## Escena 1

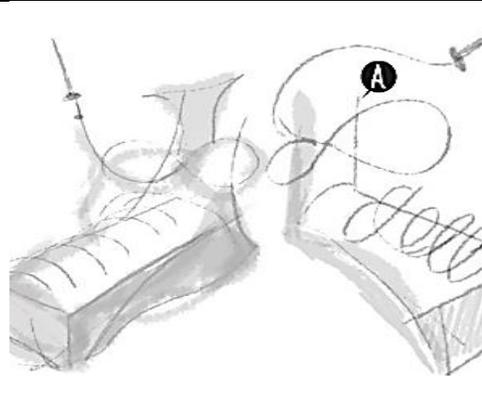
Kevin está parado en la esquina de la intersección de las avenidas Amazonas y Patria. Una multitud pasa por delante de él como si no existiera. Mientras camina, el rostro de Kevin permanece con la expresión perdida. Su ropa esta desgastada y alrededor, los autos van y vienen. Nadie se detiene a mirarlo cuando va avanzando por la calle.

|                 |   |   |   |  |
|-----------------|---|---|---|--|
| <b>Escena 1</b> | A | Título del proyecto   | B | Kevin camina por la calle todos los días y se dirige al semáforo                     |
|                 |   |     |   |   |
|                 | C | Las personas caminan sin importar la presencia del niño, la cámara viaja con el niño. | D | Kevin llega al semáforo. Espera el cambio de la luz verde a rojo.                    |
|                 |   |    |   |  |

*Ilustración 2. Escena 1, A-D*

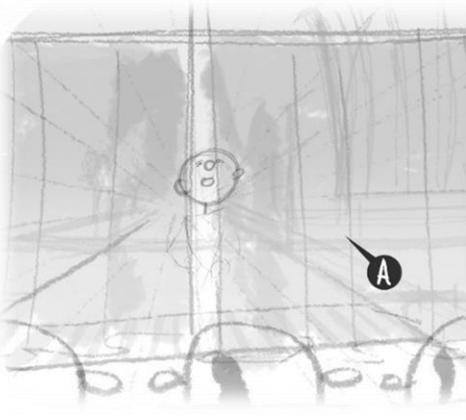
## Escena 2

Cambia el semáforo de amarillo a rojo. Cuando Kevin va a cruzar, el cielo empieza a oscurecer. Las nubes toman una extraña forma que se pone muy cerca de él. De una nube de humo aparece un ser maligno cadavérico al que le empiezan a crecer los dedos y salen de ellos hilos que atan las manos y los pies del niño y empieza a manejarlo. Lo pone frente a los autos, empieza con sus malabares, lanza el primer limón hacia arriba y la vemos girar cual pelota.

|                 |   |  |   |   |
|-----------------|---|--|---|---|
| <b>Escena 2</b> | A | Cuando el semáforo cambia a rojo una nube de humo aparece arriba de la cabeza de Kevin | B | De esta nube de humo empieza a aparecer un ser cadavérico con un sombrero largo y largas manos. |
|                 |   |      |   |              |
|                 | C | La mano de Kevin empieza a rodear una cuerda para atraparlo                            | D | Los pies también son atrapados por las cuerdas.   |
|                 |   |     |   |             |

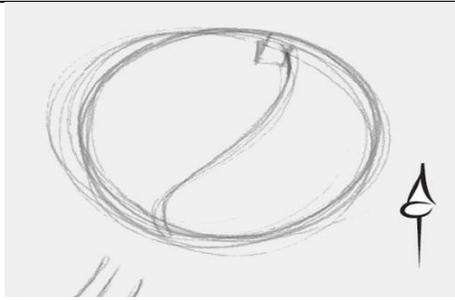
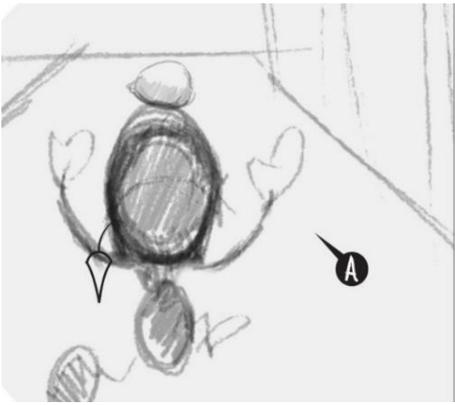
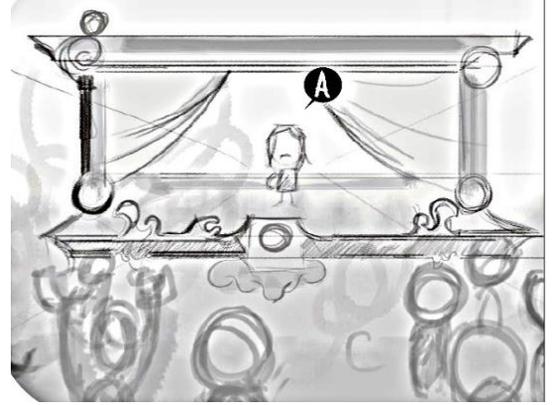
*Ilustración 3. Escena 2, A-D*

Al bajar el niño mira al público admirado que espera su show. Con destreza, lanza al aire otro limón, mira alrededor y ahora todo es un hermoso circo, con telares y luces de colores. Los autos ya no se escuchan. En su lugar hay una música circense y lo que tiene frente a él es un público admirando sus hazañas, los aplausos no se detienen.

|                 |   |  |   |  |
|-----------------|---|--|---|--|
| <b>Escena 2</b> | E | Kevin se encuentra prisionero por el Titiritero  | F | El Titiritero empieza a mandar en el cuerpo de Kevin.                                |
|                 |   |                        |   |   |
|                 | G | De repente se apagan las luces y un escenario de un circo aparece como si estuviese en una gran función. | H | Kevin empieza a lanzar sus limones, haciendo su acto circense.                       |
|                 |   |                       |   |  |

*Ilustración 4. Escena 2, E-H*

La multitud sorprendida observa con detenimiento el danzar de sus malabares hasta que uno cae al suelo, donde ya no es una pelotita brillante sino un limón común y corriente. Al levantarlo, voltea su mirada y el público desaparece. El escenario se convierte nuevamente en una simple avenida con autos frente a él.

|                 |   |   |   |  |
|-----------------|---|---|---|--|
| <b>Escena 2</b> | I | El limón es lanzado por los aires.  | J | Mientras está en el aire el limón, se transforma en una pelota   |
|                 |   |   |   |   |
|                 | K | Kevin falla en atraparla y el limón cae. Kevin corre para recogerlo.                | L | Kevin sorprendido porque ha cambiado de escenario. Ya no hay más autos solo una multitud que empieza a aplaudirlo por el acto circense que representa. |
|                 |   |  |   |    |

*Ilustración 5. Escena 2, I - L*

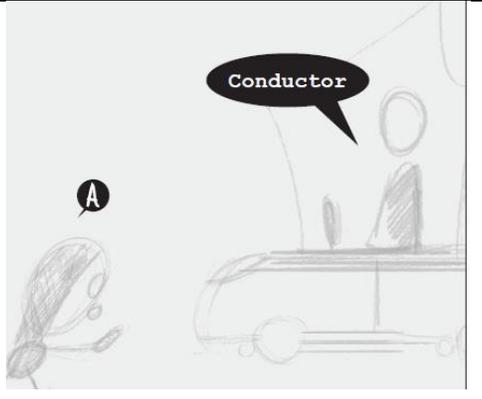
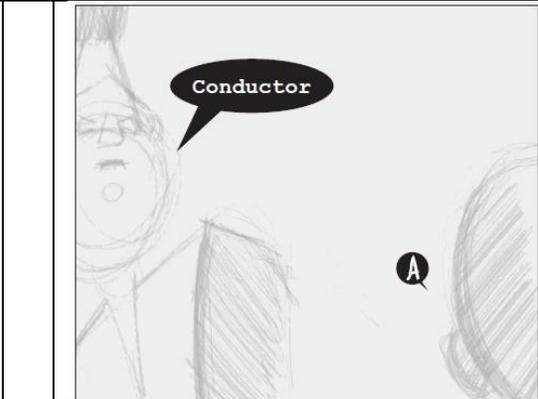
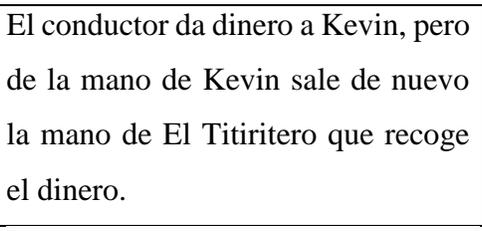
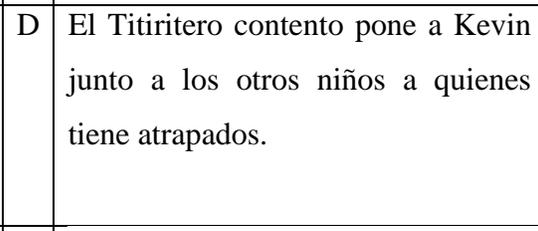
|                 |   |  |   |  |
|-----------------|---|--|---|--|
| <b>Escena 2</b> | M | El claxon de los carros hace despertar a Kevin, y la multitud sea desvanecido. El escenario sigue siendo la ciudad que le acompaña todos los días. | N | El Titiritero jala a Kevin para que vaya a pedir dinero                              |
|                 |   |   |   |    |
|                 | O | Kevin sale despedido de forma abrupta y agresivo jalón que lo obliga a volar.  | P | El Titiritero empieza a volar para acercarse a los carros.                           |
|                 |   |   |   |  |

*Ilustración 6. Escena 2, M - P*

### Escena 3

Kevin ha terminado su número al acercarse a la ventana del automóvil frente a él, extiende su mano para recibir una moneda por su acto, al mismo tiempo se alarga también la mano del

titiritero para recibir la moneda, porque es mucho más grande que todo lo que le rodea. A sus pies está toda una ciudad que asemeja a una caja de teatro para títeres y otros títeres haciendo malabares frente a los autos recibiendo dinero. Él tiene el poder de manejarlo todo.

|                 |   |   |   |  |
|-----------------|---|---|---|--|
| <b>Escena 3</b> | A | Kevin corre a pedir dinero  | B | El conductor lo mira con indiferencia  |
|                 |   |                                      |   |      |
|                 | C | El conductor da dinero a Kevin, pero de la mano de Kevin sale de nuevo la mano de El Titiritero que recoge el dinero. | D | El Titiritero contento pone a Kevin junto a los otros niños a quienes tiene atrapados. |
|                 |   |                                    |   |    |

*Ilustración 7. Escena 3, A-D*

A continuación, entra **Fade a negro**.

### 3.2.2.Fase de Bocetado

#### 3.2.2.1. Nivel de Iconicidad

Según C. Valdiviezo y J. Pertíñez (2014). Realiza una escala de niveles icónicos para la construcción y desarrollo de los personajes.

1. **Hiperrealista o fotografía:** Es muy común en las animaciones 3D, lo que se pretende simular a la realidad.
2. **Dibujo realista:** Los personajes son recreados en proporciones reales, esto es utilizado mas por la producción 3D.
3. **Realista no modelado:** La proporción de los personajes están relacionados con las proporciones reales, pero están mas esquematizados, el volumen no esta trabajado, y son planas.
4. **Caricatura humana o de animales:** La creación de los personajes son caricaturizados, las proporciones son exageradas, no se toman en cuenta las proporciones reales, se exagera el tamaño de la cabeza, y sus extremidades, con el fin de dar expresividad, y para facilitar la animación.
5. **Animales u objetos antropomorfos:** Son personajes humanos con apariencia animal, pero su interacción es como la de un humano.
6. **Animales Zoomorfos:** Estos personajes son animales y tienen una inteligencia y comunicación humana, pero siguen viviendo en su habitad.

Para este estudio se tiene en cuenta el nivel de iconicidad al **cuarto nivel de iconicidad**, es decir, la caricaturización de los personajes, exagerando las proporciones para dar mayor impacto visual.



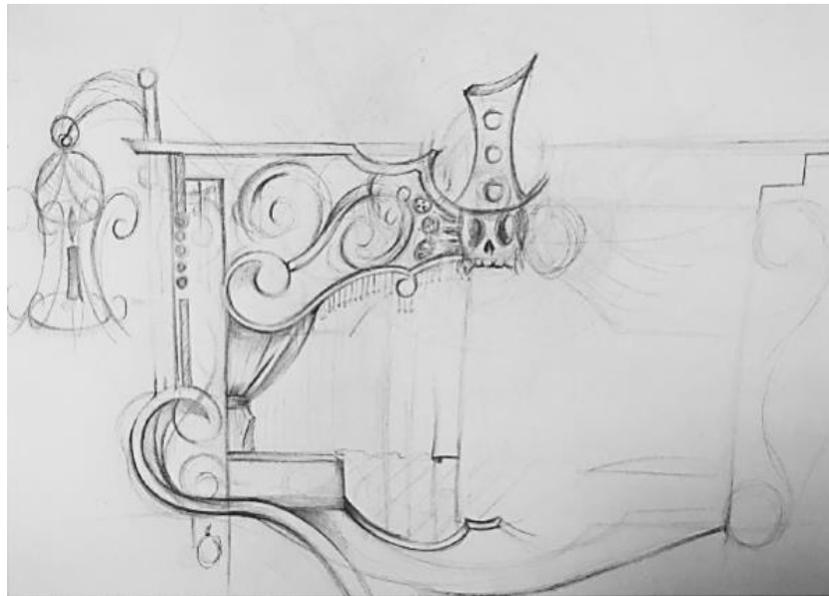
*Ilustración 8. Boceto - Kevin protagonista*



*Ilustración 9. Boceto - Titiritero antagonista*



*Ilustración 10. Boceto - Escenario Calle*



*Ilustración 11. Boceto - Escenario Caja de Títeres*

### 3.2.2.2. Uso del color

Joan Costa describe, El color en sus funciones, su simbolismo, esquematización y señalización, de la cual describe los conceptos denotativo y connotativo.

**1. Color Denotativo o Realista:** El es color fiel a la realidad, la que se representa. La cual la subdivide en tres grupos: el color icónico, el color saturado y el fantasioso.

- **Color Icónico:** Se define como la identificación de los objetos que tiene el color real.
- **Color Saturado:** Tiene un uso mas exagerado de la realidad dando un mayor contraste y atrayendo al espectador.
- **Color Fantasioso:** En imágenes tiene un color alterado de la realidad para dar otro significado.

**2. Color Connotativo:** Para el desarrollo del estudio del color, el aspecto psicológico es lo que nos interesa describir, el efecto que estas causan dentro de una escena, creando ciertas sensaciones de calma, furia, alegría, tristeza, etc. Según la Autora Eva Heller, describe como influye el color en los sentimientos:

**Azul:** Se relaciona con los sentimientos como la armonía, confianza, la amistad.

**Rojo:** Este color se lo asocia con la furia, sangre y fuego, y se lo puede asociar con el amor y el odio.

**Amarillo:** Se considera un color del optimismo, el enojo, la mentira, la envidia.

**Verde:** Esta relacionado con la naturaleza, la vida, lo saludable. Trasmite bienestar, tranquilidad, pero dependiendo de la tonalidad puede asociarse como venenoso, a seres fantásticos.

**Negro:** Ligado a la oscuridad, dependiendo de la combinación de los otros colores puede hallarse positiva o negativamente respectivamente. Es el color de lo malo, y por otro lado es la elegancia.

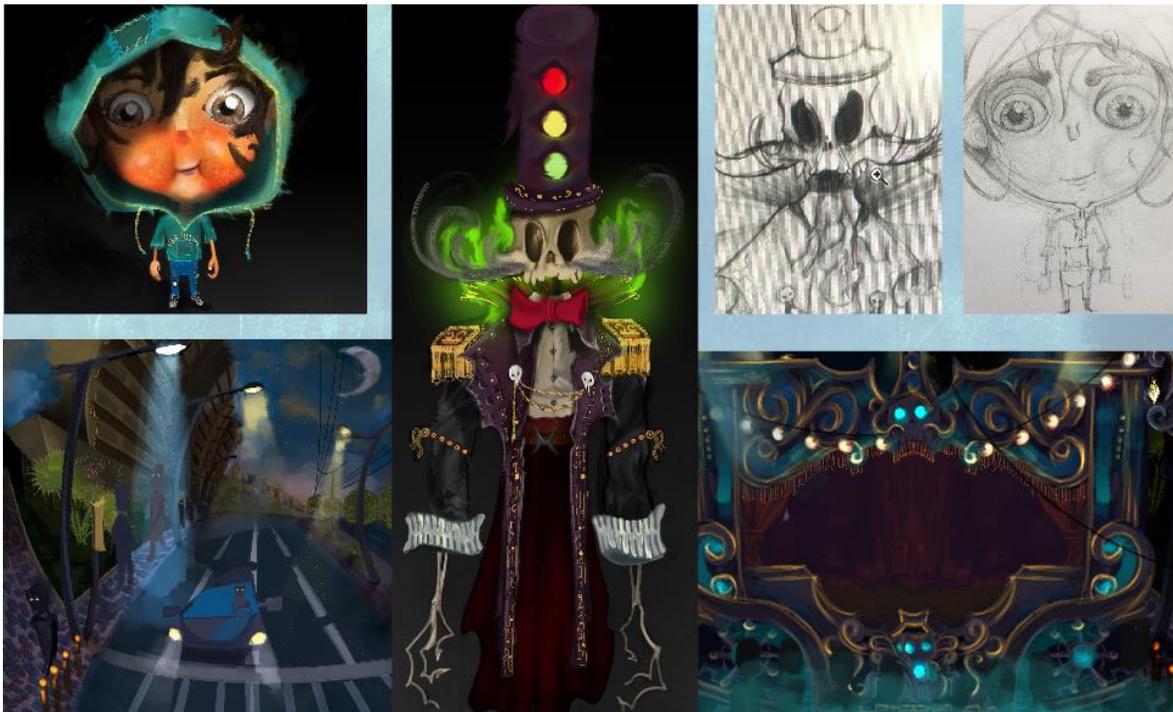
**Blanco:** Es otro color que se lo implica con la inocencia, pureza, limpieza, no tiene una connotación negativa.

**Naranja:** Es un color llamativo, ligado a la alegría, color luminoso y cálido. En ciertas situaciones advierte un peligro.

**Violeta:** Esta asociado a la magia.

**Rosa:** Ligado a lo sutil, lo amable, sensibilidad, al erotismo.

Con lo abordado anteriormente se realizó una paleta de colores para el personaje protagonista Kevin y para el antagonista, también se recrearon los escenarios, creando un contraste de color entre los personajes y entre el escenario. Para el desarrollo de este producto audiovisual se tiene dos variantes; una parte realista, tratando de simular la realidad y la otra persiguiendo la fantasía con colores saturados.



*Ilustración 12. Desarrollo de color*

### 3.2.3. Fase de Producción

Pero ¿Porque la técnica animación 3D? para S. Viñolo la principal ventaja es la gran sutileza cromática, en los gráficos rasterizados, cada píxel tiene un valor cromático de los espacios de color RGB, como sRGB.

La técnica permitió que durante la década de 1970 las imágenes 3D dejaran de mostrarse en vista de alambre. En este sentido, quizás ningún método haya tenido la relevancia del algoritmo z-buffer desarrollado por Ed Catmull, el cual calcula a partir del eje de profundidad Z la visibilidad y proximidad de los objetos desde el punto de vista de la cámara, lo que permite determinar sus partes visibles de manera adecuada. (J Samuel, V. Locubiche, 2014, pág. 50).

Otra característica más predominante en los programas de 3D es la creación de **cámaras virtuales** que le permiten desplazarse por el interior de las escenas, tienen una facilidad para simular movimientos, encuadres propios del lenguaje fotográfico y cinematográfico. (S. Viñolo, 2014, pág. 57).

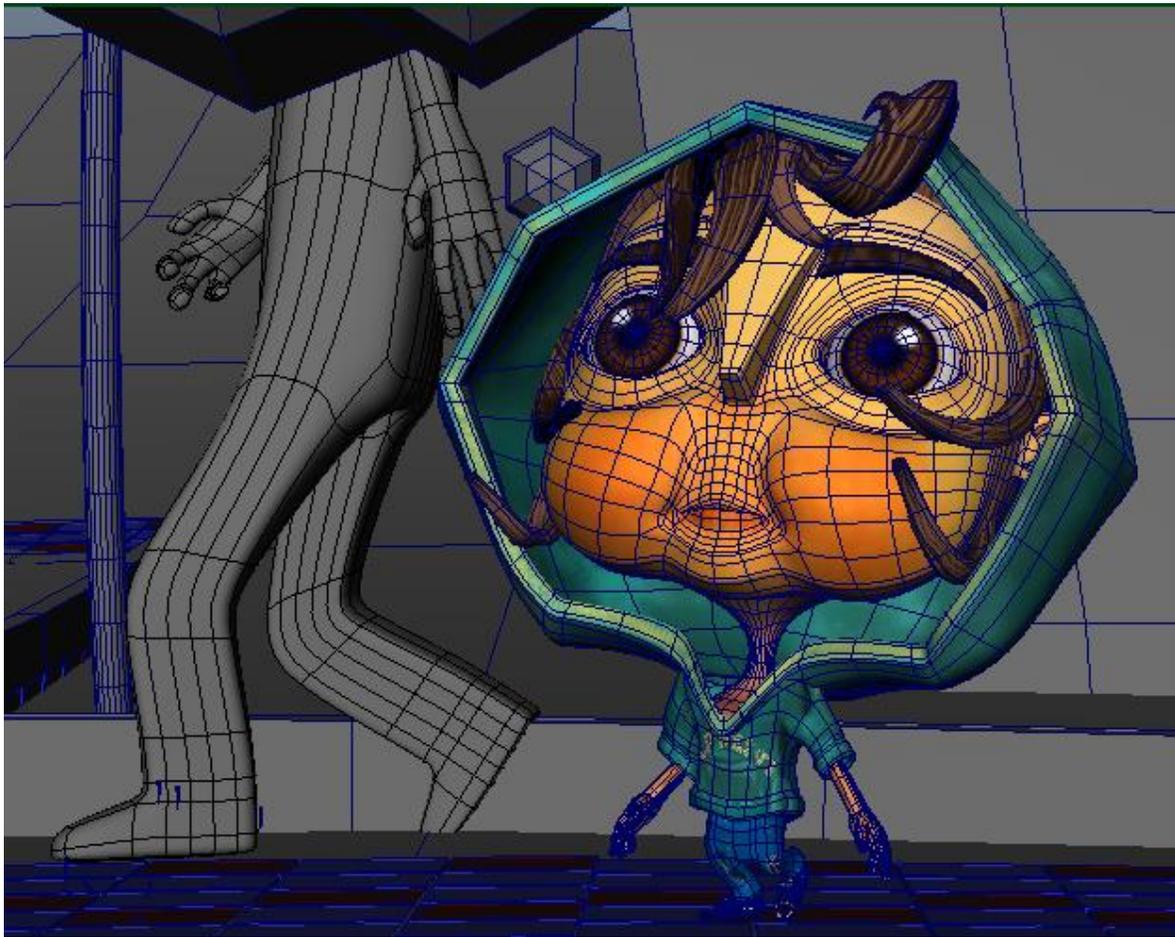
De tal manera el producto audiovisual, se desarrollo con esta técnica de animación por ser capaz de crear imágenes con un mayor cromática de colores, y tratar de acercarse a la realidad, sin dejar a un lado el fantástico que tiene la historia del cortometraje, con la simulación de movimientos de cámara virtual.

### Construcción de los objetos

Para C. Valdivieso y J. López el proceso de creación de animaciones 3D se clasifica el trabajo en diferentes fases. La primera es el modelaje o construcción de los objetos que vayan a aparecer en pantalla.

Después de modelar la malla poligonal de los objetos, esta listo para crear un esqueleto con el cual se podrá movilizarlo, y así desarrollar poses para la animación de la secuencia en escena.

Seguidamente se realiza la texturización de los objetos, y es lo que se define como las características físicas de la superficie que se va a simular mediante los parámetros de la herramienta de 3D. Los programas informáticos para el desarrollo de visual son: Maya, 3d Studio Max, Cinema 4D, Blender (*Software libre*) estos programas tienen herramientas para la creación de mallas poligonales.



*Ilustración 13. Construcción de los objetos*

### **Fase de animación 3D**

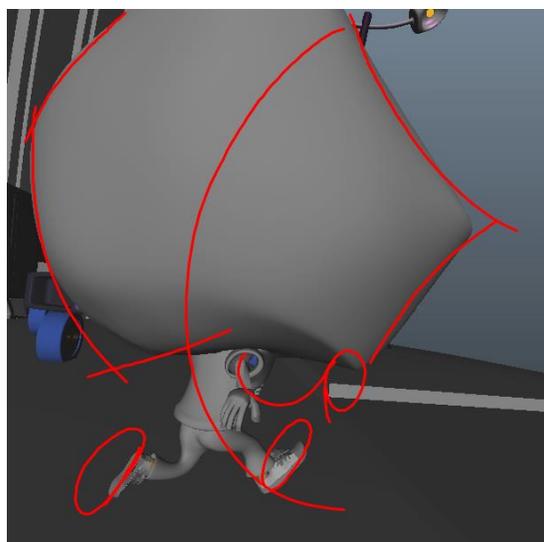
Terminada la labor de construcción de objetos, personajes y escenarios, se procede con la animación, este arte se realiza mediante transformaciones en los ejes X, Y, Z, modificando la posición, rotación, escala. En una instancia se determinará las poses claves y posteriormente se construirán los fotogramas intermedios.

## Principios básicos de la animación

En la tesis de doctorado sobre “Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: Personajes, estilos y mensajes programa oficial de doctorado en arte” describe como los conceptos se han ido afinando a partir de la experimentación de muchos artistas para crear un movimiento mas cercano a la realidad y romper con la rigidez de los primeros experimentos. Los siguientes 12 principios de la animación fueron creados en los años 30 en los estudios Disney.

Los 12 Principios básicos de la animación son:

1. Timing
2. Entrada y salida lenta en una clave
3. Arcos
4. Anticipación
5. Exageración
6. Compresión y Extensión
7. Acción secundaria
8. Prolongación y Acción superpuesta
9. Animación Directa y Clave a Clave
10. Postura
11. Atractivo
12. Personalidad



*Ilustración 14. Animación de los objetos*

## Tipos de Plano

Se determinan la clase de plano con relación a la figura humana, y la distancia con la cámara. Estos diferentes planos se evidenciarán a continuación:

**Gran Plano General (GPG):** Se lo caracteriza por representar al personaje empequeñecido por la cantidad de información que cuenta este plano, Usualmente se lo coloca al comienzo de la narración para dar una referencia visual sobre el entorno social, en la que el personaje se va a desarrollar la historia.



*Ilustración 15. Gran Plano General*

**Plano General Largo (PGL):** Los personajes se exponen de cuerpo entero, y esto le facilita para detallar la acción que este desempeña el protagonista. Es muy recurrente que este tipo de planos al inicio de una narración audiovisual.



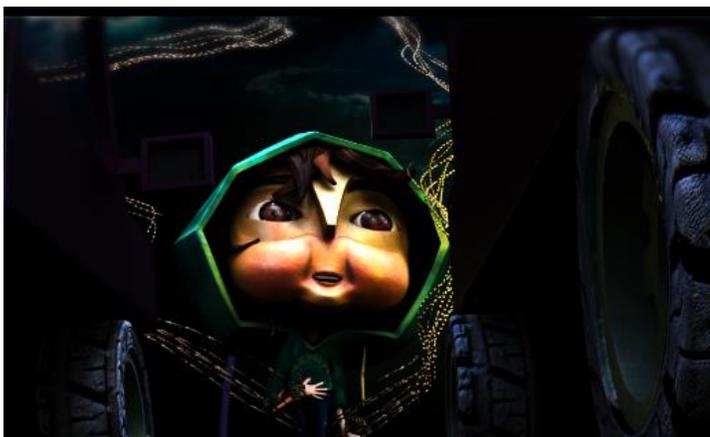
*Ilustración 16. Plano General Largo*

**Plano General (PG):** El protagonista ocupa todo el espacio en el encuadre de la escena, estableciendo aire por arriba y por debajo, el fondo tiene importancia por lo que se puede identificar la relación que tiene con el personaje y el fondo. Este plano se utiliza para llamar la atención del espectador y se pueda mirar con detalle los movimientos que está realizando el personaje.



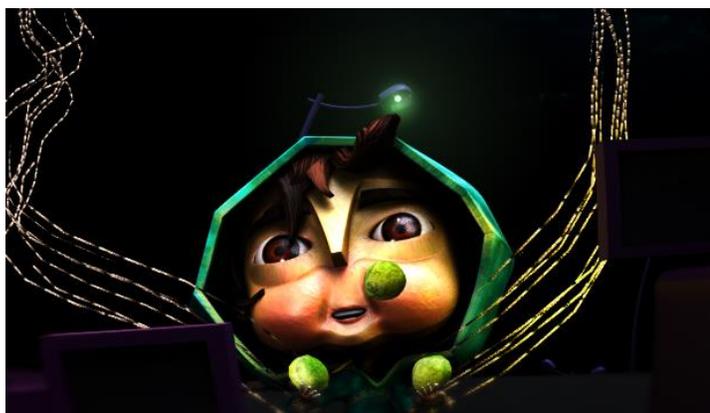
*Ilustración 17. Plano General*

**Plano Medio Largo o Plano Americano (PML / PA):** En este plano se lo representa con el corte del personaje por arriba o por debajo de las rodillas, se puede observar cambios de expresión del personaje, y la posición de las manos.



*Ilustración 18. Plano Medio Largo*

**Plano Medio (PM):** Al personaje se lo corta a la altura de la cintura, denota una relación personal, tiene una distancia adecuada para la interacción entre dos personajes.



*Ilustración 19. Plano Medio*

**Plano Medio Corto (PMC):** El plano se detalla cuando al personaje se encuentra cortado por debajo de las axilas y por encima de los codos. La expresión del protagonista es mayor y el fondo pierde importancia.



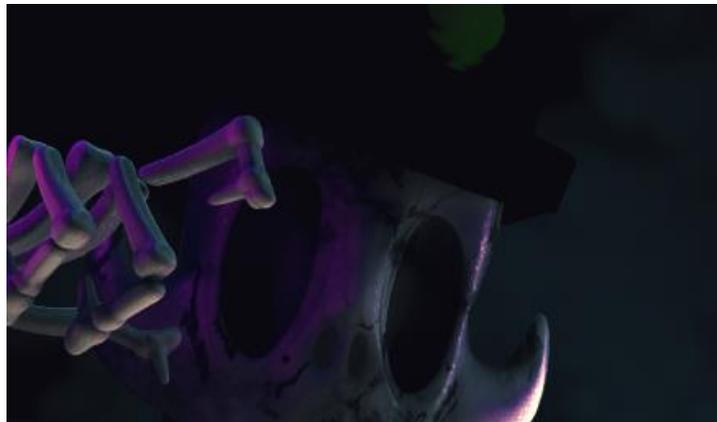
*Ilustración 20. Plano Medio Corto*

**Primer Plano (PP):** El encuadre está representado recortado al personaje por los hombros. El espectador fija su atención en los ojos y la boca del protagonista. Su uso es muy moderado, con una muy poca duración en pantalla.



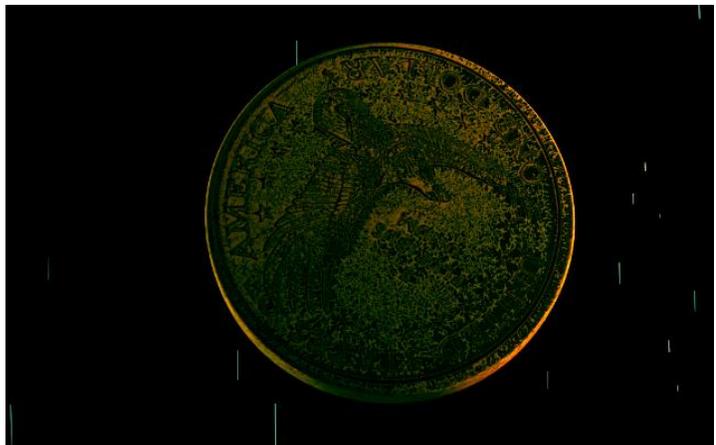
*Ilustración 21. Primer Plano*

**Primerísimo Primer Plano (PPP):** Se describe como recorta la frente en la parte superior de la imagen y por debajo de la barbilla, se emplea cuando se quiere representar con mayor agresividad al personaje.



*Ilustración 22. Primerísimo Primer Plano*

**Plano Detalle (PD):** Esta muestra una parte del cuerpo del sujeto, ya sean los ojos, cuando se enfoca el rostro puede resultar agresivo, dramático, desagradable.



*Ilustración 23. Plano Detalle*

**Plano Subjetivo (PS):** Es la representación de la manera como observa el personaje, como si fuera parte del espectador.



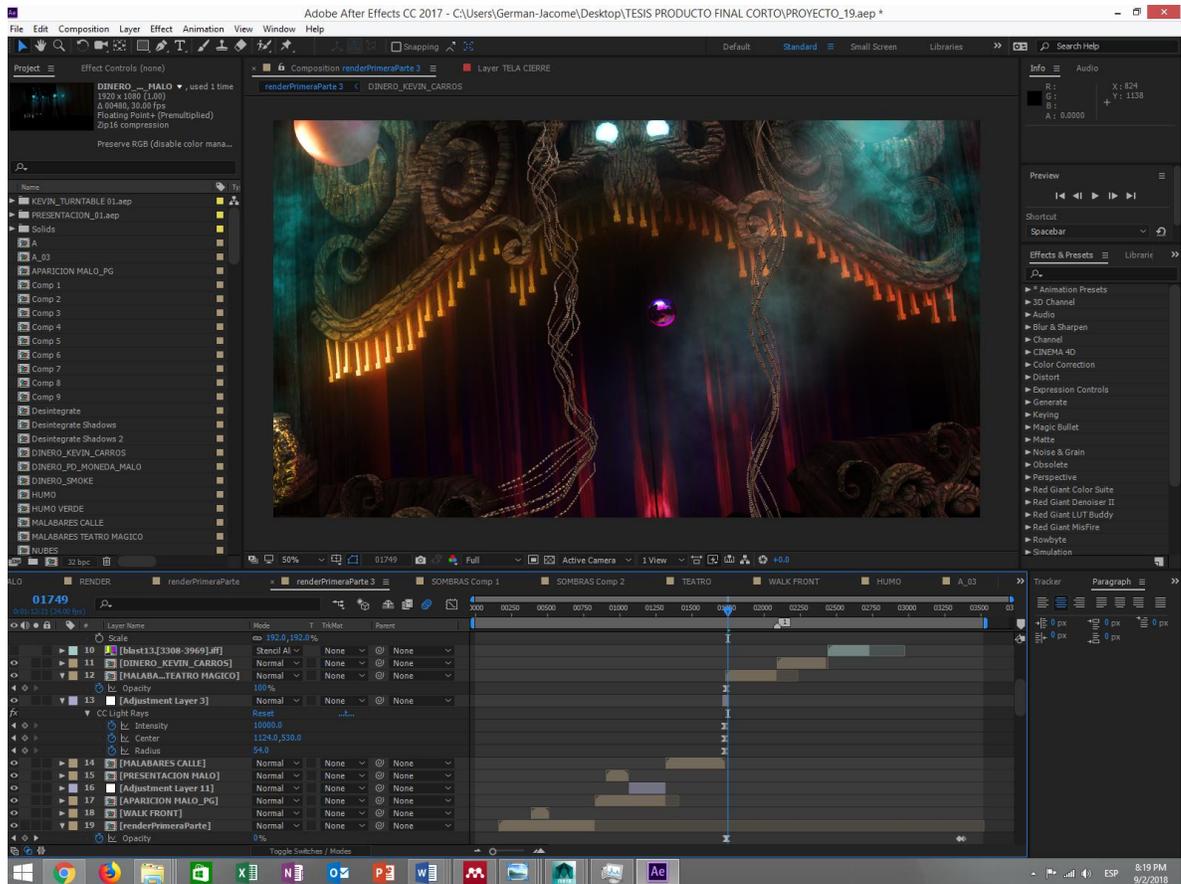
*Ilustración 24. Plano Subjetivo*

### **3.2.4. Fase de renderizado y Postproducción**

Según J. Samuel y V. Locubiche, la post producción incluye varias etapas de trabajo, desde el doblaje, el montaje y la edición de vídeo. El procedimiento de renderizado es de extrema complejidad de los motores de renderizado.

Con la secuencia de imagen exportadas, se realiza el proceso de composición digital. “Permite controlar exactamente la intensidad y porcentaje de visibilidad de las diferentes imágenes que componen la imagen final” (J. Samuel y V. Locubiche, 2017, pág. 117).

Con la herramienta de “Adobe After Effects” se importaron la secuencia de imágenes renderizadas, se añadió a la línea de tiempo, se ajustaron los niveles de color, realizamos el montaje de los fondo y personajes.



*Ilustración 25. Adobe After Effects, Composición Digital*

## La música

Según el libro el Manual Básico de Narrativa y Lenguaje Audiovisual, es un medio que, asociado con la imagen fílmica, presenta variantes que contribuyen a la valoración de la obra audiovisual para el espectador. El acompañamiento de la música da una fluidez al desarrollo de la historia, creando momentos de tensión y tranquilidad. “Es muy eficaz como recurso para exponer situaciones sin explicación verbal, para introducir o culminar una exposición y para puntuar una acción o para marcar una transición” (F. Fernández y J. Martínez, 1999, pág. 206).

## **Música diegética y no diegética**

**La música diegética o narrativa** surge dentro de la obra audiovisual, aparece dentro de la escena, puede emplearse con un recurso dramático, cuando se antela una acción, para romper la tensión, para desplazar a otro nudo dramático. (F. Fernández y J. Martínez, 1999).

**La música no diegética** es la que no surge dentro de la acción de la escena, sino que se añade después de realizar la filmación. Esta es utilizada de forma racional y que coincidan con las imágenes expresando una mayor información.

Margarita Schmidt señala algunas funciones que expresa la música no diegética:

- Función de refuerzo, asocia la imagen con una melodía, relacionando sentimientos creados por la música con el tema representado por la imagen.
- La melodía, es una composición musical para acompañar las imágenes.
- Función de enlace, es el nexo entre plano o secuencias, esta ayuda a dar una homogeneidad entre el contenido de la narrativa visual.

El sonido tiene la capacidad de sugerir o transformar la realidad, hace que se comprenda la imagen de manera concreta, de igual forma, la imagen con el sonido está vinculada e influyen recíprocamente.

“El valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad. Sin embargo, a través de esa doble ida y vuelta, la pantalla sigue el principal soporte de esta percepción. El sonido transformado por la imagen sobre a que influye re proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas”. (M. Chion, 1993, pág. 31).

El sonido es importante por el valor añadido, que ayuda a comprender la imagen, proporciona una cantidad infinita de variantes de las que carece la imagen. Toda imagen que se expone debe de acompañar con sonido, pero el sonido puede ser escuchado sin necesidad de una imagen. (C. Valdivieso y J. Pertínez, 2014, pág. 185).

El programa de edición de sonido que se empleó es “Adobe Audition”, mediante esta facilitó el trabajo de la musicalización, exponiendo, una introducción a la narrativa audiovisual, haciendo un panning sonoro de izquierda a derecha, y acentuando el nivel de decibeles cuando el punto dramático se desarrolla con mayor intensidad.

Se crearon espacio de silencio para dar dramatismo y se aplicó sonidos de enlaces entre secuencias para proporcionar una continuidad y fluidez narrativa.

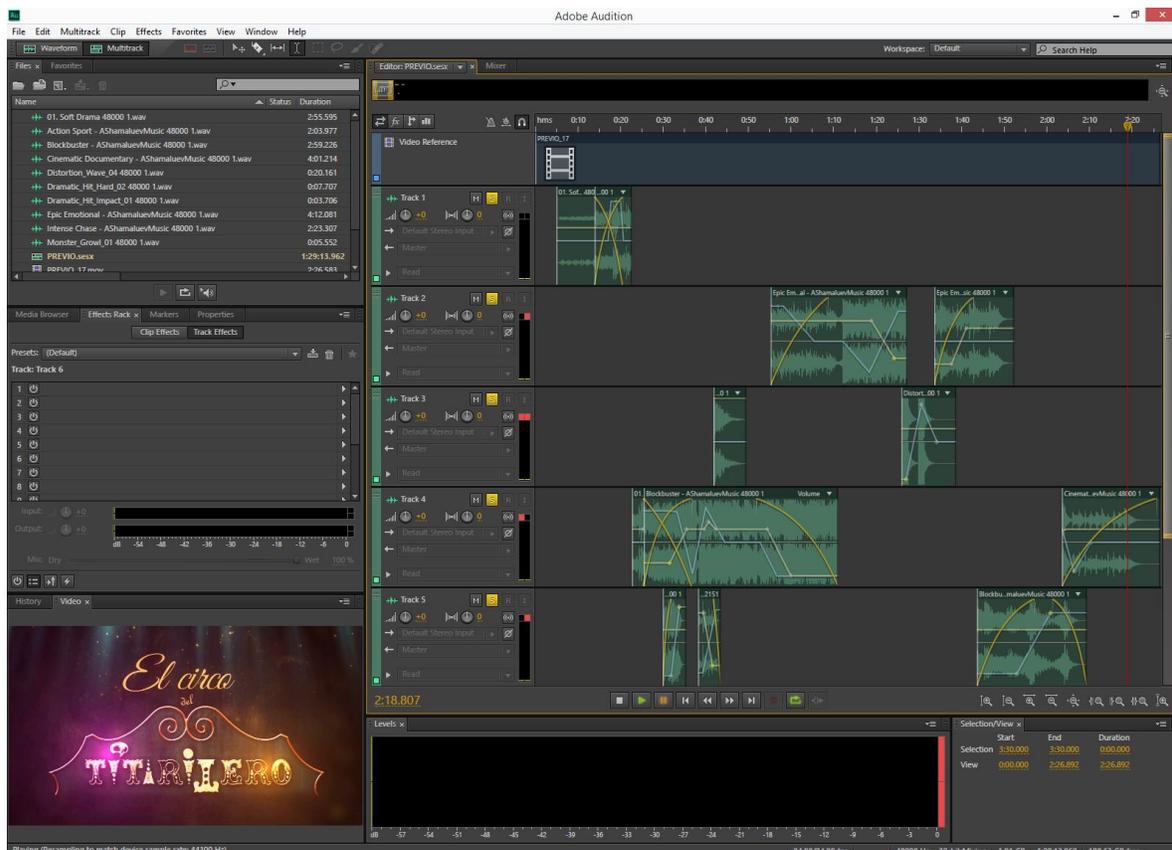


Ilustración 26. Adobe Audition, Banda Sonora

## **Valoración de la propuesta**

El criterio de selección de especialistas puesto en práctica para la propuesta estuvo basado en una revisión minuciosa de los diferentes campos disciplinares y/o epistémicos que se entrecruzan en el tema de investigación. Por un lado, tenemos la cuestión de la problemática del trabajo infantil, en este sentido se decidió incluir a profesionales cuyos campos de trabajo están relacionados con la problemática de la niñez y la adolescencia y cuyos criterios, por ende, fueron muy útiles para conformar una idea más especializada, desde el punto de vista de las Ciencias Sociales, acerca del trabajo infantil. Entre los especialistas consultados en este campo tenemos: Activista de derechos humanos, Sociólogo, Comunicador Social, Docente, Psicólogo Educativo y un Médico terapeuta familiar.

En lo concerniente a la arista audiovisual del trabajo, el criterio de selección de especialistas estuvo dirigido a profesionales de esta rama que pudiesen aportar ideas acerca de la factura visual idónea para un producto de esta temática social. Siendo así se decidió incluir en la muestra a un Antropólogo visual y un sujeto realizador audiovisual (guionista, editor, y escritor).

Los criterios de valoración que se tuvieron en cuenta para la encuesta estuvieron relacionados con aspectos cruciales del trabajo infantil como las leyes que inciden en la problemática del mismo; las organizaciones públicas y privadas que ofrecen orientación y ayuda con respecto a este tema; el rol de las autoridades a distintos niveles, y su incidencia en la conformación de políticas para proteger a los niños de la calle, así como los peligros más frecuentes a los que se exponen los menores que son obligados a trabajar. Estos criterios nos permitieron tener una visión particular del asunto y elaborar algunas herramientas tanto conceptuales como formales para la construcción del audiovisual.

## Conclusiones

En Ecuador la problemática del trabajo infantil es fácil de constatar al recorrer las calles y ver a los niños, niñas y adolescentes vendiendo productos, lustrando zapatos, pidiendo dinero a los transeúntes que pasan o en los semáforos. En el país está vigente una política de erradicación del trabajo. Sin embargo, está sujeta a las decisiones del gobierno de turno. Además del Estado, existen otros actores sociales que se han preocupado por emprender acciones frente a este fenómeno que tiene incidencia en varias áreas de la sociedad. Uno de ellos es el Centro “Guagua Quinde” que funciona desde el 2010 en La Mariscal, un sector de afluencia y negocios de todo tipo en la capital. El Modelo que emplea Guagua Quinde se caracteriza por la conformación de un “Club de familias” que obligan a los padres o responsables de los menores beneficiarios de los servicios, a participar en sesiones de apoyo y asesoría psicológica, empoderamiento y concientización alrededor de valores y derechos.

Uno de los mayores problemas que se detectaron a partir de la investigación es la representación que se hace de los niños trabajadores, que son constantemente revictimizados y presentados como sujetos sin agencia. En este sentido, el corto animado en 3D abre un abanico de nuevas posibilidades de representación. La creación del cuento ‘Los niños de la calle’, que después de pasar por las etapas técnicas de animación, se convirtió para mí en un recurso lleno de metáforas en el que expongo mi malestar ante la situación, apporto información sobre la legislación y centros de ayuda y pretendo interpelar a la sociedad y al Estado sobre su responsabilidad en la erradicación de esta problemática.

La evaluación de una propuesta gráfica que contiene los principales componentes del cortometraje animado en 3D por parte de diez especialistas (el 80% ha trabajado con niños) de distintas áreas comprometidas con la erradicación del trabajo infantil y con el campo audiovisual. Los resultados fueron que, aun cuando es evidente la posición de rechazo ante esta problemática a través de los personajes, el cortometraje animado no logra proporcionar completamente información sobre las leyes pertinentes, jornada laboral, u organizaciones públicas y privadas que presten servicios ante esta situación. Por lo tanto, es un ítem que se intentó reforzar en la propuesta final.

## **Recomendaciones**

Después de realizar la investigación sobre el trabajo infantil y su representación en el ámbito audiovisual, se puede concluir que es un verdadero reto intentar tratar una situación delicada como esta, con tantas implicaciones sociales, en un cortometraje animado en 3D. Más si el objetivo es que, además de entretenido y creativo, sea informativo y tenga un componente que cuestione a los espectadores sobre su grado de responsabilidad en la erradicación del problema que afecta a toda la sociedad ecuatoriana.

El presente trabajo abre nuevas líneas de investigación. Por una parte, la posibilidad de seguir indagando acerca de organizaciones que lleven adelante proyectos encaminados a combatir el trabajo infantil, brindando soporte a los niños, niñas y adolescentes y a sus familias. Y, a partir de esto, el análisis de las representaciones que se hace de estos actores, en cada una de las campañas, que se difunden a través de los medios de comunicación de las redes sociales. De la experiencia canalizada a través de este trabajo se recomienda el diseño de propuestas multimedia para difundir la legislación vigente, además de los impactos que tiene el trabajo infantil para los actores implicados. Los cortos animados en 3D pueden ser una opción para hacerlo de una manera en la que no se refuercen estereotipos o se muestren a los niños trabajadores en condiciones deplorables.

En la parte técnica, se recomienda integrar en futuros proyectos personal de otras áreas. Formar equipos multidisciplinarios, en los que intervengan expertos en investigación, artes visuales, docencia, leyes, es una estrategia para fortalecer y repotenciar el producto final. Este no solo contaría con un argumento poderoso, sino que además podría ser de utilidad en diversas áreas, tanto para informar como para crear conciencia.

Se recomienda difundir este tipo de trabajos en diversos circuitos. Una forma de hacerlo es crear un foro de cine sobre el trabajo infantil. En este espacio se podrían proyectar películas, largometrajes o cortometrajes, que evidencien las condiciones de explotación a las que están expuestos los niños trabajadores. Esta es una herramienta muy útil para generar debate entre los distintos grupos involucrados en el tratamiento de esta problemática. También se recomienda proyectarlos en circuitos educativos a nivel de primaria y secundaria.

## Bibliografía

- Alemañ, T. (2014). “Cortometraje de animación 3D”. (Tesis de Ingeniería Multimedia). Universidad de Alicante, España. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/40359/1/Cortometraje\\_de\\_animacion\\_3D\\_ALEMAN\\_BAEZA\\_TOMAS.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/40359/1/Cortometraje_de_animacion_3D_ALEMAN_BAEZA_TOMAS.pdf)
- Baquero Goyanes, M., y Díez de Reveng, F. J. (1998). *¿Qué es la novela? ¿Qué es el cuento?* Murcia, España: Editum.
- R, A. V. (n.d.). Niñez a medias, futuro a medias trabajo infantil y juvenil en Ecuador.
- Borja Acosta, J. A. (Octubre de 2015). “Fortalecer actividades de la vida diaria para realizar nociones previas, en niños y niñas de 2 años de edad del proyecto Guagua Quinde San Roque sector del Tejar provincia de pichincha años 2015”. (Tesis). Quito: Instituto Tecnológico “Cordillera”. Recuperado de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/1574/1/81-EDU-15-15-1710934330.pdf>
- Buonacore, D. (1980). *Diccionario de Bibliotecología*. (2 ed.). Buenos Aires, Argentina: Marymar.
- Campo-Redondo, M. (2010). Reseña de Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento* (12) p. 143-145.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2012). *Panorama social de América Latina 2012*. Santiago de Chile: CEPAL.
- De la Peña, I., y Van L. (octubre de 2014). *Poder y cultura en el mercado San Roque: las relaciones sociales entre familias indígenas en situación de pobreza y las instituciones educativas para la primera infancia* (tesis de posgrado). Flacso Andes, Quito, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/8652/2/TFLACSO-2014LVIP.pdf>
- Fondo de Población de las Naciones Unidas (FPANU). (S/f). *Análisis y proyección de la Población Económicamente Activa (PEA) del Ecuador*. Quito: INEC. Recuperado de [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios\\_Socio-demograficos/Analisis%20y%20Proyeccion%20de%20la%20Poblacion%20Economicamente%20Activa%20\(PEA\)%20del%20Ecuador.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios_Socio-demograficos/Analisis%20y%20Proyeccion%20de%20la%20Poblacion%20Economicamente%20Activa%20(PEA)%20del%20Ecuador.pdf)

- Galeano, M. (2004). *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro de la mirada*. Medellín: La Carreta Editores E.U.
- Gómez, L. (2011, marzo). Un espacio para la investigación documental. *Revista Vanguardia Psicológica*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4815129.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2012a). *Encuesta nacional de trabajo infantil*. Recuperado de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/trabajo-infantil/>
- \_\_\_\_\_. (2012b). ENEMDU - *Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo*. Quito: INEC.
- \_\_\_\_\_. (2012c). ENEMDUR - *Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo Urbano y Rural*. Quito: INEC
- MacDougall, D. (2006). “Meaning and Being” and “The body cinema” in *The Corporeal Image: Film, Ethnography and the Senses*. Princeton University Press (pp.1-31).
- Marks, L. (2000). “The Memory of the Senses” in *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. Durham: Duke University Press. PP 194-242.
- Mampaso Martínez, A. (2006). El video como soporte comunicativo y creativo en la acción social. En López, Marián. *Creación y posibilidad: aplicaciones del arte en la integración social*. España: Editorial Fundamentos.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). (s/f). *Desarrollo Infantil Integral (DII)*. Quito: MIES. Recuperado de <http://186.46.86.234/formacioncontinuada/>
- Mollá, D. (2012). *La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje*. Barcelona: Editorial UOC.
- Municipio del Distrito Metropolitano de Quito (MDMQ). *Rendición de cuentas 2014*. Recuperado de [http://www.quito.gob.ec/documents/rendicion\\_cuentas/AZLM/RdC\\_PresentacionExposicion/RdC\\_PresentacionExposicion.pdf](http://www.quito.gob.ec/documents/rendicion_cuentas/AZLM/RdC_PresentacionExposicion/RdC_PresentacionExposicion.pdf)
- Congreso Nacional del Ecuador. (07 de julio de 2014). *Código de la Niñez y Adolescencia. Ley 100*. Quito: Registro Oficial 737 de 03 de enero de 2003. Recuperado de <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>

- Consejo Nacional de Planificación (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir (2013-2017)*. Quito: Senplades. Recuperado de [https://www.unicef.org/ecuador/Plan\\_Nacional\\_Buen\\_Vivir\\_2013-2017.pdf](https://www.unicef.org/ecuador/Plan_Nacional_Buen_Vivir_2013-2017.pdf)
- Onofa, M. (2011). *Los beneficios de erradicar el trabajo infantil*. Quito: MIES.
- OIT. (6 de mayo de 2002). *Un futuro sin trabajo infantil. Informe global con arreglo al seguimiento de la declaración de la OIT relativa a los principios y derechos fundamentales en el trabajo*. Informe del Director-General, 2003. OIT. Recuperado de [http://www.ilo.org/global/publications/ilo-bookstore/order-online/books/WCMS\\_PUBL\\_9223124166\\_SP/lang--es/index.htm](http://www.ilo.org/global/publications/ilo-bookstore/order-online/books/WCMS_PUBL_9223124166_SP/lang--es/index.htm)
- Ponce, J., y Falconí, F. (Agosto 2011). *El trabajo infantil en Ecuador. Marco institucional, evolución histórica y análisis costo beneficio de su erradicación*. Quito: MIES - INFA - Instituto de la Niñez y la Familia. Recuperado de <http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/El-Trabajo-Infantil-en-Ecuador.pdf>
- Reascos, J. (2012). “Creación de un corto animado en 3D y la infraestructura técnica necesaria para su realización tanto en hardware y en software de licencia GNU GPL”. (Tesis de Ingeniería). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.
- Sáenz, D. (Mayo de 2014). “Calidad de vida y responsabilidad social: procesos de educación, concienciación y participación social del niño y su familia en el centro de referencia Guagua Quinde” (Tesis). Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/6348/102.17.000820.pdf;sequence=4>
- Suárez, N. (2012). *¿Qué es el método Delphi?* Escuela de Organización Industrial. Recuperado de [www.eoi.es/blogs/nataliasuarez-bustamante/2012/02/11/](http://www.eoi.es/blogs/nataliasuarez-bustamante/2012/02/11/)
- Troncozo, R. (2013). “La erradicación del trabajo infantil de la niñez en la ciudad de Quito y la protección jurídica del adolescente trabajador” (Tesis). Quito: Universidad regional Autónoma de Los Andes. Recuperado de <http://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/TUAAB029-2013.pdf>
- Unicef (s/f). *Erradicación del trabajo infantil*. Recuperado de [https://www.unicef.org/ecuador/policy\\_rights\\_23141.htm](https://www.unicef.org/ecuador/policy_rights_23141.htm)
- Vila Guevara, A. (coord.). (2008). El medio audiovisual como herramienta de investigación social. *Documentos Cidob, Dinámicas interculturales (12)*, pp. 7-84.

- Volunteer Base Camp. (s/f). *Daycare Assistant Volunteer*. Recuperado de <http://www.volunteerbasecamp.com/Volunteer-Abroad-Placements/Daycare-Assistant-Volunteer/Ecuador/Guagua-Quinde/Quito/579>
- Viloño, S. (2017). El modelo de producción industrial de animación 3D estadounidense (Tesis de doctorado) Universitat de Barcelona, España. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10803/405853>
- Valdivieso, A. y Pertíñez López, J. (2014). Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: Personajes, estilos y mensajes programa oficial de doctorado en arte (Tesis de doctorado) Universidad de Granada, España. Recuperado de: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/34001#.WorqZ67iaM9>
- Fernández, F. y Abadía J.M. (1999). *Manual básico de narrativa y lenguaje visual*. Barcelona: Recuperado de: [https://archive.org/stream/FedericoFernandezManualBasicoDeLenguajeYNarrativaAudiovisual/Federico+Fernandez++Manual+basico+de+lenguaje+y+narrativa+audiovisual\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/FedericoFernandezManualBasicoDeLenguajeYNarrativaAudiovisual/Federico+Fernandez++Manual+basico+de+lenguaje+y+narrativa+audiovisual_djvu.txt)
- Blanco, E. (2012). Stoyboard La película en papel. *Revista Atticus tres*, 3(3), 113 – 117. Recuperado de: [http://revistaatticus.es/old/Revistas/Revista\\_Atticus\\_TRES.pdf](http://revistaatticus.es/old/Revistas/Revista_Atticus_TRES.pdf)

## Notas de prensa

- Romero, D. (3 de febrero de 2017). El Guagua Quinde La Mariscal, una opción para los hijos de los comerciantes informales del sector. *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/actualidad/quito-guaguaquinde-lamariscal-opcion-comerciantes.html>
- Rodríguez, L. (04 de enero de 2016). Voluntarios Telefónica vivieron junto a niños y niñas una Navidad creativa. *Fundación Telefónica*. Recuperado de <http://fundaciontelefonica.com.ec/2016/01/04/voluntarios-telefonica-vivieron-junto-a-ninos-y-ninas-una-navidad-creativa/?output=pdf>
- Diario La Hora. (29 de septiembre de 2004). “El INNFA cumple 44 años junto a la niñez ecuatoriana”. Recuperado de <https://lahora.com.ec/noticia/1000277040/home>



# Anexos

Anexo 1 “El Guagua Quinde La Mariscal, una opción para los hijos de los comerciantes informales del sector”. (03 de febrero de 2017). Diario El Comercio.

2017-02-03 El Guagua Quinde La Mariscal, una opción para los hijos de los comerciantes informales del sector | El Comercio

MAESTRÍA EN  
**BIG DATA ENGINEER**  
FÓRMATE EN  
UNA PROFESIÓN DE FUTURO

HAZ CLIC AQUÍ  
Y AMPLIA TODA  
LA INFORMACIÓN

Instituto de  
Formación Continua I.F.C.  
UNIVERSITAT DE BARCELONA

Apply  
Vietnam  
Visa Online

PRODUCTOS | SERVICIOS

ACTUALIDAD 00

**EL COMERCIO**

## Indicaciones de Viaje

Actualidad - QUITO  
3 de febrero de 2017 22:19

### El Guagua Quinde La Mariscal, una opción para los hijos de los comerciantes informales del sector



Guagua Quinde, una opción para el cuidado de los hijos de los comerciantes informales de La Mariscal, en el centro norte de Quito. Foto: Eduardo Terán/EL COMERCIO

Daniel Romero

**Elizabeth Cartagena**, como todos los **viernes**, llega a las **19:30** al **Guagua Quinde del Municipio**, ubicado en la **Juan León Mera**, en el **centro-norte de Quito**. Después de encargar a su hija de dos años, toma sus rosas y empieza su jornada de trabajo en **La Mariscal**.

**Cartagena** es una de las **madres** que recurre a este centro, el cual, de **jueves a sábado**, ofrece el **servicio de cuidado de niños de 6 meses a 10 años** para facilitar el **trabajo de los comerciantes informales** de ese **sector de la ciudad**.

La noche de este **viernes, 3 de febrero de 2017**, a las **20:00** había cerca de 20 niños. A esa hora, las dos parvularias encargadas de su cuidado les daban la comida. "Por favor lavémonos las manitos antes de comer" y "coma la ensalada", son algunas de las peticiones que se escuchan a la hora de la cena.

Según Patricia Nieto, responsable del **Guagua Quinde La Mariscal**, en ese centro trabajan bajo tres modalidades. En la mañana es un centro de cuidado infantil, un espacio socioeducativo que atiende a los niños de las escuelas en las tardes y el **cuidado nocturno** de los niños cuyos padres trabajan en la zona.

Los padres llegan a este centro después de un trabajo de recorrido por el sector por parte de promotores del Patronato San José, quienes hacen un primer acercamiento con las personas identificadas como comerciantes o en situación de vida en la calle.

No es la única forma en la que han llegado. Después de **siete años** de vida del **Guagua Quinde**, entre **comerciantes** han pasado la voz y más niños han llegado. Ahora, en promedio, hay unos **40 niños** que son parte de este centro durante las tres noches.

En el centro hay **juegos, lecturas** y una **comida**. Esto les da tranquilidad a los comerciantes para laborar durante la noche. Según Zoila Aucancela, otra comerciante, tener la posibilidad de encargar a su hija le permite laborar de mejor manera.

"Sin el centro nos toca trabajar con los niños. A veces corre el viento o llueve y nos toca estar con ellos. Contar con este servicio nos ayuda muchísimo", señaló. En el caso de Aucancela, ella se dirige, todas las noches, desde la Comuna hasta La Mariscal, para

<http://www.elcomercio.com/actualidad/quito-guaguaquinde-lamariscal-opcion-comerciantes.html>

1/2

2017-6-21

El Guagua Quinde La Mariscal, una opción para los hijos de los comerciantes informales del sector | El Comercio

trabajar.

Según el Patronato San José, actualmente se prepara la posibilidad de montar otro centro para la zona de La Mariscal. Se prevé que entre en funcionamiento este año. Además de este Guagua Quinde, hay otros dos. Uno en Chiriyacu y otro en El Tejar. Aunque en esos centros no hay el servicio de cuidado nocturno.



Guagua Quinde, una opción para el cuidado de los hijos de los comerciantes informales de La Mariscal, en el centro norte de Quito. Foto: Eduardo Terán/ EL COMERCIO



Guagua Quinde, una opción para el cuidado de los hijos de los comerciantes informales de La Mariscal, en el centro norte de Quito. Foto: Eduardo Terán/ EL COMERCIO

TAGS : QUITO • NIÑOS • LA MARISCAL • COMERCIANTES INFORMALES • GUAGUA QUINDE • QUITO

¿Te sirvió esta noticia?:

Si (1)

No (0)

## Sección 1 Datos personales

### Datos

Descripción del formulario

Dirección de correo electrónico\*

Dirección de correo electrónico válida

Nombre

Texto de respuesta corta

Profesión \*

Texto de respuesta corta

Años de experiencia en el ejercicio de su profesión \*

Texto de respuesta corta

¿Ha trabajado con niños?

- Sí
- No

SIGUIENTE

## Sección 2 Área de trabajo

Área o institución

Descripción (opcional)

¿En qué área o institución?

Texto de respuesta corta

SIGUIENTE

## Sección 3 Reproducción visual de propuesta de corto animado

Propuesta gráfica para cortometraje

Después de revisar ese vídeo (cuya duración es de 1:50) responda las preguntas el formulario.

Propuesta de Germán Jácome. Video de 1 min 50 segundos



SIGUIENTE

## Sección 4 Componente 1: Leyes

### 1. Leyes

En esta sección se indagará sobre la parte jurídica de la problemática.

- 1.1. Seleccione la ley que considere más relevante para quienes quieran aprender, trabajar e incidir en la problemática del trabajo infantil en Ecuador
  - Código de la Niñez y la Adolescencia (ECU)
  - Plan Nacional del Buen Vivir
  - Convención sobre los Derechos del Niño
  - Convenios de la OIT 182
  - Constitución de la República del Ecuador (Art. 46, literal 2)
  - Código de Trabajo, Cap. VII (ECU)
  - Ley contra la violencia a la mujer y la familia (1995)
  - Ley de Movilidad Humana
  - Convenio Marco de la OMS para el Control del Tabaco
  - Convenio de Naciones Unidas sobre Cambio Climático
  
- 1.2. La propuesta gráfica, ¿proporciona información clara sobre las leyes vigentes que regulan el trabajo infantil?
  - Sí
  - No
  
- 1.3. ¿Informa esta propuesta gráfica sobre la jornada laboral regulada para los menores trabajadores?
  - Sí
  - No

- 1.4. ¿Proporciona la propuesta gráfica alguna información sobre organizaciones públicas o privadas que prestan servicios, ayuda u orientación sobre el Trabajo Infantil?
- Sí
  - No

SIGUIENTE

## Sección 5 Componente 2: Representación del trabajo infantil

### 2. Representación del trabajo infantil

En esta sección se explora las impresiones que los espectadores tuvieron sobre la posición de la propuesta gráfica frente al trabajo infantil.

- 2.1. ¿Qué posición muestra la propuesta gráfica frente al trabajo infantil?
- Aceptación
  - Rechazo
- 2.2. ¿A través de qué personaje de la propuesta gráfica se evidencia las condiciones de explotación en el trabajo infantil?
- Niños/niñas
  - Titiritero
  - Observador del espectáculo
  - Quien que da dinero
  - Añadir opción
- 2.3. Según el contenido de la propuesta gráfica, ¿cuál es la situación a la que más se exponen a la explotación a los niños, niñas y adolescentes trabajadores?
- Mendicidad
  - Trabajo sexual y pornografía
  - Trabajo agrícola
  - Explotación minera
  - Manipulación de maquinaria pesada
  - Manipulación de productos químicos
  - Trabajos en construcción
  - Servicio doméstico
  - Servicios de restaurante
  - Venta ambulante

SIGUIENTE

## Sección 6 Componente 3: Representación de actores sociales

En esta sección se indaga sobre la imagen de los actores que proyecta la propuesta gráfica a partir de la creación de personajes.

3.1. ¿Cómo están representados los niños en la propuesta gráfica?

- Trabajadores (en dependencia o autónomos)
- Con voluntad para decidir

3.2 ¿Utilice uno de los adjetivos para caracterizar a los siguientes personajes?

| Personajes   | Adjetivos  |                   |
|--|--|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>○ Titiritero</li><li>○ Quien entrega el dinero</li><li>○ Padres de familia</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Explotador</li><li>✓ Empleador</li><li>✓ Indiferente</li></ul> | <hr/> <hr/> <hr/> |

3.3 Después de observar esta propuesta gráfica, usted cree que el rol de las autoridades de gobierno frente al trabajo infantil es...

- Indiferente al trabajo infantil
- Comprometido en la erradicación del trabajo infantil

FIN

Anexo 3 Campaña contra el trabajo infantil dirigida a negocios del Sector La Mariscal. Iniciativa conjunta del MDMQ y Grupo Zona La Mariscal (junio de 2013).



Anexo 4 “*Mete un GOL contra el trabajo infantil y ganamos TODOS*” (12 de junio de 2014).  
Publicidad de acción multisectorial del gobierno ecuatoriano.

# Te invitamos a meter un gol contra el trabajo infantil

**Fecha:** 12 de junio de 2014  
**Hora:** 10h00  
**Lugar:** Bulevar de las Naciones Unidas  
(Acera sur) y Shyris.



Ministerio  
de Relaciones  
Laborales



Ministerio  
de Educación



S e t o r e j u n t o e s t i