

Formato de Presentación Working Paper

Título: Unitoons: Deconstrucción de las narrativas de género

Autores:

Gabriela Chavarrio (Estudiante de diseño gráfico-Especialista en Animación- Productora de Animación) ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0230-0318>

Andrés Galindo (Estudiante de diseño gráfico-Especialista en Diseño Editorial-Editor de Contenido / Especialista en Marketing y Ventas) ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6810-449X>

Sergio Pinzón (Estudiante de diseño gráfico-Especialista en Diseño Editorial-director Creativo / Diseñador Gráfico Principal) ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-2484-2790>

Esteban Sanabria (Estudiante de diseño gráfico-Especialista en Multimedia-Editor / Coordinador de Producción) ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1313-4407>

Resumen:

Este proyecto aborda la falta de representación y los estereotipos en la comunidad LGTBQ+ mediante una plataforma digital inclusiva llamada 'Unitoons'. Utilizando una metodología 'Doble Diamante' estructurada en cuatro etapas: Descubrimiento, Definición, Desarrollo y Entrega, proporciona una experiencia transmedia que empodera a la comunidad LGTBQ+. Con el fin de ofrecer espacios auténticos y participativos para esta población, la plataforma brinda oportunidades para la discusión y el intercambio de ideas, facilitando conexiones significativas entre los miembros. Los objetivos incluyen el diseño de la plataforma, con un enfoque en investigaciones y talleres para garantizar una experiencia inclusiva. Además, el proyecto se relaciona con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 10: Reducción de las desigualdades. Finalmente, la plataforma digital permite a la comunidad LGTBQ+ representarse de manera interactiva, a través de la colaboración, permitiendo crear y compartir contenido significativo y auténtico, promoviendo una experiencia transmedia inclusiva y positiva.

Palabras clave: Representación, Estereotipos, Inclusión, Comunidad LGTBQ+, Equidad

Abstract

This project addresses the lack of representation and stereotypes within the LGBTQ+ community through an inclusive digital platform called 'Unitoons'. Utilizing a 'Double Diamond' methodology structured into four stages: Discovery, Definition, Development, and Delivery, it provides a transmedia experience that empowers the LGBTQ+ community. To offer authentic and participatory spaces for this population, the platform provides opportunities for discussion and idea exchange, facilitating meaningful connections among members. The objectives include platform design, with a focus on research and workshops to ensure an inclusive experience. Additionally, the project aligns with Sustainable Development Goal number 10: Reduced

Inequalities. Finally, the digital platform enables the LGBTQ+ community to represent themselves interactively, through collaboration, allowing for the creation and sharing of meaningful and authentic content, promoting an inclusive and positive transmedia experience.

Keywords: Representation, Stereotypes, Inclusion, LGBTQ+ Community, Equity

Introducción.

Este proyecto aborda la falta de representación y estereotipos en la comunidad LGTBIQ+ a través de una plataforma digital inclusiva llamada 'Unitoons'. Basado en la investigación de Rodríguez Menjura y Vargas Younes (2021), utiliza narrativas para visibilizar y reconocer a esta comunidad en los medios. Los objetivos incluyen el diseño de la plataforma y la metodología se basa en el modelo de doble diamante. Además, el resultado es una experiencia transmedia inclusiva. Según Reason.Why (2022), la creciente visibilidad del colectivo LGBTQ+ en los medios subraya la necesidad de una representación equitativa y auténtica, mientras que la investigación de Rodríguez Menjura y Vargas Younes resalta el potencial transformador de las narrativas para promover la visibilidad y el reconocimiento de los derechos de esta comunidad. Integrar estos enfoques complementarios ofrece una sólida base para el proyecto, que busca diseñar una plataforma digital inclusiva que no solo aborde la falta de representación, sino que también empodere a la comunidad LGTBIQ+ al permitirles representarse auténticamente. La integración de estos puntos de vista puede enriquecer el proyecto, proporcionando una comprensión más profunda de las necesidades y desafíos de la comunidad LGTBIQ+ en relación con su representación en los medios, avanzando hacia una plataforma transformadora y auténtica.

Estado del Arte.

La representación de la comunidad LGBTQ+ en los medios de comunicación ha sido un tema de intensos debates y luchas por la igualdad y visibilidad. A menudo, los miembros de esta comunidad no se ven reflejados de manera auténtica o positiva, lo que perpetúa prejuicios y contribuye a una cultura de exclusión. Carbonell et al. (2007). La falta de representación diversa y precisa afecta la percepción social y puede restringir el reconocimiento y protección de los derechos de la comunidad LGBTQ+. Para abordar estos problemas, se propone desarrollar una plataforma digital de animación que promueva una representación inclusiva y diversa. Según Pride (2024), "la representación precisa de la comunidad LGTBQ+ fomenta el respeto y la comprensión, permite crear historias y personajes únicos, y da a la audiencia LGTBQ+ la oportunidad de ser vista completamente". Al facilitar la creación y distribución de animaciones inclusivas, la plataforma desafiaría los estereotipos existentes y promovería una mayor igualdad e integración en los medios de comunicación. Este enfoque no solo beneficiaría a la comunidad LGBTQ+, sino que también enriquecería la cultura y las artes al incorporar una mayor diversidad de perspectivas y experiencias Carbonell et al. (2007).

Objetivos.

Diseñar una plataforma digital inclusiva acerca de la problemática social de la falta de representación de la población LGTBIQ+.

Metodología.

La metodología se basa en el modelo de doble diamante y consta de cuatro etapas: Descubrimiento, Definición, Desarrollo y Entrega. Durante la fase de Descubrimiento, se realizan investigaciones sobre la problemática social mediante investigación documental y entrevistas. En la etapa de Definición, se establecen criterios para el diseño de perfiles de representación. La fase de Desarrollo se enfoca en la creación de una plataforma digital, con énfasis en la accesibilidad y la personalización. Finalmente, en la fase de Entrega, se organizan talleres para probar el prototipo y recopilar comentarios, garantizando que los usuarios se sientan representados y puedan participar en discusiones inclusivas y empoderadoras.

Resultado más relevante.

Es el proceso de diseño de una plataforma digital que permita a la comunidad LGBTI representarse de manera interactiva en el ámbito de la animación, proporcionando una experiencia transmedia inclusiva y positiva.

Referencias Bibliográficas

- Camargo, L. (2021). Identidades estéticas: la construcción histórica de visualidades, códigos y conexiones colectivas a través del vestido de mujeres lesbianas. Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/35103>
- Carbonell, M., Rodríguez Zepeda, J., García Clarck, R. R., & Gutiérrez López, R. (2007). Discriminación, igualdad y diferencia política. Corte Interamericana de Derechos Humanos. Recuperado de <https://www.corteidh.or.cr/tablas/27899.pdf>
- Gómez Ramos, L. (2022). Proyecto Berracas, una publicación digital sobre la desigualdad de género. Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/46628>
- Hernández Contreras, Jeice Dayanna. "La transversalidad del color." IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible. Editorial Universitat Politècnica de València, 2019.
- Hernandez, J, Rojas, R (2022) GALERÍA VIRTUAL CUVO Estrategia de difusión del conocimiento. En Jeice Hernandez y Cynthia Hurtado. Cultura Visual Digital (p.161). Universidad de Guadalajara – Universitaria virtual digital. ISBN. 978-607-57184-1-5 MX ISBN 978-628-95472-0-7
- Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>

- Lagos Rocha, C. (2022). Principales influencias del cine en la ciencia ficción y su aplicación en el proceso de una pieza de diseño. Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/42812>
- Méndez Suárez, J. (2021). Influencia de la segunda, tercera y cuarta ola del feminismo en las transformaciones gráficas del diseño de personaje de Wonder Woman en los largometrajes de 2017, 2019 y 2020. Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/34923>
- Reason.Why (2022). La presencia de la comunidad LGBTQ+ en los medios y la publicidad aumenta, pero de modo desigual según el colectivo. Recuperado de <https://www.reasonwhy.es/actualidad/presencia-comunidad-lgbtq-medios-publicidad-aumenta-desigual-segun-colectivo>
- Rodríguez Menjura, A. y Vargas Younes, L. (2021). Las narrativas como estrategia para divulgar y reconocer los derechos de la comunidad LGBTI, a través de los medios de comunicación en Tunja, Boyacá. Universidad de Boyacá. Recuperado de <https://repositorio.uniboyaca.edu.co/handle/uniboyaca/570>
- UNESCO. (2023, 28 de abril). Inteligencia Artificial: La UNESCO lanza la plataforma de expertas Women4Ethical AI para promover la igualdad de género. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/articles/inteligencia-artificial-la-unesco-lanza-la-plataforma-de-expertas-women4ethical-ai-para-promover-la>
- Importancia de la representación positiva y precisa de la comunidad LGBT+ en los medios. (2024, February 27). Tlajo Pride. Recuperado de <https://tlajopride.com/2024/02/27/importancia-de-la-representacion-positiva-y-precisa-de-la-comunidad-lgbt-en-los-medios>