



Diseño de un modelo de análisis cualitativo para contenidos audiovisuales vinculados a los ODS 5 y 10

Design of a qualitative analysis model for audiovisual content linked to SDGs 5 and 10

Javier Moral-Martín^a, Vanessa Roger-Monzó^b y Cristina Barbero-Abreu^c

^aUniversitat Politècnica de València, framomar@har.upv.es,  0000-0001-5498-4883, ^bUniversitat Politècnica de València, varomon@fiv.upv.es  0000-0002-7498-0406 y ^cUniversitat Politècnica de València, cribarab@har.upv.es,  0000-0002-2531-8619

How to cite: Moral-Martín, J., Roger-Monzó, V. y Barbero-Abreu, C. 2022. Diseño de un modelo de análisis cualitativo para contenidos audiovisuales vinculados a los ODS 5 y 10. En libro de actas: *VIII Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 6 - 8 de julio de 2022. <https://doi.org/10.4995/INRED2022.2022.15902>

Abstract

This paper shows the process of designing a qualitative analysis model for its application in those audiovisual contents that present themes related to the Sustainable Development Goals collected by the UN in the 2030 Agenda; specifically, SDGs 5 and 10 that work on equality. The model is grounded on the methodological basis of audiovisual analysis of Mikos, Aumont and Marie, Gaudreault and Jost, among others. Some of their proposed analysis parameters have been improved for better applicability in audiovisual content seeking the cognitive and empathic participation of viewers on stories that represent events and actions contrary to sustainable development and social good. The design of the model has been tested in 19 short films developed by undergraduate students within the framework of an educational innovation project that is currently being developed at the Universitat Politècnica de València. The outcomes obtained from the experience are shown as well as several ways of improvement of the model for its future application in other educational projects on SDGs.

Keywords: *qualitative analysis, audio-visual content, educational innovation, High education, methodology, SDGs, 2030 Agenda.*

Resumen

La presente comunicación expone el proceso de diseño de un modelo de análisis cualitativo para su aplicación en aquellos contenidos audiovisuales que presenten temáticas relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles recogidos por la ONU en la Agenda 2030; en concreto, los ODS 5 y 10 que trabajan sobre la igualdad de género y la reducción de las desigualdades, respectivamente. A partir de las líneas metodológicas de análisis audiovisual puestas a punto por Mikos, Aumont y Marie, Gaudreault y Jost entre otros, se han refinado algunos de los parámetros de análisis propuestos para su mejor aplicabilidad en contenidos audiovisuales que buscan la participación cognitiva y empática de los espectadores ante unos relatos que representan acontecimientos contrarios al

desarrollo sostenible y el bien social. El diseño del modelo ha sido testeado en 20 cortometrajes realizados por estudiantes de grado en el marco de un proyecto de innovación educativa que está siendo desarrollado actualmente en la Universitat Politècnica de València. Se muestran los resultados obtenidos de la experiencia y se proponen vías de mejora para su aplicación futura en otros proyectos educativos sobre ODS.

Palabras clave: *análisis cualitativo, contenido audiovisual, innovación educativa, estudios superiores, metodología, ODS, Agenda 2030.*

1. Introducción

Como han puesto de relieve las Naciones Unidas con el ambicioso proyecto Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, las desigualdades dentro y fuera de los países siguen lastrando el desarrollo de nuestras sociedades y exacerbando las divisiones sociales. Según diversos estudios como el *Informe sobre la Desigualdad Global* (World Inequality Lab, 2018) o los *Objetivos de Desarrollo Sostenible* incluidos en la Agenda 2030 (UN, 2020), a pesar de los avances en las últimas décadas, los progresos en cuestiones de igualdad e inclusión continúan siendo dispares según regiones y colectivos. Además, como ha subrayado Oxfam en su reciente informe *El virus de la desigualdad* (2021), la pandemia de coronavirus ha agravado la situación en prácticamente todos los países del mundo: “el virus ha puesto al descubierto y ha exacerbado las desigualdades económicas, de género y raciales, a la vez que se ha alimentado de ellas.”

Al respecto, el Organismo Internacional ha reconocido el papel fundamental de la Universidad como motor de promoción de la igualdad e inclusión en estos convulsos tiempos. No en vano, es la primera vez que la ONU involucra explícitamente a la educación superior en uno de sus programas, y ha identificado tres vías mediante las que la educación superior puede contribuir a la implementación de la Agenda 2030:

- Mediante el desarrollo de capital humano con una perspectiva desde los ODS.
- Explicando y analizando el programa a través de la investigación.
- Contribuyendo a la transferencia de conocimiento y construyendo las herramientas necesarias para alcanzar los ODS.

En sentido inverso, las universidades están promoviendo de manera sumamente activa diferentes iniciativas que, situadas en niveles complementarios, buscan la promoción y el alineamiento de sus políticas educativas a los ODS. Kestin (2017), identificaba, por ejemplo, las siguientes áreas de actuación en las que la educación superior debe incidir:

- Aprendizaje y enseñanza: proporcionar a los estudiantes los conocimientos, las habilidades y la motivación para comprender los ODS.
- Investigación: proporcionar los conocimientos necesarios, la evidencia base, las tecnologías y las innovaciones para apoyar la implementación de los ODS por parte de la comunidad global.
- Gobernanza organizacional: Implementar los principios de los ODS a través de estructuras de gobernanza y políticas y decisiones operativas.
- Liderazgo externo: fortalecer el compromiso público en la búsqueda de los ODS.

Un Proyecto de Innovación Educativa que se está desarrollando actualmente en la Universitat Politècnica de València y se alinea explícitamente con dichas iniciativas se titula *Creación de contenidos audiovisuales participativos para el cambio social*. Se trata de un proyecto que aglutina a varios profesores de diferentes grados y cursos, y cuyo objetivo principal consiste en la creación por parte del alumnado de productos audiovisuales cuyos contenidos versen sobre los ODS 5 y 10 (vinculados con la igualdad de género y la reducción de las desigualdades).

Entre los diferentes instrumentos que se están elaborando para poder evaluar los logros alcanzados por dicha acción educativa, se encuentra el diseño de un modelo cualitativo de análisis audiovisual que, partiendo de modelos existentes ya contrastados, permita comprender/conocer mejor los recursos y estrategias utilizados en dichos productos para implicar cognitivamente y emocionalmente a los espectadores. Dicha información puede resultar sumamente útil para la fortaleza y eficiencia de futuros proyectos de creación audiovisual.

La investigación tiene la siguiente estructura: en primer lugar, se explica la naturaleza de los proyectos de innovación docente prosociales. En segundo lugar, se formulan los objetivos y proposiciones correspondientes. A continuación, se describe la metodología aplicada en el trabajo, describiendo el proceso de diseño del modelo y del testeo en un grupo de cortometrajes realizados en el marco del proyecto de innovación. Finalmente, a partir de los resultados obtenidos en la experiencia docente propuesta, se exponen diversas alternativas de mejora para la utilización futura del modelo.

2. Objetivos

El objetivo del presente trabajo consiste en describir el proceso de diseño y elaboración de un modelo cualitativo de análisis de contenido audiovisual que presenten temáticas vinculadas con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible 5 y 10.

En principio, se trata de una propuesta de modelo concebido para los productos audiovisuales creados por el alumnado universitario participante en el proyecto de innovación educativa desarrollado en la Universitat Politècnica de València (UPV). No obstante, un objetivo de futuro consiste en su mejora y ampliación para que pueda resultar útil en el marco más amplio de todos aquellos productos audiovisuales que tematizan cualquiera de los 17 ODS.

Hay que reconocer que se trata de un modelo necesario pero no suficiente para comprender en toda su extensión los efectos que puede llegar a tener la creación audiovisual en el alumnado que lo crea y en el potencial alumnado que lo consuma. Como ha puesto de relieve McLagan (2003, p. 606), “analysis of human rights media thus involves more than aesthetic questions about formal semiotic properties or generic conventions, it entails consideration of how images generate action outside the textual event itself.”

En el largo término, son necesarios otros modelos cualitativos que, en su interacción con otros cuantitativos (de contenido, de recepción, etc.), permita a los investigadores y docentes tener una visión más amplia e integral de las posibilidades pedagógicas y motivacionales de aquellos contenidos audiovisuales que buscan la defensa de los DDHH en general y la promoción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en concreto.

3. Desarrollo de la innovación

3.1. Contexto: proyecto innovación educativa UPV

La necesidad de diseñar este modelo de análisis cualitativo se enmarca en un proyecto de innovación educativa que está siendo desarrollado actualmente en la Universitat Politècnica de València. El proyecto, titulado *Creación de contenidos audiovisuales para la participación social*, aúna diferentes asignaturas y grados en los que la creación audiovisual forma parte de su estructura curricular como se resume en la siguiente tabla:

Tabla 1. Materias involucradas en el proyecto de innovación educativa

Asignatura	Grado	Año	Semestre	Tipo
Medios audiovisuales	Diseño y tecnologías creativas	2º	A	Obligatoria
Narrativa y lenguaje audiovisual	Tecnologías digitales y multimedia	1º	A	Obligatoria
Taller de relatos de ficción	Comunicación audiovisual	4º	A	Optativa
Taller de relatos de no ficción (documental)	Comunicación audiovisual	4º	A	Optativa
Realización de relatos de ficción	Bellas artes	4º	A	Optativa

El proyecto se alinea con la implementación de la Agenda 2030 a la que se ha adscrito la Universitat Politècnica de València, y propone la consideración activa del alumnado como miembros de una comunidad de aprendizaje que colabora y comparte experiencias de participación cívicas mediante el diseño y creación de contenidos audiovisuales en favor de la inclusión social y la igualdad. Es por ello que el proyecto se ha centrado en trabajar los ODS 5 (lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas y 10 (reducir la desigualdad en los países y entre ellos), así como las metas previstas.

Un elemento importante a la hora de formular el proyecto y el subsiguiente modelo de análisis, radica en la capacidad de generar respuestas activas y prosociales mediante la identificación con los personajes de ficción. Y es que, además de por su contenido de denuncia, un elemento clave en la implicación del espectador en este tipo de narrativas audiovisuales consiste en lograr que adopte la posición del Otro, de aquel que sufre la desigualdad. Dicha identificación, que en el terreno de la psicología se conoce como Toma de Perspectiva (o dimensión cognitiva de la empatía), ayuda a transformar el rol del espectador desde un mero consumidor a otro más proclive a promover los cambios sociales como han puesto de relieve numerosos autores. Schaffer y Smith (2004) por ejemplo, profundizaron en la relevancia de las narrativas personales y autobiográficas en el reconocimiento de las víctimas en marcos institucionales como informes de ONGs, tribunales e investigaciones estatales, misiones de investigación, etc.

De igual modo, McLagan subrayó el vínculo emocional que se genera a partir de la identificación del sufrimiento del «otro» (2003, 606), Igartua et al (2013) subrayaron la centralidad del constructo identificación con los personajes como efecto de la recepción de un drama histórico cinematográfico, mientras que Nash (2018) apuntaba que la utilidad de los productos audiovisuales prosociales descansa no solo en su capacidad para denunciar los abusos cometidos contra el individuo, sino también, y tal vez más importante aún, en su capacidad de involucrar emocionalmente al espectador en historias de otros sujetos que sufren.

Teniendo en cuenta además que el proyecto de innovación va dirigido a la creación de contenido audiovisual antes que al estudio de su consumo, el desarrollo de una metodología cualitativa de análisis puede resultar sumamente provechoso para el reconocimiento de aquellas variables que forman parte de la construcción narrativa, temática y figurativa de dichos contenidos audiovisuales, y sirvan por tanto para mejorar y reforzar la eficacia comunicativa de dichos contenidos en el futuro.

3.2. Metodologías cualitativas de análisis audiovisual

Partimos de la base de que toda película debe ser considerada como un material simbólico plenamente significativo que refleja las condiciones y las estructuras de la sociedad y de la vida de los individuos. En cuanto práctica discursiva social, por tanto, el correcto análisis de dicho material permite conocer los valores simbólicos y sociales sobre los que se asienta dicha sociedad. Desde esta perspectiva, tal y como propone Mikos (2014), el análisis filmico de carácter cualitativo (que podríamos ampliar hasta el concepto más amplio de análisis audiovisual) implica una investigación sistemática de la estructura textual de los filmes, sus condiciones de producción y recepción, así como de los contextos sociales en que tienen cabida.

Una relevante cuestión a tener en cuenta en todo análisis es que la diversidad de niveles y actividades implicadas en la experiencia audiovisual (de carácter cognitivo, emocional y afectiva, ritual y social-comunicativa), así como la posibilidad de situarse en diferentes perspectivas de análisis (semiótica, estética, historia, psicoanálisis, análisis de contenido, análisis cuantitativos, etc.), dificulta o, más bien, imposibilita la creación de un modelo de análisis omnicomprendivo y totalizador sobre los discursos audiovisuales. En palabras de Aumont y Marie: “no existe un método universal para analizar films” (1993, p. 46), por lo que hay que aceptar como punto de partida que analizar una película es una actividad “necesariamente interdisciplinar y transdisciplinar” (Mikos 2014, p. 412).

Correlato de lo anterior es la infinitud del proceso hermenéutico audiovisual: ningún análisis clausura definitivamente el sentido del texto analizado ni invalida la posibilidad (y necesidad) de posteriores análisis.

Es por eso que, a la hora de proponer cualquier modelo (tanto si es cuantitativo como cualitativo), hay que tener en cuenta el propósito cognitivo que sustenta dicho análisis, esto es, acotar el punto de vista desde el que se construye dicho modelo y definir los objetivos que persigue. De hecho, como sugiere Mikos (2014), la tarea más importante del análisis filmico consiste en “el desarrollo de un propósito cognitivo concreto, el desarrollo de cuestiones concretas y la operacionalización del análisis”.

Lo que no debe perderse de vista sin embargo es que el análisis audiovisual siempre debe “anclarse” al objeto audiovisual y que el proceso de analizar concierne básicamente a cómo la función estructural del texto audiovisual es significativa para sus receptores. Desde esta perspectiva, para Mikos (2014, p. 413), el análisis filmico involucra los siguientes cinco niveles complementarios:

- **Contenido y representación**, puesto que toda película (no abstracta) presenta mediante imágenes y sonidos a unos personajes que interactúan en un entorno determinado.
- **Narración y dramaturgia**, que son dos niveles complementarios: el primero se refiere al engarzamiento casual de situaciones, actores y actividades en una historia, mientras que la dramaturgia es la forma en que dicha historia se distribuye en una forma determinada.
- **Personajes y actores**, si los primeros forman parte del universo audiovisual representado, los segundos se abren a su exterioridad. Se trata en ambos casos de elementos esenciales en la

identificación del espectador con los roles sociales representados y, por tanto, con su propia identidad.

- **Estética y configuración**, en virtud de una organización formal y estilística concreta de los elementos audiovisuales que apela principalmente a la emoción del espectador.
- **Contextos**, que se anudan exteriormente con los niveles anteriores y que el autor divide en: Categorías y géneros, intertextualidad, discurso, el mundo de la vida cotidiana, producción y comercialización.

Aunque se trata de niveles que no son estancos sino interdependientes, un análisis audiovisual puede centrarse en uno solo de ellos, en varios o en todos. La elección de los niveles desde los que trabajar depende de los objetivos perseguidos por dicho análisis. Por ejemplo, un modelo de análisis historiográfico seguramente trabajará principalmente sobre el nivel de contextos mientras que un modelo de análisis de corte psicoanalítico actuará principalmente sobre los niveles de contenidos y estético.

3.3. Diseño del modelo cualitativo de análisis audiovisual aplicado a los ODS 5 y 10

En el caso que nos ocupa, el propósito cognitivo concreto del modelo cualitativo consiste en comprender la vinculación de las películas creadas por el alumnado implicado en el proyecto de innovación educativa con los ODS 5 y 10, así como las estrategias que emplean dichas películas para generar en el espectador una actitud receptiva y motivacional. Se trata por tanto de un modelo estrechamente ligado con la estructuración textual de las películas realizadas que considera no pertinentes otros modelos cuantitativos que resultarían del visionado y recepción de dichas producciones.

Es por eso que para el diseño del modelo, de entre los cinco niveles descritos anteriormente, se ha dirigido la atención especialmente hacia los niveles:

- **Contenido y representación:** permite valorar el nivel de alineamiento de las historias tratadas en las películas con los ODS y sus diferentes metas.
- **Narración y dramaturgia:** permite valorar las estrategias empleadas por las películas para lograr que el espectador se implique cognitivamente y emocionalmente con las historias narradas. Un instrumento esencial para este nivel son los aspectos de focalización y ocularización descritos en el ámbito cinematográfico, entre otros, por Gaudreault y Jost (1995) o Casetti y di Chio (1991). Si el primero se refiere al punto de vista cognitivo desde el que se cuenta la historia (implica por tanto un “saber”), el segundo lo hace al punto de vista estrictamente visual desde el que se muestran los acontecimientos (se refiere a un “percibir”).
- **Personajes:** vinculado con los niveles anteriores, el estudio de los personajes permite valorar su actitud ante los acontecimientos a los que se enfrenta en la trama narrativa y definen por tanto el contenido de la historia. Se ha distinguido entre personaje principal y personaje secundario y se han definido cuatro posibles respuestas ante el ODS tematizado: denuncia, recibe injusticia, ayuda, comete injusticia.

Los niveles que han sido considerados no pertinentes para el modelo son:

- **Estética y configuración:** ya que se trata de piezas audiovisuales realizadas por alumnado que está todavía en vías de adquirir las competencias necesarias para la creación de discursos

audiovisuales. No obstante, la participación de los audiovisuales en un género concreto determina las opciones estilísticas del discurso.

- **Contextos:** con la salvedad de la categoría del género audiovisual, interconectado profundamente con los niveles de narración, contenido y estética en cuanto sistema de códigos que reconoce el espectador por su recurrencia, el resto de categorías se han desestimado para este modelo.

Definidos pues los objetivos y por tanto los niveles de análisis a considerar en el diseño del modelo, se decidieron las cuestiones concretas que permitan dirigir mejor la investigación y facilitar la posterior recogida de datos:

- ¿En qué ODS se enfocan más los cortometrajes?
- ¿En qué metas de los ODS se enfocan más los cortometrajes?
- ¿Qué tipo de narración utilizan?
- ¿Cómo actúan los personajes ante la situación de injusticia?
- ¿Cómo se promueve estructuralmente la toma de perspectiva?

A partir de dichas preguntas, se elaboró la siguiente matriz con las variables (resumidas en la tabla 2):

- **Objetivos y metas de la Agenda 2030 tematizados** (*nivel de contenido*). Conocer qué ODS y metas específicas son más tratados por los audiovisuales, permite valorar el mayor o menor interés de los creadores audiovisuales por las problemáticas, la cercanía o proximidad de dichos ODS a su realidad cotidiana, y permite anticipar la necesidad de promover aquellos ODS y metas infrarrepresentados en los audiovisuales.
- **Género del audiovisual** (*niveles estética y contexto*). Permite valorar las preferencias de los creadores audiovisuales por una tipología narrativa y qué respuesta requiere del espectador: un drama establece un pacto con el espectador diferente al que establece la comedia.
- **Actitud prosocial** (*niveles contenido y narración y dramaturgia*). Interesa conocer el modelo de conducta que propone el contenido audiovisual como elemento motivacional del espectador. Se formulan tres posibles actitudes: positiva (se muestra una actitud activa de superación de la injusticia, desigualdad o insostenibilidad), negativa (únicamente se muestra una actitud de denuncia), no se desprende con claridad la actitud del mensaje.
- **Actitud personajes** (*nivel personajes y actores*). Relacionado con la variable anterior aunque diferenciable (la posición del cortometraje no tiene por qué coincidir con la de sus personajes), permite analizar la posición de los personajes de la historia frente a la desigualdad, y analizar la identificación del espectador con dichos personajes en cuanto modelos vicarios de comportamiento (Bandura, 1965). Se formulan cuatro posibles actitudes: personaje sufre desigualdad, comete desigualdad, denuncia desigualdad, ayuda para superar la desigualdad.
- **Promoción de la toma de perspectiva** (*nivel narración y dramaturgia*). A través de la focalización y la ocularización empleada, se pretende analizar, por un lado, quién filtra la información de la historia narrada (personaje interior/exterior a la historia; en el primer caso, si narra en primera persona o tercera persona) y, por otro, quién ve dichos acontecimientos (se utiliza la distinción elaborada por Casetti y di Chio (1991) entre cuatro tipos de “mirada”: objetiva, objetiva irreal, subjetiva, interpelación). El análisis de la interrelación de los dos puntos de vista

(cognitivo y perceptivo) permite comprender la interpelación de la pieza audiovisual al espectador y, por tanto, los mecanismos que le ofrece para ponerse en la piel del personaje que sufre la desigualdad.

Tabla 2. Matriz del modelo de análisis cualitativo

Variables	Objetivo y metas Agenda 2030	Género	Actitud prosocial	Actitud personajes	Forma de promoción de la toma de perspectiva
<i>Nivel de análisis</i>	<i>Contenido</i>	<i>Contextos, estética</i>	<i>Contenido</i>	<i>Personajes</i>	<i>Narración y dramaturgia</i>
	ODS: 1, 2, 3, etc.	Drama	Sí	Sufre	Focalización narradora (externa, interna: 1ª persona o 3ª persona).
Respuestas posibles	Metas: 1.1, 1.2, 1.3, etc.	Comedia	No	Comete	
	Metas: 2.1, 2.2, 2.3, etc.	Ciencia ficción	No se distingue	Denuncia	“Miradas” (objetiva, objetiva irreal, subjetiva, interpelación)
		Etc.		Ayuda	

4. Resultados

El modelo ha sido testeado en una de las cinco asignaturas vinculadas al proyecto de innovación educativa, Medios audiovisuales, con la intención de servir de campo de pruebas para su aplicación posterior al resto de asignaturas en el segundo año del proyecto.

4.1. Contexto Medios audiovisuales

La asignatura Medios audiovisuales se imparte en el segundo curso del Grado en Diseño y tecnologías creativas, en el contexto de la Facultad de BBAA de San Carlos. El Grado se enmarca en el ámbito profesional derivado de la aplicación de los procesos artísticos en las industrias culturales. Por tales industrias se entienden aquellas dirigidas a la producción de bienes y servicios relacionados con el encargo profesional y con la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos.

La asignatura ha sido diseñada como una introducción a los medios audiovisuales con la que el alumno podrá adquirir los conocimientos teóricos, técnicos y metodológicos necesarios para la creación de productos audiovisuales. Presenta un enfoque teórico-práctico desde los que se abordan los fundamentos de la narrativa audiovisual, los aspectos básicos de la tecnología del vídeo y el audio digitales, así como los procesos de edición y postproducción implicados en la creación audiovisual.

En concreto, la parte práctica se materializa en dos proyectos que se realizan en pequeños grupos de alumnos (entre 4 y 6):

- Realización de un spot publicitario o microrrelato.
- Realización de un cortometraje de ficción.

Aunque habitualmente la temática de dichos ejercicios son propuestos por el alumnado, la participación de la asignatura en el proyecto de innovación supuso que el segundo de los proyectos tuviera como eje temático

los ODS 5 y 10. Para contextualizar la acción educativa, los estudiantes recibieron una primera sesión de formación sobre la Agenda 2030 y los 17 ODS que la componen, aunque centrando la atención en los ODS 5 y 10 (incluyendo las metas que integra cada uno). La mayoría del estudiantado no conocía nada del programa de la ONU, y solo aquellos que habían oído hablar de los ODS lo relacionaban con cuestiones medioambientales y de cambio climático.

En la segunda sesión se crearon los equipos. Siguiendo una metodología de participación activa, se crearon grupos pequeños repartidos del siguiente modo:

En el grupo de mañana participaron un total de 54 alumnos, repartidos en 9 grupos de 6 miembros cada uno:

- 5 equipos compuestos exclusivamente por estudiantado femenino.
- 2 equipos compuesto por 4 estudiantes femeninos y 2 estudiantes masculinos.
- 1 equipo con 5 estudiantes femeninos y 1 estudiante masculino.
- 1 equipo con 3 estudiantes femeninos y 3 estudiantes masculinos.

En el grupo de tarde, participaron un total de 58 alumnos, repartidos en 10 grupos de entre 5 y 9 miembros:

- 3 equipos compuestos exclusivamente por estudiantado femenino.
- 2 equipos compuesto por 4 estudiantes femeninos y 2 estudiantes masculinos.
- 3 equipos con 4 o 5 estudiantes femeninos y 1 estudiante masculino.
- 1 equipo con 3 estudiantes femeninos y 3 estudiantes masculinos.
- 1 equipo con 4 estudiantes femeninos y 5 estudiantes masculinos.

Después de la selección de los equipos, cada grupo eligió su idea a través de un proceso de brainstorming. Miembros de cada equipo propusieron, debatieron y votaron por aquellos proyectos que consideraron debían ser llevados a cabo.

Por último, bajo la supervisión del profesorado responsable de la asignatura, cada equipo desarrolló la idea, rodó y editó su Proyecto durante el resto de sesiones prácticas.

El resultado final fue la realización de 19 cortometrajes con una duración mínima de 5m19s (*Cara B*) y máxima de 12m27s (*Abriendo el cajón de mierda*). De todos ellos, tan solo uno (*Desconexión*) no tematizó ninguno de los dos ODS propuestos, por lo que se desestimó para el análisis posterior de los datos.

En la tabla 3 se resume la aplicación del modelo a los cortometrajes. En la columna Ocularización no se ha anotado la variable “objetiva” porque está presente en mayor o menor grado en todas las propuestas:

Tabla 3. Resumen recogida de datos

Título	Objetivos y metas Agenda 2030	Muestra actitudes prosociales	Género	Actitud personajes (principal y secundarios)	Forma de promoción de la toma de perspectiva	
					<i>Focalización</i>	<i>Ocularización (“Miradas”)</i>

<i>A la inversa</i>	5.1; 5.2	no	Dramedia	Personaje principal recibe desigualdad Personaje secundario ayuda	Externa	Subjetiva protagonista Interpelación
<i>A otro ritmo</i>	10.1	no	Drama	Personaje principal recibe desigualdad	Externa	
<i>Abriendo el cajón de mierda</i>	5.2	sí	Dramedia	Personaje principal recibe desigualdad Personaje secundario ayuda	Externa	Interpelación
<i>Ahora lo sabes</i>	5.1	sí	Drama	Personaje principal 1 comete desigualdad Personaje principal 2 recibe desigualdad	Primera persona	Objetiva irreal
<i>Cara B</i>	5.1; 5.2	no	Drama	Personaje principal recibe desigualdad Personaje principal denuncia desigualdad	Primera persona	Objetiva irreal Subjetiva protagonista
<i>Chimes</i>	5.1; 5.2	no	Drama	Personaje principal recibe desigualdad	Externa Primera persona	Subjetiva Interpelación
<i>Chús y Luci</i>	5.1	no	Comedia (Falso documental)	Personaje principal recibe desigualdad Personaje principal denuncia desigualdad	Externa	Interpelación
<i>Desconexión</i>	no	no	Drama	Personaje secundario ayuda	Externa	
<i>Duine</i>	10.3	sí	Ciencia-ficción	Personaje secundario ayuda	Externa	Subjetiva protagonista
<i>El cuerpo que te toca</i>	10.3	no	Dramedia distópica	Personaje principal recibe desigualdad	Externa	Subjetiva protagonista
<i>El último recorrido</i>	5.1	no	Drama	Personaje secundario recibe desigualdad	Externa Primera persona	Subjetiva protagonista
<i>Frágil</i>	5.2	no	Drama	Recibe injusticia	Externa Primera persona	Interpelación
<i>I'm lovin' it</i>	10.2	no	Drama	Personaje principal recibe injusticia	Externa	

<i>La familia</i>	5.1; 5.2	no	Drama	Personaje principal recibe desigualdad	Externa	interpelación
<i>Los que vivís en el edificio de enfrente</i>	10.2	no	Comedia	Recibe injusticia	Externa Primera persona	Subjetiva Interpelación
<i>Me bis</i>	10.2	no	Drama	Recibe injusticia	Externa	Subjetiva Interpelación
<i>Otra vez</i>	5.1; 5.2	sí	Drama	Personaje principal denuncia desigualdad	Primera persona	Interpelación
<i>Out_fits</i>	5.1; 5.2	sí	Drama	Recibe desigualdad	Externa	Objetiva irreal
<i>Terapia</i>	10.2	no	Comedia (falso documental)	Personajes denuncia desigualdad	Externa	interpelación

4.2. Operacionalización del análisis

Del análisis de los datos recabados en la tabla 2, pueden deducirse algunas relevantes respuestas a las preguntas de investigación planteadas:

- La mayoría de los cortometrajes (11) se alinean con el ODS 5, y dentro de ellos, todos se han centrado en las metas 5.1 (poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo) y 5.2 (eliminar todas las formas de violencia contra todas las mujeres y las niñas en los ámbitos público y privado, incluidas la trata y la explotación sexual y otros tipos de explotación). Como hipótesis explicativas de dicho fenómeno se han elaborado las siguientes: por un lado, la presencia mayoritaria de alumnado femenino parece haber resultado determinante en la elección de dicho ODS y, por otro, la cercanía social de las problemáticas tratadas han sido un criterio de selección importante en las metas seleccionadas.
- El drama es el género más utilizado por los cortometrajes como principal estrategia de implicación emocional del espectador (11): se muestra a un protagonista que sufre una desigualdad que no es superada. La inclusión de elementos de comedia, género más proclive a establecer una mayor distancia del espectador respecto de los acontecimientos narrados, solo hace presencia de manera secundaria: tan solo 3 cortometrajes son íntegramente cómicos (2 de ellos utilizan además la excusa del falso documental), y otros 3 inscriben lo cómico en un fondo narrativo y temático en el que prevalece lo dramático.
- La mayoría de cortometrajes (11) utilizan una focalización exclusivamente externa como forma de gestión de la información que se da a conocer al espectador. La presencia de un narrador omnisciente que es exterior a lo que se está contando y se sitúa en un nivel de conocimiento superior que el de los personajes, permite una mayor aprehensión cognitiva de los elementos y acciones que componen la historia por parte del espectador. 4 cortometrajes mezclan focalización externa con focalización interior y tan solo 3 cortometrajes son narrados desde el punto de vista cognitivo de un personaje de la ficción que es, en todos los casos, el personaje principal.

- Las dos principales estrategias empleadas por los cortometrajes para lograr la toma de perspectiva del espectador y su identificación con los personajes son: (1) romper la cuarta pared mediante la utilización de una “mirada de interpelación” que pone en contacto la mirada del personaje con la del espectador (presente en 10 cortometrajes), y (2) el uso puntual del punto de vista subjetivo del personaje que sufre la injusticia (presente en 8 cortometrajes).
- La mayoría de los cortometrajes (13) muestran y/o denuncian alguna clase de desigualdad en lugar de mostrar una actitud más proactiva contra dicha desigualdad. De los cinco cortos que muestran una actitud prosocial, 4 se centran en el ODS 5. La búsqueda de implicación del espectador en el contenido relatado por los cortometrajes inciden, por un lado, en el uso del género dramático como elemento de identificación emocional con los personajes y, por otro lado, en el uso de formas de interpelación al espectador mediante el tipo de “mirada” utilizada: los 4 cortometrajes incluyen algún tipo de ocularización no objetiva. Llamativamente, no parece existir una correlación directa entre la actitud proactiva que muestran los cortometrajes y el tipo de focalización empleada: 3 de los 5 cortometrajes presentan una focalización externa.

5. Conclusiones

Las universidades tienen que afrontar un enorme y complejo reto para contribuir a la implementación de la Agenda 2030, y la realización de acciones educativas dentro de las asignaturas se convierte en una estrategia esencial en la promoción de los ODS entre el alumnado. La puesta en marcha del proyecto de innovación educativa Creación de contenidos audiovisuales participativos para el cambio social está permitiendo no solo el conocimiento de los ODS y un mayor grado de pensamiento crítico e innovador en la comunidad universitaria, sino también transformar al estudiantado en productores activos de contenidos audiovisuales alineados con la Agenda 2030 y por tanto promotores de los valores que incluye.

Entre los instrumentos y herramientas que permitan valorar el alcance de dichos contenidos audiovisuales en su posterior recepción, el diseño de un modelo cualitativo anclado en la estructura textual de los textos audiovisuales puede ayudar a comprender, y por tanto mejorar, los modos de interpelación y de promoción de respuestas activas por parte, tanto del alumnado que crea dichos contenidos, como del potencial alumnado que pueda visionarlo.

Complementario con lo anterior, puede señalarse que el diseño de un modelo de análisis cualitativo resulta útil para comprender las estrategias empleadas por aquellos contenidos audiovisuales relacionados con los ODS 5 y 10 que buscan la adhesión cognitiva y emocional del espectador. Dicho modelo y su análisis detallado puede favorecer el reforzamiento de estrategias que promuevan tanto el conocimiento de los ODS como, sobre todo, promover la identificación del espectador con el personaje que sufre la desigualdad en cuanto elemento previo para una mayor actitud proactiva en favor del bien social y la consecución de los ODS.

Conviene apuntar no obstante, que sería necesario ampliar y/o coordinar el modelo específico desarrollo con otros modelos que puedan tener en cuenta tanto los ODS en su conjunto como en su segmentación según los ejes señalados por la Agenda 2030: planeta, personas, prosperidad, paz y alianzas.

El testeo del modelo propuesto en los cortometrajes realizados revela algunos resultados importantes que arrojan luz sobre el potencial del proyecto y brindan algunas ideas para el desarrollo de futuras actividades que ayuden al estudiantado a convertirse en líderes más activos en la promoción de los ODS.

Entre los hallazgos más relevantes se encuentran: (1) los grupos seleccionaron los ODS más cercanos a su realidad social y por tanto los que les “tocaban” más directamente. Puede conjeturarse que la preferencia por trabajar sobre el ODS 5 antes que sobre el ODS 10 reside precisamente en una mayor conciencia y preocupación por la igualdad de la mujer. (2) la gran mayoría de cortometrajes desarrollaron narrativas que condenaban los comportamientos negativos en lugar de construir historias que mostraran modelos positivos. Se buscó además la implicación emocional del espectador a través de la utilización prioritaria del género dramático. (3) Las estrategias más utilizadas para promover la toma de perspectiva y la identificación del espectador con los personajes fueron: romper la cuarta pared al hacer que los personajes miraran directamente a la cámara, y utilizar un punto de vista subjetivo del personaje que sufre la injusticia.

En vista de lo anterior, se proponen las siguientes recomendaciones para mejorar el impacto de este proyecto: (1) alentar al estudiantado que diseñe narrativas que muestren modelos positivos para combatir la injusticia y las desigualdades; (2) definir más claramente cómo incluir la toma de perspectiva en los cortometrajes a través del diseño de modelos teóricos; y (3) contrastar dichos modelos cualitativos con otros modelos de corte cuantitativo y de recepción audiovisual.

6. Referencias

- Aumont, J., & Marie, M. (1993). *Análisis del film*. Paidós.
- Bandura, A. (1965). Vicarious Processes: A Case of No-Trial Learning, *Advances in Experimental Social Psychology*, 2, 1-55. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60102-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60102-1)
- Casetti, F., & di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Paidós.
- Igartua, J. J., Acosta, T., & Frutos, F. J. (2013). Recepción e impacto del drama cinematográfico: el papel de la identificación con los personajes y la empatía, *Global Media Journal México*, 6(11), 1-18.
- Kestin, T., van den Belt, M., Denby, L., Ross, K., Thwaites, J., & Hawkes, M. (2017). *Getting started with the SDGs in universities: A guide for universities, higher education institutions, and the academic sector*. Sustainable Development Solutions Network (SDSN). Australia/Pacific.
- McLagan, M. (2003). Principles, Publicity, and Politics: Notes on Human Rights Media, *American anthropologist*, 105(3), 605-612
- Mikos, L. (2014). Analysis of Film. En U. Flick (Ed.), *SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis* (pp. 409-423), SAGE Publications.
- Nash, Kate (2018). Film That Brings Human Rights to Life, *Public Culture*, 30(3), 393–412.
- Oxfam International (2021). El virus de la desigualdad. Cómo recomponer un mundo devastado por el coronavirus a través de una economía equitativa, justa y sostenible. <https://www.oxfam.org/es/informes/el-virus-de-la-desigualdad>
- Shaffer, K. & Smith, S. (2004). *Human Rights and Narrated Lives: The Ethics of Recognition*. Palgrave Macmillan.
- UN (2020). Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- World Inequality Lab (2018). Empowering civil society, reinforcing democracy. Powered with data. <https://inequalitylab.world/en/>