

1° Año  
5764 /  
2008

# LA IMPORTANCIA DE LA ANIMACIÓN COMO UN RECURSO COMUNICATIVO

*Tesina de grado*



6615

Gabriela Salgueiro Acevedo

Profesor Guía  
Manuel Astudillo D.

Escuela de Diseño  
Universidad de Valparaíso  
Julio 2008

## CONTENIDOS

**RESUMEN / 2**

**INTRODUCCIÓN / 3**

**PRIMER CAPÍTULO: MARCO TEÓRICO / 5**

LA COMUNICACIÓN HUMANA / 6 ✓

MEDIOS DE COMUNICACIÓN / 8 ✓

ALFABETIZACIÓN VISUAL / 10

NECESIDAD EDUCATIVA EN LA ALFABETIZACIÓN VISUAL / 11

LA COMUNICACIÓN PERSUASIVA / 12 ✓

LA RETÓRICA VISUAL / 13 ✓

LA ANIMACIÓN / 14

ANIMACIÓN EDUCATIVA / 17

**SEGUNDO CAPÍTULO: PROPUESTA METODOLÓGICA / 20**

PRIMERA PARTE: Argumento al beneficio educativo del uso de la animación / 21

SEGUNDA PARTE: Análisis canal televisivo Discovery Kids / 26

Características del instrumento de análisis / 28

Características del canal / 31

Propuesta del canal / 33

Caso de estudio: "EL DIVERTIDO MUNDO DE PEEP" / 37

Personajes / 38

**TERCER CAPÍTULO: CONCLUSIONES / 44**

RELACIÓN DE AMBAS PARTES / 45

DISCUSIÓN / 49

CONCLUSIONES FINALES / 52

**BIBLIOGRAFÍA / 55**

ANEXO 1 / 58

## RESUMEN

Esta investigación aborda el tema de la animación y su importancia como recurso comunicativo. La dinámica de este estudio se extiende a través de una amplia recopilación de antecedentes que otorga una comprensión sistémica y entrega entendimiento a distintos elementos de interés para el Diseño gráfico y por ende para estudiosos en el tema. En este contexto surge el estudio de la animación a través de la comunicación visual, donde se hacen importantes hallazgos que dan prueba del valor de este método y su influencia en ámbitos educativos a través de la construcción de personajes.

El objetivo general de la presente investigación es «*generar un desarrollo de conocimientos acerca del tema de la animación en Chile*» objetivo que comprende el desarrollo total de la investigación, mediante la asociación de conceptos claves en su Marco Teórico y a través del desarrollo de un instrumento de análisis, el cual dejamos estipulado su perfeccionamiento en una segunda etapa de investigación aplicada.

La labor de esta investigación se encarga de resolver tres objetivos bien definidos; El primero es, «*precisar y aclarar conceptos relacionados al tema*» el cual constituye el primer capítulo (Marco Teórico), a través de citas textuales, análisis bibliográfico y conclusiones parciales sobre cada concepto y los dos segundos en tanto, «*Definir el beneficio educativo de la animación*» e «*Identificar las nuevas tendencias referentes al área de la animación*» fueron abordados, a través de nuestra Propuesta Metodológica mediante la construcción de un instrumento de análisis a personajes de animación, y un posterior estudio al canal televisivo Discovery Kids, viendo un caso de estudio.

Este estudio ha sido desarrollado con una metodología mixta, descriptiva y correlacional donde se examina el fenómeno de la animación con finalidades educativas. Los métodos e instrumentos para resolver este tema son: revisión de literatura experta, citas textuales, análisis iconográfico e iconológico, observaciones estructuradas y registro visual.

## INTRODUCCIÓN

El auge que han tenido los medios de comunicación y el impacto que este conjunto de imágenes visuales y auditivas tiene sobre la población, principalmente en los niños, ha sido una de las grandes inquietudes de autores e investigadores que han visto en este nuevo y rico lenguaje un interés susceptible a ser aprendido y utilizado, como por ejemplo Marshall McLuhan<sup>1</sup> quien en aspectos más profundos respecto a los medios de comunicación, se compromete con ideas substanciales donde según él, los medios son «*metáforas activas*» que no traspasan la experiencia sino que la «*traducen*», esto es, transformar en algo nuevo y distinto a aquello que se busca representar.

En este campo de conocimiento (medios de comunicación) cabe señalar que fue Marshall McLuhan quien en 1964 posicionó este concepto (*medios de comunicación*), a través de su libro «Comprender los medios de comunicación, McLuhan. 1996».

En la actualidad vivimos en una sociedad visual, donde día a día convivimos y nos relacionamos con imágenes y sonidos que de alguna manera coexisten influyendo directamente en nuestras vidas. En esta sociedad visual observamos un concepto clave, que es el lenguaje.

Rafael Echeverría<sup>2</sup>, a través de su libro «Ontología del Lenguaje<sup>3</sup>» nos dice lo siguiente: « (...) *los seres humanos somos seres lingüísticos. El lenguaje no sólo nos permite hablar sobre las cosas: hace que ellas ocurran. Por lo tanto el lenguaje es acción, es generativo: crea realidades.*» (Echeverría, 1995).

---

<sup>1</sup> **Herbert Marshall McLuhan** (21 de julio de 1911 – 31 de diciembre de 1980) fue un educador, filósofo y estudioso canadiense. Profesor de literatura inglesa, crítica literaria y teoría de las comunicaciones, McLuhan es reverenciado como uno de los fundadores de los estudios sobre los medios, y ha pasado a la posteridad como uno de los grandes visionarios de la presente y futura sociedad de la información.

<sup>2</sup> **Rafael Echeverría** es un sociólogo y filósofo chileno, creador del término ontología del lenguaje, que se refiere a la naturaleza del ser humano como ser intrínsecamente lingüístico.

<sup>3</sup> **La Ontología del Lenguaje** es una tesis desarrollada por Fernando Flores recogida por Rafael Echeverría, en su libro "Ontología del Lenguaje" que trata de explicar al ser humano como un ser intrínsecamente lingüístico.

En base a estos antecedentes se desarrolla la hipótesis de trabajo, en la que se plantea a simple vista el uso de la animación como un importante recurso comunicativo.

Se puede decir en tanto, que en líneas generales, la extensión de la investigación abarca desde el estudio de la comunicación visual al entorno estructural-conceptual de la animación. Abordar estos temas implícitamente nos lleva a conocer e interpretar distintos conceptos que conforman el contexto en que surgen estos dos grandes fondos.

Hablando en estos términos concretos la temática que se despliega es entorno a la animación, desarrollada en un estudio descriptivo y correlacional que comprende dos temáticas puntuales: estudiar el fenómeno de la animación a través de los recursos, códigos y lenguaje visual, utilizados estos como parámetros trascendentales para el grado comunicacional realizado en este ejercicio y analizar el beneficio educativo del uso de este medio, tomando protagonismo el Diseñador como gestor de mensajes visuales.

////////////////////////////////////1º Capítulo: Marco Teórico

## MARCO TEÓRICO

El marco teórico desarrollado a continuación está determinado por las características y necesidades de la presente investigación. Lo que constituye la presentación de postulados según autores e investigadores que hacen referencia explícita al tema en estudio, permitiendo de esta manera obtener algunos tópicos que aparecen involucrados de modo indirecto con la investigación.

El propósito de este marco teórico es tener una base conceptual sustentable. El desarrollo de la investigación se funda en la necesidad de observación y entendimiento armónico del tema, para alcanzar nociones más precisas a la realidad.

Finalmente cada concepto es acabado con una conclusión, la cual nos ayudará a comprender mejor la importancia de este concepto dentro de la investigación. Proceso que ayuda al entendimiento de la materia, de una forma clara e identificable para todos.

## LA COMUNICACIÓN HUMANA

Este concepto tan ampliamente estudiado se analizará con distintos esbozos y observaciones previamente reconocidas ya que resulta más interesante tomar diversas perspectivas que nos ayuden a plantear elementos y aportes reales a nuestra investigación.

De acuerdo a lo anterior comenzaremos a entender el concepto de comunicación a través del libro «El proceso Grupal de Psicoanálisis a la Psicología Social<sup>4</sup>» donde se define comunicación como: «... todo proceso de interacción social por medio de símbolos y sistemas de mensajes. Incluye todo proceso en el cual la

---

<sup>4</sup> **Enrique Pichon Rivière** en 1970 publica su obras completas en tres tomos que él denominó "Del Psicoanálisis a la Psicología Social" I) "El Proceso Grupal", II) "La Psiquiatría, una nueva problemática" III) "El Proceso Creador". El objeto de la Psicología Social es, según Enrique Pichon Rivière, dar cuenta de cómo la estructura social deviene fantasía inconsciente. Esto es, dar cuenta de la constitución de la subjetividad humana.

*conducta de un ser humano actúa como estímulo de la conducta de otro ser humano. Puede ser verbal, o no verbal, interindividual o intergrupala» (E. Pichón. Riviere, 1985 (p.89).*

Examinando la definición anterior permite analizar al individuo desde una perspectiva más alterna con el medio exterior que lo rodea a través del intercambio de mensajes. Es por esto que debemos precisar aún con mejor agudeza la idea completa que buscamos del concepto.

Es aquí donde Tomás Maldonado<sup>5</sup> nos ayudará a entender mejor el concepto de comunicación al cual queremos llegar.

Maldonado sostiene que la comunicación humana esta compuesta de «*señales*» y «*signos*», pero destaca que son los signos y no las señales las que caracterizan una comunicación entre seres humanos; por el contrario la comunicación a través de señales no es propio de lo humano y también pertenece a otros seres vivos del reino animal. Maldonado explica que la comunicación humana se desenvuelve entre tres líneas básicas, estas son: «*Expresión, llamada y representación*» Aquí Maldonado recalca que para *expresarnos y llamar*, recurrentemente usamos las señales, sin embargo, parece ser que la «representación» es un modo de comunicación más complejo que las dos primeras, donde no bastan señales y por ende predomina el «*signo*<sup>6</sup>».

Con esta otra contemplación al concepto comunicacional referido, surge Alex Mucchielli<sup>7</sup> donde, desde la Psicología entrega enfoques teóricos sobre la comunicación de los seres humanos, en el cual entre otras cosas, explica:

« (...) *Para analizar la comunicación interhumana es necesario imaginársela como un intercambio social entre actores, presentes en una situación cuya representación se comparte.*

---

<sup>5</sup> **Tomás Maldonado** (1922, ciudad de Buenos Aires). Pintor, diseñador y pensador argentino, se le considera como uno de los principales teóricos del llamado *enfoque científico del diseño*.

<sup>6</sup> **Un signo «es cualquier cosa que representa algo...»**, o sea, cualquier cosa que hace referencia a otro elemento: un ejemplo gráfico de esto es la bandera, que hace referencia a un país (Maldonado, p.81).

<sup>7</sup> **Alex Mucchielli**, profesor de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Montpellier. Autor del libro "Psicología de la Comunicación" donde nos habla de conceptos centrados y aspectos existenciales de la comunicación.

(...) *La comunicación es global, en el sentido en que responde a un conjunto de elementos que constituyen la estructura fenomenológica del intercambio interpersonal.*» (Mucchielli, 1998 (p.82).

En relación a lo expuesto, es posible trazar ciertas líneas generales sobre el concepto de comunicación humana; diremos que la comunicación es un fenómeno global donde se encuentra el individuo en su forma de «expresión propia» donde destacamos la comunicación como palabras, comportamientos, actitudes que diferencian un estilo propio de apreciación de la realidad.

## MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Esta área de conocimiento (medios de comunicación) resulta importante por su implicancia con el tema de estudio. Para entender el ámbito e introducirnos en él, resulta importante señalar y comprender ¿Qué es un *medio*? McLuhan indicaba básicamente que un medio es un método, un instrumento externo que utilizamos para codificar y decodificar la experiencia (la realidad).

Comprendiendo lo anterior, podemos avanzar en el concepto de «*medios de comunicación*». Siguiendo a McLuhan, se puede decir que los medios de comunicación se identifican por hacer puentes comunicacionales entre personas separadas por el tiempo o el espacio. En el libro «El medio es el mensaje<sup>8</sup>» habla sobre los medios como cursores de mensajes implícitos mucho más importante que el propio contenido o mensaje explícito de un comunicado. Por ejemplo ahí señala:

«Los ambientes [medios] no constituyen envolturas pasivas sino, más bien, procesos activos invisibles. Las reglas fundamentales la estructura penetrante y los patrones generales de los ambientes eluden la percepción fácil. Los antiambientes, o las contrasituaciones creadas por artistas, proporcionan recursos de atención directa y nos permiten ver y comprender con mayor claridad».

(McLuhan, año 1998 (p. 69)

---

<sup>8</sup> Este libro fue escrito en 1967 donde se hace referencia a las diferencias entre unos hijos criados bajo la tutela de la televisión y sus padres, carentes de ella y en contacto con el mundo gracias a la imprenta.

Así como el medio es ilustrado como una extensión del cuerpo humano, el mensaje no podría someterse entonces simplemente a «contenido» o «información», porque de esta forma exceptuaríamos algunas de las características más importantes de los medios: su poder para modificar el curso y el ejercicio de las relaciones y las actividades humanas. En este perfil, McLuhan define el «mensaje» de un medio como todo cambio de escala, ritmo o pautas que ese medio provoque en las sociedades o culturas<sup>9</sup>. De esta forma, el «contenido» se convierte en una ilusión, en el sentido de que éste se encuentra oculto por la intervención del medio (la mediatización).

Cuando McLuhan, a mediados de la década de los 60, llamó por primera vez la atención del público al redefinir medios y mensajes, hubo quien dilucidó que lo que hacía era causar el fin de la cultura del libro para favorecer la era de la televisión. Pero, en realidad, lo que hacía era advertir sobre el poderoso potencial del nuevo medio.

Observando las ideas de McLuhan es interesante señalar la similitud propuesta por David Buckingham<sup>10</sup> quien sostiene que:

*«Los medios no nos ofrecen una ventana transparente sobre el mundo. Ofrecen cauces o conductos a través de los cuales pueden comunicarse de manera indirecta representaciones o imágenes del mundo. Los medios intervienen: no nos ponen en contacto directo con el mundo, sino que nos ofrecen versiones selectivas del mismo» (David Buckingham, 2005 (p.19).*

Cabe destacar entonces que ambos autores dejan señalado la importancia de los medios de comunicación como la representación de una imagen del mundo, que por su susceptibilidad intrínsecamente promueve y domina el control sobre

---

<sup>9</sup> Es necesario señalar que estas son interpretaciones basadas en la tesis global de McLuhan, revisada entre los dos libros consultantes para esta investigación, por lo tanto no se citan páginas concretas o específicas.

<sup>10</sup> **David Buckingham** (1954) es catedrático del Institute of Education de la Universidad de Londres y director del Centre for the Study of Children, Youth and Media. El autor ha desarrollado una ingente investigación en los campos de la audiencia, la educación y la cultura mediática de los niños.

realidad, modelando de alguna manera a los receptores de estas imágenes «las masas».

## ALFABETIZACIÓN VISUAL

Teóricamente es imposible acceder a la verdad de cómo surge el concepto de Alfabetización Visual sin embargo, disponemos de una propuesta escrita dirigida al entendimiento de esta temática contextualmente.

« (...) *La mejor manera de desmitificar las técnicas audiovisuales es descubrir sus secretos* » *Celestine Freinet*<sup>11</sup>.

La alfabetización audiovisual es considerada como un proceso a través del cual el sujeto conoce los códigos que conforman el lenguaje de los medios, entendiendo como código un sistema de signos y símbolos, determinados culturalmente, con los cuales el conocedor de los mismos puede comprender y emitir mensajes. La alfabetización audiovisual posibilita hacer uso de un lenguaje total, es decir, le permite a la persona conocerse y aceptarse como un ser integral que tiene experiencia digna de ser comunicada.

Percibiendo lo anterior podemos decir entonces que el estudio del lenguaje visual es fundamental para disfrutar plenamente la riqueza expresiva de las imágenes. Esto es importante dentro de una cultura que tiende a aumentar el tiempo libre y permite que los individuos dediquen más horas de exposición a los medios de comunicación.

La mayor parte de la información y de la cultura que se genera en nuestros días tiene un tratamiento predominantemente visual. José Antonio Ortega C<sup>12</sup> nos

---

<sup>11</sup> **Celestine Freinet** (1896-1966) fue un maestro, pedagogo, militante sindical y político, que desarrolló, en una escuela de un pequeño pueblo del sur de Francia, una experiencia pedagógica excepcional que tendría repercusión no sólo en su país sino también en el mundo. Para Freinet, la educación debía ser una empresa colectiva y democrática que guiara a los estudiantes en la observación directa del mundo para mejor comprenderlo y, sobre todo, para transformarlo.

<sup>12</sup> **José Antonio Ortega C.** Uno de los autores del libro *NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN EN LA ERA DIGITAL*, donde nos habla a groso modo, sobre la sociedad del conocimiento y el dominio de las competencias relacionadas con la comunicación a través de redes telemáticas.

define la palabra clave para el entendimiento del concepto señalándonos lo siguiente:

*«Alfabeto visual es el conjunto de elementos que integran la morfología de un texto visual de cualquier naturaleza (impresa, proyectada, dibujada, etc.). Metafóricamente podría decirse que son las vocales y consonantes con las que se componen los textos visuales, es decir, las imágenes ».* (Ortega, 2007 (p. 56)

## NECESIDAD EDUCATIVA EN LA ALFABETIZACIÓN VISUAL

En este momento podemos decir que tenemos una idea, si bien sencilla, bastante clara de que es la alfabetización visual. Ahora corresponde señalar que el presente concepto surge como un particular tipo de comunicación, y a la vez con su sentido educativo que posee y nos traduce la importancia de este proceso comunicacional.

*« (...) en las tres últimas décadas del siglo XX numerosos autores contribuyeron a sistematizar y popularizar la morfosintaxis, semántica y pragmática del alfabeto visual, como premisa para la lectura crítica de las imágenes. »*

Ya en 1970, Dworking<sup>13</sup> expresó su convencimiento de que, al igual que el lenguaje verbal y su alfabetización nos ayuda a almacenar información, nos proporciona medios para tratar mensajes y nos aporta un método para pensar y resolver problemas, la alfabetización en el lenguaje visual nos ha de permitir realizar idénticas actividades.

Por ello señaló que: *“La alfabetización visual va más allá de la simple comprensión de la información visual ya que se propone el aprendizaje y dominio de los procesos de producción de la información visual, es decir, el desarrollo del pensamiento visual. (p.30)»* (Ortega C, 2007 (p.57).

---

<sup>13</sup> Martín S. Dworking A través de su vida trabajo en primer lugar y principalmente como un escritor independiente, fotógrafo y redactor de una de las 750 publicaciones que realizo en más de 14 países, incluyendo traducciones en varios idiomas, cerca de 275 eran poemas e historias, los artículos y el resto de su trabajo tenía una gran variedad de temas, con cierta concentración en película, artes, y críticas culturales en general.

## SOBRE LA COMUNICACIÓN PERSUASIVA

En primera instancia ahondaremos en el concepto de comunicación persuasiva aquí Alex Mucchielli nos muestra una importante característica de la comunicación:

« (...) Cuando se les pide a determinados individuos que hablen sin hacer gestos ni mover las manos, no sólo se aprecia un mayor grado de indecisión, sino también que el contenido verbal se modifica. De modo inverso, los gestos de las manos constituyen el soporte de la comunicación verbal, a la que añaden información. » (Mucchielli, 1998 (p. 80).

Mucchielli nos habla de un tema bastante importante donde la comunicación (corporal) logra persuadir de forma casi intuitiva, con esto se quiere apuntar al reconocer la persuasión como un medio social por el cual se puede interpretar colectivamente la realidad, y se dice: «colectivamente» por que no sólo basta con las palabras que una persona diga al “comunicar”, sino que el complemento de los gestos y acciones en su conjunto son las que transmiten la totalidad del mensaje.

Así entonces podemos decir que la comunicación persuasiva es también una forma de incitar al interlocutor a que tenga una reacción a partir del estímulo del emisor, induciéndolo a hacer o creer algo en específico.

De lo anterior podemos establecer relaciones para abrirnos al entendimiento. Es posible interpretar entonces que es en la comunicación persuasiva donde un grupo de emisores «medios de comunicación» difunden su mensaje a un grupo mucho mayor de receptores esperando que crean o hagan algo. Donde las estrategias de persuasión que se seguirán se diferirán en función del número de receptores y del perfil de su grupo objetivo o target<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> El concepto Target (en español *objetivo*) es un anglicismo también conocido por público objetivo, grupo objetivo, mercado objetivo o mercado meta.

## SOBRE LA RETÓRICA VISUAL

Antes de abordar este concepto debemos señalar que la retórica visual no designa un espacio de conocimiento claramente definido pese a esto haremos unas observaciones sobre el contexto de percepción del concepto.

La utilización de figuras retóricas en el lenguaje es un recurso que se asocia con el arte de hablar bonito, mas que correctamente.

Su principal función se encuentra en alterar la realidad, con la finalidad de convencer, atacando primeramente la percepción subjetiva del oyente antes que su raciocinio lógico.

Desde los ascendientes literarios en los estudios del siglo XX sobre la imagen, cabe una amplia gradación de significados para esta disciplina y sus discursos. Sin embargo podríamos decir que la retórica visual es el estudio de la técnica de utilizar el lenguaje de forma efectiva, el arte de manejar el habla para persuadir, influir o agradar.

Para un mejor entendimiento del concepto de retórica visual daremos tres argumentos que se podrían utilizar para persuadir: «éticamente, porque es lo correcto» «emocionalmente, porque lo pide el corazón» «racionalmente, porque es lo acertado». Entonces podemos comprender que la retórica visual es un sistema comunicativo y visual, donde la pregnancia de la imagen, o palabras son parte substancial de la percepción del mensaje entregado, dentro de esto surgen códigos emocionales y racionales donde la persuasión es el objetivo principal para llegar al receptor.

En otro aspecto, se tendrá en cuenta a Christian Metz<sup>15</sup>, quien sostiene que:  
«(...) En el campo cinematográfico, que no nos ofrece ningún nivel códico que equivalga exactamente a lo que representa la lengua para las cadenas habladas o escritas, desaparece esta distinción entre el plano lingüístico y el plano retórico.  
(...) las codificaciones cinematográficas dependen indistintamente de una especie de gramática y de una especie de retórica; sucede que la misma posibilidad de distinguirlas sólo aparece con la existencia de la lengua como organización autónoma». (Christian Metz, 2002 (p.204).

---

<sup>15</sup> Christian Metz (1931) fue el gran renovador de la teoría cinematográfica en la pasada década de los setenta. También es autor, entre otras influyentes obras, de *Lenguaje y cine, Essais sémiotiques* y *Ensayos sobre la significación en el cine*.

Para completar este cuerpo teórico, tenemos percepciones que nos entrega el cine, para esto nos referiremos al concepto cine de animación, es aquí donde Udo Jacobsen C<sup>16</sup> nos señala:

*«La animación, como sabemos, es anterior al cine. Desde cierta perspectiva, la animación es un fenómeno tan antiguo como el arte de representar a través de sombras chinescas o marionetas, puesto que animar significa, en un sentido amplio, dar impresión de vida a aquello que no lo tiene, o si se quiere, proporcionar movimiento a aquello que carece por sí mismo de él. »*

Siguiendo con la idea del mismo autor, podríamos agregar que el "fenómeno de la animación" también pasa muchas veces por la simbolización de seres humanos por animales, tornándose una antigua tradición conocida desde las fábulas de Esopo<sup>17</sup>, pudiendo reconocer estas simbolizaciones a posibles esquemas generativos que entregan sentido a las animaciones.

*(...) Sin embargo, cuando hablamos de animación, no nos referimos casi nunca a este tipo de manifestaciones, ni a los juguetes ópticos del siglo XIX<sup>18</sup>, como el zootropo<sup>19</sup> o el praxinoscopio<sup>20</sup>, que preceden la propia invención del cine tal como lo conocemos, sino que lo consideramos en tanto un tipo específico de manifestación cinematográfica. » (<http://www.fueradecampo.cl/>)<sup>21</sup>*

---

<sup>16</sup> Comunicador Audiovisual, Arcos. Profesor del curso Seminario de Nuevas Tendencias, Pontificia Universidad Católica de Chile. Profesor de los cursos de Cine y Audiovisual, Carrera de Cine, Universidad de Valparaíso.

<sup>17</sup> **Esopo** (en griego *Aisopos*) fue un fabulista griego que vivió en el Siglo VII a. C. A.C (620-560), según Herodoto. Su existencia es semilegendaria; estaba dotado de un ingenio brillante y mordaz; era tartamudo y jorobado. Escribió más de un ciento de fábulas.

<sup>18</sup> **A comienzos del siglo XIX**, el mercado de los juguetes era ya un comercio internacional consolidado. Muchos fabricantes trabajaban en pequeñas industrias y la gama y la calidad de los productos era infinita. Al estar hechos con métodos y patrones tradicionales, muchos de estos juguetes se podrían incluir en la tradición del arte popular. Algunos estaban hechos en madera, aunque empezaron a expandirse las técnicas más modernas de metal fundido y hojalata.

<sup>19</sup> **El Zootropo**, es un cilindro con una imagen secuenciada en diferentes posiciones y con hendiduras verticales que al girar permite ver dicha imagen en movimiento. También denominada "rueda de la vida" fue creada en 1834 por William George Horner.

<sup>20</sup> **El Praxinoscopio**, fue patentado por el francés Emile Reynaud en 1877, quien buscaba superar las deficiencias del popular Zootropo. Eliminó la distorsión en la visión de las imágenes causada por la luz insuficiente que pasa a través de las pequeñas ranuras del Zootropo y esta mejora en la calidad de la imagen se tradujo en una inmediata popularidad.

<sup>21</sup> <http://www.fueradecampo.cl> Este sitio es una iniciativa independiente sin fines de lucro. Todos los textos originales pueden ser reproducidos parcialmente por cualquier medio sin fines de lucro sin necesidad de autorización previa siempre y cuando se cite su origen y autor. Santiago de Chile 2005-2007.

Vemos ante estas palabras que la trascendencia de la historia del presente concepto, no es menor y por lo mismo es necesario trazar ciertas líneas históricas referentes al cine de animación.

Es aquí donde el autor Georges Sadoul<sup>22</sup> destaca en el desarrollo de su obra que: « (...) Más aún que el documental, el cine de animación forma una rama aparte del arte del film. Sabe animar en la pantalla los dibujos, las esculturas, los garabatos, las líneas, los volúmenes, las siluetas, las muñecas. Gracias a él, todas las artes plásticas pueden en lo sucesivo ser dotadas de movimiento. »

Aquí el autor recalca la importancia del vínculo artístico con la animación, hito que especulamos es importante destacar ya que el arte refuerza y comunica valores, sustenta e intercambia cultura, a demostrado también, directa o indirectamente que puede reforzar la moral de los grupos en la sociedad (por ejemplo a través de esculturas públicas, insignias, símbolos corporativos etc.) en resumen es expresión por lo cual podemos transmitir mensajes de cualquier tipo, al igual que en la animación, donde las distintas imágenes visuales características de una cultura, nos permite aprender cosas acerca de ella, como historia, valores etc.

« (...) El dibujo animado precedió del cine, con Plateau<sup>23</sup>, Stampfer<sup>24</sup> y sobre todo Émile Reynaud<sup>25</sup>, cuyo arte, humor y humanidad son desiguales. Mas para universalizarse, el cine de animación debía aliarse técnicamente con la fotografía, como lo permitió un descubrimiento norteamericano. » (Sadoul, 1972 (Pág. 453).

---

<sup>22</sup> **Sadoul, Georges** (1904-67) Historiador y crítico cinematográfico francés, n. en Nancy y m. en París. Tuvo una precoz dedicación al fenómeno todavía incipiente del cine nada más terminar sus estudios medios. Sus primeras colaboraciones en diferentes publicaciones vienen adscritas a la irrupción del surrealismo (1925-32) y a su incidencia sobre el arte de la época. Su ideología marxista le hizo observar la cinematografía no sólo desde su planteamiento formal de fábrica de películas más o menos artísticas, sino también con las implicaciones de esa industria de la imagen en la sociedad, con las manipulaciones políticas, religiosas o morales que convierten al cine en un poderoso medio de persuasión, e incluso de alienación.

<sup>23</sup> **Joseph-Antoine Ferdinand Plateau** (14 de octubre de 1801 en Bruselas - 15 de septiembre de 1883 en Gante), físico belga que definió el principio de persistencia retiniana. La persistencia de los estímulos luminosos en la retina y determinó que su duración es de una décima de segundo. Este tiempo no es constante, sino que aumenta cuando el ojo está adaptado a la oscuridad; ese es el mecanismo por el cual, a partir de imágenes fijas, percibimos la sensación de movimiento durante la proyección de una película.

<sup>24</sup> **Simón von Stampfer** (1829) inventó el Estroboscopio, consistente en una rueda o cilindro cerrado, con un muñeco en distintas posiciones, girando el tambor y mirando por las ranuras daba la impresión de movimiento, un movimiento narrativo pero cerrado y cíclico.

<sup>25</sup> **Charles Émile Reynaud** (Montreuil, (Francia) 8 de diciembre de 1844 - Ivry-sur-Seine, 9 de enero de 1918) fue un inventor y pionero del cine de animación francés que perfeccionó el zootropo e inventó el praxinoscopio en 1877. Patentó una mejora considerable de su invento en 1888 al que bautizó con el nombre de *Théâtre Optique* (Teatro óptico).

Retomémonos con Jacobsen el ¿porqué? se considera entonces la animación, un tipo específico de manifestación cinematográfica y no está relacionada con los juguetes ópticos del siglo XIX. Aquí el recalca:

*«Principalmente porque consideramos los juguetes como eso, un modo de fruición personal de carácter lúdico destinado a nuestra propia satisfacción, mientras que el cine es considerado un modo de fruición colectiva, la proyección de la película ante espectadores.»*

En concordancia a lo expuesto es posible trazar ciertas líneas generales de interpretación en cuanto al concepto cine de animación y a *uno de nuestros objetivos específicos que habla sobre precisar y aclarar conceptos relacionados al tema de la animación*, que sellan de manera importante la visión que se quiere entregar en la presente investigación.

Es así como podemos destacar la importancia de la animación como un género independiente de una cámara, como sucede con el cine (el cual si depende de una cámara para poder filmar las escenas), en tanto si podríamos realizar un film dibujando, por ende el saber utilizar inteligentemente la técnica nos abre todo un mundo que está asociado fuertemente al dibujo, y por lo mismo es esto lo que le entrega valor a la animación, o sea por un lado es asequible a todo el mundo al no depender de una cámara y se relaciona directamente con nuestra curiosidad, y cercanía al dibujo, porque desde la infancia entendemos parte del mundo a través de los bosquejos e interpretaciones de este.

## ANIMACIÓN EDUCATIVA

Con la llegada de la televisión a Chile en 1959<sup>26</sup>, la comunicación se vuelve más masiva. Esto por su característica audiovisual, que no requiere necesariamente saber leer para comprender lo que se está escuchando y viendo.

Este fenómeno abre una gran puerta para la difusión de la cultura de nuestro país. El nacimiento de este nuevo medio de comunicación surge a cargo de las universidades, entes educacionales que tenían como principal objetivo, entregar una «televisión cultural», educando a la población a través de la emisión de realizaciones audiovisuales nacionales.

En la actualidad la televisión ha ido retomando su labor pedagógica, preocupándose de entregar contenidos educativos, en especial al segmento infantil, como por ejemplo NOVASUR<sup>27</sup>

También resulta importante observar lo expresado en el siguiente Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO<sup>28</sup>, “*Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación*” donde se señala:

---

<sup>26</sup> Tras masificarse la televisión en el mundo a fines de la década del '50, en Chile surgen una serie de señales abiertas que responden a la necesidad de entretener, educar e informar. Los primeros canales chilenos –Canal de la Universidad Católica de Chile (hoy, Canal 13); canal de la Universidad de Chile (hoy, Chilevisión) y Televisión Nacional de Chile (hoy, TVN) estaban en manos del estado y de las universidades. Tras cambiar el panorama sociopolítico, y gracias al impulso de la empresa privada durante el Gobierno Militar, se empezó a desarrollar un enfoque más comercial en la televisión chilena, dando origen en 1990 a la primera red privada del país: Megavisión (hoy, Mega).

<sup>27</sup> **NOVASUR** es el primer canal de televisión educativa en Chile, se puso en marcha el año 2000, gracias al esfuerzo del Consejo Nacional de Televisión junto a diversas instituciones del ámbito público y privado. Partió transmitiendo sólo programas de ciencias en cien escuelas de básica de la sexta región. Hoy está en alrededor de mil establecimientos a lo largo de todo Chile y transmite programas no sólo de todas las materias curriculares sino que también para todas las edades: preescolar, básica y media.

<sup>28</sup> En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, “*Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación*”, describió el profundo impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información.

*« (...) Las instituciones de formación docente deberán optar entre sumir el papel de liderazgo en la transformación de la educación, o bien quedar rezagadas en el camino del incesante cambio tecnológico. Resulta importante destacar esto ya que aquí se reconoce la importancia de variables contextuales en el desarrollo de profesionales de la educación, donde la preponderancia está en el liderar esta metamorfosis y no quedar en una simple interpretación del concepto tecnológico. »*

Por ejemplo dentro del cambio en la transformación de la educación que se destaca en el párrafo anterior, en Chile el primer canal de televisión educativa NOVASUR, nos habla de un contexto de emergencia en la TV educativa donde sus contenidos proponen temáticas curriculares de enseñanza parvularia, básica y media, así como temáticas transversales destinadas a estimular la educación formal, la formación valórica y social de niños y jóvenes.

NOVASUR sostiene que al hablar de "emergencia", resume a la necesidad de extender la educación, a la falta de material educativo, a la valorización de la educación como un bien generalizable potenciando los niveles culturales de las zonas rurales.

La televisión escolar en Chile, según NOVASUR, persigue la función básica de suplantar el sistema escolar formal, manteniendo los mismos objetivos que el sistema educativo, cubriendo todos sus niveles y diseñando principios adquiridos desde la didáctica y las teorías de aprendizaje.

*(...) las instituciones y los programas de formación deben liderar y servir como modelo para la capacitación tanto de futuros docentes como de docentes en la actividad, en lo que respecta a **nuevos métodos pedagógicos y nuevas herramientas de aprendizaje.** »*

Es aquí donde el diseño logra el nexo elemental, entre los pedagogos y los procesos de aprendizaje, porque a través de las capacidades visuales, como el proceso previo de disposición mental "pre-figuración" en la búsqueda de una solución en cualquier campo, en este caso "de aprendizaje-educativo". Donde básicamente la aplicación del arte o la creatividad permite al Diseñador entregar respuestas completas a situaciones concretas o tangibles.

*« (...) También deben tomar la iniciativa para determinar la mejor forma de utilizar las nuevas tecnologías en el contexto de las condiciones culturales y económicas y de las necesidades educativas de su país. » (Informe Mundial sobre la Educación, UNESCO, 1998, p.17)*

No podemos dejar de analizar esta específica situación y enfrentar el hecho de que las necesidades existentes de material nuevo para la educación es un latente mensaje hacia diseñadores visuales. Siendo fuerte idea, la animación.

Por otro lado no podemos dejar de lado la posición de McLuhan quien a través de su libro "*Comprender los medios de comunicación*"<sup>29</sup> nos señala:

*« (...) ¿Qué hay con la televisión educativa? El niño de tres años que se sienta con el papá y el abuelo a ver la conferencia de prensa del presidente, ilustra el serio papel educativo de la televisión. Si preguntamos cual es la relación de la televisión con el proceso de aprendizaje, la respuesta seguramente será que la imagen televisiva, en virtud de su énfasis en la participación, el diálogo y la profundidad, ha producido en América del Norte una demanda nueva de programación intensiva en la educación. »*

Se debe tener en cuenta que la televisión es un recurso del que dispone fácilmente todo el mundo en las sociedades industrializadas modernas. Donde el conocimiento popular se plasma a través de las imágenes que son expuestas en distintas partes del mundo y hablan de culturas, ideas, políticas, personajes etc.

NOVASUR<sup>30</sup> por ejemplo contempla contenidos con intereses formativos y o educativos formando parte del sistema escolar en calidad de obligatorios u optativos, su uso esta mediado por el profesor persiguiendo influir en el conocimiento, las actitudes y los valores de los espectadores y generalmente requiere de material complementario para su empleo.

*« (...) No importa en absoluto que algún día llegue o no a haber televisores en todas las aulas. La revolución ya se ha producido en casa. La televisión ha modificado nuestra vida sensorial y nuestros procesos mentales.» (McLuhan, 1996 (p.336)*

---

<sup>29</sup> En este libro, se hace toda una demostración de la importancia de la comunicación. Básicamente, la teoría del libro habla de nuestra sociedad, como un sistema cada vez es más dependiente de los medios de comunicación, donde el individuo cada vez está más interconectado a una serie de soportes tecnológicos que le permiten obtener datos, enviarlos, transportarse de un lugar a otro, hasta tal punto que llega un momento en que los medios son, según McLuhan, "extensiones de nuestro cuerpo".

<sup>30</sup> NOVASUR televisión transmite dos horas diarias de programación de lunes a viernes. Llega a las escuelas y liceos a través de VTR (canales Showbiz, Canal de diputados y TV Senado) y por vía satelital a través de DirectTV. Se transmiten programas televisivos de párvulos, y de 1º básico a 4º medio, seleccionando lo mejor de países tales como Inglaterra, Canadá, Alemania y México junto a producciones nacionales.

////////////////////////////////////2° Capítulo: Propuesta Metodológica

ESTUDIO MIXTO, DESCRIPTIVO Y CORRELACIONAL

ANIMACIÓN

Jacobsen  
Sadoul  
Animación Educativa

RETÓRICA VISUAL

Metz

COMUNICACIÓN PERSUASIVA

Mucchielli

OBJETIVO ESPECÍFICO 1 *precisar y aclarar conceptos relacionados al tema*

COMUNICACIÓN HUMANA

Mucchielli  
Maldonado  
Rivière

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

McLuhan  
Buckingham

ALFABETIZACIÓN VISUAL

Freinet  
Ortega  
Necesidad Educativa  
NOVASUR  
UNESCO



OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Definir el beneficio educativo de la animación

AGENTES PEDAGÓGICOS  
Delman

Revisión literaria  
citas textuales  
registro imágenes

Proporciones + Diseño

Nuevas Tecnologías para la Educación en la era Digital

Sociedad de la Información  
Medina

Tecnología + Educación

conclusión = Relación de las partes + Discusión + Conclusiones finales

OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Identificar las nuevas tendencias referentes al área de la animación

Diseño Instrumento de Análisis

Observación + Iconografía + Iconología  
Castañeras

Análisis Discovery Kids

Personaje "Doki"

Proporciones + Diseño  
anatomía  
Konrad Lorenz

SERIE: "EL DIVERTIDO MUNDO DE PEEP"

personajes / Agentes pedagógicos

ley del mínimo esfuerzo perceptivo

## PROPUESTA METODOLÓGICA

El método de desarrollo de la investigación responde a un proceso de estudio cualitativo, descriptivo y exploratorio, en el cual se examinan las tendencias culturales de la animación. Para esto, se ha resuelto segmentar el estudio en dos partes; una primera parte de argumento al beneficio educativo de la animación; y una segunda parte de análisis del canal de televisión *Discovery Kids*.

De acuerdo a esta idea, se puede decir que en base a los estudios preliminares de la presente investigación la hipótesis planteada compromete: «La animación es importante como recurso comunicativo.»

### **PRIMERA PARTE: Argumento al beneficio educativo del uso de la animación**

Este apartado se enfoca plenamente en entender la dinámica creada entre el potencial de la animación y los fines que está pueda generar.

El presente capítulo plantea resolver, pero más que nada entender un objetivo específico involucrado en la hipótesis: « *Definir el beneficio educativo del uso de la animación* ». Para este apartado ocuparemos un sistema similar al del marco teórico, donde se crea un macro contexto y luego por procedimientos e instrumentos se llega a aspectos más internos del tema. Los recursos utilizados para resolver este capítulo son: revisión literaria, citas textuales, y registro imágenes.

Debemos tener presente que el estudio de la animación no sólo nos remite a técnica y diseño de personajes e historias, si no que resulta importante entender el macro entorno que se genera no sólo ante la animación como recurso, si no que a la comunicación visual como ente generador de mensajes.



Es aquí donde la tecnología educativa nos entrega respuestas importantes en el marco de la didáctica del aprendizaje, igualmente Antonio Chacón Medina<sup>31</sup> nos explica y hace una introducción epistemológica al tema.

«El mayor potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) viene derivado de las capacidades de manipulación, almacenamiento y distribución de la información de una manera fácil, rápida y accesible para todas las personas».

La relación entre la educación y la Sociedad de la Información es muy fluida. Ambos conceptos se interrelacionan, se influyen y se necesitan. La educación, el aprendizaje y la formación son requisitos previos para la Sociedad de la Información y para una participación fecunda en la red.

El Sistema educativo actual nació en un contexto radicalmente diferente al actual, con una pretensión diferente, con una lógica interna propia y con unas características que no encajan en la Sociedad Actual. De hecho, muchas veces se ha comentado el ejemplo de la evolución del sistema educativo frente a cualquier otro punto de referencia.

Si un alumno de principios de siglo ingresara en un aula de nuestro recién emprendido siglo XXI, se encontrará con la misma disposición del aula, los mismos pupitres y hasta en muchos casos el mismo escalón en el que está situada la mesa del profesor vería como las relaciones entre alumno/profesor no han cambiado apenas. Pero también percibirá los cambios importantes cuando salga del aula, sus compañeros estarán interactuando con teléfonos móviles, hablando de DVD, ordenadores personales y herramientas como el correo electrónico, Chat o Internet.

« (...) se habla indistintamente de tecnología educativa y nuevas tecnologías aplicadas a la educación, ya que entendemos que los conceptos y campos de estudio de ambas se centran en el diseño, transmisión y evaluación de mensajes didácticos usando diversos recursos. (...) Según recoge la definición de la UNESCO (1984:43), la tecnología educativa nace ligada al uso educativo

---

<sup>31</sup> Antonio Chacón Medina, Doctor en Pedagogía profesor Titular del Área de Didáctica y Organización Escolar Dpto. de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Ciencias de la Educación. Campus de Cartuja Universidad de Granada. Autor de La Tecnología Educativa en el Marco de la Didáctica. En ORTEGA y CHACÓN (Coords.), *Nuevas Tecnologías para la Educación en la era digital*. (2006).

*de los modernos medios audiovisuales, evento que sucede en la década de los sesenta del pasado siglo. » (Medina, 2007 (Pág.26)*

Podemos encontrar abundante información del desarrollo de la tecnología educativa en España<sup>32</sup> en trabajos de autores como Gutiérrez Espada (1980), Cabero (1988) o Area (1991).

*« En los trabajos de estos autores se describen, siguiendo un criterio cronológico, los avances tecnológicos desde el siglo XIX hasta la década de los ochenta del pasado siglo, destacando tres momentos importantes: el primero, en la primera década del siglo XX con la creación del Instituto de Material Científico, que recomendaba el cine con fines educativos; el segundo se desarrolla en los años sesenta del pasado siglo con un intento de integrar los medios audiovisuales en la enseñanza, ya que se creyó que estos medios representarían un estímulo o factor de renovación y mejora pedagógica de la calidad de la educación »*

Una de estas razones de integración de los medios audiovisuales en la educación, es que existen diferencias sustanciales entre lo audiovisual (que, además de tecnología, es un lenguaje) y lo informático (cuyo estudio requiere de consideraciones específicas referidas al propio equipo informático). Otra de estas razones es que la influencia de la imagen (y, fundamentalmente, la televisiva) es hoy en día, por su ubicua presencia, más potente que los medios informáticos en la construcción de nuestras ideas e identidades; lo cual es una preocupación de esta investigación. Desde esta perspectiva los documentos audiovisuales pueden clarificar y potenciar determinados aprendizajes por la evidencia visual que permiten presentar de realidades lejanas y de procesos largos imposibles de vivenciar en las aulas en su tiempo real así como por la capacidad informativa de la imagen en movimiento sincronizada con diferentes mensajes orales y escritos en un todo integrado.

---

<sup>32</sup> En España podemos encontrar a modo de ejemplo importante información, relacionada al ámbito de la educación y el desarrollo de sistemas pedagógicos. Donde la constitución española establece que los poderes públicos deben garantizar la participación social en la programación general de la enseñanza. En los distintos niveles de la administración educativa, incluidos los propios centros docentes, existen órganos colegiados que aseguran la participación de todos los sectores de la comunidad educativa. Ministerio de Educación y Ciencia. "El desarrollo de la Educación" Informe Nacional de España 2004. La validez de un estudio español a un tema de estudio chileno tiene que ver con un tema culturalmente semejante como países, las políticas de comercio, el estilo de vida, y la cultura chilena es bastante similar a la cultura española, por lo cual el modelo de educación utilizado en España se asimila mucho al modelo de educación utilizado en Chile.

El tercer momento importante en la cronología de avances tecnológicos propuesta por Chacón: « (...) llega con la entrada en vigor de la Ley de 1970 que promueve la expansión de los medios audiovisuales en los centros educativos, fundamentalmente a través de la creación de la red de ICE (Institutos de Ciencias de la Educación) y en particular de sus divisiones de tecnología educativa. » (Antonio Chacón M, p26).

También resulta interesante plantear que el éxito en la recepción de los niños frente a una animación se basa a través de la construcción de los personajes que constituyen la historia, sin dejar de lado el importante mensaje o guión que transmiten los actores.

Trascendente es el ejemplo enfocado al diseño de personajes de animación analizado por Delman<sup>33</sup> quien nos habla de la importancia que tienen los interlocutores, de tal manera, que son ellos quienes funcionan como hilo conductor dentro de una animación formando el vínculo entre el mensaje y el oyente, donde los personajes pasan a ser “*agentes pedagógicos*” sobre todo en la enseñanza de los niños donde las características de la animación son usadas para presentar información en forma de texto o lectura simple.

Aquí él nos puede hablar de un ejemplo de animación llamada “*Schoolhouse Rock*” (Fig. 3) donde se enseñan lecciones de gramática, aritmética, geografía e historia, en el que la hipótesis planteada es en base a *agentes pedagógicos* que ayudaran a los niños a estar más interesados en el material que se les presentaba, apelando a las características propias de los personajes que a su vez despertaban la curiosidad en los niños.

De hecho « (...) en un estudio psicológico, la misma información fue presentada a dos grupos diferentes de niños, unos recibiendo la información de manera directa, y otro grupo recibiendo la información recitada por un personaje animado, “*Herman the Bug*” (Fig. 3). Se evidenció que el grupo que recibió la información a través del personaje animado estuvo más interesado, pero no había ninguna prueba para sugerir que la retención real del material fuera mayor.

---

<sup>33</sup> Todd Scott Delman realizador de la tesis titulada “COLABORACIÓN CON NIÑOS EN EL PROCESO DE DISEÑO DE PERSONAJES PARA UNA PELICULA CORTA, ANIMADA” Tesis Presentada en Cumplimiento Parcial de las Exigencias para Maestro de Grado de Bellas Artes en la Escuela de la Universidad de Estado de Ohio, año 2004.

Curiosamente, “Herman the Bug” no se apegaba, artísticamente, a los rasgos de personajes atractivos» (Delman p.4)



**Figura 3.** *El Verbo* de la animación educativa de niños, “*Schoolhouse Rock*”, y “*Herman the Bug*”, Dos ejemplos de agentes animados pedagógicos.

En base a estas ideas podemos entender que la mayoría de los animadores busca crear personajes con quien la audiencia pueda identificarse, donde el personaje guste y adquiera admiración. También resulta importante plantear que los personajes parten o nacen en la mente de alguna persona, un “humano” y es éste quien dota de sentimientos, personalidad y sensibilidad a su creación, casi como a un hijo, donde la importancia de la motivación personal, marca en la mayoría de los personajes animados pautas de análisis físico y psicológico que ayudan a entender el mundo animado.

## SEGUNDA PARTE: Análisis canal televisivo Discovery Kids (Fig.4)



**Figura 4.** Logo representativo del Canal

(Fuente: <http://www.tudiscoverykids.com>)

A modo de entender y comprender algunos aspectos importantes de la presente investigación examinaremos algunas características de este canal, los programas y contenidos, personajes y objetivos, que nos complementan y explican la finalidad de uno de nuestros objetivos específicos que es «*Identificar las nuevas tendencias referentes al área de la animación educativa.*»

Según estudios cualitativos de recepción<sup>34</sup>, los niños se reconocen como los destinatarios de esos canales infantiles del cable\*, en tanto canales especialmente diseñados para ellos, con una continuidad apelativa especial en voces e imágenes, y que transmiten las 24 horas sólo para ellos.

Así, cuando los niños tienen posibilidad de ver televisión por cable, están escogiendo estos canales. Mientras en la Televisión Abierta existen algunos programas para niños, en la Televisión de cable hay canales para niños<sup>35</sup>.

<sup>34</sup> El Grupo IBOPE, Instituto Brasileño de Opinión Pública y Estadística - IBOPE - provee el mayor conjunto de informaciones sobre el mercado brasileño y latinoamericano realiza encuestas sobre los más variados temas: medios de comunicación, opinión pública, política, consumo, comportamiento, mercado, marca, propaganda, Internet, entre otros. Los datos de IBOPE Media para varios países latinoamericanos señalan que los canales para niños,

**\*(como Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Jetix, Disney Channel,** ocupan consistentemente y por años los primeros lugares en el total general de la sintonía al cable. Ya hay algunos horarios en días de la semana (sábado y domingo por la mañana, algunos horarios por la tarde de lunes a viernes) en que la sintonía total de la televisión por cable supera la sintonía de la televisión abierta, por el peso de la audiencia infantil.

<sup>35</sup> Algunos de esos canales de cable se han segmentado hacia una audiencia de niños más pequeños (Discovery Kids), y otros hacia edades mayores (Nickelodeon, Jetix), con programas especialmente adecuados a las diferentes edades; más recientemente están apareciendo los Baby Channel para niños de 0-2 años. Otros canales tienen la estrategia de emitir programas para más pequeños por las mañanas, y a medida que avanza el día van exhibiendo programas para niños de mayor edad.

Ellos, en tanto audiencias, están construyendo en sus mentes y en sus afectos la percepción que el “nicho de la Televisión infantil” está en el cable.

Se realiza esta observación bajo el criterio de que el canal televisivo *Discovery Kids* constituye una fuente importante de información y es un objeto de estudio suficientemente representativo de una realidad global en el mundo de la animación.

Este análisis se realizó en base a un experimento personal, donde durante una semana el presente autor de esta investigación, vio dos capítulos de programas de toda la parrilla programática de este canal incluyendo series, comerciales, cortinillas etc.

### **Metodología de trabajo**

Resulta importante realizar este alcance a estas alturas de la investigación, sobre la metodología utilizada para analizar el canal televisivo *Discovery Kids*, para que no resulte antojadiza y pretenciosa la manera, el método y la forma de emprender el objetivo específico planteado anteriormente.

Es importante recalcar que la propuesta metodológica depende primariamente del “objeto de estudio”, y en este caso de análisis debemos referir que nuestra investigación a partir de ahora, se aproxima a un estudio descriptivo por su envergadura y por el tiempo de ejecución de la investigación.

El objeto de estudio “Discovery kids” será analizado para describir<sup>36</sup> una realidad importante a nuestro objetivo específico (*«Identificar las nuevas tendencias, referentes al área de la animación educativa.»*).

---

<sup>36</sup> Se hace necesario dejar en claro que al referirnos a una descripción nos estamos constatando simplemente hechos o acciones, el tomar esta determinación nos permite que este caso de estudio pueda ser analizado desde el lenguaje utilizado, refiriendo o explicando sus distintas partes, cualidades o circunstancias. Por cuanto el análisis identificado del caso de estudio, a través de su instrumento bien diseñado, nos permitirá poder arrojar datos importantes para concluir.

Para comenzar a describir y analizar el objeto de estudio sostendremos la posibilidad de que es necesario, o es posible la idea de poder generar un “instrumento” desde el cual se pueda proceder a extraer los datos necesarios.

Es importante diferenciar la finalidad de un nuevo instrumento para el análisis ya que según las características de un estudio descriptivo el ¿Cómo? Abordar las diferentes temáticas investigación, nos tangibilizan a instrumentos como entrevistas, encuestas, que en este caso no proporcionan un eficaz acercamiento al propósito explicativo de nuestro objetivo específico en tanto expondremos nuestro instrumento y sus características para proceder a realizar nuestro análisis.

Resulta elemental observar la posibilidad de plantear una posible hipótesis sosteniendo que se hace necesario abordar la problemática a desarrollar nuevos instrumentos para la investigación, ya que en nuestra disciplina como diseñadores debemos establecer una comunicación y un diálogo más constructivo y eficaz entre el mundo de la investigación y el Diseño.

### **Características del Instrumento de análisis**

Para comenzar a analizar el canal televisivo Discovery Kids, realizaremos primeramente un macroentorno de entendimiento del caso, o sea sus características propias como canal, su programación distintiva y específica tomando dos casos de análisis y viendo la metodología de trabajo utilizada.

Estos datos los realizaremos a través de:

**LA OBSERVACIÓN:** definiendo este concepto como aquel procedimiento en el que la información es recogida por cualquier tipo de anotación que realiza el investigador, sobre fenómenos o situaciones que el está presenciando. Podemos establecer entonces, enlazando con nuestras bases teóricas y profesionales del Diseño que: la observación nos orienta a un objetivo de investigación formulado previamente, planifica metódicamente en fases, aspectos, lugar y participantes de lo observado, controlando y relacionando con proporciones generales, en vez de tomar los datos y presentarlos como una serie de curiosidades interesantes.

## **Principios básicos planteados para realizar la observación:**

1. Tener un propósito específico.
2. Debe ser planeada cuidadosa y sistemáticamente.
3. Debe llevarse, por escrito, un control cuidadoso de la misma.
4. Debe especificarse su duración y frecuencia.
5. Debe seguir los principios básicos de confiabilidad y validez.

Entre las ventajas de la observación que nos hemos planteado, tenemos que determinada conducta se describe en el momento exacto en que está ocurriendo. Además, las observaciones se pueden realizar independientemente de que las personas estén dispuestas a cooperar o no, a diferencia de otros métodos en los que sí necesitamos de la cooperación de las personas para obtener la información deseada. Podríamos visualizar entonces, una posible hipótesis en nuestra metodología investigativa al ver que la observación estructurada es el tipo de indagación que necesitamos para un análisis gráfico puesto que el desarrollo de un método científico para la observación gráfica de corte cualitativa no entregaría la información instantánea sin factores externos influyentes en las respuestas.

### **¿Por qué la observación estructurada?**

Tomando en cuenta el tiempo de realización de esta investigación resulta importante destacar esta diferencia estructural del instrumento, ya que hemos de prestar atención que mediante este método seremos más objetivos al registrar la información tal y como se presenta en la realidad. Se diferencia de la observación no estructurada en el sentido de que en esta última sólo poseemos una idea vaga acerca de lo que vamos a observar, mientras que en la estructurada ya tenemos más claramente definidos los objetivos que nos ayudarán a clasificar y concretar el fenómeno en cuestión.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> La tabla utilizada para tomar los datos, se encuentra como anexo 1 al final de la investigación.

**LA UTILIZACIÓN DE UN MÉTODO ICONOGRÁFICO / ICONOLÓGICO:** con esto nos referimos al análisis de imágenes que realizaremos, a partir de su aspecto exterior y sus asociaciones. Es decir, gráfica y semánticamente.

Sin embargo hemos de destacar que este estudio iconográfico no se limita a la mera descripción y clasificación de temas, si no que al analizar iconológicamente ofrecemos una interpretación de los significados conceptuales y simbólicos subyacente en las imágenes. Este método hace provechoso el contexto particular a analizar, permite abordar las relaciones entre el lenguaje figurativo y el lenguaje verbal, o sea el gesto y la significación.

Para proceder al análisis según el método iconográfico hemos de basarnos en rasgos propuestos por Castiñeiras<sup>38</sup>, quien nos habla de Figura, atributo e imagen<sup>39</sup>.

### **Definición propuesta por Castiñeiras de los tres conceptos básicos para proceder el análisis iconográfico**

**Figura:** *«forma de un ser animado humano, animal o híbrido»*

*(Castiñeiras, 1998 (p.46).*

**Atributo:** *«objeto que define o caracteriza la personalidad de una figura, son determinados convencionalismos significativos.»*

*(Ídem (p.47).*

**Imagen:** **para abordar este concepto tendremos como referente la Iconología<sup>40</sup>, la cual el autor llama «ciencia de las imágenes»** creada con el objeto de transmitir ideas abstractas o morales a través de figuras.

*(Ídem (p.34).*

---

<sup>38</sup> Manuel Antonio Castiñeiras González. Autor del libro Introducción al método iconográfico, Editorial Ariel, S.A. Barcelona. Año1998, obra que surge de la necesidad de explicar al estudiante de Historia del Arte el lenguaje de las imágenes, las bases teóricas de su estudio y algunos de los principales temas de las obras de arte. Esta combinación de teoría y práctica convierten a la obra en un magnífico instrumento para entender y dominar términos y conceptos propios del lenguaje y de las leyes de la iconografía, como tema, motivo, personificación, atributo, símbolo, alegoría, imagen descriptiva e imagen narrativa, ilustración, género, decoro, contaminación, pseudomorfosis, disyunción, pervivencia, etc.

<sup>39</sup> Se anexa (anexo 2) un mapa conceptual, donde se desarrollan subconceptos que irán asociados a la propuesta de análisis iconográfico del autor.

<sup>40</sup> «El término *Iconología* tiene, en realidad, su origen en los manuales de símbolos, alegorías y personificaciones que proliferaron en Europa entre los siglos XVI y XVIII. El más famoso de estos, y punto de partida obligado, es el de Cesare Ripa, *Iconología*, publicado por primera vez en Roma en el año 1593. » (Castiñeiras, 1998 (Pág.34).

Entonces podemos decir que en base a los contenidos de este mapa realizaremos la observación para cada caso iconográficamente e iconológicamente. Esta pauta de observación debemos destacar que está pensada para un analizador específico, con un perfil definido, con esto nos referimos que debe tener nociones del Diseño, en cuanto a dominar estos términos, y practicarlos diariamente. La disciplina del Diseño permite a los diseñadores dominar conceptos propios del lenguaje visual. En base a esto podemos especular que ésta es la oportunidad del futuro diseñador para incorporar nuevos criterios de realidad a su experiencia.

### **Características del canal**

Discovery Kids, transmitido en Chile por la Televisión por cable<sup>41</sup>, pertenece al canal Discovery Channel, este segmento es llevado a la audiencia a través de un personaje llamado *Doki* (Fig. 5) (perro pequeño, con voz propia, el cual representa un niño) *Doki* tiene la función de presentar los programas, cortinillas, actividades pedagógicas entre otras particularidades del canal.

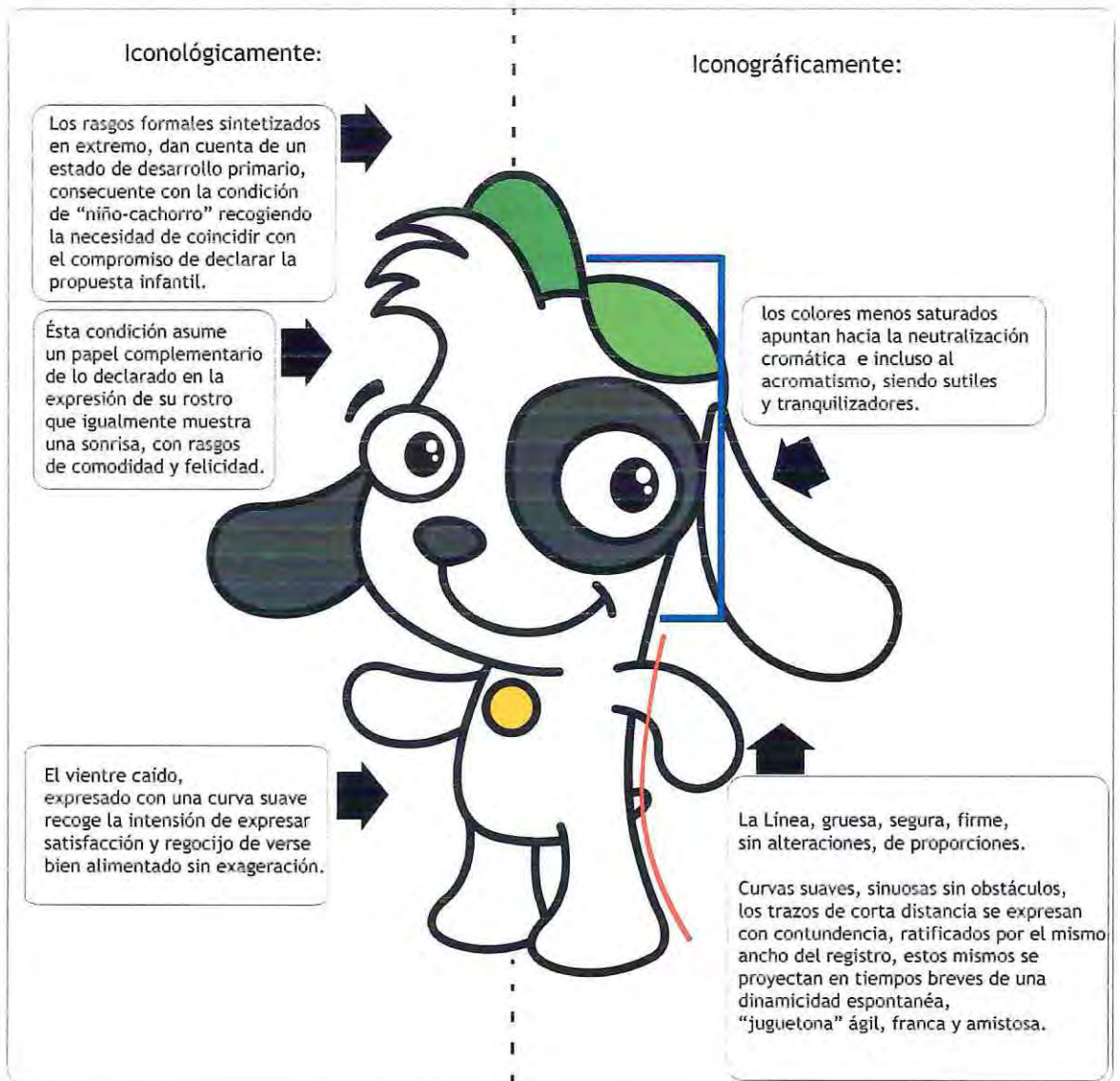
Analizaremos a este personaje *Doki* por su rasgo representativo de *Discovery Channel*, tomando una pauta de análisis realizada por **Preston Blair**<sup>42</sup>

Quien propone un tipo de análisis específico para personajes basados en las proporciones básicas de un bebé, expresando, según el autor, ternura y coquetería.

---

<sup>41</sup> La **televisión por cable** surge por la necesidad de llevar señales de televisión y radio, de índole diversa, hasta el domicilio de los abonados, sin necesidad de que estos deban disponer de diferentes equipos receptores, reproductores y sobre todo de antenas.

<sup>42</sup> **Preston Blair** (1918-1994) era animador americano de los personajes, más conocido por su trabajo en las producciones de Walt Disney y el departamento de la animación de Metro-Goldwyn-Mayer. La pauta de análisis fue extraída de la Tesis de Grado (Pág. 24) de Todd Scott Delman citado anteriormente. Esta tesis se puede encontrar en la página web oficial del autor <http://www.todd-delman.com/>



**Figura 5.** Fotografía extraída de Página web oficial del canal Discovery Kids (<http://www.tudiscoverykids.com>).  
Trabajada posteriormente para el análisis.

## Propuesta del Canal

El contenido que el canal propone se divide en cerca de 48 productos, tanto de diversos tipos de animaciones como también programas protagonizados por humanos.

Resulta importante plantear el primer análisis realizado al personaje *Doki* ya que estas bases anatómicas planteadas por Blair tiene sus consecuencias también en 1943, cuando Konrad Lorenz<sup>43</sup> estableció la morfología anatómica que desencadenaba la afectividad adulta hacia los niños pequeños: tamaño mayor de la cabeza respecto al tronco, frente abombada, ojos grandes, extremidades cortas y gruesas formas corporales redondeadas, mejillas sobresalientes etc.

Estas características se rescatan en gran cantidad de los personajes utilizados en las series animadas de Discovery Kids (más adelante lo retomaremos con imágenes).

Podríamos entonces realizar una primera conclusión parcial de estas bases propuestas por Blair y Konrad quienes dejan entre líneas un importante discurso, constituyendo una propuesta técnicamente elaborada y competente de hedonismo basándose en la ley del mínimo esfuerzo perceptivo, donde los eficaces instrumentos estéticos de este discurso han convergido en las características ya nombradas en el análisis del personaje *Doki* de Discovery Kids.

Retomando las características que este canal propone pudimos constatar que el canal transmite las 24 horas del día y existen días en que la transmisión de un programa en la mañana, se repite en la tarde también pero en distintos episodios. El canal se compone de animaciones, cortinillas educativas, menciones a sus programas y comerciales.

---

<sup>43</sup> **Konrad Zacharias Lorenz** (Viena, Austria, 7 de noviembre de 1903 - 27 de febrero de 1989). Estudió Medicina en la Universidad de Columbia en Nueva York y al finalizar sus estudios se dedicó a la Zoología, obteniendo el doctorado de esta materia en la Universidad de Viena. Trabajó sobre el comportamiento animal y es uno de los padres de la etología. Fue nombrado director del Instituto Max Planck de Etología de Seewiesen en la Alta Baviera alemana. Falleció en 1989 en Alterberg, Austria. Recibió el Premio Nobel de Fisiología o Medicina en 1973

Los programas tienen una duración promedio de 25 minutos los cuales se dividen en tres bloques, entre la presentación de cada bloque se presenta un promedio de cinco comerciales (dirigidos claramente a un público infantil) y entre 8 a 10 cortinillas que pueden ser pedagógicas o recordatorias de alguna serie durando aproximadamente 30 segundos, las cortinillas pedagógicas presentadas por *Doki* son exhibidas invitando a los niños a reconocer e identificar letras, colores, figuras geométricas básicas y frutas naturales. Los programas tienen una particularidad forma de emitir sus mensajes. Por ejemplo a través de historias cortas (tres en promedio por caricatura), cada una con una duración de seis minutos aproximadamente. Es importante el tiempo planteado para las particularidades ya nombradas anteriormente, ya que todos estos factores son trabajados en base a teorías de comprensión y aprendizaje<sup>44</sup> que el niño tiene en los primeros años, así cada producto esta pensado como lo propusimos anteriormente, en una ley del mínimo esfuerzo perceptivo, para no aburrir ni cansar a espectador (niño).

Las formas y colores ocupados para representar los personajes y el contexto general del canal, (su imagen) tienen características muy marcadas, donde las tendencias en cuanto a técnicas utilizadas en las animaciones van desde el dibujo simple en 2 dimensiones, hasta animaciones hechas en programas computarizados en 3 dimensiones<sup>45</sup>.

Entonces podríamos decir que el canal divide dos secciones, una pensada en comerciales, recordatorios y cortinillas, y otro a los programas. Las animaciones tienen un tiempo importante de 20 minutos, mientras que los comerciales, cortinillas etc. Tienen un tiempo de 5 minutos.

---

<sup>44</sup> Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar como los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos. Por ejemplo, la teoría del condicionamiento clásico de Pávlov: explica como los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, aunque tal respuesta fuera evocada en principio sólo por uno de ellos. La teoría del condicionamiento instrumental u operante de Skinner describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado.

<sup>45</sup> Se recomienda ver **Sadoul Georges**. «Historia del cine mundial». Siglo Veintiuno Ediciones. 1972. Pág. 460 donde el autor distingue diez géneros de animación clasificando y explicando cada uno de ellos.

Debemos destacar que toda pieza de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico con objetivos ya establecidos.

Podríamos hablar entonces de una segunda conclusión parcial en relación a lo ya planteado anteriormente según las características peculiares del canal Discovery Kids, y podríamos decir que a medida que el diseñador conozca las preferencias del público, podrá llegar a retener y atraer la atención de éste, comunicando el mensaje en cuestión. Y más substancial resulta decir que el éxito que pueda tener la animación, podrá basarse en lograr transmitir una emoción, crear empatía, hacer reír, haciendo de la animación algo agradable e interesante.

Entonces continuando con la propuesta que el canal televisivo plantea podemos observar que cada programa tiene una forma muy particular de enseñar a los niños a realizar cosas positivas e incluso como manejarse ante la sociedad entre otras muchas actividades como, la enseñanza de los números, letras, hora, colores, etc. Que son características de la infancia.

Lo interesante es que en cada propuesta los productos (programas) que ellos exponen pueden ser destinados a niños de 3 años de edad, sin embargo niños de 4 o 5 años igualmente pueden sentirse atraídos por dicha animación.

Finalmente, antes de comenzar la etapa de análisis de personajes, destacaremos la obra de Leonardo da Vinci<sup>46</sup>, *"El hombre de Vitruvio"*, (Fig.6) para basarnos en las proporciones corporales, y analizar los personajes según esta virtud. Hecho que ayudará a enriquecer las observaciones.

---

<sup>46</sup> Leonardo no fue un hombre culto al estilo de su época: no aprendió latín y no era el prototipo de humanista, llamándose a sí mismo "hombre sin letras", por lo que era ignorado por los estudiosos contemporáneos. Tampoco dominaba el álgebra, por lo que resulta excesivo considerarlo un matemático. Sin embargo, hoy en día aún sorprenden sus trabajos sobre ingeniería, los pájaros, el vuelo y otras áreas que suscitaron su insaciable curiosidad. Dotado de una aguda capacidad de observación, su aproximación a la ciencia nunca destacó por sus explicaciones teóricas ni por recurrir a experimentos; en cambio, para comprender los fenómenos que le interesaban los describía y dibujada hasta sus últimos detalles; planeando realizar una gran enciclopedia basada en detallados dibujos de todo lo conocido.



## Caso 1

**SERIE:** “EL DIVERTIDO MUNDO DE PEEP”<sup>47</sup>

**Horario:** dos veces a la semana en horario diurno, con repeticiones. Sábados y domingos igualmente.

**Descripción del programa según el canal:** Serie pensada en el desarrollo del pensamiento propio de los niños, en la formulación de teorías razonadas del funcionamiento de las cosas. Enseña a los niños nuevas maneras de expresarse, basadas en las limitadas experiencias de los pequeños. Para los más pequeños la ciencia es un mundo de exploración de objetos, materiales y acontecimientos que los rodea. Peep presenta los conceptos científicos ofreciendo un ambiente en donde se encuentran interesantes materiales que explorar. Este polluelo anima a los niños a investigar y a explorar numerosos conceptos, invitándolos también a plantear sus dudas y preguntas. En otras palabras, Peep ayuda a los niños a transformarse en auténticos exploradores del mundo que los rodea.

Podemos mencionar después de lo planteado anteriormente, que la edad del niño representado según la propuesta del canal, aproxima su edad entre los primeros años de vida, entenderemos esto también por el diseño de los personajes, su simplicidad y sus formas geoméricamente adyacentes.

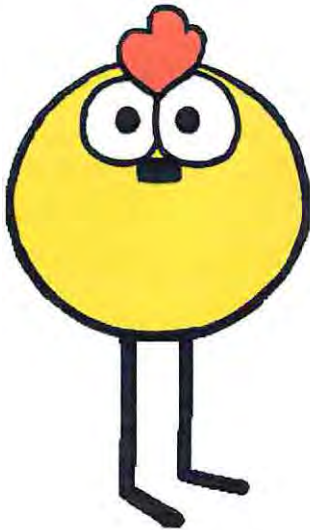
Al observar la serie podemos referenciar tres personajes protagonistas que vivencian las historias y su particular forma de ser, transmite en mensajes simples, conceptos básicos de valores, desarrollo de la personalidad y de un líder entre estos tres personajes.

---

<sup>47</sup> Es una serie animada que tiene la intención de presentar conceptos científicos a los niños pequeños. Esta serie es ideal para los niños de entre tres y cinco años ya que gran sentido del humor cada personaje realiza numerosos planteamientos científicos. La ambientación esta dada por una charca, un árbol y en un cubo de lata, el programa sigue las aventuras diarias de un pollito llamado Peep y de sus amigos Quack y Petirroja.

## Personajes

**a**



**b**



**c**



a. Peep © Discovery Kids. PEEP and the Big Wide World TM © 2007 WGBH

b. Petirroja© Discovery Kids. (Ídem)

c. Quack © Discovery Kids. (Ídem)

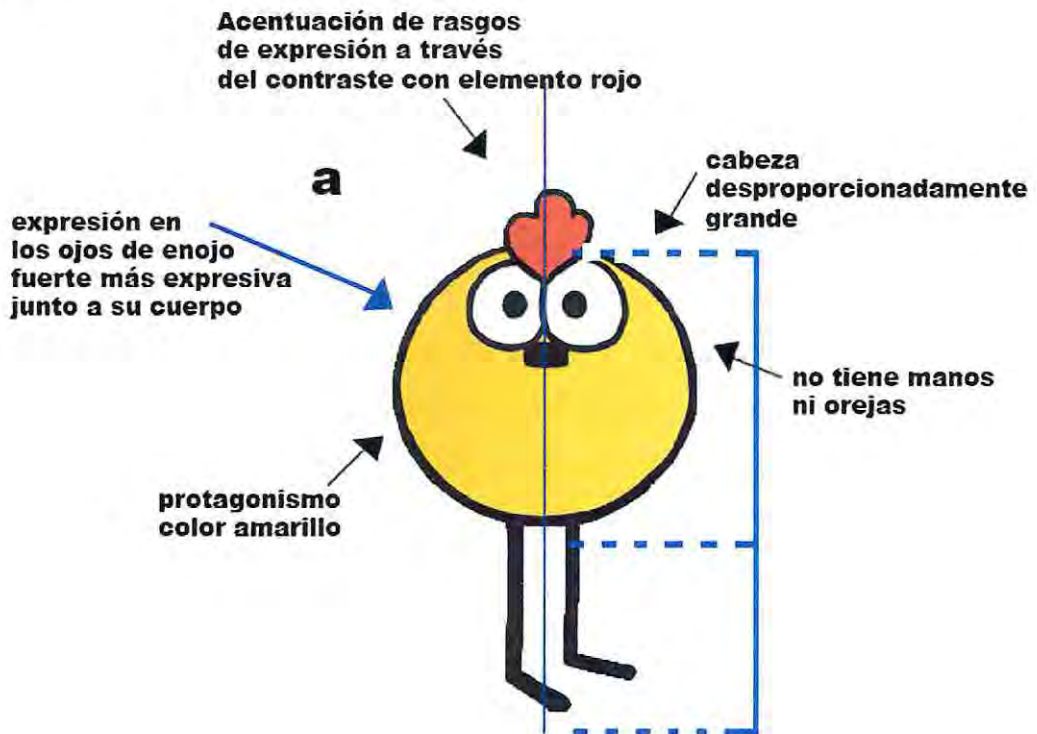
### Descripción básica de los personajes

**a) Peep es un polluelo muy curioso que vive en un cubo de lata. Se lleva bien con todo el mundo y se distrae con mucha facilidad, ya sea por las flores, la caída de las hojas y los ruidos**

**b) Petirroja vive en la rama de un árbol. Está aprendiendo a volar y es la más realista del trío de amigos, a veces se molesta con la actitud de Quack.**

**c) Quack es el mayor de los tres. Es además un pato profundamente posesivo con su charca. Tiene una opinión muy alta de sí mismo y de los patos en general.**

## “Peep”



**Figura:** Tiene una cabeza desproporcionadamente grande.

No muestra rango de sexo, pero deja a entender por su actitud en la serie que es masculino. No tiene indumentaria, sólo color corporal.

Vemos que la proporción resuelta por Da Vinci, es completamente deformada en el diseño de carácter de los personajes de animados. Donde la proporción humana del *“El hombre de Vitruvio”*, explica que nuestra cabeza cabe 8 veces dentro de la longitud de nuestro cuerpo, y aquí sólo cabe dos veces. Rompiendo el esquema de Da Vinci, y entregándonos un rasgo significativo en la estética correspondiendo a aquel contenido de la imagen que trasciende su puro significado para transmitir emociones y sentimientos relacionados con la propia perfección del personaje.

**Atributo:** La expresión en los ojos expresa enojo, no entrega simpatía al juntarse perpendicularmente sus cejas (al menos en esa imagen). No muestra expresión en sus labios. Sus ojos son la fuerte más expresiva junto a su cuerpo, se puede deducir que el matiz, (en este caso el preponderante de su cuerpo circular, amarillo), es considerado uno de los más cercanos a la luz, (el sol, el calor) etc. Entregando visualmente el protagonismo, independiente de sus actos en la

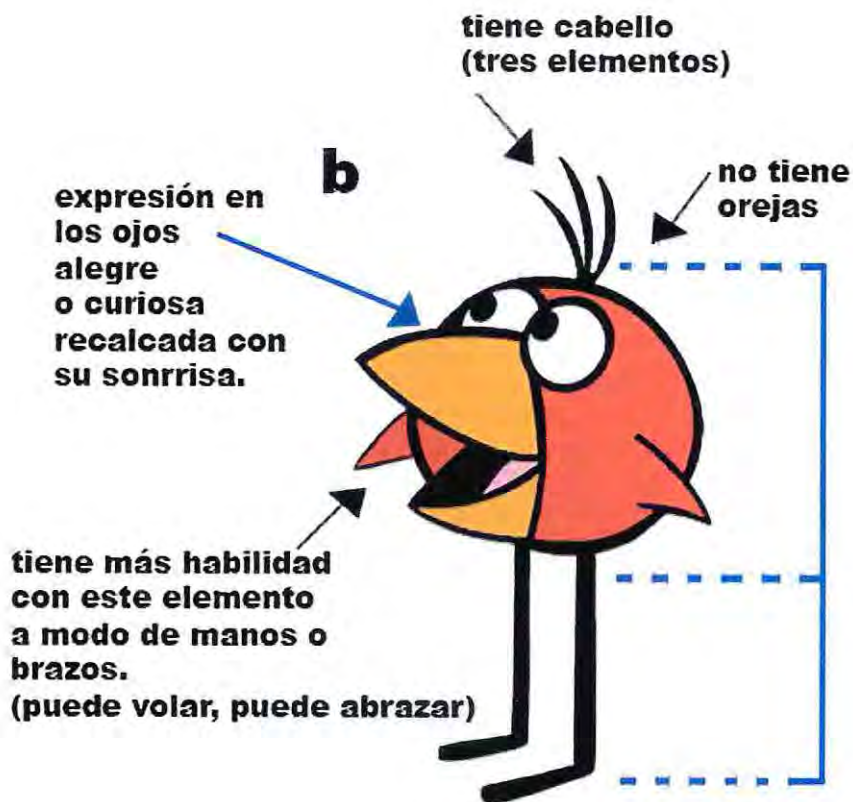
animación. Concluyendo podemos decir que la percepción del color es la parte más simple pero a la vez, la más emotiva, tomando gran fuerza y empleándose para reforzar la información del personaje, o sea, el personaje puede no estar dotado de brazos, proporciones corporales normales, y grandes rasgos estructurales, sin embargo la simpleza de sus líneas y el color cálido y expresivo evidencian que el diseño de un personaje puede buscar otros objetivos, más que responder estructuralmente a un arquetipo de perfección corporal.

**Imagen<sup>48</sup>**: viendo la animación, podemos señalar que constantemente existe una voz en off que explica el desarrollo de la historia, a modo de duda surge con curiosidad que esta voz, es una voz neutra, masculina a modo de “educador”. Cada episodio contiene dos historias que subrayan la importancia de conceptos científicos específicos, además de dos segmentos cortos en vivo que presentan a niños de la vida real jugando y experimentando dichos conceptos en sus propios y enormes mundos. Después, cada historia animada es seguida por un video-clip de niños explorando un tópico científico relacionado, como por ejemplo, las sombras, el agua o las cosas que ruedan. Estos video-clips pueden ofrecerles a los padres y a los niños ideas adicionales sobre exploraciones científicas que podrían querer intentar.

---

<sup>48</sup> Hemos de señalar que en el rango de Imagen dejaremos esta descripción para los tres personajes, ya que ha de hablar del conjunto de la serie, o sea la representación en escena o caracterización del conjunto.

## “Petirroja”



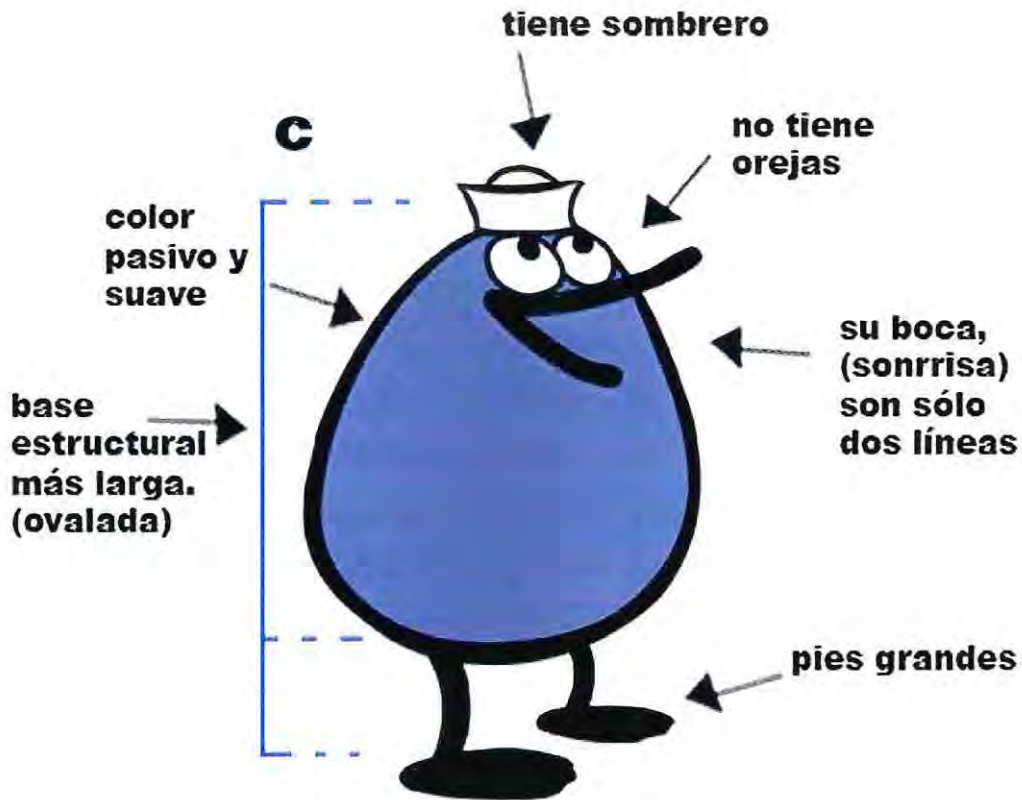
**Figura:** Tiene una cabeza desproporcionadamente grande, encontrando este rango en ambos personajes en comparación con “Peep”. Entendemos que por su nombre demuestra tener un sexo femenino, pero su aspecto físico no nos deja en claro cual es realmente. Al igual que el personaje anterior no lleva indumentaria, sólo color corporal, pero en este caso rojo.

Al igual que Peep, su cuerpo es una esfera, donde sobresalen las piernas en la misma proporción que su cabeza.

**Atributo:** La expresión en los ojos es de simpatía. No muestra expresión en sus labios. En este caso vemos que el personaje tiene unas pequeñas alas, a modo de manos o brazos, lo cual habla de alguien que tiene más habilidad con este elemento (puede volar, puede abrazar) etc. Y podríamos poner en paralelo este rasgo a cuando se describe este personaje como uno de los más realistas del grupo. Su cuerpo rojo, por su color fuerte y activo, podríamos señalar según

nuestra experiencia del diseño, que es uno de los personajes más “emocionales” entre los tres, demostrando esta característica en su color e igualmente por la preocupación que tiene en sus compañeros en su diálogo.

“Quack”



**Figura:** Su cabeza a diferencia de los otros dos personajes, es un cuerpo completo, o sea se une a un ovalo proporcionalmente más grande que al cuerpo de Peep y Petirroja. Por su nombre, demuestra sexo masculino, y la misma edad de los demás personajes, no muestra indumentaria, sólo su color a modo de diferenciación.

**Atributo:** El color representativo de su cuerpo, es el azul, tendiendo a ser un color pasivo y suave, este color se contrasta con la caracterización del personaje, al cual lo definen como “tremendamente posesivo”, siendo no representado en el todo de su expresión corporal, donde sus líneas gruesas pero concluyentes en una forma ovalada se asocia a la infinitud, calidez y protección.

A modo conclusión podemos decir que viendo estos tres personajes, reconocemos aspectos claves para la composición de caracteres de animación, donde:

- La relación de su cuerpo, tiene gran importancia con la clasificación de edad, que se quiere entregar donde las proporciones no son iguales a las señaladas por ejemplo con Da Vinci, entendiendo que la cabeza sólo se repite una o dos veces es relación a la totalidad del cuerpo.
- Una de las características al ver la serie en vivo, es la voz en off, la neutralidad de esa voz parece lograr el vínculo perfecto con los niños, ya que no tiene la edad de ellos, pero tampoco representa un ser superior como un padre, o algo similar.
- Podemos rescatar que los elementos que tiene un cuerpo humano, nos son del todo necesarios a la hora de entregarle expresividad al cuerpo de un personaje animado, es más resulta un mejor desafío al diseñador<sup>49</sup> al comprimir en pocos rasgos la expresividad total del personaje.
- Los personajes en esta historia, no tienen familia, o sea papá, mamá, hermanos etc. Tampoco hacen lazos de familia entre ellos, como gustarle alguien. Simplemente son amigos entre ellos, y dan a entender que al tener amigos se puede ser feliz.

---

<sup>49</sup> Peep y los otros personajes originales de Peep fueron creados por Kai Pindal para la National Film Board of Canada, Kai Pindal, fue profesor de animación en Sheridan Institute of Technology and Advanced Learning. El ha sido instructor de animación clásica en el Sheridan desde finales de los 70, comenzó con la idea de esta serie animada en 1962, ganando más adelante un Emmy por el programa expresando que la realización de esta serie la hizo motivado por la falta de programas de calidad para niños.

////////////////////////////////////3º Capítulo: Conclusiones

## RELACIÓN DE AMBAS PARTES

Resulta interesante generar la correlación de la investigación, para un entendimiento más abierto de los objetivos e hipótesis planteada en un comienzo. Es así como la propuesta metodológica deja expresado temas que en su relevancia quizás se alejan un poco a la realidad chilena. Pues bien, ahora es preciso aclarar la manera en que se encuentran ligadas ambas partes de estudio. La descripción de la propuesta metodológica señala el estudio en dos partes, una primera parte de argumento al beneficio educativo de la animación; y una segunda parte de análisis al canal de televisión *Discovery Kids*. Diremos ahora que ambos temas aparecen ligados a nuestra hipótesis. Sin embargo para entender la magnitud de lo planteado, fue necesario ver perspectivamente las partes, observándolas, dándoles distintos puntos de vista y abstrayéndonos para así llegar a entendimientos claros del tema.

Podemos decir entonces que ambas piezas, aparte de lo señalado, se encuentran comunicadas con un tema central dentro de este estudio que es **«la animación»**. Si bien es cierto, en distintos momentos de la investigación se tocaron diversos temas que parecen no tener relación con el fondo planteado, pero si se tiene un denominador común que es la **«comunicación visual»**.

Se plantea la comunicación visual por un tema muy preciso que es el perfil del Diseñador al cual queremos llegar, o entender. A través de esta investigación, y específicamente en nuestro marco teórico nunca tocamos el tema del Diseño o el Diseño Gráfico, por que se sintió necesario entender toda la envergadura del tema en cuestión, para ahora especificar ese concepto y relacionarlo con lo planteado a lo largo de la presente investigación.

**En nuestro objetivo general**, planteamos «generar un desarrollo de conocimientos acerca del tema de la animación en Chile» y este objetivo tiene la perspectiva de tomar esta información de un modo específico según el aspecto del Diseño y la animación que queremos visualizar, con esto nos referimos a un tema que esta siempre entre líneas y es que en general en Chile, las escuelas de Diseño transmiten conocimientos específicos y en su mayoría técnicos, sobre todo

en la animación, sin embargo percibimos cierta diferencia que se rescata, y es que el Diseño al cual nos referimos es un Diseño mucho más emocional, cercano, observativo y significativo. El trabajar en base a conceptos, desarrollando ideas cercanas a la realidad de las personas, permite enfocar la animación a otra perspectiva, y es que ésta crea espacios y deja libertad en la fantasía emotiva, el simplismo de esta expresión intenta descifrar el perfil del Diseñador, (gráfico, industrial etc.) que se quiere entender. También debemos decir que no especificamos entre las subcategorías que podríamos dar del Diseño, porque sentimos que el tema no pasa por habilidades gráficas o programáticas, si no que va a poder gestionar como Diseñadores proyectos de cualquier envergadura.

**La síntesis más general de esta tesina** debiese enunciar esta investigación, como un trabajo entorno a la comunicación, los lenguajes visuales y dentro de estos la animación.

Posteriormente en el estudio de estos elementos se han descubierto nuevos espacios abiertos a la exploración, dando futuros horizontes al tema. Por ejemplo uno de ellos se relaciona con la segunda perspectiva que dejamos implícita en nuestro objetivo general y que habla de generar conocimientos en Chile sobre la animación, ya que en el país existen personas relacionadas al tema, existen animaciones en los canales televisivos nacionales, pero no fue prioridad este punto de vista en esta etapa investigativa.

Entonces podríamos definir conclusiones parciales que recopilamos dentro de las etapas de la investigación. Así entonces surge a modo de pregunta lo siguiente:

### **¿Qué podemos entender entonces por animación?**

Y aquí podemos decir como rápida respuesta que la animación crea espacios y deja libertad a la fantasía emotiva a través de imágenes que en su conjunto dan la sensación de movimiento, retomando así las observaciones gráficas y el estudio realizado que en general apuntan al análisis de recursos estáticos, pero entonces ¿Qué pasa con las variables cinéticas y cinemáticas que son propias de la animación?, frente a esta pregunta podemos rescatar entonces la falta un elemento en nuestro método investigativo, (error que se hace comprensible si se

atiende que el Diseño es un oficio sin límites claramente establecidos, y que en general nuestros objetivos apuntan al concepto de Diseño específico de personajes para un fin educativo) sin embargo podemos dejar a modo de una futura profundización del método investigativo conceptos de análisis según variables cinéticas como pueden ser: el encuadre y escala de planos, como se desplazan los personajes en la pantalla y el movimiento propio de éste, la forma de caminar, tiempos etc.

También **hemos de señalar que existe una diferencia sustancial entre caricatura, comic y animación**, siendo conceptos claves que al igual a los ya nombrados en nuestro marco teórico, sustentan nuestros objetivos originales. Así podemos inferir que analizar una caricatura como género artístico que suele representar humorísticamente un personaje, exagerando los rasgos físicos o faciales, la vestimenta, o bien aspectos comportamentales o modales característicos de un individuo, nos lleva a la finalidad de producir un efecto grotesco con fines políticos o satíricos diferenciándose de la animación o de un posible análisis estático.

El comic por otro lado se destaca por ser ilustraciones yuxtapuestas e imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector, donde podemos diferenciar el cuadro o viñeta como protagonista, viendo fragmentos o partes de un personaje sin mucha fluidez, teniendo otros valores de expresividad posibles a analizar.

Y finalmente la animación y sus alcances tipológicos nos sustentan de modo objetivo la confiabilidad del análisis estático, permitiéndonos poder extrapolar conclusiones en la presente investigación, donde vemos que la representación del personaje es la clave para las relaciones de éste, su entorno, y su finalidad en el mensaje, donde se pueda ver su fluidez en el desarrollo, y conservando su diseño inicial sin tener muchas variaciones.

Al mismo tiempo, surge espontáneamente la pregunta ¿De qué tipo de animación estamos hablando? Y con esto queremos referir que en esta etapa investigativa no se quiere categorizar al hablar de animación, sólo analizamos dibujos como expresiones gráficas, en función de un personaje o “agente pedagógico”. Cierto es

que existen lenguajes técnicos, plásticos y diversos códigos que se asocian a variables cinéticas, la cual dejamos establecido como futura y posible continuidad investigativa abierta al lector.

Esta decisión de no categorizar los tipos de animación, la fundamentamos en la expresión de nuestra propuesta metodológica una primera parte para el argumento al beneficio educativo del uso de la animación y una segunda parte para el análisis del canal televisivo Discovery Kids donde el planteamiento del método permitió mostrar una depuración fundamentada en base a los objetivos planteados para cada una de las partes.

Por otro lado, vemos que el aspecto educativo no ha sido lo suficientemente profundizado o acotado, entonces **¿Cómo se puede determinar la validez de la animación como recurso educativo?**

Existe una premisa en educación, “todo puede educar” similar a una premisa comunicacional “todo comunica, o nada puede desconocer su capacidad de comunicar algo” estas afirmaciones pretenden demostrar nuestro instrumento iconográfico e iconológico utilizados en la primera parte de nuestra propuesta metodológica, permitiéndonos identificar la capacidad comunicativa, a través de códigos y lenguaje, que dejan al Diseñador como protagonista en la posibilidad de diseñar, a través de éstos y por ende educar, la premisa es entonces, ¿Cómo nosotros diseñadores, estamos atentos a estos códigos y lenguajes para utilizarlos en beneficio de nuestras necesidades?

## DISCUSIÓN

En esta etapa de la presente investigación apuntamos a un entendimiento de la eficacia del método investigativo. Donde la comprensión profunda de la investigación «*generar un desarrollo de conocimientos acerca del tema de la animación en Chile*», junto con el desarrollo del objeto de estudio «*la animación*», permitió ver que algunos de los objetivos planteados en un comienzo de la investigación, no eran del todo substanciales y adecuados.

El estatus *questionis*, o estado del arte, más la revisión bibliográfica y el análisis realizado, revelaron un panorama singular, donde los objetivos planteados resultaban ingenuos y medulares, ya que no podemos generar gran cantidad de conocimientos acerca de la animación primero a nivel universal y sin analizar también las animaciones chilenas. Pero, no obstante, de alguna forma este error, se hace comprensible al no limitar (como lo dijimos anteriormente en nuestro planteamiento de la hipótesis) la disciplina del Diseño, o el Diseñador.

Además «*identificar las nuevas tendencias referentes al área de la animación*» en este punto podemos ahondar con un texto que plasma de manera importante el Diseño y el denominador común del enunciado anterior, donde percibimos que esta labor de identificar las nuevas tendencias, es una postura muy subjetiva, donde el entendimiento de tendencia, puede tener muchas variables que no dependen sólo del Diseño si no también de otras disciplinas y cultura. El diseñador Alejandro Rodríguez<sup>50</sup> nos señala en este ámbito:

*«Diseñar es una capacidad propiamente humana consistente en imaginar situaciones futuras. Esta capacidad de imaginar, ligada invariablemente a la experiencia anterior de quien imagina, esto es, a su marco referencial o mejor aún, a sus referentes culturales, al integrarse en un corpus de conocimientos estructurados en el que interactúan las tecnologías, las tendencias culturales, estéticas y expresivas, la*

---

<sup>50</sup> Diseñador industrial con mención en diseño gráfico de la Universidad de Chile, Magíster en Gestión Cultural, Universidad de Barcelona. Magíster en Marketing y Gestión Comercial del ESEM, Diplomado en Comunicación Corporativa (PUC).

Ex-Director de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso desde 2001-2007. Es a la vez, Profesor Titular de la misma Escuela. Ha sido profesor de la Universidad de Chile, la Universidad del Pacífico y la Universidad de Viña del Mar. Ha sido profesor invitado en universidades de Italia, Argentina, México y Brasil.

*cultura material, la funcionalidad, los criterios de mercado, entre otros conocimientos y disciplinas se constituye en lo que podemos denominar «diseño cultivado».*

Siguiendo con la idea anterior, la depuración de la tesina fue mostrando de manera natural otro tipo de objetivos, más apropiados y significativos para un enfoque según la perspectiva del Diseño planteado.

Cabe referirse que los tópicos abordados y resultados obtenidos a través de este proceso, a pesar de que en cierto sentido las problemáticas planteadas se encuentran resueltas, los temas que aborda este estudio, muestran distintas y nuevas problemáticas que para esta ocasión corresponde sólo enunciar.

Por ejemplo, el definir un beneficio educativo de la animación, nos lleva a cuestionarnos la pregunta de, ¿Qué es educativo? Y podríamos decir entonces que todo educa y que según los medios, o las finalidades son lo medular referente a la educación, por otro lado en Chile existe una reforma educativa que promueve acciones relacionadas a un desarrollo de conocimientos y valores. Aquí por ejemplo la misión del Ministerio de Educación en Chile es:

*«(..) encargarse de fomentar el desarrollo de la educación en todos sus niveles y promover el progreso integral de todas las personas a través de un sistema educativo que asegure igualdad de oportunidades y aprendizaje de calidad para todos los niños/as, jóvenes y adultos durante su vida, con independencia de la edad y el sexo; otorgándoles una educación humanista, democrática, de excelencia y abierta al mundo en todos los niveles de enseñanza, cautelando el buen uso de los recursos públicos y contribuyendo activamente a la garantía del derecho a la educación y a la libertad de enseñanza»<sup>51</sup>.*

Pero hasta qué punto la educación es un tema políticamente en boga y en que momento el Diseño se relaciona con la reforma educacional, ¿Existe un real vínculo? O el tema pasa por algo entre contenido y continente, modos y medios.

En otro sentido podríamos decir que las experiencias visuales en general son aprendizajes que ayudan a comprender el entorno, y relacionarnos humanamente ante él. Dándole sentido a neologismos como la visión y la realidad y preguntas substanciales del ¿Cómo estudiar lo que ya conocemos?

---

<sup>51</sup> <http://www.mineduc.cl>

Sin embargo la importancia de la experticia de nuestra disciplina, parece ser urgentemente necesitada en el Ministerio de Educación, ya que allí señalan por ejemplo que a esta Secretaría de Estado le corresponde desarrollar las siguientes funciones:

*«(..)Diseñar, normar, evaluar y supervisar la ejecución de las políticas, los planes y objetivos de desarrollo educacional y cultural (...).»*

*«(..)Diseñar, proponer e implementar programas que contribuyan al desarrollo de las distintas áreas de conocimiento. (...).»*

*«(..)Estimular el desarrollo educativo de los alumnos, focalizando los recursos con el objeto de apoyar significativamente a aquellos de mayor vulnerabilidad, de conformidad a la ley. (...).»<sup>52</sup>*

Vemos así que en más de cinco puntos aparece implícitamente el Diseño dentro de las funciones más importantes de éste Ministerio, afirmando que nuestra disciplina no se aleja tanto de esta necesidad en la educación, encontrando una invitación abierta a desarrollar nuestros conocimientos y con un sentido muy importante que es contribuir al desarrollo educativo de la sociedad, siendo un objetivo no menor, pero indiscutiblemente de gran relevancia.

---

<sup>52</sup> Ídem

## CONCLUSIONES FINALES

El proceso investigativo entrega finalmente aspectos medulares, que en definitiva son diversas certidumbres con respecto al objeto de estudio abordado. Dentro de esto, el estudio genera una rápida idea, reflejando que el tema planteado es realmente amplio, e importante. No habla sólo de saber utilizar programas de animación y desarrollar espectaculares procesos, sin reconocer antes, un modo inteligente y un mensaje importante para entregar.

**Sobre la Metodología de la Investigación** utilizada en la presente tesina, podemos concluir que existe una importancia significativa al referirnos a nuestro instrumento de análisis ocupado para estudiar el beneficio educativo de la animación por medio de revisión literaria, citas textuales, y registro imágenes sumado a el análisis del canal televisivo Discovery Kids.

Este instrumento nos permitió recoger rasgos característicos atribuidos a esta metodología tanto a su propia naturaleza como a su proceso de realización: los diferentes componentes o aspectos que lo conformaron son interpretados como un todo, siendo difusos los límites entre el caso y el contexto, es decir su totalidad muestra una realidad concreta y refleja concepciones singulares propias de los protagonistas que intervienen en el mismo, recogiendo, por lo tanto, una cultura particular que posee una “vida única” reflejando la particularidad del estudio.

De lo anteriormente señalado permitió recoger con mayor certeza que en la metodología investigativa existen dos particularidades, la transgresión semántica donde el análisis apuntó a convicciones propias de la observación y por ende del observador y una trasgresión formal, apuntando a hábitos perceptivos.

El estudio de nuestro Marco Teórico, apelando a su macro entendimiento, exige enfocar el tema en función de resguardar los aspectos esenciales referidos a sus lenguajes visuales asimismo como a su propuesta comunicacional.

**Dentro del tema de la Animación Educativa**, vemos que por un lado existen dos consignas claves, la Educación y la Animación, respecto a lo educativo, a lo largo de nuestra investigación se asoció con la Animación, al ver que las observaciones en los casos de estudio apuntaban a identificar capacidades comunicativas con fines educativos, donde la importancia de los códigos y lenguajes utilizados marcaban y acotaban la relación con el Diseño.

Los diferentes recursos permitieron de los personajes analizados su aproximación al conocimiento desde diferentes perspectivas simbólicas, en función de la especificidad visual y expresiva propia de cada recurso, posibilitando la activación en ellos de diferentes procesos mentales enfocados al observador. En este punto, Blair y Konrad nos facilitan la aproximación con un importante discurso, constituyendo una propuesta técnicamente elaborada y competente basándose en la ley del mínimo esfuerzo perceptivo, donde los eficaces instrumentos estéticos a utilizar han convergido en las características básicas de “agentes pedagógicos” entendidos estos como personajes pedagógicos. No es ocioso recordar en este sentido, que se aprende a mirar -a seleccionar e interpretar el campo de lo visible- antes de aprender a hablar. Es decir, lo sensorial precede biológicamente a lo conceptual.

**La comunicación visual** en este sentido, con su atención y su percepción selectiva, es mucho más rápida, compleja y sutil que el lenguaje hablado, de manera que el sentido de la vista, aunque orientado hacia percepciones concretas del mundo visible, posee capacidad de abstracción y generalización.

Con esto nos referimos que a través de la Animación como ente de la comunicación visual, las imágenes percibidas alimentan la imaginación de los videntes, dejando que el hombre piense con las imágenes, sueñe con ellas pudiendo objetivizar lo subjetivo, al poder plasmar posteriormente sobre un soporte permanente una representación simbólica para información o placer visual de otras personas.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Por ejemplo relacionado al tema imaginativo, « (...) los etólogos que se han dedicado a educar chimpancés en cautividad han escrito bastante acerca de ello. Y los etnógrafos y antropólogos, como LéviStrauss, Mauss y Malinowski, han cartografiado diversos modelos imaginativos propios de las culturas mágicas y animistas de diferentes pueblos primitivos. La imaginación derivada del pensamiento mágico es más sensorial. » (Guber, Patologías de la Imagen, 2007 (Pág.16)

**La importancia del Diseño**, en nuestro campo de acción, la Animación, podemos entender que es clave y trascendental tener claridad frente a la visión propia que queremos entregar como comunicadores visuales, o sea tener claro cual es nuestra capacidad para expresar ideas. Destacando que el simplismo y la diferenciación a la hora de diseñar personajes de animación son dos conceptos claves para distinguir nuestros diseños, de otros.

La animación tiene un carácter propio, que se lo entrega el autor, tiene un ritmo y un proceso natural y la vez muy personal, por ejemplo a diferencia del Cine, éste crea espacios y es realista, en cambio el sentido de la Animación es realizar fantasía donde el diseñador logre generar códigos y lenguajes que se identifiquen con el espectador.

Finalmente, pensamos que el desafío está en generar un lenguaje propio para animar, que no sea simplemente realismo, si no que el diseñador logre enunciar que “eso, es la vida” a través de un equilibrio entre los personajes, el mensaje y el lenguaje visual dándole importancia al ¿Por qué? De la historia y el ¿A dónde? Queremos llegar.

Como dice Mizoguchi « (...) *no necesitamos que los personajes hablen para hacer algo... sólo deben hacerlo, necesitamos emoción no comentarios*»

## BIBLIOGRAFÍA

**Buckingham David.** «Educación en medios». Paidós comunicación. 2005 [página: 19]

**Castiñeiras Manuel A.** «Introducción al método iconográfico». Editorial Ariel, S.A. Barcelona. 1998

**Echeverría Rafael.** «Ontología del lenguaje». Dolmen Estudio. 1995

**Gubern Román.** «Patologías de la imagen». Editorial Anagrama. 2004

**McLuhan Marshall.** «Comprender los medios de comunicación». Paidós Comunicación. 1996

**Maldonado Tomás.** «Vanguardia y racionalidad. Artículos ensayos y otros escritos». Gustavo Gili. 1977

**Mucchielli Alex.** « Psicología de la Comunicación». Paidós Ediciones. 1998 [página: 80-82]

**McLuhan Marshall, Fiore Quentin.** «El medio es el mensaje». Paidós Estudio. 1988

**Metz Christian.** «Ensayos sobre la significación en el cine». Paidós comunicación. 2002  
[Página: 204]

**Ortega Carrillo, José Antonio.** «Nuevas Tecnologías para la Educación en la era Digital». Editorial: Pirámide, Ediciones. 2007

## SITIOS WEB

**<http://www.fueradecampo.cl>**

Es una iniciativa independiente sin fines de lucro. Donde todos los textos originales pueden ser reproducidos parcialmente por cualquier medio sin fines de lucro sin necesidad de autorización previa siempre y cuando se cite su origen y autor. Santiago de Chile 2005-2007. La información aquí tratada es sobre artículos, filmografías y documentos relacionados al mundo del Cine. De aquí se extrae el artículo publicado por Udo Jacobsen C. «Animación y cine: algunas consideraciones» publicado en agosto del 2006.

**<http://www.rae.es>**

Sitio web de La Real Academia Española, que pone a disposición las últimas versiones de los diccionarios de la lengua española, también se exponen artículos y documentos relacionados a la lengua.

**<http://www.miradas.net>**

Revista digital, que entrega documentos, crítica y actualidad sobre el acontecer del Cine en el mundo entero.

**<http://www.mineduc.cl>**

Página web oficial del Ministerio de Educación en Chile, tiene como misión del Ministerio de Educación es encargarse de fomentar el desarrollo de la educación en todos sus niveles y promover el progreso integral de todas las personas a través de un sistema educativo que asegure igualdad de oportunidades y aprendizaje.


**<http://www.todd-delman.com>**

Página web oficial del animador Todd Delman, de aquí se extrae su tesis titulada "COLABORACIÓN CON NIÑOS EN EL PROCESO DE DISEÑO DE PERSONAJES PARA UNA PELÍCULA CORTA, ANIMADA" publicada el año 2004 «<http://www.todd-delman.com/Thesis.html>»

**[www.foroalfa.com](http://www.foroalfa.com)**

Foroalfa es una página web tipo foro, dedicada a tratar temas relacionados al Diseño y las artes visuales. Diversos profesionales desde todo el mundo hispanohablante publican periódicamente sus artículos. Desde aquí se extrae el artículo «Innovación y creación al valor», de Alejandro Rodríguez Musso, publicado en Foroalfa el 24 de marzo de 2008.

# ANEXO 1

tabla de frecuencias Discovery Kids 		
nombre	día/hora	observaciones

