

**Análisis los códigos audiovisuales presentes en
los programas de animación transmitidos
actualmente en la televisión en Chile.**

Tesina de grado

Rolando Alfredo Torres Moreno

Profesor Guía
Manuel Astudillo

Escuela de Diseño
Universidad de Valparaíso
2009

Tabla de contenidos

Abstract	2
PRIMER CAPITULO	
I. Introducción	3
II. Justificación	4
III. Objetivos	5
IV. Hipótesis	5
SEGUNDO CAPITULO	
V. Marco Teórico	6
<u>Comunicación</u>	
• Medios de comunicación audiovisuales	6
• La televisión como medio audiovisual infantil	7
<u>Animación</u>	
• Animación Infantil	10
• El dibujo animado	12
• Animación Infantil en la televisión chilena	20
TERCER CAPITULO	
VI. Propuesta Metodológica	23
• Códigos audiovisuales	23
VII. Estructura de análisis	27
VIII. Desarrollo de análisis	29
• Análisis de casos	31
CUARTO CAPITULO	
IX. Resultados y discusión	56
X. Conclusiones	60
XI. Referencias Bibliográficas	66
XII. Anexos	73

Abstract

La animación es un recurso comunicacional ampliamente utilizado por los diseñadores y animadores para dotar de movimiento a imágenes, entre los cuales el dibujo es la técnica más utilizada y que ha dado origen a la aparición de un sinnúmero de series infantiles a través del medio de comunicación más difundido: la televisión.

Actualmente en Chile el diseño de animación infantil es un campo poco desarrollado, lo que da como resultado que en la pantalla nacional predominen producciones extranjeras cargadas de códigos e identidades ajenas a nuestra realidad. Se hace necesario, entonces, una investigación a través de la cual se comparen ejemplos de animación extranjera y nacional, para así identificar los códigos que trabajan y cómo estos funcionan como estrategia para posicionarse en la televisión nacional actual.

La primera parte de la investigación consiste en la presentación del tema, su justificación y los objetivos a alcanzar, lo que le da el sentido lógico a la investigación.

La segunda etapa corresponde a una síntesis de la recopilación bibliográfica que facilita la comprensión del tema y explica su trascendencia investigativa.

La tercera etapa involucra el desarrollo a través del análisis descriptivo de los objetos de estudio y, finalmente, la última etapa engloba el análisis total de los resultados del estudio de caso, junto con las conclusiones finales que ayudan a comprobar la hipótesis y los objetivos propuestos a alcanzar.

Palabras claves

Dibujo animado, comunicación, televisión.

Primer capítulo

I. Introducción

La animación es un recurso en donde convergen diversos códigos audiovisuales dando como resultado una pieza donde se cuenta una historia, se capturan momentos de fantasía y de abstracción, mostrando un reflejo de una realidad social o de la vida cotidiana.

Los programas extranjeros transmitidos hoy en día desplazan a las pocas series animadas nacionales vigentes, influenciando con culturas y realidades ajenas al público televidente, el que se hace partícipe casi sin darse cuenta de una nueva cultura, donde la tecnología contribuye a formar y fomentar medios de comunicación más directos, masivos y fáciles de internalizar en las mentes de la sociedad actual.

Esta investigación propone recoger antecedentes a través de una investigación de tipo descriptiva, donde se analicen distintos casos de estudio de animaciones que nos den claridad sobre qué códigos audiovisuales se logra percibir en los programas de animación que se transmiten hoy en día en la televisión chilena, dándonos así un camino marcado que nos ayude a dar a entender como diseñadores cuales son las herramientas y conceptos posibles de aplicar en futuros proyectos relacionados con esta área, y vislumbrar la dirección hacia la cual se encauza la animación chilena a corto y mediano plazo.

II. Justificación

La situación actual de la animación en Chile como campo de desarrollo no contempla una mayor inserción de manera fundamental del diseñador como agente de la disciplina del diseño que aporte técnicas o estrategias de comunicación, sino mas bien rezaga al diseñador como un ente de apoyo técnico que no alcanza mayor injerencia en los ámbitos de códigos comunicacionales.

Debido a esto, las producciones nacionales no alcanzan un mayor grado de atención en el público infantil como lo pueden lograr producciones extranjeras (preferencialmente japonesas y estadounidenses) que logran resultados con un amplio éxito de interés y sintonía.

Trejo (2004, p.2) explica: *“La televisión es parte de nuestro ambiente, incluso en ocasiones es considerada como un miembro más de nuestra familia”*.¹ Vemos así cómo este medio se transforma en parte de nuestras vidas, muchas veces de manera casi inconsciente, vinculándose e influyendo poco a poco en nuestras costumbres y estilo de vida. Para los niños, este medio constituye no solo una entretención, sino una forma de aprender sobre el mundo, la realidad y la fantasía. En esto último, la animación se presenta como la técnica más utilizada, debido a la libertad de acción que otorga la infinidad de recursos de expresión disponibles para su producción. El segmento infantil se caracteriza por ser altamente influenciado por factores externos, los cuales llegan a transformarse en modelos de conducta. Así, cada programa televisivo trasmite al niño diferentes valores que lo hacen menos o más populares, que suscitan o no su interés como individuo.

A través de este estudio se busca descifrar los códigos audiovisuales presentes en las producciones de animación con mayor preferencia por el público infantil, a modo de reconocer los aspectos técnicos y conceptos comunicacionales que rigen

¹ Trejo, Karina.2004. Propuesta de una guía que permita desarrollar proyectos mexicanos de televisión infantil. [En línea] Tesis Profesional. Universidad de las Américas Puebla. Cholula, Puebla, México. Disponible en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/trejo_f_k/ [Consultado el día 28 de mayo de 2009]

cada una de ellas, logrando así determinar la importancia del lenguaje utilizado por estas series animadas y aportando así una fuente de conocimientos fundamentales que nos ayuden a entender como diseñadores la realidad del este campo a nivel nacional como futuros diseñadores de proyectos en el área de la animación profesional.

III. Objetivos

Objetivo general

- Identificar y comparar los códigos audiovisuales presentes en los programas de animación nacional y extranjera con más presencia en la televisión chilena para descubrir las similitudes y diferencias que le otorgan identidad y posicionamiento a cada una de ellas.

Objetivos específicos

- Dilucidar las estrategias comunicacionales que definen a la animación actual.
- Vislumbrar la dirección hacia la que se dirige el desarrollo de la animación chilena actual desde la perspectiva del diseño.

IV. Hipótesis

El diseño de las producciones animadas que logran posicionarse en la televisión nacional se encamina hacia la exploración de nuevas estrategias a través del desarrollo de códigos audiovisuales que exaltan la identidad de su propia idiosincrasia.

Segundo Capítulo

V. Marco Teórico

Medios de comunicación audiovisuales

Los medios de comunicación audiovisuales son aquellos que comprenden imágenes en movimiento y sonido, las cuales se proyectan utilizando las diferentes herramientas que entrega la tecnología actual.

Existen entre estos medios de dos tipos: Aquellos donde se presentan “*imágenes con un alto grado de iconicidad (cine, documental) o con un mayor grado de abstracción (dibujos animados)*” (Cabeza, 2004) ², donde se utilizan diferentes recursos de expresión que ayudan a darle sentido a la narración. Ésta última posee la ventaja de que no se siente restringida a la realidad, ni a los limitantes de escenografía y efectos cinematográficos, ya que la infinidad de recursos existentes en la actualidad abren la oportunidad de darle vida a mundos totalmente imaginarios.

Ambos tipos de medios poseen en común la característica de trabajar un lenguaje que “*contiene en sí mismo una multiplicidad de códigos que tiene a la imagen como eje articulador*” (Santa Cruz, 2000) ³, donde el objetivo principal es apelar al entendimiento mediante la sensibilidad del espectador. Estamos ante un amplio

² Cabeza Soberón, Marian. 2004. Utilización educativa de los dibujos animados. [En línea]. Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos, Universidad de La Rioja, La Rioja, España.

Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1030639>

[Consultado el día 07 de abril de 2009]

Marian Cabeza Soberón es en la actualidad académica e investigadora de la Universidad de La Rioja, España.

³ Santa Cruz, Eduardo. 2000. El neopopulismo de la televisión chilena. [En línea] Revista comunicación y medios. “Prensa y Transición”. Año 12, nº 12. Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/12santacruz.html> [Consultado el día 25 de mayo de 2009]

universo simbólico que utiliza la iconicidad como recurso para transmitir un determinado mensaje al espectador, causando en él, además, reacciones específicas de acuerdo al contexto en que es emitido.

La televisión como medio audiovisual infantil

La televisión se encuentra dentro de la categoría de los medios comunicacionales audiovisuales y masivos, fundamentándose por medio del video, es decir, *“imágenes en movimiento, que se agrupan según un criterio”* (Ministerio del Perú, 2009) ⁴, emitiéndose dentro de un contexto previamente establecido por la casa televisiva, donde la programación pasa previamente por un proceso de edición, *“donde lo que se programa sigue criterios políticos y culturales”* (Del Villar, 2005) ⁵ que le ayudan a plantear una línea ideológica y definir su identidad, proponiendo a través de su contenido, estilos conductuales que modifican modelos de vida, hábitos y actitudes en el diario vivir de sus receptores por medio de los códigos inmersos en los diferentes mensajes, convirtiéndose en un medio que influye profundamente en nuestra sociedad. Como explica Santa Cruz (2000): *“Más bien se trataría de concebir a la TV como un actor socio-cultural, situado históricamente y que asume cada vez más un aspecto multifacético y cambiante, producto entre otros factores de un acelerado y permanente proceso de cambios tecnológicos”* ⁶ refiriéndose, así, a como los cambios y avances tecnológicos evolucionan a la par de la sociedad y sirven como recurso para conseguir un mayor realismo

⁴ Ministerio de Educación del Perú. 2009. La Televisión Educativa y su aplicación en el aula. [En línea]. Disponible en http://www.oei.es/tic/guia_TV_v9.pdf [Consultado el día 18 de Mayo del 2009]

⁵ Del Villar Muñoz, Rafael. 2005. Programación de dibujos animados en televisión en Chile y mundos diegéticos presupuestos. [En línea] Revista Comunicación y medios. “Cultura Audiovisual”. Año 15, nº16. Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/16/programacion_dibujos_animados_r_delvillar_cym_16.pdf [Consultado el día 20 de mayo de 2009]

⁶ Santa Cruz, Eduardo. 2000. Op. Cit.

dependiendo de los temas a tratar, los cuales se convierten en un reflejo del momento en que se vive e *influencia*⁷ de una u otra manera en sus espectadores.

Trejo (2004, p.2) cita a Fernández (1994) en su estudio sobre la televisión, donde éste la define como “*un medio de comunicación que ha alcanzado una difusión sin precedentes, es usado por una cantidad muy significativa y grande de personas para satisfacer necesidades de información y entretenimiento*”⁸ reafirmando así el hecho de que se trata de un medio comunicativo de alcance mundial, que no solo se centra en informar, sino que también forma parte de un sistema de distracción y ocio para la población.

Por lo tanto, la televisión tiene el trabajo de captar la atención del espectador, centrándose en aquellos temas que sean de su interés, a través de diversos discursos, códigos y registros propicios para determinados segmentos de públicos; espectadores a los cuales se hace necesario seducir mediante el manejo de un lenguaje condicionado por las características que integran sus perfiles y motivado principalmente porque se está hablando de un medio de difusión que cuenta con un tiempo de lectura que se encuentra prefija de antemano por los productores de los programas. Frente a este tema, Yébenes (2004) agrega que estamos frente a “*un lenguaje, también propio de otras manifestaciones artísticas como la literatura y la pintura, que se muestra codificado al espectador y que lo interesante de ello es su decodificación, entendimiento y disfrute*”⁹. Respecto al mismo tema, Cámara (2006, p.7) considera que “*en su día, la televisión dio pie a que muchos aficionados participaran en producciones no tan comprometidas en*

⁷ Es innegable el hecho de que los medios comunicacionales se han transformado en uno de los principales agentes de sociabilización de la época actual, ya que, si bien el objetivo principal de la televisión no es educar, sino más bien entretener, igualmente se convierte en un sistema de educación al transmitir determinados valores que ayudan a integrar un mensaje lógico y valórico en la mente de la población de acuerdo al contexto social en el que se encuentra inmerso.

⁸ Fernández, F. Citado por Trejo, Karina. Op. Cit. p.2

⁹ Yébenes Cortés, María del Pilar.2004. Los lenguajes del código animado. [En línea]. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés). Universidad Europea de Madrid. Madrid, España. Disponible en: <http://www.scribd.com/doc/7133085/Los-Lenguajes-Del-codigo-Animado-Pilar-Yebenes> [Consultado el día 07 de abril de 2009]

*cuanto a calidad como la cinematográficas. Las series de televisión son la base para que muchos artistas aprendan y asimilen el lenguaje global de la producción animada y se conviertan en profesionales capaces de aportare su talento a cualquier tentativa”*¹⁰, explicando, así, la gran cantidad de recursos animados utilizados no solo en el área de las propias series de animación, sino como apoyo cinematográfico de una menor calidad para los programas de TV.

Entre los receptores televisivos existe un segmento caracterizado por tratarse del más influenciado; éste corresponde a los niños. “*La infancia se caracteriza por su permeabilidad y maleabilidad”* (Pérez y Urbina, 2005)¹¹ frente a las situaciones que se muestran en este medio, tomándolos como modelos a seguir e integrándolos a su propia personalidad en la mayoría de los casos.

Animación Infantil

Podemos definir a la animación como un medio comunicativo dinámico, donde la trama se transforma en “*una sucesión de dibujos o imágenes a través de la cual la escena, el punto de vista o ambas cosas se van modificando”* (Font, 2004)¹², dando paso con esto a un orden preestablecido que le da sentido a la historia que se quiere narrar. Se trata de mundos inmersos en la fantasía donde se abre la oportunidad de recurrir a efectos inimaginables de producir en la realidad por su

¹⁰ Cámara, Sergi. 2006. El dibujo animado. 2ª Edición. Barcelona, España. Editorial Parragón. p. 7.

¹¹ Pérez Garcías, Fina y Urbina Ramírez, Santos. 2005. Violencia en los dibujos animados de ayer y hoy. [En línea]. Estudio. Dpt. de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación. Universitat de les Illes Balears. Mallorca, España.
Disponible en: <http://gte.uib.es/publicacions/articulos/huelva05.pdf>
[Consultado el día 18 de junio de 2009]

Ambos son profesores investigadores Departamento de Pedagogía Aplicada de la Universitat de les Illes Balears. Mallorca, España.

¹² Font Comas, Joan. 2004. La animación como instrumento de representación. [En línea]. X Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica. Universidad de Granada. Granada, España.
Disponible en: <http://www-etsav.upc.es/cairat/cat/publ/animacion-04.pdf>
[Consultado el día 08 de junio de 2009]

Joan Font Comas es actualmente académico e investigador de la Universidad Politécnica de Cataluña, España.

complejidad o costo y, sin duda, indispensables para el desarrollo comunicacional de una producción. La animación se presenta, entonces, como una mezcla de realidad y ficción, en la que los códigos comunicacionales presentes se emiten por vía sensorial, apelando a la emoción y a la reacción.

Hablando desde el contexto televisivo, la animación se presenta principalmente orientada hacia el segmento de público infantil. Los niños ven predominantemente *dibujos animados*¹³ debido a que necesitan estimular su capacidad imaginativa y desarrollar percepciones de mundos imaginarios y lúdicos, por medio del cual “*construyen la realidad en función de sus centros de interés y se inventan un mundo a su imagen*” (Jost y Chambat-Houillon, 2005)¹⁴. La animación se transforma en un modo de diversión y un pasatiempo; Cabeza (2004), llega a la conclusión de que “*a veces son muy pasionales con ellos ya que en bastantes casos son fans de algún tipo de serie, cómic o historia animada*”¹⁵, lo que condiciona sus modos de juegos y actitudes frente a determinadas situaciones, contribuyendo a moldear su carácter a futuro.

La globalización, la creciente presencia, influencia y fácil acceso de los medios, el menor tiempo de convivencia con los padres y/o niños de su misma edad, entre otros factores, han dado como resultado un incremento considerable en el tiempo total que los niños dedican diariamente a prestarle atención a la televisión, lo que la ha convertido en uno de los medios de comunicación con mayor capacidad de influencia de los últimos tiempos.

¹³ El dibujo animado fue inventado por el francés Emile Reynaud en el año 1888, quien utilizaba el método de pantomimas luminosas para las representaciones, éstas fueron perfeccionadas por Emile Cohl, quien fotografió una serie de dibujos donde cada uno representaba un movimiento de la acción. Antes de eso, pueden considerarse como los precursores de este género a las sombras chinescas, desde Séraphin (1870) a Caran d'Ache (1895), las cuales pueden considerarse como parte de la serie de las obras precursoras de la producción animada de estos días.

¹⁴ Jost, François y Chambat-Houillon, Marie-France. 2005. Padre-hijos: miradas cruzadas sobre los dibujos animados. [En línea] Revista Comunicación y medios. “Cultura Audiovisual”. Año 15, nº16. (edición electrónica). Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/16/padres_hijos_jost_y_chambat_cym_16.pdf [Consultado el día 24 de mayo de 2009]

¹⁵ Cabeza Soberón, Marian. 2004. Op. Cit.

Los niños tienden a preferir determinados programas de acuerdo a los contenidos y valores que éstos simbolizan. Muchas veces los padres no comprenden el grado de fanatismo al que llegan sus hijos frente a una serie animada, ni logran convencerlos de ver los programas que ellos mismos consideran adecuados para su educación valórica. Esto se explica al referirse nuevamente a la capacidad de los infantes para crear mundos imaginarios a partir de lo que ven en la televisión. Al respecto, Jost y Chambat-Houillon (2005) han desarrollado un estudio sobre las diferencias entre padres e hijos frente a la televisión, en el que exponen que *“los dibujos animados más alejados de la realidad de los adultos son más próximos a la realidad de los niños, y que los más realistas, que son también los más prescriptivos hacia los niños, son los más extraños a su universo y, por tanto, los menos susceptibles de tocarlos por el régimen de la identificación”*¹⁶. Así, se puede concluir que los niños, al carecer de una gran cantidad de experiencias de vida y una comprensión total del mundo real, son susceptibles a asimilar la ficción como parte de su entorno, integrándola a sus juegos, lo que les permite asumir los roles de personajes de su admiración, los cuales muchas veces no limitan su comportamiento por reglas físicas y/o sociales, algo que contribuye al desarrollo de su creatividad y percepción del mundo. Muy por el contrario de los adultos, quienes se han dejado restringir consciente o conscientemente por sus experiencias vividas, sumadas a las reglas de la sociedad y, por lo tanto, su visión del universo, valores y comportamiento se encuentran limitados por la realidad.

Dejando de lado por el momento la psicología de los niños frente a la televisión, debemos recalcar que al hablar del tema de la animación nos estamos refiriendo a un género que abarca un sin número de obras diferentes, cuya clasificación depende principalmente de los objetivos que pretenden alcanzar, como por ejemplo la animación educativa o documental, la animación publicitaria, la animación de entretenimiento, etc. Son estos objetivos los que ayudan a precisar el estilo gráfico y estético que deberá seguir la producción de una obra para que ésta logre encajar en uno de los sub-géneros antes mencionados. Al mismo tiempo, en la trama de una obra animada se desarrollan temas específicos que se relacionan

¹⁶ Jost, François y Chambat-Houillon, Marie-France. 2005. Op. Cit.

con una escala de valores en particular, que limitan o autorizan las acciones de los personajes protagonistas, y que se encuentran sujetas al momento histórico y social, que se refleja en un lenguaje gráfico y código estético, el cual “se ve crecido conforme va acumulando la experiencia cinematográfica animada, desde la tradicionalidad más categórica del dibujo animado a las herramientas digitalizadas” (Yébenes, 2004) ¹⁷. Es esta misma experiencia, la que abre las posibilidades de seguir experimentando técnicas mixtas de animación, donde la fantasía se mezcla con la realidad hasta pasar casi desapercibida.

El dibujo animado

El dibujo es el medio de representación gráfica de la *animación*¹⁸, el cual se manifiesta a través de un lenguaje propio netamente sensorial que busca ser comprendido y decodificado por el espectador de una manera simple y rápida, conllevando a su disfrute. Hablamos de una producción que cuenta con un guión estructurado y un orden de los elementos participantes que le da sentido a la narración, que busca dar forma a un discurso audiovisual capaz de seducir y captar la atención del espectador de manera sencilla y eficaz.

Cámara (2006, p.6), se refiere al tema explicando que “*el arte del dibujo animado encierra todo un mundo creativo que abarca desde la creación y elaboración de guiones hasta el conocimiento del lenguaje y la narrativa cinematográfica, pasando por la pintura para crear los decorados, la música para las sintonías y la interpretación de actores que ponen las voces a los personajes que le dan vida por*

¹⁷ Yébenes Cortés, María del Pilar.2004. Op. Cit.

¹⁸ En general existe una discusión entre los animadores y los productores cinematográficos en cuanto a si el dibujo es realmente una imagen o espejo de la realidad, ya que para muchos el dibujo animado es un ícono o símbolo del objeto real, debido a que no se trata de una representación fiel, sino de algo que se le asemeja pero que siempre contará con un grado de abstracción respecto al verdadero.

medio de las técnicas y fórmulas de la animación” ¹⁹. Ésta busca, de una u otra forma, representar el contexto desde la percepción de su creador. Es una mezcla de conceptos y estereotipos interpretados a través de personajes y escenarios que se transforman en una simplificación, exageración, o representación fiel de la realidad. Es posible agregar, también que, tal como en un texto, la secuencia de lectura de una animación se encuentra de establecida por su propio autor, lo que significa, como explica Font (2004) que: *“plantear un clip de animación se parece mucho más a plantear la redacción de un texto que a plantear un dibujo. Sin embargo el modo de lectura es perceptivo y visual; más parecido, por lo tanto, al del dibujo que no al del texto”* ²⁰, haciendo alusión a las características que permiten la unión de ambas naturalezas, la narrativa y la visual.

Los personajes tienden a seguir determinados patrones de conducta que les otorgan rasgos de personalidad y los identifica como individuos, a la vez que mantienen relaciones con otros personajes de una forma más humana sin importar que se traten de personas, animales u objetos. También, sin importar el tipo de mundo en el que conviven, o el tiempo en que transcurre la narración, los personajes generalmente viven una rutina diaria y una vida que se enriquece con cada experiencia, junto al desarrollo de la historia principal.

A diferencia de los dibujos animados de la mitad del siglo veinte, donde se enfatizaba en la animación el sentido de la fábula, utilizando como protagonistas a animales con gran atribución de características humanas, en las animaciones de la actualidad los animales pasan ser más bien acompañantes, mascotas o, en menor grado (generalmente en animaciones enfocadas a un público infantil preescolar), personajes equivalentes al protagonista humano, donde su papel

¹⁹ Cámara, Sergi. 2006. Op. Cit. p. 6.

²⁰ Font Comas, Joan. 2004. Op. Cit.

fundamental es ser un *elemento humorístico*²¹ en el desarrollo del guión.

La violencia pasa a ser otro punto preponderante en la diferenciación entre la animación del ayer y hoy. La cohesión entre ambos segmentos temporales converge en la similitud y multiplicidad de acciones violentas que dan forma a la historia. Tomemos como ejemplo a las series animadas del Correcaminos, Piolín y Silvestre, Tom y Jerry. Para Urbina y Pérez (2005) éstas se tratan, predominantemente, de narraciones lineales en donde prevalecen el daño y la venganza entre los personajes protagonistas, con *“argumentos recurrentes y previsibles, tanto por lo que respecta a la trama como al desenlace, pero sobre todo por lo que se refiere al proceso: los choques, caídas, golpes, explosiones, eran recursos obligados de cualquier dibujo animado”*²², lo que daba como resultado un núcleo narrativo donde el recurso predominante era el *gag*, por sobre el sentido original de la historia.

Al reconocer esto, podemos darnos cuenta de que no existe un gran aumento de la violencia física o visual en las narraciones animadas actuales. Sin embargo, existe en estas últimas una mayor desinhibición y realismo en cuanto a las consecuencias de dichos actos. Podemos, así, comparar los detalles humorísticos de antaño que acompañaban y suavizaban una lesión (estrellas, chichones palpitantes, ojos morados, vendajes, etc.) con el realismo y crudeza explícita de una fractura en el personaje de una serie de acción en el presente. Además de esto, es importante subrayar los tres tipos de violencia existentes, según lo

²¹ Podemos reconocer ejemplos de este tipo de personajes equivalentes al humano en series como la clásica Doráemon, del japonés Fujiko F. Fujio, donde un gato robot con atributos humanos pasa a ser un co-protagonista y desencadenante de todos los sucesos que dan lógica a la historia, en la cual, a pesar de esto, el personaje principal es encarnado por un humano. En la animación occidental es posible encontrar ejemplos más claros del cambio que han tenido las representaciones de animales en este sentido: se puede comparar el recurso utilizado por el propio Disney en el papel de los animales desde los años '20 hasta los '80 con la animación actual, en sus películas a partir de la década de los '90, como Pocahontas (1995), o su estreno más reciente UP (2009), donde los animales se presentan en un rasgo inferior a los protagonistas, donde cumplen un papel fundamental en el desarrollo y eventos de la historia y se les suele atribuir actitudes humanas, pero siempre desde la perspectiva de una mascota.

²² Pérez Garcías, Fina y Urbina Ramírez, Santos. 2005. Op. Cit.

exponen Escandell y Rodríguez (2002): “*narrada, visual y verbal*”²³. Es esta última clasificación la que puede ser reconocida como la que ha presentado un mayor aumento en los últimos años. A diferencia de las animaciones antiguas, “*el índice de lenguaje violento de las actuales es casi del doble de las antiguas. Crece en amenazas y se triplica en insultos*”²⁴, lo que corresponde a un aumento de la *violencia psicológica*²⁵ ejercida entre los personajes.

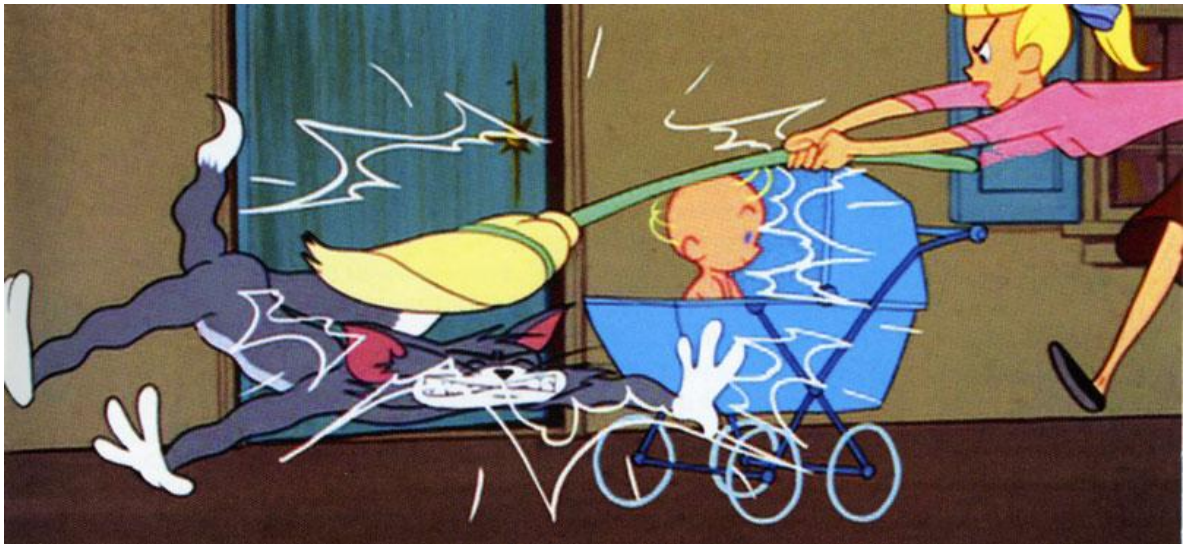


Imagen 01: Los golpes, caídas y otras agresiones, ya sean accidentales o intencionales, forman parte de la rutina humorística de todas las animaciones antiguas, pasando a considerarse como una situación “normal” de la vida cotidiana.

²³ Escandell y Rodríguez (2002), citado por Pérez Garcías, Fina y Urbina Ramírez, Santos. 2005. Op. Cit.

²⁴ Pérez Garcías, Fina y Urbina Ramírez, Santos. 2005. Op. Cit.

²⁵ Mientras que la violencia física siempre ha existido a lo largo de la historia de la animación y del cine, ya sea de manera dramática o humorística (cabe recordar a Los tres chiflados (The Three Stooges), cuyo factor desencadenante era precisamente la violencia física), el aumento de la violencia psicológica entre los personajes de las series de animación puede atribuirse al propio cambio del comportamiento humano en las últimas décadas, donde se ha dejado de lado el conservadurismo y la censura del lenguaje a nivel coloquial, una realidad que debe interpretarse en los dibujos animados para que su lenguaje sea comprendido y asimilado fácilmente por el espectador.

Los recursos técnicos también forman parte de la identidad que diferencia a los dibujos animados de antes y ahora. El modelo de análisis más representativo es el que podemos tomar de “*la estética preciosista, figurativa, de formas sutilmente redondeadas, estética característica de Disney*” (Yébenes, 2004) ²⁶, y la estética cargada de abstracciones, simplificaciones de formas y contrastes de personajes y fondos y colores planos que identifica a la animación infantil estadounidense actual como la que se observa, como por ejemplo, en la popular serie de *Butch Hartman*²⁷, “Los Padrinos Mágicos”, donde se mezcla una realidad moderna con la fantasía de los cuentos de hadas, mezclado de manera humorística.



Imagen 02: La estética gráfica que representa a las animaciones clásicas de Disney se encuentra llena de rasgos, líneas y curvas suaves, una amplia gama de matices de colores en tono pastel y otros elementos que hacen de cada producción una verdadera obra artística.

²⁶ Yébenes Cortés, María del Pilar.2004. Op. Cit.

²⁷ Butch Hartman (Elmer Earl Hartman IV), nació en 1965, es dibujante y director norteamericano que ha trabajado en la dirección, producción y guión de numerosos proyectos para los canales de televisión infantil Nickelodeon y Cartoon Network.



Imagen 03: En contraste con el ejemplo anterior, la representación gráfica de la animación infantil televisiva actual se centra en utilizar abstracciones de formas y recursos simples, que ayude al espectador a entender fácilmente el ritmo de acción rápida y cambiante de la historia principal.

Desde 1927, cuando la Warner Bros estrenó la primera película sonora de la historia del cine, con el título El cantor de Jazz (The Jazz Singer), y, luego, en 1928, cuando Disney realizó el primer corto de animación sonoro, titulado El botero Willie (Steamboat Willie), con el ratón Mickey como protagonista, las herramientas para dar vida a estos personajes y a sus historias han evolucionado de manera abismante, y han surgido numerosas técnicas cuyo objetivo siempre ha sido acercar la animación lo más posible a la realidad, pero sin olvidar la fantasía que ésta nos hace vivir. Instrumentos de animación que evolucionan a la par con los avances de la tecnología multimedia. Desde la animación cuadro a cuadro, animación con arena o pintura sobre cristal, pasando por la pantalla con agujas, la rotoscopía, cutout animation o animación de recortes, el stop-motion, donde los elementos son construidos en maquetas y grabados por fotogramas para luego ser editados en ordenador, junto a otras técnicas mixtas entre digitales y análogas,

hasta a llegar a la animación 3D²⁸ completamente realizada en ordenador, la cual es capaz de trabajar y mejorar cada detalle de los personajes y fondos, el color, la textura, la fluidez de los movimientos, para dar un realismo de vida a las imágenes nunca antes visto.

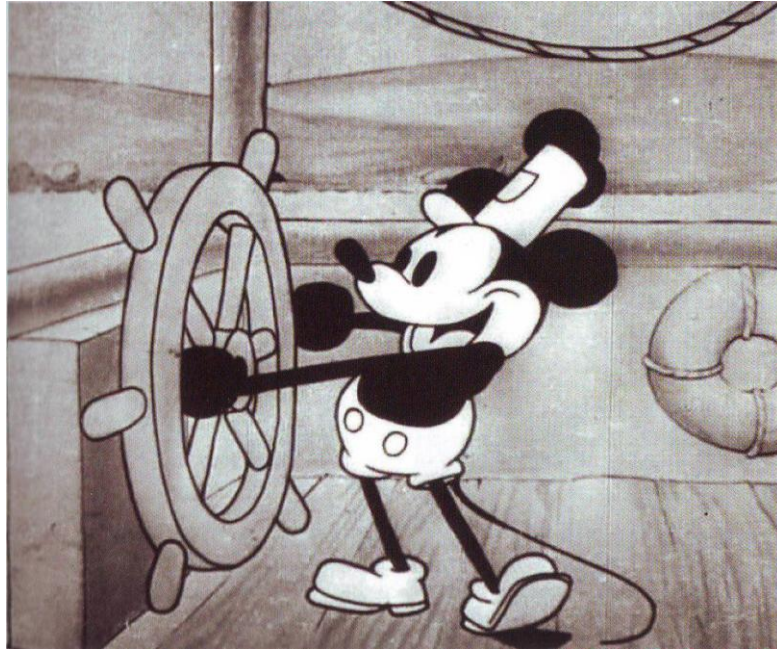


Imagen 04: El botero Willie (Steamboat Willie) fue el primer cortometraje animado sonoro de la historia, a cargo de Disney, el cual fue producido con la técnica del cuadro a cuadro.

²⁸ La animación 3D ha significado un gran salto tanto para la industria cinematográfica como para el diseño, ya que permite una representación casi 100% fiel a la realidad (según sea la intención del diseñador o el animador), donde se vuelve posible representar texturas, colores y efectos de luces y sombras que le dan al espectador una visión del personaje en perspectiva.



Imagen 05: UP (2009). El avance de la tecnología ha permitido a estudios de producción como Pixar (Estados Unidos) incursionar en la animación 3D creada totalmente por ordenador, ahorrando tiempo y obteniendo gran realismo en cada una de sus obras.

La animación multimedia permite, además, (en la mayoría de los casos en los que no se opte por usar otras técnicas mixtas) reducir el largo tiempo de producción que requiere el dibujo cuadro a cuadro, ya que los programas multimediales profesionales disponibles son relativamente fáciles de trabajar y permiten realizar los movimientos de los elementos de una escena utilizando la mínima cantidad de recursos, y abriendo la posibilidad a muchos aficionados a la experimentación en esta área.

Animación Infantil en la televisión chilena

La televisión abierta es el medio de difusión con mayor alcance por parte de los niños y, por lo tanto, se transforma en un importante generador de tendencias conductuales. Sin embargo, a menudo suelen escucharse críticas sobre la poca seriedad e incluso mediocridad con la que se identifica la programación nacional. Santa Cruz (2000) ²⁹ reprocha igualmente esto declarando que *“la TV chilena adolece de inteligencia, originalidad y creatividad. El juicio anterior se condensa en la idea de ser un producto comunicacional de mala calidad”* ³⁰. La constante competencia por el *rating*³¹ no permite abrir nuevos espacios para fomentar la creación de animación, sino que se concentra en la obtención de ganancias con la menor inversión en recursos. Al respecto, Fajnzylber (2004) también enfatiza que *“en un país como Chile, que a falta de un estímulo poderoso a la producción local, debe contentarse con importar y programar la producción extranjera, en sí misma cambiante y, por ello, a veces problemática”* ³². Por ejemplo, tenemos que “en

²⁹ Eduardo Santa Cruz Achurra es periodista titulado en la Pontificia Universidad Católica de Chile, licenciado en ciencias sociales en el Instituto Latinoamericano de Estudios Sociales (ILADES) y postgraduado en comunicación social en el Centro Internacional de Estudios Superiores en Comunicación para América Latina (CIESPAL), Ecuador. Se ha desempeñado como profesor en la Universidad ARCIS, en el Instituto Profesional de Santiago y en el instituto Arcos. Desde 1996 es Investigador Senior y Director del Programa de Comunicación y Cultura, del Centro de Investigaciones Sociales de la Universidad ARCIS y desde 1999 es profesor de la Universidad de Chile.

³⁰ Santa Cruz, Eduardo. 2000. Op. Cit.

³¹ El rating se refiere a una cifra que indica el porcentaje de espectadores de un determinado programa de televisión en un horario y canal establecido, que sirve como medición de la audiencia utilizado como referencia la cantidad de televisores encendidos por hogar, donde 1 punto de rating equivale a 18.249 hogares. Para la medición del rating en Chile, se toma como universo objetivo el total de hogares con televisión del Gran Santiago más las ciudades de Antofagasta, Valparaíso, Viña del Mar, Talcahuano, Concepción y Temuco, al que se excluye el nivel socioeconómico E. TIMEIBOPE. 2009. [En línea] ¿Qué es un punto de Rating?. Disponible en: <http://www.peoplemeter.cl/timeibope/rating.asp> [Consultado el día 14 de junio 2009]

³² Fajnzylber R, Victor. 2002. Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismos y construcción de nuevas identidades. [En línea] Revista Comunicación y Medios. “Globalización: Identidades emergentes”. Nº 13. Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/13/fajnzylber.pdf> [Consultado el día 12 de junio de 2009]

Realizador y sociólogo, ha sido investigador en la Université Paris III y en la Universidad de Chile. Actualmente se desempeña como académico de ésta última.

Canal 13, el 87% de la programación infantil es norteamericana (EE.UU.), y el 13% chilena, y en Televisión Nacional de Chile el 93% es estadounidense y el 7% es chileno”³³ como lo explica el profesor *Rafael Del Villar (2005)*³⁴ en su estudio sobre la televisión, mientras que canales como La Red, Mega, UCV y Chilevisión han excluido casi por completo las series infantiles de animación de su parrilla programática (Chilevisión la ha excluido por completo). La transmisión se presenta completamente irregular y en diferentes tramos horarios, lo que no logra crear un hábito horario entre los televidentes, haciendo la presuposición de un consumidor sin gusto de consumo, que se encuentra dispuesto a ver cualquier programa que se le presente. La programación extranjera se encuentra, por cierto, censurada de acuerdo con los criterios políticos y culturales de cada casa televisiva y, por lo tanto, contribuyendo a que se pierda casi por completo el sentido original del programa y la lógica de la historia (por ejemplo, Canal 13 y la edición de la serie estadounidense *Los Simpsons*, la cual es transmitida con una alta censura para respetar la conservadora ideología valórica de la estación televisiva). De este modo, los canales de televisión tienden a perder su rol de responsabilidad social y, sobretodo, pluralismo, al ofrecer una programación infantil casi marginal, respecto a otros contenidos que forman parte de su parrilla, dejando de lado a uno de los segmentos de público más influenciables: los niños, los que se ven casi obligados a preferir la programación que ofrecen los canales de televisión por cable.

Los programas extranjeros se encuentran cargados de códigos muchas veces ajenos a nuestra cultura, que se internalizan en la manera de ver el mundo sin que representen necesariamente nuestra idiosincrasia nacional. La animación infantil importada nos muestra universos extraños, donde los valores que prevalecen se encuentran en directa relación con su país de origen. Los niños se transforman en espectadores de estas representaciones y asimilan modos de conducta totalmente

³³ Del Villar Muñoz, Rafael. 2005. Op. Cit.

³⁴ Rafael del Villar Muñoz es Sociólogo de la Pontificia Universidad Católica de Chile, Doctor (c) en Semiótica de la École des Hautes Études en Sciences Sociales de París, Francia. Actualmente es Director de la Revista Chilena de Semiótica, vicepresidente de la Federación Latinoamericana de Semiótica. Ex director del Magíster en Comunicación Social de la Universidad de Chile y académico del Instituto de la Comunicación e Imagen de la U. de Chile, donde se desempeña como investigador responsable del proyecto Fondecyt "Navegación por internet: protocolos cognitivos, perceptivos y corporales" (2006 – 2009).

alejados de su modo de vida, se crean tendencias, modas, lenguajes; códigos que dan origen a la formación de grupos sub-urbanos que buscan identificarse bajo patrones psicológicos y visuales que no les corresponden, influenciados por la excesiva carga de información que les resulta extraña y, a la vez, atractiva, al reconocer las múltiples diferencias con nuestra propia cultura. Se trata de series animadas que se identifican con un sin número de estilos, cuyo encantamiento y capacidad de influencia radican precisamente en que, sin interesar el universo, o el tiempo en el que transcurre la historia, los personajes coexisten en una rutina diaria y una vida propia (semejante a la realidad).

Se trabaja en base a impactos emocionales fundamentados en el recurso de la *hipérbole*³⁵ para realzar y dar dinamismo las distintas situaciones cotidianas. Son seres vulnerables, en los que se exalta su condición de humanidad: sufren necesidades, se enamoran, viven experiencias violentas, divertidas, angustiadas, retos, etc. que siempre conllevan a finales de ensueño, además de ser dotados de personalidades definidas y reales, características propias que los hace mucho más cercanos a los espectadores y los induce a identificarse con ellos y con su historia.

³⁵ Las hipérbolas permiten a los productores exagerar ciertas características de los personajes o de las situaciones que ellos viven, para así poder resaltar los valores que interesan en la comunicación y darle sentido a la trama. Dan la posibilidad de salirse de la medida y esto resulta atractivo en una serie animada. Según el estudio realizado por Silinger, Enrique. Braga, María. Busaniche, Julio y Eymann, Alfredo. 2001. ¿Qué ven nuestros niños en la televisión? Pokémon: un modelo de análisis. [En línea] Archivos del Congreso Argentino de Pediatría. Vol. 99 Nº 5. Disponible en: http://www.sap.org.ar/staticfiles/archivos/2001/arch01_5/426.pdf [Consultado el día 19 de junio de 2009]

Tercer capítulo

VI. Propuesta Metodológica

Se propone una investigación descriptiva en base al análisis de dos casos relevantes dentro de las series de animación infantil transmitidas en la televisión nacional, por medio de la observación y estudio de la programación oficial de cada uno de los canales nacionales y la indagación de cuáles son las series animadas infantiles que poseen una mayor presencia dentro de la parrilla programática en la televisión abierta nacional. A continuación, serán seleccionadas bajo la consigna de una serie extranjera y una nacional, para poder establecer un parámetro de comparación que ayude a concluir el estado real de este género en nuestro país, y así lograr cumplir con el objetivo principal de esta investigación., el cual es descubrir las similitudes y diferencias que le otorgan identidad y posicionamiento a cada una de ellas, por medio de la identificación de los códigos audiovisuales rigentes en cada una. Y, por ende, se busca a través esto alcanzar los objetivos específicos, los que consisten en dilucidar las estrategias comunicacionales que definen a la animación actual, y vislumbrar el rumbo hacia el que se dirige la animación chilena como género comunicacional, siempre desde el punto de vista del diseño.

Para dicho efecto, se hace absolutamente necesario su definición, para darnos una idea clara y precisa de lo que se quiere analizar.

Códigos audiovisuales:

Podemos definirlos a grandes rasgos como todas aquellas reglas formales que intervienen en la organización del programa audiovisual, desde los distintos planos o encuadres que se trabajan, hasta la puesta en escena, la caracterización de personajes y la musicalización. Todos estos esquemas técnicos siguen a un

determinado propósito, el cual es representar de la manera más adecuada el contenido de la trama, su sentido valórico y otorgarle una lógica que permita seguir el hilo conductor de la historia.

Según Rodríguez Cunill (2003) *“el lenguaje audiovisual de la televisión está compitiendo en la actualidad con hallazgos de rango hiperrealista e intensamente dinámico que provienen de Internet, videojuegos y aplicaciones informáticas diversas”*³⁶. Esta afirmación supone que la televisión enfrenta nuevos desafíos para mantener su posicionamiento como medio comunicacional, sin ser desplazada por los nuevos medios actuales. Por lo que se hace necesario que sus códigos audiovisuales se integren mediante la tecnología para competir a la par de estos nuevos formatos o soportes. A través de estos nuevos tipos de formatos, se busca llegar a interactuar con el espectador, de modo que éste se identifique con ciertos rasgos de los personajes o situaciones que se muestran a través de las imágenes, para lo cual se hace necesario recurrir a todas las herramientas y técnicas disponibles. Pero los soportes digitales como el internet o los videojuegos no solo basan su interactividad en imágenes, sino que producen una involucencia completa a través del sonido. En este proceso, en el caso de la televisión, se fundamenta por medio de la utilización de la música como puente conductor de las emociones, principalmente usado como fondos musicales. El enganche emocional se asemeja mucho a la atmósfera creada por los videojuegos e invita al espectador a sumergirse en la historia.

La imagen y el sonido son los principales portadores de información en una obra audiovisual, es importante que cada detalle se trabaje de la forma más indicada para expresar correctamente el sentido y el mensaje que se desea transmitir.

³⁶ Rodríguez Cunill, Inmaculada. 2003. ¿Cómo se crean nuevos códigos audiovisuales para captar audiencias?. [En línea]. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación. N° 21: Tecnologías en la era de la globalización. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=755233> [Consultado el día 18 de mayo de 2009]
Inmaculada Rodríguez Cunill es académica e investigadora perteneciente a la Universidad de Salamanca, Salamanca, España.

Por lo cual, y volviendo al estudio, para cumplir con el objetivo general de descifrar los códigos audiovisuales en las obras seleccionadas se decidió trabajar en base al análisis de casos desde el punto de vista técnico, pero también valórico, debido a que son estos conceptos los que dan las bases para el sentido de la historia. Los conceptos relacionados con las emociones, en vínculo directo con los temas tratados por los productores, son considerados como los puntos claves a partir de los cuales se desarrollan los códigos técnicos. Tanto los personajes, como los fondos y todos los recursos desarrollados para la puesta en escena trabajan a favor de la representación y trasmisión del mensaje valórico de la producción animada.

Por lo tanto, para estudiar y descifrar la morfología del objeto de estudio de cada una de ellas se llevará a cabo la construcción de una ficha de análisis propia, tomando como base los conocimientos fundamentales sobre animación propuestos en los libros *“El dibujo animado”*, de *Sergi Cámara*³⁷ y la *“Enciclopedia de técnicas de animación”*, de *Richard Taylor*³⁸, cuyo estudio nos entrega los conceptos claves a considerar al momento de realizar la exploración de los contenidos de una serie animada. Igualmente, se utilizará como fuente de referencia el estudio realizado por el *Comité Federal de Radiodifusión Argentino*³⁹ en el año 2000, cuyo objetivo principal fue tantear el impacto sociocultural que podrían llegar a tener la emisión de diferentes programas de animación infantil en

³⁷ Sergi Cámara nació en Barcelona en 1964 y ha estado vinculado a la animación desde los 17 años. En 1989 creó su propia productora a la que llamó Studio Cámara, donde actualmente se desarrolla como productor, guionista, realizador, creador de proyectos y animador. Entre sus trabajos más importantes se encuentra “Slurps”, una serie creada y dirigida por él mismo, la que ha sido transmitida en más de 130 países.

³⁸ Richard Taylor, es el creador de los estudios Weta Workshop, el cual se ha encargado de la producción efectos especiales 3D para producciones como “El Señor de los anillos”, “King Kong” y “Las crónicas de Narnia”, entre otras. Hoy en día es uno de los líderes de las técnicas de animación cinematográfica.

³⁹ El análisis realizado se centró en el estudio argumental de las series transmitidas en ese momento (año 2000) en los canales de televisión del país, incluidos en los segmentos infantiles. El Comité Federal de Radiodifusión Argentino.2000. [En línea] Una cuestión preliminar al análisis de contenido de los Dibujos Animados. Disponible en: http://www.comfer.gov.ar/web/Varios/Estudios/Contenido_en_los_medios/dibujos.pdf [Consultado el día 02 de junio de 2009]

los niños de su país. Se ha considerado su pertinencia por tratarse de un modelo ya probado y efectivo, del cual pueden extraerse importantes bases para la formulación de una ficha de análisis para una propia experimentación. De modo de abarcar de una forma más amplia los tipos de conceptos que se transmiten y definen una identidad y, al mismo tiempo, de qué manera se utilizan las herramientas tecnológicas de animación y diseño para comunicarlos en la obra, a través de la caracterización de los personajes, la utilización de los planos, etc.

La primera parte del análisis se centra en dar a conocer las características básicas de la serie, una descripción esencial de su trama argumental y los principales temas que trata, contenido conceptual y/o valórico, el segmento de público al que se enfoca, y el tipo de lenguaje verbal que se utiliza para llegar a este determinado público.

La segunda parte se centra en reconocer y analizar más a fondo los códigos técnicos y los atributos de los personajes, tomando como referencia al protagonista y el modo como estos rasgos se relacionan con los conceptos y valores en los temas que se exponen en la serie, confirmando así, su pertinencia como agente influenciador, complementando dichos conceptos con imágenes que los avalen.

Todo esto para lograr identificar aquellas características que comparten y que difieren en cada una de ellas y así extraer conclusiones significativas que ayuden a reconocer aquellos códigos que representen de mejor manera la animación actual transmitida en la televisión chilena, vislumbrando la dirección hacia la cual se encauza la animación nacional infantil y contribuyendo así a formar una base para el desarrollo de nuevos proyectos en esta área integrando el diseño.

VII. Estructura de análisis de series de animación transmitidas en la televisión nacional chilena

Nombre de la serie animada y Año de estreno	Nombre con el cual se identifica en la televisión, año de estreno
Creador y/o Productor	Creador original y/o empresa productora
Género	Según su objetivo principal, el programa se encasilla en un género determinado (comedia, familiar, educativo, drama, social, acción, romance, político, etc.)
Trama argumental del programa	Descripción general del programa y sus objetivos
Principales temas planteados	Visión de los temas principales que trata el argumento de la historia y cómo los plantea
Valores y antivalores	Principales valores y antivalores que se destacan en las relaciones entre los personajes de la serie
Público objetivo (Target)	Hacia qué tipo de espectador está apuntando (edad, rango social, etc.)
Componentes de otros géneros	En el caso de que se trate de programas cuya trama abarque géneros mixtos, donde se dan y a través de qué elementos se reconocen.(Por ejemplo: comic, lírico, dramático, etc.)
Ritmo de la narración	Velocidad con que transcurren las acciones que dan lógica a la historia.
Imagen	Puesta en escena, tipo de encuadres, perspectiva.
Utilización de recursos o herramientas de animación	Apreciación a grandes rasgos de las herramientas de animación utilizadas para la producción del programa desde el punto de vista del diseño.

Lenguaje verbal	Carga emotiva predominante, características del vocabulario y lenguaje.
Sonido y musicalización	Descripción de fondos musicales y calidad de los efectos de sonido a favor de realzar los efectos de animación.
Personajes	Descripción física y psicológica de los de los protagonistas
Caracterización	Grado de abstracción, detalles, proporciones, estereotipos presentes, entre otras observaciones-.
Take (recursos expresivos)	Capacidad expresiva de la emociones del protagonista
Estilo de línea	Recurso expresivo que le da identidad propia al tipo de dibujo empleado (líneas matizadas, uniforme, constante, etc.)

VIII. Desarrollo de análisis

Para el desarrollo del análisis se comenzó por indagar en las programaciones oficiales entregadas por los canales de televisión abierta nacional, de modo de reconocer cuales son aquellos programas a los cuales se les da mayor presencia dentro de la parrilla de programación. Luego de una observación detallada de esta información se logró llegar a la conclusión de que actualmente solo cuatro de los seis canales integran segmentos de programación infantil, entre los que, sin embargo, se encuentran algunos que carecen de un horario fijo de acuerdo con el horario de mayor audiencia por parte de los niños.

Chilevisión y Mega, los cuales en la década del 90 y principios del siglo XXI se caracterizaban por dedicar gran parte de su programación diaria a la trasmisión de series extranjeras, principalmente de origen japonés, actualmente eximen los segmentos infantiles de su programación. El resto de los canales sólo trasmite series de origen estadounidenses, centrando el 90% ellas en los fines de semana. El canal que más se destaca por su trasmisión semanal y variedad en los contenidos es Canal13, el cual emite series infantiles todos los días, combinando las series con personajes reales extranjeros y nacionales, igualmente con series de animación norteamericanas y chilenas. De estas últimas, las que sin duda poseen mayor presencia en cuanto a horarios de trasmisión y difusión son la popular serie ***The Simpsons*** (de la cual se trasmiten de tres a cinco capítulos dos veces al día todos los días de la semana) y la serie chilena ***Diego y Glot***, perteneciente al segmento infantil “El Club”, que, debido a su aceptación por parte de los televidentes, se ha comenzado a destacar en forma independiente, desde su lanzamiento en 2005, trasmitiéndose de lunes a viernes y los domingos, actualmente en el estreno de la segunda temporada.

Por lo tanto, se han tomado ambos programas animados como referencia de análisis de modo de establecer comparaciones entre ellos, al no existir otra

animación adquirida por los medios que posea tal presencia *en la programación televisiva nacional abierta*⁴⁰ actualmente.

Es fundamental recalcar nuevamente que el presente estudio se basa únicamente en el análisis la parrilla programática que ofrece la televisión abierta, ya que, si bien existe una gran cantidad de series animadas que son transmitidas en la televisión por cable, se trata de un medio pagado que no se encuentra al alcance de toda la población y que ofrece una variedad demasiado amplia de canales para cada gusto y estilo. Sin embargo, la televisión abierta sigue siendo el máximo medio de difusión nacional que simboliza la calidad y contenidos de información y entretenimiento que el gobierno y las empresas a cargo fomentan para el consumo de la población total y, por ende, se transforma en un representante de nuestra identidad cultural.

⁴⁰ La televisión abierta comprende los siguientes canales: Televisión Nacional de Chile, Canal 13, Chilevisión, Mega, La Red y UCV televisión. Para efectos de este estudio se han dejado fuera las transmisiones de Telecanal, Más canal, Liv TV y QuintaVisión, por tratarse de canales locales y que escapan totalmente a las estrategias comunicacionales que persiguen los demás.

Caso de estudio Nº 1

Nombre de la serie animada y Año de estreno

The Simpsons (Los Simpsons, en español). Estreno: 1989.

Creador y/o Productor

Matt Groening para FOX (Estados Unidos)

Género

Comedia de situación, Sátira de crítica social

Trama argumental del programa

La serie relata la vida diaria y las inusitadas aventuras de una familia común inmersa en la clase media de una ciudad ficticia de Estados Unidos de nombre Springfield. La familia está integrada por cinco personas claves que ayudan a mantener un perfecto equilibrio en el desarrollo de cada una de las historias. Homero, el padre, es un sujeto simple, de unos 36 a 38 años, de poca inteligencia y grandes vicios (ebrio, perezoso, etc.) que trabaja en la planta nuclear. Marge, la esposa y madre, una dueña de casa de tiempo completo, conservadora y preocupada por mantener la unión familiar. Los hijos: Bart, de 10 años, un niño hiperactivo, rebelde y poco estudioso. Por el contrario, su hermana Lisa, chica superdotada de 8 años, suspicaz y más madura incluso que su propio padre. El quinto personaje de esta familia la integra Maggie, un bebé de 1 año, que aporta el sentido tierno y a la vez humorístico en la historia.

Los cinco conviven e interactúan con un sinnúmero de personajes estereotipados que habitan en la ciudad, convirtiendo cada actividad de la vida diaria en una exageración de sí misma y en una sátira de la realidad estadounidense.

Principales temas y valores planteados

Debido a la gran cantidad de capítulos existentes, los temas planteados en la serie son de una amplia variedad, pero se caracterizan por ser de gran actualidad y por exagerar de manera irónica los problemas de una familia real de clase media, la decadencia social y los dilemas éticos que todo individuo enfrenta en algún momento de su vida.

Entre los más recurrentes se encuentran:

- Relaciones paterno-filiales

Los problemas más típicos en dan entre los mismos integrantes del núcleo familiar, padre-hijo-hija, madre-padre, aludiendo a veces a la relación padre-abuelo, como ejemplo de la discriminación que existe hacia los ancianos.

- Infidelidad

Suelen a menudo darse situaciones de este tipo que no solo involucran a la pareja protagonistas en forma directa, sino a otros personajes como parientes, amigos, etc. donde Homero y Marge se encargan muchas veces de intervenir en la solución a dichos problemas.

- Problemas maritales

Los problemas comunes en la vida de la pareja protagonista son causados la mayoría de las veces por las adicciones del esposo, situaciones que finalmente siempre terminan por resolverse de una u otra forma sin deteriorar la relación de forma irreconciliable.

- Religión

Los gags irónicos referentes a las distintas religiones son un tema normal en el transcurso de la serie. Personajes estereotipados como un vecino fanático religioso o un pastor desmotivado forman parte de la sátira recurrente de la serie.



Imagen 06: La sátira de Los Simpsons no excluye personajes a la hora de representar las distintas sátiras. La figura de Dios ha sido insertada en varios episodios para ironizar las ideologías religiosas.

- Economía familiar, en el contexto de la sociedad de consumo estadounidense

La situación económica de la familia se encuentra en fluctuaciones constantes, que van desde repentinos ingresos millonarios que se esfuman rápidamente a deudas gigantescas producto de préstamos e inversiones en malos negocios, lo que se convierte en uno de los reflejos más reales de la inestabilidad de la situación económica occidental.

- Conflictos inter-étnicos

Existen dentro de la serie personajes que representan estereotipos comunes de diferentes razas o nacionalidades, los cuales son mostrados como inmigrantes en busca del sueño americano, los cuales pueden formar parte fija de la historia o pertenecer a un capítulo en específico.



Imagen 07: Entre los personajes existen inmigrantes extranjeros que representan un estereotipo específico, como por ejemplo las costumbres de sus vecinos hindúes, donde el objetivo es ironizar las diferencias culturales a través de la exageración.

- Educación y deficiencias de ésta en el sistema público

Una fuerte crítica es la que se realiza al sistema de educación en las escuelas públicas, como a la que asisten los niños Simpson. Se muestra la decadencia de un sistema donde no existe un verdadero interés por el progreso de los alumnos.

- Política y corrupción

Constantemente se exponen ejemplos que apuntan al gobierno y a los estamentos políticos de Estados Unidos, donde abundan actos de corrupción, falta de interés de los empleados electos y poca seriedad frente a las decisiones de administración. Un ejemplo que se repite en muchos países, incluso en el nuestro.



Imagen 08: Las caracterizaciones basadas en políticos y empleados públicos corruptos y desobligados son ejemplos universales que suelen ser atribuibles por los espectadores a los gobiernos de diferentes países.

- Discriminación

La discriminación se encuentra presente en una infinidad de situaciones a lo largo de cada capítulo, burlas, accidentes y actos de injusticia social suelen transcurrir de manera casi normal entre los habitantes de la ciudad.

- Homosexualidad – homofobia

La homosexualidad es recurrente a lo largo de la historia. Puede presentarse de manera explícita entre hombres y mujeres o de manera más subliminal, a través del comportamiento y comentarios de algunos personajes a los que normalmente se les suele mostrar en situaciones que ponen en duda su orientación sexual, siempre buscando ridiculizar estas tendencias de una u otra manera.

- Deficiencias del sistema de salud pública

Al igual que en la política o educación, se busca exhibir las deficiencias del sistema de salud y la discriminación existente entre las diferentes clases sociales.

- Injusticia laboral

Los tratos injustos a los trabajadores en la planta de energía nuclear son un ejemplo explícito de los problemas que enfrenta la población por parte de la clase adinerada.

- Farándula

Al igual que los políticos, las personalidades de la farándula constantemente son ridiculizados y exhibidos como gente vacía e interesada por el dinero y su imagen. Comúnmente también, se integran al reparto personajes famosos de la vida real, que interactúan con la familia protagonista.

- Adicciones (Alcoholismo, drogadicción, adicción al juego, etc.)

Las adicciones como el alcoholismo o las drogas son tema constante en cada capítulo y forman parte de la personalidad característica del comportamiento normal de algunos personajes. A pesar de mostrarse de manera burlesca, se exhiben las patologías que conllevan cada una de ellas.

- Violencia (delincuencia y violencia intrafamiliar)

La violencia se encuentra presente a través de acciones delictuales y corruptas por parte de distintos personajes, que hacen uso de armas físicas o psicológicas para agredir a sus enemigos. Por otro lado, se muestran también ejemplos de violencia intrafamiliar, como la acción clásica de estrangulamiento de Homero hacia su hijo Bart, como castigo por sus acciones o comentarios.

- Entre otros temas que aluden principalmente a las relaciones humanas en distintos contextos.

Éstos se presentan a través de gags o episodios completos, donde en cada uno de ellos se tratan uno o varios de estos temas. Ofrece una visión amplia de la realidad que vive la población occidental. La trascendencia de Los Simpson radica en que se fue el primer programa de animación en atreverse a mostrar estas realidades de manera tan directa y sin inhibiciones, parodiando abiertamente temas que aún incluso en nuestra sociedad resultaban tabús hasta hace unos pocos años.

Valores y antivalores

Respecto a los valores que se destacan dentro de cada capítulo, podemos encontrar el amor y la unión familiar (especialmente representado a través del papel de la madre, quien siempre actúa como mediadora de los conflictos) valor que siempre termina por volver a unir al núcleo familiar. La amistad y el compañerismo, que ayuda a unir a los niños y que la mayor parte de las ocasiones suelen pasar por pruebas y reconciliaciones. La verdad y la ética, representada en la personalidad de la hija, Lisa, quien siempre busca defenderla a toda costa. Los antivalores se dan en directa relación con los temas que presenta: el orgullo, la

vanidad, la avaricia, el egoísmo, la mentira y el engaño, son los detonantes para todas las situaciones de conflicto que se desarrollan en la serie.

Público objetivo (Target)

Los Simpson ha sido concebido desde su creación como un programa de animación familiar. En Chile se le consideró en la década de los años 90 como programación con contenidos para adultos, por lo que su transmisión fue en horario nocturno. Con los cambios sociales de la última década y una mente más abierta, el programa se ha vuelto más cercano al segmento infantil, por lo que se ha comenzado a transmitir en diferentes horarios del día. La serie se enfoca en captar la atención de un público familiar, cuyo diario vivir llega incluso a tener semejanzas a los temas que trata la serie, personas de mente abierta, con capacidad y disposición de reírse de si mismos.

Componentes de otros géneros

Telecomedia, cine, humor negro, videoclip, comedia de enredos.

Ritmo de la narración

Transición rápida en los cambios de situaciones, que a veces suelen incluso no mantener la lógica del principio del capítulo hasta el final, dando paso al desarrollo de una historia completamente diferente que desencadena en un final inesperado.

Imagen

En cuanto al encuadre, se observa una preponderancia hacia los planos móviles, predominando los planos medios, planos americanos y primeros planos, para dar énfasis a las reacciones de los personajes. Los planos generales son solo utilizados para situaciones específicas en las que se necesita mostrar el escenario para contextualizar la situación.

Respecto a la puesta en escena, se utiliza una gama de colores básicos y planos dependiendo de la situación, bajo una perspectiva lineal, sin uso de dibujo tridimensional. Sólo a partir de las últimas tres temporadas, al comenzar a utilizar tecnología digital, se le ha comenzado a dar efectos de relieves y tridimensionalidad solo a planos específicos como el gran plano general (cuya utilización es casi nula) agregando sombras en una gama de colores planos contrastando por opacidad con el color iluminado en cada personaje.



Imagen 09: Los planos más recurrentes son los primeros planos, planos medios y planos americanos, debido a que se privilegia la expresión del personaje sobre el fondo, que pasa a segundo plano.

Utilización de recursos o herramientas de animación

Animación tradicional cuadro a cuadro durante las primeras temporadas. Solo a partir de las últimas producciones se ha comenzado la transición hacia la utilización de herramientas digitales de video y/o animación que aportan fluidez a

los movimientos y mejoramiento de la imagen, además de reducir los tiempos de producción.

Lenguaje verbal

Se trata de un vocabulario coloquial que posee una dominante carga emotiva que oscila entre lo dramático y lo humorístico, sin recurrir a lo grotesco.

Sonido y musicalización

Se cuenta con una banda sonora propia para el tema de entrada de cada programa. Para dar énfasis a situaciones dramáticas emotivas o realzar una sátira, se utilizan como fondos musicales canciones famosas (en inglés) fáciles de reconocer, trabajando con un repertorio que alude a una generación joven-adulto que abarca desde la década de los '80 hasta nuestros días de acuerdo a cada contexto. También se hace uso de la aparición de personajes como artistas musicales o de la farándula, cuyas interpretaciones son acompañadas la mayoría de las veces por fondos musicales de su propia autoría.

Personajes

Para el desarrollo de este ítem se ha tomado como referente al personaje principal: Homero Simpson, por tratarse un personaje clave que interviene todos los episodios y el que le da sentido lógico a cada historia.

Descripción:

Homero Simpson es la representación del estereotipo del estadounidense de clase media. De ideas simples o, como más comúnmente se le dice, posee una inteligencia “incomprendida”, encarna en sí mismo diversos estereotipos peyorativos atribuidos a la clase obrera de su país: es un hombre grosero, torpe e incompetente, perezoso y entre sus vicios más notorios se encuentran mirar televisión, criticar a los demás para su propia conveniencia y beber cerveza al grado de caer en el alcoholismo. A pesar de todos estos defectos, puede considerarse un hombre que ama a su esposa y a sus hijos aunque muchas veces éstos le causen problemas.

Físicamente posee la complexión física de un hombre descuidado, con sobrepeso debido a una mala alimentación y al exceso de cerveza. Sufre de alopecia y constantemente es víctima de lesiones que requieren intervención médica.

Suele interactuar con todos los personajes del elenco y su presencia se incluye en cada capítulo, cuyas acciones precipitadas suelen ser las desencadenantes de la mayoría de las tramas y eventos de la historia.

Caracterización

El personaje se encuentra caracterizado a través de diferentes rasgos de abstracción que ayudan a complementar su conducta y su psicología.

- Ausencia de rasgos fáciles como cejas.
- Desproporción de la estructura del cuerpo.
- Abstracción y simplificación de rasgos: Ojos, pelo, color de piel, barba descuidada, proporciones del cuerpo en base a figuras geométricas.
- Los ojos extremadamente grandes se convierten en una abstracción con el fin de exaltar la expresividad del personaje mediante un tono impertinente y desinhibido, además, refuerzan la impresión de poca inteligencia.
- El color de piel también es utilizado por su sentido impertinente, aunque también puede hacerse referencia a la conocida prensa amarillista.
- Exaltación de defectos: Calvicie, barriga.
- Vestimenta: informal con rasgos urbanos
- Ausencia de articulaciones: no se definen codos ni rodillas, estos puntos de doblan en ángulos curvos.



Imagen 10: Homero J. Simpson es la cabeza familiar y un estereotipo del sedentario estadounidense de clase media.

La postura relajada y la forma de caminar lenta y con piernas entreabiertas es una clara referencia al estereotipo del hombre obeso, perezoso, en un descuidado estado físico. También hace referencia a la gran cantidad de alcohol que de este personaje. Se convierte en una representación clásica del promedio estadounidense sedentario.

Take (recursos expresivos)

Se presenta un dinamismo de poca reacción e interpretación en los movimientos de los personajes, lo que se traduce en efectos de monotonía y reacciones planas frente a las situaciones de golpes emocionales, las cuales solo se alteran para reflejar una exaltación como consecuencia de una anécdota. En general no se presenta un take fluido entre la interpretación y los movimientos coordinados del cuerpo del personaje.

Conclusiones

Los Simpsons representan una realidad que sobrepasa fronteras, la cual puede llegar a compararse en una gran cantidad de aspectos con nuestro propio contexto nacional (problemas éticos, matrimoniales, políticos, religiosos, educacionales, étnicos, etc.), debido a que se encuentran cargados de modelos fácilmente reconocibles y asociables a las distintas realidades del mundo occidental, y, por lo tanto, pueden convertirse en verdades universales. Se toman como temas los defectos de la sociedad para hacer una sátira desinhibida e incluso, en algunas ocasiones, polémica.

La construcción de cada personaje del programa (ya forme parte del elenco protagonista o secundario) está trabajado en base a la exageración de un estereotipo existente en la sociedad, reuniendo características positivas y negativas, de las cuales normalmente se ironizan los aspectos peyorativos para darle énfasis al sarcasmo y a la crítica social.

Las herramientas de dibujo utilizadas, adecuadas al género de la animación la hacen ser más cercana al público infantil, debido a que se utilizan códigos de abstracción en el diseño de sus personajes que se relacionan con un mundo fantástico, junto con diálogos en un lenguaje coloquial sencillo de entender, pero, al mismo tiempo, cargados de actualidad y un humor que va desde la inocencia hasta el humor negro, lo cual es acompañado por fondos musicales que ayudan a contextualizar las situaciones emotivas de la historia, orientado hacia un público adulto. Es decir, se transforma en un programa familiar cuya aceptación depende de la mentalidad abierta de los espectadores.

Caso de estudio Nº 2

Nombre de la serie animada y Año de estreno

Diego y Glot. Estreno: 2005.

Creador y/o Productor

Productora Cubo Negro (Chile)

Género

Comedia infantil

Trama argumental del programa

La serie trata sobre la vida cotidiana de Diego Plá Pérez y las aventuras que día a día tiene con su grupo de amigos. Lo acompaña su inseparable mascota Glot, un perro mestizo de un inexplicable color verde, que da un tono humorístico con cada aparición. Diego se encuentra constantemente aconsejado por su familia y personajes de su barrio con los que ha llegado a establecer lazos de amistad. Habita en la ciudad de Santiago, en una casa de dos pisos con sus padres, su hermano mayor y su abuela, manteniendo con todos una buena relación la mayoría de las veces. Su ambiente refleja la realidad de la clase media nacional vista desde los ojos de un niño de 10 años, sin que por ello carezca de realidad.

Principales temas planteados

Dentro de la temática que abordan las historias, éstas se destacan por poseer un alto contenido ético, a través de la resolución de conflictos por parte de los personajes protagonistas.

Entre los temas planteados se encuentran:

- La amistad

Un tema base en cada capítulo es el valor de la amistad, que mantiene unido al grupo de compañeros de Diego y que es puesta a prueba en más de una ocasión.



Imagen 11: Al tratarse de una serie orientada principalmente al público infantil, se recurre a niños como protagonistas, donde cada uno representa un estereotipo infantil chileno. La ingenuidad y curiosidad son características fundamentales para darle lógica a cada aventura.

- La economía familiar y presupuestos

Al ser una familia de clase media, los Plá se ven expuesto a constantes fluctuaciones de presupuesto que hacen revalorizar la importancia de distribuir el dinero. Estos conceptos se ven reforzados a través de una edición especial de capítulos de la serie con alto contenido educacional.

- La importancia de la familia

La unión familiar se encuentra presente en la vida de Diego, abordando la importancia del papel que representan los padres en el desarrollo de un niño. Se encuentran también personajes como la abuela o el hermano adolescente, que se encuentran en distintas etapas de la vida y que representan como los distintos actores ayudan a mantener un equilibrio en el hogar. El contrapuesto se encuentra en el hogar de Violeta, amiga de Diego, que solo vive con su madre ya que su padre se encuentra en el extranjero.



Imagen 12: En la serie se busca representar a la familia chilena tradicional y sus costumbres, en la que cada participante cumple un rol específico en el hogar.

- Idiosincrasia chilena

El programa busca ser un reflejo fiel de la realidad chilena, (especialmente santiaguina, ya que es ahí donde se sitúa la historia), rescatando conceptos, frases, personajes, conductas y situaciones de vida que forman parte de la cultura nacional. El mestizaje cultural, los estereotipos e incluso la inserción de personajes famosos de la tv chilena que pasan con el tiempo a transformarse en símbolos aún sin proponérselo. Todos son elementos que forman parte de una particular visión de la sociedad desde la perspectiva de un niño de 10 años,

buscando retratar equilibradamente los aspectos positivos y negativos sin abusar de ellos como un recurso casi teatral.

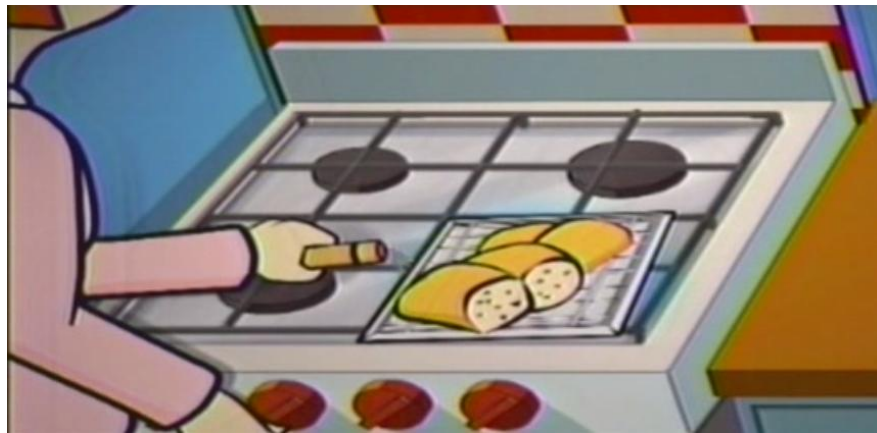


Imagen 13: Se muestran a lo largo de la serie conductas icónicas en las que se hace hincapié, por representar actitudes y tradiciones comunes en la vida cotidiana de la familia chilena de clase media.

- Representación social

La desigualdad social se muestra a través, por ejemplo, de la pobreza, la realidad de los niños que viven en la calle, la repentina aparición de un vagabundo que llama la atención de los niños y la curiosidad de saber su origen y su historia. Además se muestran ejemplos de ambientes del bajo estrato social donde se busca representar la realidad sin recurrir, exagerar o abusar de los estereotipos sub-urbanos y situaciones criminalísticas al que estamos acostumbrados. Constantemente se recurren a prejuicios por parte de los personajes como los detonantes de situaciones problemáticas (por ejemplo: si los niños de la calle eran pobres y sucios, la gente creía que eran delincuentes, en el primer capítulo de la segunda temporada, Armando creía que si Diego se convertía en actor era poco viril, idea que lo atormentaba), lo que busca representar a grandes rasgos el pensamiento conservador y prejuicioso que aún se demuestra en la actitud discriminatoria de algunos chilenos; situaciones que terminan por resolverse a través de una lección social de respeto y tolerancia.

- Relaciones humanas

En general, todos los temas y la problemática apuntan a hacer hincapié en las relaciones interpersonales entre la familia, los amigos, vecinos y otros personajes que se transforman en representaciones estereotipadas de gente real en el contexto nacional. Los protagonistas pueden considerarse como personajes neutros, posibles a de asociar a diversas realidades y, por lo tanto, convirtiéndose en representaciones de nuestra propia conducta e identidad como chilenos.

Valores y antivalores

Los valores que se muestran a través del desarrollo de la serie se enfocan siempre en mostrar la realidad de la idiosincrasia y la cultura chilena (una mezcla de culturas adaptadas a nuestra manera) a través de la vida de una familia de clase media y las tradiciones arraigadas al diario vivir (comidas familiares, mercado o ferias, escuela, juegos, actividades en familia, etc.). Se exploran diversas realidades sociales sin llegar a caer en lo melodramático. Los valores más rescatables son la amistad, la sinceridad, valores clásicos que apuntan a la visión de mundo inocente pero no por eso ignorante, de un niño chileno de 10 años. Los antivalores son los desencadenantes de situaciones divertidas y a la vez problemáticas, siempre al nivel de la infancia, que se resuelven a lo largo de los capítulos. Entre ellos se destacan el engaño ante el miedo al fracaso, la mentira para evitar los regaños, la rebeldía de querer escapar de casa para no perder a sus amigos, la envidia ante un nuevo compañero de curso, etc. También se exponen realidades sociales como la vida de los niños en la calle, desde un punto de vista real, sin explotar ni exagerar el medio en el que se desarrolla la historia.

Público objetivo (Target)

Si bien Diego y Glot es transmitido en un segmento infantil, se trata de un programa cuyo guión fue desarrollado para un público familiar, de modo de encantar y entretener tanto a niños como adultos. Esto permitió que su estreno en el 2005 se realizara en horario prime (22:00 hrs.). Posee un lenguaje coloquial y guiños generacionales que hacen referencias a distintas épocas, a través, por ejemplo, de la inserción de personajes y temas musicales de antaño como canciones de Joe Vasconcellos, Camilo Sesto y Los Prisioneros, entre otros.

Componentes de otros géneros

Comedia, videoclip, animación educativa.

Ritmo de la narración

Las acciones pausadas, pero sin que por eso carezca de dinamismo. Cada escena corresponde a un determinado diálogo, acción y/o fondo musical, que da sentido a la historia. Las transiciones de una escena a otra son rápidas, pero siempre manteniendo el mismo hilo conductor, lo que da como resultado que el tema planteado en el inicio del capítulo se resuelva de manera lógica de principio a fin, sin desviarse hacia otros temas.

Imagen

Se observa una predominancia del encuadre a través de planos medios, planos americanos y una menor utilización de planos generales. Para la puesta en escena se recurrió a la utilización de una paleta de colores planos básicos durante la primera temporada, sin utilización de sombras ni efectos de matiz. A partir de la

segunda temporada, y con la inclusión de herramientas digitales, se optó por dar efectos de relieve por medio de la utilización de sombras planas, asimismo, se incluyeron matizados y distintos efectos artísticos (pinceladas, esfumados, entre otros), recurriendo al dibujo tridimensional para representar de manera más realista los fondos de cada escena (gran plano general (utilización casi nula), planos generales, planos americanos e incluso medios planos) adecuándolos al contexto tradicional de Santiago.



Imagen 14: Los planos más utilizados son el primer plano, medio plano y plano americano. Los planos generales se usan únicamente para contextualizar los espacios en los que se desarrolla la historia. A pesar de esto, en cada imagen se observa un detallado trabajo de los fondos.

Utilización de recursos o herramientas de animación

Diego y Glot comenzó en su primera temporada siendo una animación de estilo tradicional, utilizando la técnica de dibujo cuadro a cuadro. Con la producción de la segunda temporada y el DVD educativo *Diego y Glot Consumidores*, se comenzaron a utilizar herramientas digitales que ayudaron a reducir el tiempo de realización y abrió la posibilidad a la inserción de efectos digitales, animación por capas y técnicas mixtas de representación artística en los fondos de las animaciones.

Lenguaje verbal

Dramático/humorístico, coloquial pero adecuado para el público infantil, con chilenismos y frases propias de la jerga nacional.

Sonido y musicalización

Se cuenta con una banda sonora propia para el tema de entrada de cada programa. Como telón de fondo para situaciones específicas se utilizan temas de conocimiento popular de distintos períodos generacionales (en español) para enfatizar los momentos emotivos de la historia principal. Se hace referencia a artistas musicales de distintos géneros, desde Camilo Cesto, Emmanuel, Joe Vasconcellos, hasta Los Prisioneros, algunos de ellos personificados a través de personajes dentro de historia, siempre haciendo referencia a un público familiar, compartido entre padres e hijos.

Personajes

Para el presente estudio se ha tomado como ejemplo al personaje protagonista Diego, por ser el personaje clave de cada capítulo y alrededor de cual giran los acontecimientos que dan forma a la historia.

Descripción:

Diego Plá Pérez es un niño de diez años, cabello castaño y ojos bondadosos. Su personalidad se define por ser curiosa y aventurera. Respetuoso con sus padres, pero con un cierto grado de rebeldía cuando las decisiones de éstos pueden separarlo de sus amigos. A través de la serie se observa como acostumbra tomar situaciones precipitadas que lo involucra en situaciones confusas o problemáticas. El personaje busca ser un reflejo de un niño normal de clase media, sociable, que se encuentra inmerso entre la inocencia de la infancia y la curiosidad y el deseo de conocer y desenvolverse en el mundo que le rodea.

Caracterización

Entre las características más importantes que se observan en el personaje se encuentran:

- Poca abstracción de forma en cuanto a estructura humana.
- Proporciones relativamente cercanas a las humanas en cuanto al tamaño en el cuerpo, exceptuando la cabeza, en la cual se exageran sus proporciones para otorgarle una mayor expresividad a los cambios faciales ante una reacción (fisonomía que únicamente corresponde a los personajes protagonistas dentro de la historia).
- Iconicidad: estereotipo del niño chileno de clase media, características dentro del promedio real: piel clara



Imagen 15: Diego representa al estereotipo del niño chileno, aunque se encuentra más asociado al modelo infantil de la década de los 90.

(respetando el color de la piel humana), cabello y ojos castaños. La estética mágica- fantástica se da por medio de otros personajes, como el color de Glot.

- Simplificación de las líneas del rostro, centrando expresividad en los ojos.
- Animación de elementos del rostro: Ojos y cejas denotan mirada complaciente, comúnmente conocido como ojos caídos, lo que refuerza la idea de inocencia (ya que se trata de un niño).
- Vestuario: informal con toques urbanos.

Take (recursos expresivos)

Se presenta un take fluido, utilizando sutiles interpolaciones de expresión en los cambios de actitud en un solo turno frente a un golpe emocional, se observan tenues estacionamientos entre la transición de diálogos y situaciones que hacen que los movimientos de los personajes sean más reales en coordinación con otras parte de su cuerpo frente a una reacción. Junto con esto se observa, a partir de la segunda temporada, un rediseño de los personajes ayudó a realzar características como la expresividad de los ojos.

Conclusiones

En Diego y Glot se busca retratar la realidad de la idiosincrasia chilena desde los ojos de un niño. Se convierte en un reflejo de la perspectiva del chileno desde la clase media, con una mirada objetiva hacia las otras clases sin caer en la exageración despectiva ni en estereotipos peyorativos. Es un intento bien logrado de mostrar los aspectos de la realidad chilena desde una perspectiva que roza lo humorístico.

Dentro de la serie se puede observar que se recurren a pocos elementos relacionados con una estética mágica-realística. Entre estos ejemplos nos referimos específicamente a la paleta de colores aplicados a la piel de ciertos personajes, protagonistas o secundarios, como el cabello de Violeta, el pelaje verde de Glot, el color de piel azulado de la abuela Margarita (solo desde el inicio de la segunda temporada) y el tono verde del profesor de teatro, o a la inserción de elementos humorísticos entre los personajes extras, como un cíclope entre el jurado de un concurso, los cuales no afectan el desarrollo de la trama y aportan un sentido más bien anecdótico a una animación cuyo público objetivo abarca principalmente la niñez.

El dibujo animado utilizó en sus comienzos la técnica tradicional del cuadro a cuadro, siendo pionera en el uso de estos recursos para un programa infantil. Para la producción de la segunda temporada se incorporó el apoyo de herramientas digitales que contribuyeron a limpiar la gráfica y a realzar la expresividad de los personajes mediante efectos computacionales, sin perder el objetivo general del proyecto.

Cuarto capítulo

IX. Resultados y discusión

El análisis realizado permitió corroborar la decisión de escoger una metodología de tipo descriptiva para el desarrollo del estudio, ya que ésta, junto con la bibliografía citada respecto al tema y la elaboración del estado del arte (o marco teórico) permitieron estructurar un instrumento de análisis adecuado para cumplir con los objetivos del estudio de dilucidar los códigos audiovisuales que rigen el estilo de animación presente en la actualidad. La elaboración de la ficha de ítems consintió en una clasificación de los diferentes componentes de los sujetos de estudio y descripción de cada segmento por separado. Este desglosamiento de la información permitió comparar los distintos componentes de ambas series entre sí, definiendo así diferencias y similitudes que en un principio eran difíciles de percibir en su conjunto.

Luego de esto, y a partir del estudio de casos de animaciones transmitidas por la televisión chilena orientadas hacia los niños, se llegó a los siguientes resultados y conclusiones:

En un mundo cada vez mas tecnológico, donde las herramientas para comunicar y entretener entregan una amplia gama de perfeccionismo, tanto visual como audiovisual y que los avances de la tridimensionalidad y la imagen de alta definición conquistan cada día las masas ávidas de entretenimiento donde ya no solo el niño o pre-adolescente disfrutan de series animadas o del comic, sino que ha llegado a convertirse un parte de los intereses del segmento correspondiente al adulto joven reclama y reasume sus gustos sin ningún pudor de series animadas que lo hicieron crecer y soñar con mundos fantásticos, los cuales, desde el punto de vista tanto tecnológico como el de la temática a tratar con la actualidad y

mentalidad del joven de hoy podríamos definir como de una diferencia abismante, nace un fenómeno intermedio.

La serie televisiva de animación conocida como *Los Simpsons* da sus primeros pasos tímidos pero que al poco andar se da cuenta que su estrategia comunicacional hacia el público, que es un consumidor exigente, logra un *feeling* inesperado, utilizando como herramienta principal el absurdo, una psicología inversa, la misma que utilizan algunos tipos de humoristas para hacer reír a su audiencia, resaltando los propios problemas personales o sociales e incluso exagerando sus temores, en donde ningún tema les es tabú (política, religión, consumismo, adicciones, etc.). Las series animadas y que tradicionalmente abarcaban a la tele-audiencia infantil logran, al poco andar, provocar un fenómeno inesperado y poco común, ampliar esta idea de adaptar la animación a un público adulto que logra en muy breve plazo adecuarse ya que, el trato de lo absurdo e irónico es mejor recepcionado por este segmento de audiencia.

En el argumento de esta animación la balanza del equilibrio se logra conformando una familia en donde el padre y el hijo tienen un total desapego a la formalidad, provocando que el espectador incluso se sienta identificado con sus comportamientos y a veces, por qué no decirlo, con actitudes frente a la vida y a las relaciones personales.

Conscientes de poder exagerar, le entregan un poco de cordura y medida al espectador con los personajes de la madre y la hija, provocando así un fenómeno muy particular e intrínseco en el consumidor, que es la capacidad de reírse de sus propias tragedias y miedos, de burlarse de lo absurdo pero que necesita que alguien le establezca límites y que mejor que la figura materna.

Otro fenómeno particular que tiene esta serie es el formato en el cual fue creado, utiliza herramientas convencionales de animación cuadro a cuadro, en donde sus trazos y dibujos de caracterización de personajes son simples y esbozan sutilmente rasgos particulares según sus personalidades mediante la abstracción,

encajando perfectamente con la objetivo comunicacional del programa Esto, junto con la irreverencia de sus temas, se transforman una simbiosis perfecta que termina por originar un entusiasmo y predilección en sus espectadores.

El éxito de esta serie en distintos países del mundo da como resultado un re-encantamiento por las técnicas originales de la animación cuadro a cuadro, en desmedro del abuso desmedido al que ha llegado la utilización de la tecnología digital, que muchas veces pasa de ser un recurso que ayuda a dotar de más fluidez y realismo a una narración, a transformarse en un enemigo que termina por animar a personajes totalmente rígidos y carentes de expresiones humanas. Esta situación conlleva al surgimiento de nuevas experimentaciones en el área multimedia, como herramienta para el mejoramiento y optimización de las técnicas de animación originales como un complemento, dando como resultado un amplio campo de desarrollo en cuanto a técnicas mixtas en el área del diseño multimedia.

Este nicho abierto provoca una necesidad y abre un camino para que surjan nuevas series animadas y de consumo diario en el medio televisivo con temas sociales, es así como a nivel nacional se crea también la serie de entrega familiar *Diego y Glot*, más enfocada al público infantil, recreando situaciones cotidianas, tratando los temas a un nivel más familiar, donde interactúan sentimientos y situaciones entre hermanos, padres y abuelos y de cómo se relacionan con su medio ambiente local, adapta sus vivencias con un trato más amigable con el espectador, utiliza más sutilmente el absurdo y la ironía, otorga sutilmente características humanas a los animales (pensamientos, expresiones faciales, entre otros, sin que por ello se alejen de su papel de mascota), buscando claramente captar la atención del público infantil, lo que hace de esta serie animada un proyecto que entrega al espectador una adaptación mas localista de esta corriente de animación, el tratamiento de temas abarca o se limita a situaciones personales o grupales, ya que esta serie animada en particular al pertenecer a nuestra realidad no toca temas relacionados a religión, política o sexualidad, es decir, abarcar temas que por apertura ideológica aún son delicados a nivel cultural y nos diferencia claramente con países con una mentalidad más abierta y una mayor

libertad de expresión o de trato con situaciones que en nuestro medio podrían llegar a herir susceptibilidades. Es, decir, que, a grades rasgos, se trata de una serie animada inteligente, que sabe llegar al público e ironizar sobre ciertas temáticas, pero que se limita al manejo de conceptos utilizando para su fin códigos audiovisuales que respeten un conservadurismo acorde a la realidad nacional.

En *Diego y Glot* el trato reflejado en sus temas, como también, el vocabulario utilizado en sus guiones demuestra claramente su relación íntima con el medio local para el cual fue creado. *Diego y Glot* aporta enseñanza y reflexión en temas como el diario vivir o relación entre hermanos, busca identificarse con segmentos pre-adolescentes y juveniles al utilizar sus códigos y costumbres de comunicación y representa una realidad más amigable y menos catastrófica para enfrentar el día a día, invita a participar en sus aventuras al público infantil mediante la utilización de recursos simbólicos y fantásticos, al caracterizar animales e imaginar una interacción con ellos, con el conocimiento de que al abarcar estos segmentos de audiencia se logra construir una serie atractiva para toda la familia.

X. Conclusiones

El análisis realizado de los casos de estudio seleccionados, junto con su comparación respecto de los antecedentes anteriormente recopilados y procesados en el desarrollo del estado del arte, permitieron obtener importantes conclusiones respecto de las similitudes y diferencias claves existentes entre los programas con más presencia programática de origen extranjero y nacional que se emiten actualmente en la televisión nacional abierta y que se encuentran enfocados principalmente a abarcar el segmento de público infantil.

En primer lugar y tras la observación de ambas series, se observa que existe actualmente una ampliación del espectro de público objetivo, a diferencia de lo que comúnmente ocurría hasta la década de los '90, en donde la animación se encontraba estrictamente limitada en cuanto a los rangos de edad. Existían programas exclusivamente para pre-escolares, niños, pre - adolescentes, y adolescentes, excluyendo como público objetivo al segmento adulto, lo cual puede atribuirse a que en la actualidad los distintos medios de comunicación, tecnología y nuevas ideologías liberales han acortado la brecha generacional que se presentaba años atrás, por lo que todas las personas insertas en los segmentos antes mencionados hoy en día poseen características comunes más evidentes, que permiten el desarrollo de estrategias de comunicación propicias para públicos mixtos.

El dibujo animado permite al público acceder a la exposición de diferentes tipos de concepciones y perspectivas sobre la verdad en el mundo, en determinados momentos históricos y bajo los códigos sociales de una cultura específica. Esto permite que el espectador obtenga un extenso espectro de realidades que de otro modo pasarían desapercibidas para él en su diario vivir. Por lo tanto, el dibujo animado se transforma en un medio difusor de la diversidad cultural, dentro de la cual logran destacarse modelos de conducta que resultan fácilmente asociables a distintas culturas a través de representaciones de estereotipos universales (tal

como en el caso de *Los Simpsons*, donde las características psicológicas de algunos personajes se transforman en modelos que fácilmente podemos asociar a algunos personajes de nuestro país, como políticos, religiosos y otras personalidades públicas, así como también la mayoría de los temas que se tratan en sus capítulos representan de cierta manera los mismos problemas que enfrenta nuestra sociedad a nivel nacional).

La diversidad en la mezcla de culturas y códigos universales abre la mente de los niños a recibir más información de la que antaño comprendíamos nosotros mismos en nuestra infancia y, debido a eso, se observa una percepción más amplia del mundo a una edad más temprana.

A raíz de ello se da la aparición de un rango de edad que se ha ampliado al grado tal de que los programas de animación ya no son únicamente parte del gusto infantil, sino que pueden clasificarse más bien como familiares y, en muchos casos, se observa un alto contenido de temas sociales y personales, modelos de conducta y lenguaje verbal desinhibido orientado a la comprensión del segmento adulto, pero el que, sin embargo, es comprendido perfectamente también por los niños.

Esto ha dado como consecuencia un importante cambio en las estrategias comunicacionales que emplean las productoras de animación en cada uno de sus proyectos, a través de la utilización de un lenguaje coloquial que raya en la violencia e impertinencia y el diseño de personajes con actitudes cada vez menos conservadoras que se sumergen de manera explícita en los problemas de la sociedad. Se deja de lado ya la visión de la animación occidental como un mundo lleno de fantasía, los nuevos temas planteados ya no involucran una inundación de elementos simbólicos de origen mágico sino que se convierten en un reflejo del mundo real y las situaciones pueden incluso volverse tan comunes que a los ojos del espectador son totalmente realizables.

En cuanto al cumplimiento de los objetivos propuestos para esta investigación, se logró identificar que ambas series trabajan códigos audiovisuales similares en cuanto a técnicas y utilización de recursos gráficos. Se trabajan principalmente planos americanos, planos medios y primeros planos, dejando en un cuarto plano la utilización de planos generales, es decir, la intencionalidad de esto se encuentra en que el objetivo principal es enfatizar las emociones y la expresividad de los personajes frente a cada situación y no otorgarle mayor trascendencia al escenario, ya que las vistas de éste se utilizaban solo para contextualizar cada escena, al igual que una paleta de colores planos. Por otra parte, se identificaron también similitudes en cuanto a la utilización de fondos musicales para reafirmar las escenas emotivas de la narración, donde los temas musicales generalmente correspondían a canciones conocidas y de generación joven- adulta, cuya selección ayudaba en gran parte a identificar el límite máximo rango de edad del espectador hacia el cual se dirige cada programa, es decir, se trata de un target familiar y no únicamente infantil.

Respecto a las estrategias comunicacionales que ambas trabajan, éstas se basan en otra característica similar y, a la vez, diferente: en ambas producciones se recurre a impactar mediante la temática social ligada a la realidad del contexto en el cual se desarrolla. Si bien en ambas series animadas se tocan temas de índole social, éstos reflejan una profunda y estrecha relación con el tipo de pensamiento cultural al cual pertenecen. Por ejemplo, en *Los Simpsons*, las problemáticas son presentadas al espectador mediante un guión donde prima lo irónico y el sarcasmo, donde lo peyorativo se muestra de manera cruda e incluso, a veces, cruel, pero se preocupan de darle un toque satírico, cayendo en el género del humor negro. Se habla abiertamente de religión, política, homosexualidad, adicciones, etc. sin ningún tipo de censura, muchas veces aludiendo a los nombres de personajes públicos como referentes. En cambio, *Diego y Glot* es una producción chilena y, por lo tanto, se identifica con la idiosincrasia nacional, una cultura que aún no se encuentra demasiado abierta de mente para burlarse de nosotros mismos y de nuestros problemas, una sociedad donde un comentario crudo llega a causar polémica y muchas veces se prefiere ocultar ciertas cosas,

manteniéndolas como tabús, que hablar de ellas y resolverlas. Debido a esto, *Diego y Glot* se centra en mostrar una visión objetiva de la realidad nacional sin entremezclarse con aquellos temas que pudieran resultar delicados para algunas personas, y se limita a mostrar la vida del chileno de clase media desde una perspectiva positiva, rescatando los valores y los símbolos de la cultura urbana que forman parte de nuestra identidad, sin que por eso carezca de humor e ironía en algunos casos. Esta identidad se presenta también mediante la utilización de un lenguaje coloquial absolutamente chileno, sin caer en la grosería o en lo burdo. Los estereotipos rescatan personajes que muchas veces pasan desapercibidos para la sociedad, y busca de no caer en las bromas clichés. Se trata de una representación casi fiel de la realidad desde la perspectiva sencilla de los ojos de los niños de hoy, sin recurrir a las exageraciones de los programas televisivos que intentan mostrar nuestra realidad de manera melodramática.

Finalmente, podemos concluir respecto a esta parte del análisis, que la dirección hacia la que se encauza la animación nacional se encuentra ligada a seguir de cerca las últimas tendencias en cuanto a tecnología digital, mezclando éstas con las técnicas de dibujo tradicional, en una búsqueda constante de una identidad nacional. Las empresas productoras de animación se encuentran integradas en su mayoría por diseñadores, los cuales no solo se encargan de la realización de la animación en sí, sino del estudio conceptual y de hacer de la producción un sistema producto que los ayude a posicionarse en el mercado televisivo. Respecto a las temáticas planteadas, éstas están comenzando a volcarse hacia lo social y cotidiano, un espejo de la realidad nacional, siguiendo la línea de las producciones de los países globalizados como Estados Unidos, esperando que con el tiempo los propios cambios y una mayor tolerancia de la mentalidad chilena les dé la libertad de explotar distintos temas sin causar polémicas ni disgustos en los espectadores, sino otorgándoles la capacidad de identificarse con las historias y los personajes de las animaciones e incluso reírse de sus propios defectos, aceptándolos como parte de nuestra idiosincrasia, nuestra identidad.

En cuanto a las técnicas utilizadas para transmitir cada uno de los códigos pertenecientes al programa animado, podemos encontrar claras diferencias en la idealización y posterior producción de un proyecto en este género: los que buscan la perfección en la animación y utilizan las más modernas tecnologías para lograr representar mundos fantásticos de modo tal que parezcan parte de la realidad, dándole una identidad claramente definida a cada una de sus obras, destituyendo casi por completo el dibujo en papel y donde el espectador se siente casi parte de la serie o la película, un segundo tipo entre los que encuentran en la técnica de animación convencional cuadro a cuadro un verdadero arte digno de conservar sin alteraciones, y aquellos que ven en ambas técnicas no una limitación, sino dos recursos capaces de complementarse en un sistema para dar origen a un producto mucho más acabado y con un lenguaje identitario único. En este punto juega un papel fundamental el papel del diseñador, quien es el encargado de unir todos los elementos que componen el proyecto, encontrando el equilibrio perfecto entre una obra de arte y un producto sustentable para ser insertado con éxito en el mercado, un profesional que debe dominar las herramientas multimediales y técnicas gráficas para saber cómo darle forma a su idea, pero sobre todo debe dominar a la perfección las estrategias comunicacionales que transformarán al proyecto en un sistema y lo llevarán al éxito por medio de su difusión y el interés que genere en el público objetivo se verá afectado directamente por las decisiones que éste tome.

La televisión se transforma en un medio altamente influenciador en nuestras vidas, tanto de forma directa como indirecta. En nuestro papel de diseñadores, debemos conocer y manejar estas herramientas para la creación e innovación de nuevas estrategias comunicacionales que nos ayuden a posicionar nuestros proyectos en el mercado. La animación se presenta como un recurso comunicativo que gracias a su grado de abstracción y su lenguaje y percepción de fantasía llama la atención y encanta al público de una manera sutil y fácil de asimilar. Se transforma, así, en una herramienta válida en el campo del diseño para la creación de proyectos comunicacionales que busquen llegar a la gente mediante la entretención.

Esta investigación abre la oportunidad de seguir investigando los códigos comunicacionales en otros programas de animación tanto chilenos como extranjeros (por ejemplo, asiáticos o europeos) de modo de descifrar distintos tipos de códigos audiovisuales y así establecer parámetros más amplios de comparación con nuestros propios productos animados, para estudiar la concordancia de cada uno de ellos como representante de su propia cultura, logrando así establecer estrategias comunicacionales que nos ayuden a realizar proyectos animados con una alta inserción del diseño como base, a través de los cuales se comience a construir una verdadera y reconocible identidad de la animación chilena.

XI. Referencias Bibliográficas

Libros

- Cámara, Sergi. 2006. El dibujo animado. 2ª Edición. Barcelona, España. Editorial Parragón. 192 p.
- Taylor, Richard. 2000. Enciclopedia de técnicas de animación. Edición en español. Buenos Aires. Argentina. Editorial La Isla. 176 p.
- Wiedemann, Julius. 2007. Animation Now. Editorial Madrid. España. Editorial Taschen. 576 p.

Tesis

- Trejo, Karina. 2004. Propuesta de una guía que permita desarrollar proyectos mexicanos de televisión infantil. [En línea]. Tesis Profesional. Universidad de las Américas Puebla. Cholula, Puebla, México. Disponible en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/trejo_f_k/ [Consultado el día 28 de mayo de 2009]

Congresos

- Font Comas, Joan. 2004. La animación como instrumento de representación. [En línea]. X Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica. Universidad de Granada. Granada, España. Disponible en: <http://www-etsav.upc.es/cairat/cat/publ/animacion-04.pdf> [Consultado el día 08 de junio de 2009]

Publicaciones electrónicas

- Santa Cruz, Eduardo. 2000. El neopopulismo de la televisión chilena. [En línea] Revista comunicación y medios. “Prensa y Transición”. Año 12, nº 12. Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/12santacruz.html> [Consultado el día 25 de mayo de 2009]
- Cabeza Soberón, Marian. 2004. Utilización educativa de dibujos animados. [En línea]. Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos, Universidad de La Rioja, La Rioja, España. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1030639> [Consultado el día 07 de abril de 2009]
- Yébenes Cortés, María del Pilar. 2004. Los lenguajes del código animado. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés). [En línea]. Universidad Europea de Madrid. Madrid, España. Disponible en: <http://www.scribd.com/doc/7133085/Los-Lenguajes-Del-codigo-Animado-Pilar-Yebenes> [Consultado el día 07 de abril de 2009]
- Del Villar Muñoz, Rafael. 2005. Programación de dibujos animados en televisión en Chile y mundos diegéticos presupuestos. [En línea] Revista Comunicación y medios. “Cultura Audiovisual”. Año 15, nº16. Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en: http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/16/programacion_dibujos_animados_r_delvillar_cym_16.pdf [Consultado el día 20 de mayo de 2009]

- Pérez Garcías, Fina y Urbina Ramírez, Santos. 2005. Violencia en los dibujos animados de ayer y hoy. [En línea]. Estudio. Dpt. de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación. Universitat de les Illes Balears. Mallorca, España.

Disponible en: <http://gte.uib.es/publicacions/articulos/huelva05.pdf>
 [Consultado el día 18 de junio de 2009]
- Jost, François y Chambat-Houillon, Marie-France. 2005. Padre-hijos: miradas cruzadas sobre los dibujos animados. [En línea] Revista Comunicación y medios. "Cultura Audiovisual". Año 15, nº16. Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en: http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/16/padres_hijos_jost_y_chambat_cym_16.pdf [Consultado el día 24 de mayo de 2009]
- Rodríguez Cunill, Inmaculada. 2003. ¿Cómo se crean nuevos códigos audiovisuales para captar audiencias?. [En línea]. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación. Nº 21: Tecnologías en la era de la globalización.

Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=755233>
 [Consultado el día 18 de mayo de 2009]
- Fajnzylber R, Víctor. 2002. Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismos y construcción de nuevas identidades. [En línea] Revista Comunicación y Medios. "Globalización: Identidades emergentes". Nº 13. Instituto de la Comunicación e imagen. Universidad de Chile. Disponible en: <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/13/fajnzylber.pdf>
 [Consultado el día 12 de junio de 2009]

- Silinger, Enrique. Braga, María. Busaniche , Julio y Eymann, Alfredo. 2001. ¿Qué ven nuestros niños en la televisión? Pokémon: un modelo de análisis. [En línea] Archivos del Congreso Argentino de Pediatría. Vol. 99 N° 5. Disponible en: http://www.sap.org.ar/staticfiles/archivos/2001/arch01_5/426.pdf [Consultado el día 19 de junio de 2009]
- Comité Federal de Radiodifusión Argentino.2000. Una cuestión preliminar al análisis de contenido de los Dibujos Animados. [En línea]. Disponible en: http://www.comfer.gov.ar/web/Varios/Estudios/Contenido_en_los_medios/dibujos.pdf [Consultado el día 02 de junio de 2009]
- Ministerio de Educación del Perú. La Televisión Educativa y su aplicación en el aula. [En línea]. Disponible en: http://www.oei.es/tic/guia_TV_v9.pdf [Consultado el día 18 de Mayo del 2009]
- TIMEIBOPE. 2009. ¿Qué es un punto de Rating?. [En línea] Disponible en: <http://www.peoplemeter.cl/timeibope/rating.asp> [Consultado el día 14 de junio 2009]

Web

- **Diego y Glot**
<http://www.diegoyglot.cl/>
Página oficial de la serie chilena Diego y Glot. Información sobre personajes, trama argumental, noticias, datos, descargables, actividades y concursos relacionados con el programa de televisión.
- **Cubo Negro**
<http://www.cubonegro.cl/>
Página oficial de la empresa productora chilena creadora de Diego y Glot. Incluye información, portafolio y contacto.

- **Sernac**

<http://www.sernac.cl/noticias/detalle.php?id=1997>

Referencia a campaña impulsada por el SERNAC, utilizando como imagen a los personajes de la serie Diego y Glot, a través de la edición de un DVD educativo titulado: Diego y Glot Consumidores. Se permite también la descarga de los capítulos que integran esta campaña educativa.

- **The Simpsons**

<http://www.thesimpsons.com/>

Página oficial de la serie Los Simpsons. En inglés. Información, trama argumental, galerías, descargas, noticias y links.

- **Los Simpsons**

<http://www.lossimpsons.net/>

Página oficial de la serie Los Simpsons en español. Información sobre la serie, trama argumental, galerías, noticias y links.

- **Los Simpsons en Canal13**

<http://simpsons.canal13.cl/>

Página relacionada con esta serie de televisión, desde la página oficial de canal13, único canal chileno con los derechos de su transmisión.

- **Los Simpsons en Argentina**

<http://www.blogdelosimpson.com.ar/>

Página dedicada a la serie televisiva, desde Argentina.

Imágenes de referencia

Imagen 01: Extraída del sitio web oficial de Tom y Jerry

<http://www.tomandjerryonline.com/pictures.cfm>

Imagen 02: Extraída del sitio

<http://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/fotos6.htm>

Imagen 03: Extraída del sitio web oficial de MundoNick

<http://www.mundonick.com/canal/series/padrinosmagicos/sp/index.jhtml?>

Imagen 04: Extraída del libro de Cámara, Sergi. 2006. El dibujo animado. 2ª Edición. Barcelona, España. Editorial Parragón. p 11.

Imagen 05: Extraída del sitio web oficial de UP

<http://disney.go.com/disneypictures/up/main.html#/epk/gallery/>

Imagen 06: Extraída del sitio web

<http://www.lossimpsons.net/galeria/>

Imagen 07: Extraída del sitio web

<http://www.lossimpsons.net/galeria/>

Imagen 08: Extraída del sitio web

<http://www.lossimpsons.net/galeria/>

Imagen 09: Extraída del sitio web

<http://www.lossimpsons.net/galeria/>

Imagen 10: Extraída del sitio web

<http://www.lossimpsons.net/galeria/>

Imagen 11: Extraída del sitio web

<http://www.sernac.cl/noticias/detalle.php?id=1997>

Imagen 12: Captura de imagen

Cubo Negro. Digo y Glot. 2ª temporada. Episodio nº 1: Ser o no ser.

Imagen 13: Captura de imagen

Cubo Negro. Digo y Glot. 2ª temporada. Episodio nº 1: Ser o no ser.

Imagen 14: Captura de imagen

Cubo Negro. Digo y Glot. 2ª temporada. Episodio nº 1: Ser o no ser.

Imagen 15: Extraída desde el sitio web oficial de Diego y Glot

<http://www.diegoyglot.cl/index2.html>

XII. Anexos

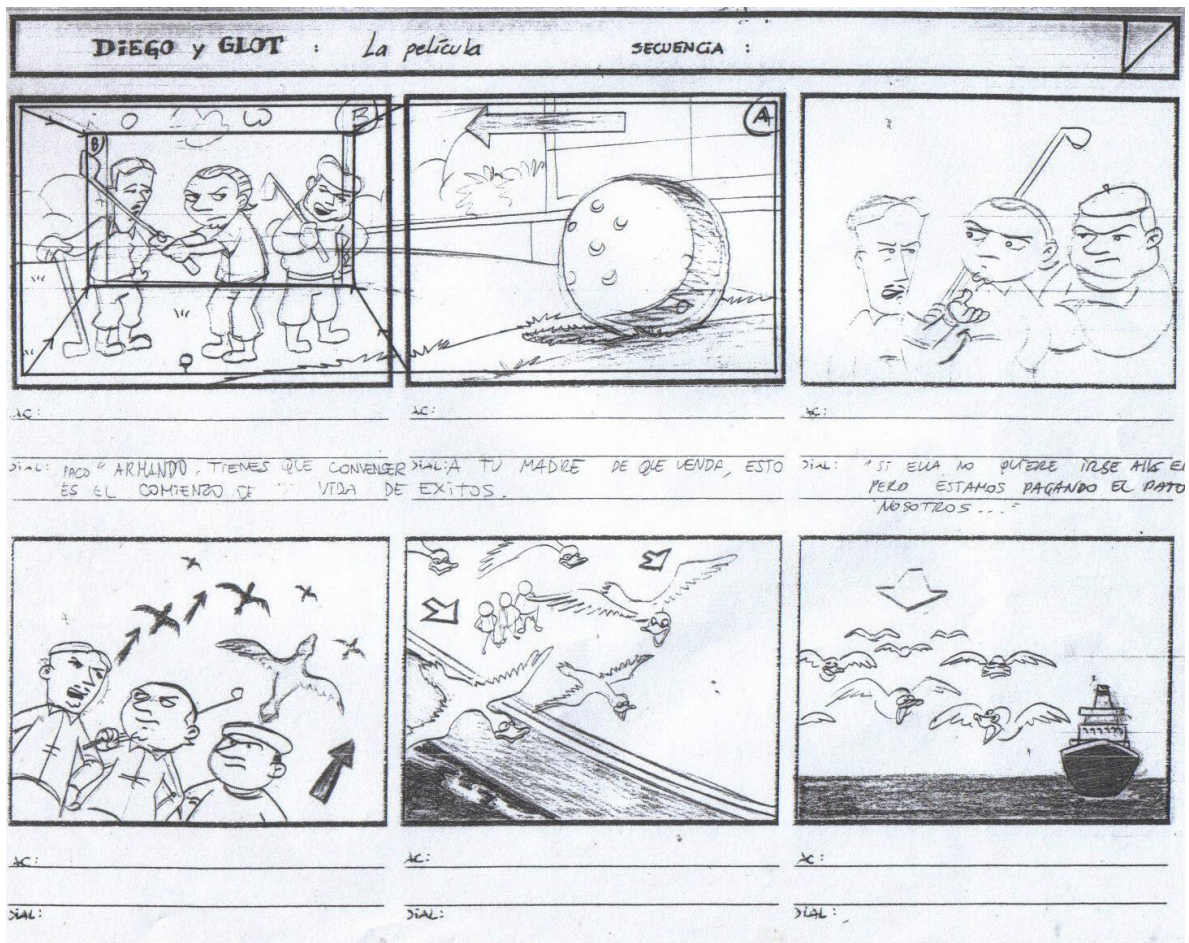
Anexo N° 1

Fondos originales para la producción de la primera temporada y película de Diego y Glot.

Gentileza de Mario Benavides, Diseñador gráfico e ilustrador titulado INACAP, Profesor de la Universidad de Aconcagua y el Instituto Tecnológico de Chile.

Colaborador en la producción de Diego y Glot en conjunto con Cubo Negro.

Story board Diego y Glot, La película.



Fondos originales para la primera temporada de la serie Diego y Glot (2005)

