

| | | | |
|---|-------------------------|---------|----------|
|  | TRABAJO DE GRADO | Código | |
| | | Versión | 04 |
| | | Fecha | 23-05-24 |

FICHA TÉCNICA

Diseño en movimiento: 'El Siguiente Programa' en la exploración de la identidad gráfica y la narrativa satírica

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| Programa Académico: | Diseño gráfico |
|----------------------------|-----------------------|

| | | |
|---------------------------------------|----------|--|
| Proyecto de Investigación | X | |
| Monografía | | |
| Participación en investigación | | |
| Línea de investigación: | | |

Investigadores

| Nombre | Cédula | Correo electrónico |
|-----------------------------|------------|-----------------------------|
| Leidy Lizeth Arteaga Bedoya | 1216729711 | leidy.artegabe@amigo.edu.co |
| Juan Esteban Suárez Cataño | 1007253418 | juan.suarezca@amigo.edu.co |

Asesor

| Nombre | Institución | Correo electrónico |
|----------------------------|------------------------|------------------------------|
| Juan Esteban Ocampo Rendón | U. Católica Luis Amigó | "juan.ocampoen@amigo.edu.co" |

Fecha de entrega: 23/05/2024

**DISEÑO EN MOVIMIENTO: 'EL SIGUIENTE PROGRAMA' EN LA EXPLORACIÓN
DE LA IDENTIDAD GRÁFICA Y LA NARRATIVA SATÍRICA.**

LEIDY LIZETH ARTEAGA BEDOYA

JUAN ESTEBAN SUÁREZ CATAÑO

ASESOR

JUAN ESTEBAN OCAMPO RENDON



UNIVERSIDAD CATÓLICA
LUISAMIGO

UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ

PREGRADO DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN, COLOMBIA

2024

Resumen

La animación es una industria aún naciente en el marco nacional. Aunque sus orígenes se retoman a la década del 70 y con el correr del tiempo se han producido series, cortometrajes, largometrajes, anuncios, sketches, campañas políticas e incontables animaciones independientes y de gran presupuesto, aún existe un estigma social que rodea toda la escena de la animación en Colombia. Un supuesto que contribuye a su escasa difusión, falta de oportunidades de expansión dentro del medio y a que hoy en día la gran mayoría de animadores independientes busquen dar a conocer sus obras con productoras y festivales extranjeros. Todo en un momento donde la escena artística contemporánea del país ha tomado lugar a nivel internacional, la cultura colombiana se ha hecho eco de sus tradiciones, de su diversidad y de su belleza tanto étnica como natural; Pero aun con todas estas connotaciones, una de las artes gráficas que más ha crecido a nivel mundial, como es la animación, sigue sin tener la relevancia que merece. La misma que desde hace ya varios años dejó atrás esa etiqueta de ser ‘dibujitos para niños’.

La presente investigación en búsqueda de exponer y dar visibilidad al panorama de las producciones animadas en Colombia centra su enfoque en la primera y más popular obra animada del país: ‘El Siguiendo Programa’ (1997-2001), desde un análisis detallado de sus componentes visuales y narrativos como: la caracterización, representación y enriquecimiento de lo que definimos como un componente cultural.

Se busca expandir las áreas de conocimiento de forma multilateral, donde no solo se genere un análisis con la finalidad de exponer resultados desde un proceso investigativo, sino que a la par de estos se produzca una reflexión y un conocimiento de valor para todos aquellos miembros (o no) de la academia y la industria gráfica que desean conocer más de los elementos que catapultaron la mencionada obra a ser una de las más valiosas en el panorama televisivo de Colombia, de cómo

la han plasmado y cómo se ha ejemplificado para transmitir desde su estética y su narrativa lo que es parte también de nosotros, la propia sociedad.

Esta investigación está construida sobre la metodología cualitativa, su complemento desde la metodología proyectual se aborda desde el modelo '*Design Thinking*' para entrega final de un Fanzine que presenta de forma creativa los datos obtenidos representándolos de manera clara, de utilidad para los creativos gráficos como elemento referencial o enciclopédico, como aporte social para ser un medio expositivo al público y de la propia riqueza que entraña la cultura pop.

Pregunta de investigación

¿Cuáles fueron los elementos gráficos y narrativos que estuvieron presentes en "El Siguierte Programa" para impactar en la cultura pop a finales de los años 90 en Colombia? Desde el ámbito gráfico, lograr ver la relación que hay entre los elementos visuales y narrativos para identificar un modelo de construcción gráfico y un estilo específico.

Descripción del proyecto

Justificación

Desde sus orígenes en la década de los 70, la animación como producto televisivo fue construyéndose desde reflejo de la sociedad y el panorama nacional, que mutaba con el paso de los años, los cambios generacionales propios de las épocas, y el desarrollo cultural y tecnológico que se evidencio en la escena artística y gráfica del país.

La animación ha buscado durante muchos años ser el reflejo visual de las ideas, críticas y elementos sociales que abundan dentro de la cultura. Es justamente ese factor social el que da apertura a la búsqueda y análisis que pretende esta investigación; En el ámbito de la cultura

mediática y la comunicación visual, “El Siguiete Programa” (Noguera, R., 1997) se alza como un emblema singular de sátira y comedia animada que dejó una huella duradera en la percepción de los adolescentes y jóvenes en la Colombia de finales de los años 90. A través del análisis sociocultural, este estudio se sumerge en el entramado de esta producción, tanto a nivel gráfico como narrativo generando una constancia del manejo artístico en su amplio margen de componentes visuales, formas, texturas y colores como el reflejo de un análisis.

Son muy pocas las producciones independientes o comerciales que logran saltar la brecha del desconocimiento y hacerse un espacio en el consciente colectivo, una de ellas: ‘El siguiete programa’.

Esta investigación adquiere relevancia si buscamos comprender cómo la comunicación visual y el diseño gráfico pueden influir en la formación de la cultura popular y la percepción crítica, el contexto de recepción televisiva puede, entre otros factores, ser una importante fuente de aprendizaje y desarrollo socio moral desde los recursos simbólicos con los cuales interactúa, mientras hace su construcción de identidad (Harwood, 1999; Montero, 2006; Pindado, 2006). El análisis detallado de los elementos visuales de "El Siguiete Programa" contribuirá a la comprensión de cómo la sátira y la comedia animada llegan a ser medios efectivos para transmitir mensajes, enriqueciendo así el campo académico de los estudios de medios y comunicación visual.

Alcance

La investigación se centrará en la serie "El Siguiete Programa" durante su emisión original, es decir, desde 1997 hasta 2001.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar un *fanzine* como material académico que presenta de forma creativa los datos obtenidos representándolos de manera clara, de utilidad para los creativos gráficos y como aporte social para ser un medio expositivo al público. Así identificar a 'El Siguiete Programa' como un ejercicio gráfico para la representación de un reflejo social que pone en evidencia los aspectos socioculturales y el impacto generado.

Objetivos específicos

- Analizar "El Siguiete Programa" e Investigar en detalle los elementos gráficos y visuales presentes, incluyendo personajes, escenarios, simbología y estilos de animación.
- Evaluar el impacto de la serie en la construcción de identidad y el desarrollo socio moral a partir de los recursos simbólicos empleados.
- Aportar a la comprensión del papel de la comunicación visual y el diseño gráfico en la construcción de la cultura popular.

Hipótesis de investigación

- Existe un amplio grado de desconocimiento frente a las producciones animadas de origen nacional y el cómo estas han representado gráficamente diversas regiones, culturas y etnias.
- Los temas sociales, políticos y culturales abordados en la serie incluyen la corrupción, la violencia, la desigualdad social, la discriminación y la crisis económica.

- La sátira y la comedia son herramientas fundamentales que la serie utiliza para transmitir sus mensajes críticos y generar reflexión en el espectador.
- La animación de "El Siguiendo Programa" refleja y critica la sociedad colombiana de finales de la década de 1990, utilizando la sátira y la comedia como herramientas comunicativas.

Marco referencial

Marco de definiciones

La animación se refiere al proceso que se desarrolla para producir imágenes animadas a partir de objetos o dibujos, esta técnica permite generar una sensación de movimiento y gracias a ella se crean elementos que a lo largo del tiempo han servido para entretener, dicho esto se tiene en cuenta que es importante contar con las herramientas suficientes para poder transmitir y allí surgen los medios masivos de comunicación que nos sirven de canales a masas de forma rápida y efectiva por el alcancé que logran.

Las producciones animadas las podríamos considerar como un arte visual producto de las nuevas tecnologías agrupadas en el arte digital, socialmente las producciones animadas o por lo menos las colombianas aún tienen muy limitado el acceso con los televidentes y ha venido en decadencia, sin embargo tenemos grandes exponentes como Luis Uribe Córdoba que logró llegar a Pixar y a medida que pasa el tiempo se está tratando de superar este obstáculo para darle la suficiente visibilidad y la interpretación correspondiente, sin embargo se deja a continuación una descripción más amplia de lo que cada terminología:

Animación

La idea de animación se refiere al proceso que se desarrolla para producir imágenes animadas a partir de objetos o dibujos. Se trata de una técnica que permite generar la sensación de movimiento en algo inanimado.

Gracias a la animación, los espectadores creen que los elementos efectivamente se mueven. Pero, en realidad, es una ilusión óptica. En el caso de los dibujos animados, por ejemplo, en sus orígenes se producían dibujando cada uno de los fotogramas de manera individual (Pérez Porto & Gardey, 2019).

Medios masivos

Los medios masivos de comunicación o medios de comunicación masiva (mass media, en inglés) son aquellos canales o instrumentos que permiten transmitir un mensaje a una enorme cantidad de personas de forma simultánea. Incluye, entre otras tecnologías, la imprenta, la radio, el cine, la televisión e Internet, la irrupción de los medios masivos de comunicación dio lugar a un modo de comunicación, la comunicación de masas, que, a diferencia de la comunicación interpersonal, es pública, rápida y efímera: Pública porque se dirige de forma manifiesta a muchos receptores (la audiencia), Rápida porque procura llegar al mayor número de receptores en el menor tiempo posible y Efímera porque, en muchos casos, está orientada al consumo inmediato (Concepto, s/f).

Arte visual

Como artes visuales se denomina el conjunto de manifestaciones artísticas de naturaleza visual, entre las que se cuentan las de disciplinas plásticas tradicionales, las nuevas formas de expresión aparecidas durante la segunda mitad del siglo XX y las manifestaciones artísticas más recientes, producto de las nuevas tecnologías y los nuevos medios.

Entre las disciplinas plásticas tradicionales se encuentran, por ejemplo, la pintura, el dibujo, el grabado y la escultura.

Asimismo, entre las nuevas formas de expresión aparecidas durante la segunda mitad del siglo XX podemos nombrar a la fotografía, el videoarte, acción artística o performance, las intervenciones y el grafiti.

Enmarcadas dentro de las nuevas creaciones de las artes visuales contemporáneas podemos mencionar a aquellas agrupadas dentro del arte digital ("Artes visuales", s/f).

Cultura

En general, la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos que se incluyen en la cultura (Pérez Porto & Gardey, 2008).

Interpretación

La interpretación se entiende como la explicación o la declaración del sentido de algo, pero principalmente el de un texto. También se puede definir como la explicación de las acciones, dichos o sucesos, que pueden ser comprendidos de más de una forma. Esta acción es la consecuencia del acto de interpretar. Cuando una persona interpreta un suceso, contenido o material publicado, puede entenderlo de más de una forma, pero siempre dentro del marco del concepto que está analizando (Martínez, 2022).

Alcance

El alcance de un proyecto tiene como finalidad la determinación clara, sencilla y concreta de los objetivos que se intentarán alcanzar, a lo largo del desarrollo del proyecto en cuestión, cuyo cumplimiento generará la culminación exitosa de dicho proyecto (Universidad Benito Juárez G., 2017).

Marco teórico

La sátira, es un recurso narrativo poderoso utilizado para comentar y cuestionar aspectos políticos y sociales (Juvenal, s.f.). En el caso de "El Siguiete Programa", la sátira narrativa se presenta como una herramienta para la crítica política, incitando a la reflexión y cuestionamiento de las normas establecidas (Swift, 1704). La combinación de diversos elementos gráficos y sátira en la serie puede haber generado una experiencia única para la audiencia, llevándola a interactuar de manera más profunda con los mensajes transmitidos, es esencial abordar la teoría de la

recepción, que destaca cómo los espectadores interpretan y atribuyen significado a los mensajes mediáticos (Hall, 1973).

La televisión, como medio de comunicación visual, ha sido ampliamente estudiada en términos de su influencia en la percepción y pensamiento crítico (McLuhan, 1964). Sin embargo, la intersección específica en el contexto de "El Siguiente Programa" presenta un terreno poco explorado. Este proyecto busca llenar esta brecha al analizarla.

Desde sus orígenes en la década de los 70, la animación como producto televisivo fue construyéndose desde reflejo de la sociedad y el panorama nacional, que mutaba con el paso de los años, los cambios generacionales propios de las épocas, y el desarrollo cultural y tecnológico que se evidencio en la escena artística y gráfica del país.

La animación ha buscado durante muchos años ser el reflejo visual de las ideas, críticas y elementos sociales que abundan dentro de la cultura. Es justamente ese factor social el que da apertura a la búsqueda y análisis para conocer cómo fue su evolución, hablando de 'El Siguiente Programa' y su desarrollo, tanto a nivel gráfico como narrativo generando una constancia del manejo artístico en su amplio margen de componentes visuales.

Metodología proyectual

Design Thinking

Un proceso que, a través de soluciones creativas permite resolver problemas y así generar valor gracias a una metodología centrada en entender y co-crear. A continuación, se describe el paso a

paso a realizar teniendo en cuenta las fases que son elementales bajo el enfoque metodológico previamente presentado.

Empatizar

Profundizar en la comprensión de las diversas percepciones y necesidades de las personas para las que se realiza el producto gráfico, se aborda desde entrevistas, y recursos más dinámicos como el *'body storm'* que consiste en la inmersión dentro del entorno del usuario para potenciar la empatía por el grupo objetivo.

Definir

Focalizar el problema desde la necesidad del usuario recopilada en la primera fase, definir cómo hacer frente al problema, considerando el lenguaje de comunicación que mejor abarque su acercamiento con el usuario objetivo, mapas mentales, *moodboards*, mapas de posicionamiento.

Idear

Recopilar, construir e idear alternativas y propuestas que permitan acercarse a una solución de cara al problema, teniendo en cuenta la necesidad existente en el usuario.

Se hace uso de técnicas de desarrollo creativo que escalen desde lo general a lo específico, como son el *brainstorming* o los *post-its* para generar bocetos del producto previo a su prototipado.


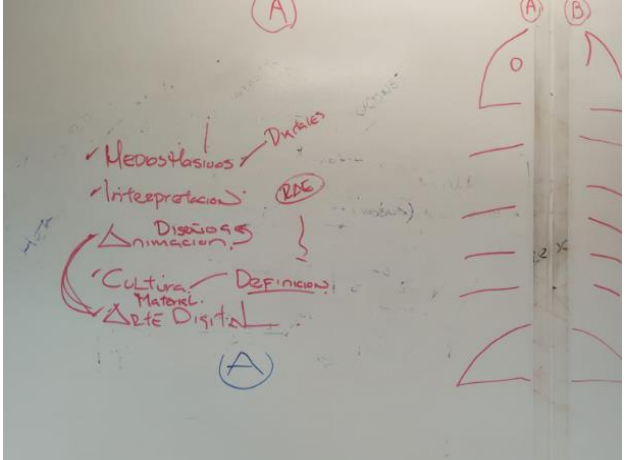
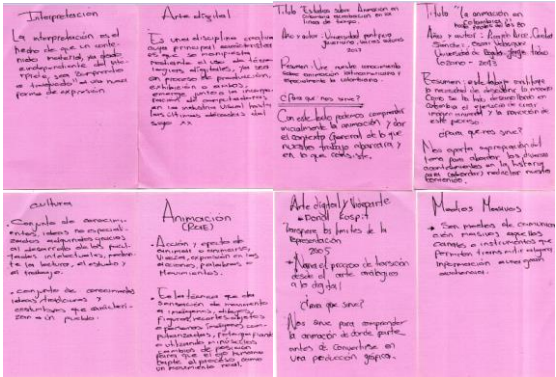
Prototipar

Dar forma a las ideas, como paso previo al producto definitivo. En esta fase se experimenta con las ideas para identificar la mejor opción de cara al problema, lo principal es un prototipado rápido y experimental con herramientas que ayuden a comunicar fácilmente las ideas como los son los mockups.

Testear

Evaluar los prototipos en un entorno real buscando recibir una retroalimentación y percepciones del usuario objetivo. Con esta fase se busca lograr un acercamiento al producto final y optimizar su funcionamiento de cara al problema dentro del contexto de la persona y si cumple con su objetivo, se aplican técnicas como el focus group, test, encuestas y entrevistas.

Anexos

| TÍTULO | DESCRIPCIÓN | ANEXO |
|--|--|--|
| <p style="text-align: center;">Presentación informe del anteproyecto #1</p> | <p style="text-align: center;">Presentación dinámica con especial énfasis en la descripción del proyecto y la metodología.</p> |  <p>El diagrama muestra un flujo de información. Un círculo verde a la izquierda contiene el texto 'PROYECTO DE INVESTIGACIÓN'. Una flecha azul apunta desde este círculo hacia un círculo azul inferior que contiene 'METODOLOGÍA INVESTIGATIVA'. Desde este círculo azul, una flecha azul apunta hacia un círculo rojo a la derecha que contiene 'METODOLOGÍA PROYECTUAL'. El fondo del diagrama es un dibujo de un laboratorio con un científico y un animal.</p> |
| <p style="text-align: center;">Gráfico realizado para la división del material del marco teórico</p> | <p style="text-align: center;">Primer acercamiento al marco teórico y los antecedentes del proyecto.</p> |  <p>El gráfico muestra un flujo de ideas en rojo y azul. En el centro hay un triángulo con 'DISEÑOS de Animación'. Una flecha roja apunta desde 'Medios Masivos' hacia 'Interpretación', que a su vez apunta al triángulo central. Otra flecha roja apunta desde 'Cultura Material' hacia 'Arte Digital', que también apunta al triángulo central. Hay una etiqueta '(A)' en un círculo azul en la parte inferior. A la derecha del gráfico se ven algunos diagramas de flujo adicionales con letras '(A)' y '(B)'.</p> |
| <p style="text-align: center;">Fichas compilatorias con material referencial</p> | <p style="text-align: center;">fichas referenciales con antecedentes y artículos vinculados al tema.</p> |  <p>Se muestran varias fichas de color rosa con texto escrito a mano. Los títulos de las fichas son: 'Interpretación', 'Arte digital', 'Animación (PBE)', 'Arte digital/Videoarte a nivel Espirit', y 'Muchos Mundos'. El texto de las fichas trata sobre conceptos teóricos y metodológicos relacionados con el proyecto.</p> |

Referencias bibliográficas

- "Artes visuales". En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/artes-visuales/>
- Arce-López, R. (2013). La animación en Colombia hasta finales de los años 80. La animación en Colombia hasta finales de los años 80. https://www.academia.edu/55440456/La_animacion_en_Colombia_hasta_finales_de_los_años_80
- Betancourt, M. (2021). Animating history at a cellular level. *Film Quarterly*, 75(2), 76–79. DOI: 10.1525/fq.2021.75.2.76: <https://doi.org/10.1525/fq.2021.75.2.76>
- Brown, J. C. (1980). The genteel tradition of nineteenth century Colombian culture. *Americas* (Academy of American Franciscan History), 36(4), 445–464. DOI: [10.2307/981183](https://doi.org/10.2307/981183): <https://doi.org/10.2307/981183>
- Concepto de (s/f). Medios Masivos de Comunicación - Concepto, tipos y funciones, de <https://concepto.de/medios-masivos-de-comunicacion/>
- Cibils, de O. (s/f). Historia del cine de animación en Colombia. Cinelatino.fr. Recuperado el 30 de julio de 2023, de <https://journals.openedition.org/cinelatino/2246>
- García Medina, M. A., & Lengua Cantero, C. (2018). Interculturalidad de las etnias en Colombia. *corporación universitaria del caribe cecar*.

La animación sociocultural y el arte comunitario como estrategias de intervención en el modelo de gestión cultural comunitario implementado por la Casa de la Cultura de Ciudad Hunza. (s/f).

Las tipologías familiares colombianas del siglo XXI: Un análisis de los vínculos familiares en las películas de animación infantil estrenadas en Colombia entre el. (2009).

López, R. A. (2018). en el universo de bellaflor:: producción independiente de animación en el marco de las industrias culturales en Colombia durante los años setenta. En Estudios sobre animación en Colombia (pp. 127–146). Pontificia Universidad Javeriana.

Martínez, Aurora. (Última edición: 25 de mayo de 2022). Definición de Interpretación. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/interpretacion/>.

Pérez Porto, J. & Gardey, A. (5 de diciembre de 2019). Definición de animación - Qué es, Significado y Concepto, de <https://definicion.de/animacion/>

Pérez Porto, J. & Gardey, A. (24 de marzo de 2008). Definición de cultura - Qué es, Significado y Concepto. Definiciones. Recuperado el 3 de noviembre de 2022, de <https://definicion.de/cultura/>

Rodríguez, C. C. (Ed.). (2017). Estudios sobre animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo. Pontificia Universidad Javeriana.

Rodríguez, C. C. (2018). apuntes hacia una tendencia de la animación colombiana. En Estudios sobre animación en Colombia (pp. 15–34). Pontificia Universidad Javeriana.

Universidad Benito Juárez G. (2017, 30 de enero). ¿En qué consiste el alcance del proyecto?

<https://www.ubjonline.mx/la-gestion-de-proyectos-como-es-su-seguimiento/>

Vista de El alma colombiana. Idiosincrasia e identidades culturales en Colombia. (s/f). Edu.co.

Recuperado el 30 de julio de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835216007.pdf>

Vista de La animación documental, estado del arte de una apuesta audiovisual colombiana. (s/f).

Edu.co. Recuperado el 30 de julio de 2023, de

<https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/7423>

Vista de La diversidad étnica y cultural de Colombia: Un desafío para la educación. (s/f). Edu.co.

Recuperado el 30 de julio de 2023, de

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6006>

Vista de Reconociendo la animación en el contexto del diseño, bajo la mirada de la industria

cultural en Colombia. (s/f). Palermo.edu. Recuperado el 30 de julio de 2023, de

<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/download/5643/8452/>