

¿Cómo influyen las series animadas en el desarrollo social de las personas de Medellín y cómo la animación ha evolucionado a través del tiempo?

Autores:

Julián Castrillón Gómez
Alejandro Ramírez López

Universidad Católica Luis Amigó

Medellín, Antioquia, Colombia

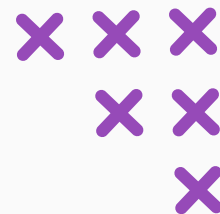
2022



El proyecto es accesible mediante una serie de códigos Qr que se muestran a lo largo del trabajo, ya que al ser una muestra audiovisual (podcast) es necesario ver todo el material en otras plataformas.

Introducción	5
Palabras clave	5
1. Resumen del proyecto	6
2. Descripción del proyecto	7
2.1. Planteamiento del problema	7
2.2. Pregunta de investigación	12
2.3. Justificación	13
2.4. Alcance	13
3. Objetivos	14
4. Marco referencial	15
4.1. Marco de definiciones	15
4.2. Marco teórico	17
5. Metodología	24
6. Cronograma	26
7. Parlando Podcast	27
7.1. ¿Qué es Parlando?	27
7.2. ¿Cómo se llevó a cabo?	27
7.3. Estilo gráfico	28
7.4. Elementos del directo	29
7.5. Imagen promocional	30
7.6. Acceso al podcast y redes	31

8. Libreto podcast	33
8.1. Primer episodio	33
8.2. Segundo episodio	35
8.3. Tercer episodio	35
8.4. Cuarto episodio	36
8.5. Quinto episodio	36
8.6. Sexto episodio	37
9. Resultados	39
Museo de Arte Moderno de Medellín	39
El Faire	40
Primer episodio	41
Segundo episodio	42
Tercer episodio	44
Cuarto episodio	45
Quinto episodio	47
Sexto episodio	49
Comentarios sobre el podcast	50
10. Conclusiones	51
11. Anexos	53
12. Referencias bibliográficas	54
Agradecimientos	57



Introducción

Esta investigación nace con la intención de conocer cómo pueden las series animadas, tanto antiguas como actuales, impactar en el desarrollo emocional y cognitivo de los jóvenes entre 14 a 25 años de la ciudad de Medellín, además de su papel fundamental a la hora de la normalización de comportamientos que se consideran tabú según el contexto cultural creados como construcción social de las personas.

Tomando como referencia previas investigaciones que nos ayudan a esclarecer el contexto con el que las series animadas son vistas por la psicología, y cómo esta rama las ha juzgado como un factor determinante en desarrollo psicosocial de los niños y jóvenes, con variables tanto positivas como negativas.

Por tal razón, esta investigación quiere, por medio de un podcast, reflexionar el cómo las series animadas son percibidas por el público, que en muchas ocasiones están cargadas de sesgos; dejando de lado que son una expresión artística, y que, como cualquier otra, busca transmitir un mensaje con el cual aportar a las personas, y que, de igual manera, el cómo son interpretadas viene desde la educación brindada en la familia y la sociedad.

Palabras clave

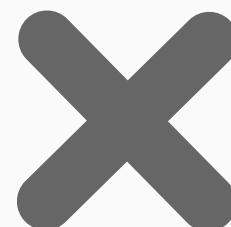
Series animadas
Psicosocial
Familia
Sociedad
Cognitivo
Normalización
Tabúes
Podcast
Desarrollo





1. Resumen del proyecto

Esta investigación nació con la intención de comprender la influencia de las series animadas en el desarrollo de los jóvenes y cómo estas se han adaptado a los tabúes sociales. Por eso, la modalidad utilizada en esta investigación es cualitativa, con un método de investigación documental, buscando información previa de diversas fuentes, como lo son artículos de la web, investigaciones, recolección de información con personas y las mismas series animadas; toda esta información, fue compartida y sirvió como base para realizar un podcast, en donde con varios invitados, hablamos de animación. Además de esto, se hará uso de la entrevista como herramienta primordial, no solo en las calles, sino también con los invitados al podcast, a los cuales se les hacen preguntas sobre el tema a tratar. Muchas de las investigaciones que hemos referenciado, han mostrado, sobre todo, los aspectos negativos de las series animadas y sus prejuicios, por lo tanto, se espera demostrar los aspectos positivos que pueden brindar al desarrollo de los jóvenes, generar conciencia de cómo la animación no es un medio exclusivamente infantil, sino que los adultos también pueden disfrutar de esta y percibir de otra manera los mensajes que transmiten siendo estas una expresión artística.



2. Descripción del proyecto

2.1. Planteamiento del problema

Desde los años 70, el mundo de la animación ha tenido una constante evolución desde su creación, no solo en diseño de personajes, sino también en narrativa e historia, llevando a una caricatura con mejor evolución en sus personajes. (Valis, 2016)

Lo más notable de estos cambios ha sido en su diseño, porque, en los años 70 y 80 tenían un estilo más simple; así como los primeros diseños de Disney, mientras que en los 90 se optó por hacer figuras más reales y personajes más detallados, también contando con animaciones muy fluidas y llenas de detalle, un ejemplo de esto serían los Thundercats. (Valis, 2016)



Hora de aventura, tomado de "Filmaffinity".

Pero a mediados de los 90 esto cambia drásticamente, y se empieza a dejar de lado esta calidad en el detalle para hacer figuras más simples, fluidas y reconocibles, todo esto por el boom de Cartoon Network y Nickelodeon. Caricaturas más actuales como *Hora de aventura*, *Regular show*, *Over the garden wall*, *Gravity Falls*, entre otras, han optado por sustancia en vez de estilo, argumentos y temas más profundos, simplificando la animación y los trazos (aunque esto también tiene que ver con el estilo que se adapta mejor al público), todos estos cambios han hecho de las series animadas lo que son hoy en día (Valis, 2016).

Esto es algo que se ha notado con el paso del tiempo y el cambio generacional, ya que series de finales de los 90 y principios de los 2000, como *El laboratorio de Dexter*, *Las chicas superpoderosas*, *Coraje, el perro cobarde*, entre otras, no son historias lineales, cada episodio tiene su propio argumento y se puede ver sin necesitar de un contexto, a excepción de algunas, que tenían una historia que se desarrollaba episodio a episodio, como lo fue *Ben 10*.

A partir de la década del 2010, se notó como empezaron a tener historia y un desarrollo más importante en la evolución del personaje, se vio como las acciones y pensamientos del personaje son distintas según las experiencias vividas en episodios anteriores, existiendo series como *Hora de Aventura*, *Steven Universe*, *The Owl House*, *Amphibia*, y muchas más, llegando a existir incluso miniseries como *Over the garden wall*, en donde su historia está inspirada en *La Divina comedia* (poema escrito por Dante Alighieri y de mucho impacto en la historia universal) y con una trama bastante oscura, pero igual disfrutable para cualquier público.

Las series animadas actuales han hecho un trabajo más progresista en lo que se refiere



Coraje, el perro cobarde, tomado de "Lineup MX".

a identidad sexual; aunque unas más antiguas como *Las Chicas superpoderosas* ya mostraban personajes que se salían de los estándares de sexualidad de la época, en la actualidad hay series que hacen una apuesta más directa mostrando parejas del mismo género, puesto que se han dedicado a mostrar distintos tipos de relaciones, recorriendo parte de la comunidad LGBTIQ+, intentando normalizar estos temas para que, cuando los jóvenes empiecen a conocer su sexualidad, sepan que esto es algo normal en la sociedad y no son unos "bichos raros".

Las series animadas pueden ayudar a dar visibilidad a los distintos tipos de identidad de géneros, un ejemplo de esto puede ser el canal televisivo Cartoon Network que transmitió un episodio de su serie *Steven Universe* en el cual se veía una boda de una pareja del mismo género (Serrano, 2018).

Este programa es muy reconocido por el público infantil y adulto, siendo una de los mayores exponentes de las caricaturas actuales y rompiendo tabúes de diversidad de géneros, sin ser este el fin mayor de la serie. (Serrano, 2018)

Como lo menciona Serrano:

El maestro Christian Marcelo Ramírez Guerrero, profesor de la Preparatoria 19, del Sistema de Educación Medio Superior (SEMS) y maestro en Sexología Clínica, ha estudiado este tipo de contenidos televisivos, que, asegura, permiten un mejor desarrollo de los menores para reconocer su identidad sexual (pr.4).

Es algo importante que reconozcan su rol de género. Sin embargo, lamenta que cantidad de niños utilicen estos comportamientos para insultar a sus compañeros, diciendo que están fuera de "lo normal", tema que se debe tratar desde otra perspectiva familiar.

También mencionó otra caricatura como *Hey! Arnold*, que rompe estereotipos con su personaje femenino Helga, quien es una chica ruda y dominante. Y series como *Ranma ½* que su personaje cambia de género con el contacto con el agua (Serrano, 2018).

Por mucho tiempo se le concebía a la mujer con un rol secundario, de poca relevancia e inteligencia y poco equitativo respecto de los roles masculinos. (Arredondo, Villarreal y Echanizb, 2016, pr.1), siendo ellas el objetivo a rescatar del protagonista, una ama de casa, o simplemente apareciendo como un personaje el cual su único fin era ser sexualizado. Sin embargo, hoy en día, muchas cosas han cambiado a nivel social alrededor del mundo y sobretodo en muchas zonas de occidente; las mujeres han dejado de ser minimizadas y se les ha comenzado a valorar por el hecho de ser seres humanos, no por su "género"; situación que evidentemente se ha visto reflejada en las obras actuales, las cuales al tener una perspectiva diferente también son percibidas de otra forma por el público.



Steven Universe, tomado de "El País".



Ranma 1/2, tomado de "pngkey".

En la actualidad es normal ver series animadas en las que las mujeres toman un papel protagónico, alejadas del típico estereotipo de la mujer delicada y servicial que espera por su príncipe azul; prototipo el cual se encargó de instaurar Disney con su fórmula de "princesas", que si bien no eran historias de mala calidad, está claro que eran producidas a base del interés económico de la empresa. Cabe resaltar que Disney también rompió su fórmula en películas como *Mulán* (1998), en donde es una mujer la heroína de la historia salvando a China de una invasión.



Pero la realidad, es que no es sino hasta años más recientes que esta fórmula se va viendo obsoleta en el contexto social actual, donde el ideal de perfección se ha visto distorsionado y toma relevancia la aceptación de las diferencias, permitiendo así la inclusión de una mayor variedad de personajes femeninos, con roles completamente diferentes a la línea que se venía siguiendo hasta finales de los 90's.

En las últimas décadas han surgido series como *Kim Posible* o *Las Chicas Superpoderosas* (está última siendo una de las series más importantes de los últimos tiempos) que para el momento que salieron, fueron apuestas bastante arriesgadas, pero que igualmente sirvieron para desencasillar a los personajes femeninos, y mostrar que no siempre tienen que ser los hombres los que salven el día, ayudando así a romper muchos sesgos y construyendo la base para que en la actualidad se creen más series animadas en donde sus personajes principales son mujeres, que no esperan que alguien las salve, sino que ellas toman sus decisiones, aprenden de sus errores y las llevan a actuar mejor. Los mayores referentes modernos de esto son *Amphibia*, *The Owl House* y *Star Vs. las fuerzas del mal*.

Se considera que la introducción de este tipo de personajes rompe con las barreras de género y ayuda a determinar estereotipos que no encajan con lo que las personas llaman "normal". (Serrano, 2018)

La inclusión de la mujer y la igualdad de género en las series de dibujos animados permite analizar el sesgo en la representación de la mujer a partir de distintas series dirigidas a niños, esto teniendo en cuenta el contexto social de cada época, dado que con cada generación el pensamiento de las personas se va modificando, y las series animadas se adaptan a esos consensos sociales.

En la anteriormente mencionada, *Star Vs. las fuerzas del mal*, nuestra protagonista, Star, es una princesa adolescente de otro reino, que es perseguida por un grupo de monstruos para robar su poder. Ella es enviada a la tierra para estar más segura, sin embargo, aunque es atacada, ella misma se defiende e incluso llega a tomar decisiones extremas con su poder para defender, no solo a ella, sino a sus amigos, familia y reino.

Aunque, este no es el único tema importante que se toca en esta serie. La serie nos muestra cómo lo "mewmanos", humanos que llegaron al reino de Mewni; lugar al que pertenece nuestra protagonista, discriminan a la raza de los monstruos, considerándolos peligrosos, atacándolos y separándolos de su reino. Star se empieza a ver involucrada, de manera amistosa, con los monstruos, comprendiendo que no tienen tantas diferencias con su especie; como le fue inculcado a ella y a su sociedad, ya que realmente se comportan de maneras muy similares y pueden vivir en conjunto, y toda su pelea entre razas viene de un acuerdo social inculcado desde muchos años atrás. Con el pasar de la historia, Star pasa a ser reina; aún siendo muy joven, y su principal lucha es la aceptación, tanto de los mewmanos, como de los monstruos, para poder convivir juntos, entenderse y comprenderse,





porque realmente pueden vivir como una sociedad.

Esta historia nos presenta una clara lucha contra el racismo, la xenofobia y de entender a los demás, algo que a principios de la animación era muy normal y se tomaba de manera burlesca para divertir al público.

En una edad temprana en la que la aprehensión de conocimiento es constante pero que los niños no poseen un pensamiento crítico, es de vital importancia que lo que vean les deje una moraleja positiva, sin importar que el contenido que presencian genere cierto pudor en la sociedad (obviando que no se salga de un tono infantil), ya que de esta forma se puede ayudar a su desarrollo mostrándoles situaciones reales a la vez que estas se normalizan, y en un futuro las puedan afrontar con otra perspectiva.

Como indica Castro (2015) Los niños no siempre saben diferenciar la fantasía de la realidad y este es un aspecto que hay que tener muy presente pues todo lo que vean lo querrán imitar y que les parecerá real. Por eso cuando un niño está viendo la televisión aprende conductas, patrones de comportamiento y adquiere ideas que pueden influir en él.

Las series animadas son un medio excelente para tratar todo tipo de situaciones, ya que se pueden valer de "eufemismos" a la hora de presentar una situación que en un principio no parezca muy infantil, esto permite abarcar problemáticas emocionales en vez de presentar un mundo de ideales perfectos sin salirse de un tono adecuado para el público joven. Con las series animadas se puede estimular un pensamiento crítico y objetivo, que a su vez creará cimientos a la hora de afrontar situaciones en el futuro. (Castro,2015)

"Desde el punto de vista de la teoría del aprendizaje social, el niño no está rodeado de personas sino de ejemplos" (García, 2000. pr.28). Aquí se refuerza la idea de que las series animadas, si bien pueden influir en el comportamiento de los niños, no son un factor determinante en su desarrollo debido a que los infantes viven muchas más situaciones en el mundo real, las cuales se contrastan unas con otras para que los niños puedan definir una forma de pensar. (Castro, 2015)

Algunas series animadas presentan escenas con toques de violencia, lo cual es impactante para un niño, y como se dijo anteriormente, son seres que siguen comportamientos, y en algunos casos pueden ser nocivos.

La violencia se puede definir generalmente como una acción intencional o accidental que causa daño físico o psicológico (como en el caso del abuso verbal) a uno mismo, a otra persona y animales. La violencia en las series animadas es similar en el hecho de que el daño es causado a los personajes (Blumberg 2008, pr.12). El niño al ver esta violencia entre personajes, está aprendiendo a comportarse violentamente y a verlo como algo normal.

Los niños no adoptan una conducta violenta solo por ver series animadas agresivas en la TV, sino por diversas causas de su entorno, su cultura, su familia, sus costumbres y su alrededor. Ese tipo de pensamientos son bastante reduccionistas, sobre lo que una serie animada tiene para ofrecer, está claro que en algunos momentos se mostrará cierto tipo de maltrato, pero lo importante aquí es el contexto en el que se genera y cuáles serán las consecuencias que repercutirán en los personajes.

No siempre los infantes son conscientes de las consecuencias de sus acciones a largo plazo, por lo tanto, es positivo cuando en las series lineales, los personajes tienen un

desarrollo y forman una manera de pensar con base a las consecuencias de sus actos y cómo estos repercuten no solo en ellos sino en el mundo que los rodea. (Castro, 2015)



Es primordial promover las series animadas que culminen con un mensaje positivo, más aún cuando estos traten un tema delicado o haya una problemática moral (por más simple que esta sea). Las caricaturas cuyo único fin es entretener no pueden ser pretenciosas o generar mensajes ambiguos, deben mantener su posición de entretener y tener clara una postura moral. (Castro, 2015)

Como menciona Schramm (1961)

El aprendizaje es inconsciente pues no nos damos cuenta de que estamos adoptando ideas (como si ya fueran nuestras) y creyendo en ellas totalmente. La mayoría del aprendizaje que un niño adquiere a través de la televisión se le denomina aprendizaje incidental. Esto significa que el aprendizaje tiene lugar cuando un espectador va a la televisión para entretenerse y almacena ciertos artículos de información sin buscarlos. (pr.16)

Por otra parte, desde una cuestión social, nace la idea de que la animación es únicamente infantil, de que si un adulto mira estas series es inmaduro, y muchos dicen que "mejor no madurar", pero el que un adulto esté viendo y disfrutando de una serie animada, no quiere decir que es alguien infantil, sin embargo, hay estudios que afirman que la animación es beneficiosa para las personas en una edad adulta y los llevan a mejorar.

"Experts from neurosciences and educational fields such as, Richard Davidson (Wisconsin University) Daniel Goleman (Emotional Intelligence) Dan Siegel (Mindfulness Institute-US), show in their studies how effective these attitudes are in order to improve learning, attention and even rewiring our brain for a better self" (Carpe, 2015).

Esta cita traduce al español "Expertos en áreas de neurociencia y educación como Richard Davidson (Universidad de Wisconsin), Daniel Goleman (Inteligencia emocional), Dan Siegel (Mindfulness Institute-US), muestran en sus estudios cuan importantes son estas actitudes para mejorar el aprendizaje, la atención e incluso recablear nuestro cerebro por ser mejores".

Esto nos confirma que la animación puede hacer de cierta manera "más feliz" a las personas, y por eso, más eficientes en sus labores, trabajo y actitudes sociales, "The formula is simple, although not easy to put in practice: happier people, more efficient business, all depends on how the connections are made" (Carpe, 2015). Lo cual nos traduce "La fórmula es simple, aunque no es fácil ponerlo en práctica: personas felices, negocios más eficientes, todo depende de cómo estén hechas las conexiones".

Además, permite que un adulto de otras lecturas y sentidos diferentes a lo que un niño o joven puede darles, y transcribir esos mensajes a su vida cotidiana" (Carpe, Inmaculada, 2015).

Por otra parte en el mundo del entretenimiento y del arte, existe cierta discriminación a la industria de la animación, por ser percibida como algo que solo genera obras enfocadas al público infantil y a los jóvenes. Esto, aparte de ser una visión errónea de lo que la animación puede ofrecer y lo que representa como un medio de expresión artística, es menospreciar





New Deal 4 Animation, tomado de @Animationguild en Twitter.

el trabajo de muchos profesionales, ya que para crear una pieza animada se requiere el trabajo de animadores, diseñadores, productores, entre otros.

Últimamente se ha observado cómo muchos de los grandes animadores, se han alzado y han comenzado a hacer público el descontento que tienen frente a cómo es percibida la animación, esto se ve reflejado en el movimiento "New deal 4 animation" el cual tiene como una de sus bases principales la lucha por la igualdad de salarios dentro del mundo del entretenimiento, y esto porque en esencia un escritor de animación o artista de storyboard artist realizan el mismo trabajo que realiza su contraparte en las producciones live action.



Marchas del New Deal 4 Animation realizadas el 20 de marzo de 2022 en Burbank, California. Tomado de @benmekler en Twitter.

2.2. Pregunta de investigación

¿Cómo influyen las series animadas en el desarrollo social de las personas de Medellín y cómo la animación ha evolucionado a través del tiempo?





2.3. Justificación

En la actualidad las series animadas se consumen masivamente por un público infantil, por lo que son un medio muy poderoso para transmitir mensajes que pueden influir en el desarrollo de los menores, sin embargo, estas series no son únicamente vistas por este segmento, gran parte de su audiencia es juvenil y adulta, por lo tanto, se realizó una investigación en la cual, se identifican algunos cambios psicológicos que sufren las personas a partir de las series animadas, y cómo estas han cambiado en cada generación al igual que su mensaje y la forma en que se comunican.

Por esto, se creó un podcast informativo/formativo, en el cual se identificaron estos mensajes, y cómo estos ayudan a romper barreras y estigmas sociales desde una temprana edad, generando una visión única del mundo.

Además de su importancia con el desarrollo de las personas, se buscó generar conciencia respecto a cómo las personas perciben la industria de la animación, ya que la animación es un medio, que al igual que series con personas reales en la pantalla, es una forma más de expresar algo a través del arte y puede ser disfrutable para cualquier público; y se identifica como los adultos reciben estos mensajes de una manera diferente, pero igualmente válida.

Esta investigación es importante para el diseño, ya que, estas series al tener un fuerte impacto en el desarrollo de las personas, nos ayudan a identificar cuales son las convenciones sociales que se crean a través de estas, y esta información, puede resultar útil a la hora de ver cual es la manera más efectiva de transmitir un mensaje, dependiendo el público y su generación. También dar a conocer como la industria animada requiere de una gran cantidad de profesionales, desde animadores, productores, diseñadores, músicos, entre otros, para poder realizarse y se debe tomar en serio.

2.4. Alcance

Lo que se logra con esta investigación es identificar cómo las series animadas influyen en el desarrollo de las personas, desde su temprana edad. Además del documento investigativo, se entrega un podcast informativo/formativo, en el cual se lleva a cabo una conversación acerca del tema. Hay invitados que, gracias a sus conocimientos y estudios, dan mayor información sobre los efectos de las series animadas en las personas y cómo estas han evolucionado; además de impactar en el resultado final de la investigación.





3. Objetivos

3.1. General

Realizar un podcast, con la modalidad de conversación, analizando el cambio de las series animadas a través del tiempo, tanto en diseño como en historia/mensaje, y como gracias a esto el desarrollo de las personas ha sido diferente dependiendo de las series animadas que vieron.

3.2. Específicos

- 3.2.1 Analizar si las series animadas han ayudado a romper tabúes, o éstas se han adaptado a los tabúes presentes en cada generación.
- 3.2.2 Identificar cómo las caricaturas son percibidas por un público adulto, y ver porque la animación no es exclusiva del público infantil.
- 3.2.3 Dar visibilidad sobre la industria de la animación, cómo está compuesta, cómo es manejada en el mundo profesional y lograr darle el reconocimiento que se merece.
- 3.2.4 Crear una identidad visual; logo, banner, intro, outro, que sea reconocible, y que comunique lo que se desea transmitir a nuestro público objetivo.



4. Marco referencial

4.1. Marco de definiciones

Serie animada: Es una historia, normalmente televisiva (aunque últimamente se ha incrementado en servicios de streaming), que se cuenta a partir del uso de la animación, en sus diferentes formatos y tipos. Comúnmente está dirigido a un público infantil, sin embargo también hay contenido para jóvenes y adultos. **(Experiencia de usuario).**

Podcast: Un podcast es una publicación de carácter digital y periódica, en formato de audio o vídeo y que se puede descargar de internet o escuchar online. Básicamente, se trata de una especie de programa de radio personalizable y descargable que puede montarse en una página web, en un blog o en todo tipo de plataformas para que esté a disposición de los usuarios y/o seguidores. **Fuente: https://www.elespanol.com/como/podcast-definicion-funcionamiento/461204772_0.html**

Twitch: Twitch nació como una plataforma para la retransmisión de videojuegos, pero con el paso del tiempo dentro de la plataforma fueron surgiendo personas que se dedicaron a hacer directos tratando otras temáticas, dentro de la que se encuentra el podcast. Esta plataforma además cuenta con un chat en vivo con el que la persona que está en directo, streamer, tiene una conexión más cercana con los espectadores que pueden participar en el mismo. **(Experiencia de usuario).**

Youtube: YouTube es un sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos. Es un sitio web para compartir vídeos, muy popular y gratuito, que permite a los usuarios registrados subir y compartir clips de vídeo en línea. El contenido disponible incluye clips de vídeo, cortes de televisión, videos musicales, avances de películas y otros contenidos como blogs de video, vídeos cortos originales y videos educativos. **Fuente: <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/youtube>**

Spotify: Spotify es un servicio de música, podcast y vídeos digitales que te da acceso a millones de canciones y a otro contenido de creadores de todo el mundo.

Spotify permite seguir a los artistas y a cuentas de otras personas, además de crear listas de reproducción personalizadas. **(Experiencia de usuario) Fuente: <https://support.spotify.com/es/article/what-is-spotify/>**

Percibir: Captar por uno de los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas. Comprender o conocer algo. **Fuente: <https://dle.rae.es/percibir>**

Serie animada: Es un programa normalmente televisivo (ha crecido mucho en plataformas de streaming) en las cuales usando la animación como medio nos cuentan una historia o varias historias. **(Experiencia de usuario).**

Tabú: Un tabú es una prohibición tácita o sobreentendida dentro de una sociedad, por razones morales, religiosas o tradicionales, cuya violación puede traer consigo un castigo real o simplemente el escarnio, el rechazo social. En muchos contextos se consideran antecedentes primitivos de la ley y el derecho. **Fuente: <https://concepto.de/>**

tabu/#ixzz7kf19jNvD



Xenofobia: hace referencia al odio, recelo, hostilidad y rechazo hacia los extranjeros. La palabra también suele utilizarse en forma extendida con la fobia hacia los grupos étnicos diferentes o hacia las personas cuya fisonomía social, cultural y política se desconoce.

Fuente: <https://journals.openedition.org/laboreal/7916>

Racismo: Cuando hablamos de racismo estamos hablando de un tipo de discriminación, aquella que se produce cuando una persona o grupo de personas siente odio hacia otras por tener características o cualidades distintas, como el color de piel, idioma o lugar de nacimiento. **Fuente:** <https://eacnur.org/blog/que-es-el-racismo-y-tipos-de-racismo-tc-alt45664n-o-pstn-o-pst/>

Psicosocial: El enfoque psicosocial es una aproximación teórica y empírica - de aún difícil definición - que vincula al individuo con la sociedad. La tendencia actual en la formación profesional busca disminuir la brecha de relación permanentemente criticada entre la academia y la vida social. **Fuente:** <https://revistas.ubiobio.cl/index.php/REINED/article/view/3623>

Aprehensión: Captación y aceptación subjetiva de un contenido de consciencia. **Fuente:** <https://dle.rae.es/aprehensi%C3%B3n>

Estigma: En la sociología, estigma es visto como el comportamiento, rasgo, o condición que posee un individuo, y genera su inclusión en un grupo social cuyos miembros son vistos como inferiores, o inaceptables. Las razones del menosprecio o discriminación son de orígenes raciales, religiosos, etnias, entre otros. **Fuente:** <https://www.significados.com/estigma/>

Influencia: Es el efecto que un objeto, fenómeno, animal o persona ejerce sobre su medio ambiente inmediato y que modifica el comportamiento normal de éste cuando el agente (fenómeno, objeto, animal o persona) está ausente. **Fuente:** <http://etimologias.dechile.net/?influencia>

Conducta: La conducta indica el actuar de un sujeto u animal frente a determinados estímulos externos o internos. En psicología, la conducta humana refleja todo lo que hacemos, decimos y pensamos e indica esencialmente una acción. **Fuente:** <https://www.significados.com/conducta/>

Familia: Se designa como familia al grupo de personas que poseen un grado de parentesco y conviven como tal. Es la responsabilidad de la familia promover la educación y el buen comportamiento ante el medio social. Asimismo, educar a sus miembros bajo los valores morales y sociales, esenciales para el proceso de socialización del niño **Fuente:** <https://www.significados.com/familia/>

Sociedad: El concepto de sociedad supone la convivencia y la actividad conjunta de los individuos de manera organizada u ordenada, e implica un cierto grado de comunicación y cooperación. Lo que caracteriza a una sociedad es la puesta en común de intereses entre los miembros y la observancia de preocupaciones mutuas. Dentro de este conjunto, cada individuo cumple determinadas funciones. **Fuente:** <https://www.significados.com/sociedad/>

Cognitivo: El significado del término cognitivo está relacionado con el proceso de



adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente, el aprendizaje. **Fuente:** <https://www.significados.com/cognitivo/>

Normalización: El término hace referencia al proceso de creación de las normas que regulan la conducta, la percepción, el pensamiento o los deseos de las personas en una situación concreta. Este concepto se utiliza para explicar la uniformidad presente en la sociedad. Algunos ejemplos son: costumbres, tradiciones, reglas, valores, modas, etc.

Las conductas de las personas pueden variar según el contexto, al igual que el modo de comunicación. Esto se debe, entre otros motivos, a las normas. Las costumbres, las leyes, son normas que rigen en las sociedades y tienden a guiar nuestro comportamiento en la sociedad. **Fuente:** <https://librodepsicologia.catedrauno.com/psicologia-social-normalizacion/>

Desarrollo: El concepto de desarrollo hace referencia a un proceso en desenvolvimiento, sea que se trate de un asunto de orden físico, moral o intelectual, por lo cual puede aplicar a una tarea, una persona, una sociedad, un país o cualquier otra cosa. **Fuente:** <https://www.significados.com/desarrollo/>

4.2. Marco teórico

Desde los años 60 ha existido un interés por parte de los investigadores sobre la relación Televisión - Audiencia, estos estudios han conformado diversos campos entre los que se puede destacar, el de la influencia y los efectos, las interacciones, y el de los usos.

La comunicación y la imagen están estrechamente ligadas, son las que moldean a los niños y niñas a recibir una nueva forma de adquirir conocimientos por medio de la televisión, es así que a partir de un programa empiezan a **incorporar prácticas sociales** que asumen como comportamientos cotidianos en su vida dentro y fuera de su hogar y escuela.

Las series animadas al tener tanto contenido atractivo para el público infantil, se pueden convertir en un gran aliado de la educación, generando la posibilidad de explicar temas que a priori puedan parecer tediosos y aburridos, en un contenido mucho más digerible para los jóvenes.

Estas series han acompañado a la sociedad desde principios del siglo XX y han impactado, sobre todo, el comportamiento y la **percepción de la realidad** en los niños, ya que su cerebro procesa lo que está pasando en imágenes, colores, sonidos, entre otros impactos positivos como negativos en su desarrollo. Como lo menciona Calandín (2020)

Con todo esto, el niño vive en un mundo de fantasía a través de sus juegos y de sus actividades diarias. Aún es pronto para que le preocupen las obligaciones ni las normas morales con lo cual puede permitirse hacer lo que realmente le gusta. Esta necesidad de fantasía le ayudará a formar su verdadera personalidad, a desarrollar su imaginación, su sensibilidad, sus sentimientos y su conciencia moral de lo que está bien o mal. (pr.2)

Los niños aprenden por imitación, por lo que sí están viendo cosas violentas se comportará



de tal forma. Aunque estas son de gran ayuda para el aprendizaje, por ejemplo, los maestros se apoyan mucho de las series para ayudar al aprendizaje de los niños, ya que esto estimula su motivación, aprendizaje y su desarrollo social. También son fuente de sensaciones, ya que los sucesos de las series animadas pueden afectar sentimentalmente a los niños, lo cual es algo positivo.

Calandín (2020) propone que las series animadas se subdividen de acuerdo a la edad del niño y presentan ventajas y desventajas en el desarrollo infantil dependiendo de su edad, como se menciona a continuación:

- **De 2 a 3 años:** Deben de ver series animadas y dibujos que los ayuden a aprender conceptos y cosas nuevas.
- **De 4 a 6 años:** Se incorporarán los sentimientos experimentados y las normas morales y sociales, nuevamente el compañerismo, la amistad, la tolerancia, la comprensión, etc. Son principios fundamentales a modelar. Aparece la búsqueda de soluciones para un problema concreto, mostrar la posibilidad de que exista un final feliz. De que la solución se busca y se pone en práctica y se consigue solucionar el problema. La frustración aparece como parte de la vida y la necesidad de afrontarla con decisión, sin decaer. Todo esto está implícito en muchos dibujos.
- **De 8 a 10 años:** En la preadolescencia se sentirán identificados con sus gustos personales.

Dicho esto, los jóvenes sí son influenciados por las series animadas y es factible que cambien su comportamiento debido a estas, ya que son muy pequeños y están en búsqueda de un **patrón de comportamiento** para generar una identidad.

Como menciona Rojas (2020)

La televisión y, especialmente los dibujos animados, pueden informar, acompañar y entretener a los niños. Asimismo, pueden ayudar a satisfacer la necesidad de reducir tensiones, ser distracción y constituirse en una fuente de información. Por lo tanto, la influencia es innegable, pero esta se puede dar de una manera no deseada o inadecuada para los niños y adolescentes. (pr.4)

Solo hay que observar las series animadas que se daban durante la Segunda Guerra Mundial para apreciar cómo eran usadas como material didáctico para sembrar patriotismo y difundir mensajes xenófobos en el público joven.

Como mencionan Habib y Soliman (2015)

Cartoon could be used to teach a child how to control his temper, obey his parents, speak in a polite way, help the poor, aid the old, lend hand to the young and to work in a group without feeling hatred or jealous from his colleagues. Speaking about the skills, a positive cartoon content could teach a toddler how to be a leader, how to analyze problems in a scientific manner, how to manage a risk, think about acting and even to cause a kid to love a sport.

Esta cita nos traduce: "Las caricaturas pueden ser utilizadas para enseñar a los niños a controlar su temperamento, obedecer a sus padres, hablar de forma educada, ayudar a los pobres, a los ancianos, brindarle la mano a los jóvenes y a trabajar en equipo sin odio ni celos por los compañeros. Hablando sobre las habilidades, el contenido positivo en las

caricaturas puede enseñar a los pequeños como ser un líder, como analizar problemas de manera científica, cómo manejar riesgos, pensar como actuar e incluso generar amor por el deporte "

Aunque lo anterior claramente es cierto, debido a la influencia que tienen las series animadas en el desarrollo de la personalidad, no hay que dejar de lado el **contexto social** que rodea a los jóvenes, el cual, aunque no afecta demasiado la percepción del mensaje, algunos dependiendo de su estrato pueden comprender los mensajes de manera diferente, como muestran los resultados de la investigación realizada por Henry Rubiano Daza, Luis Alfonso Argüello Guzmán "Recepción televisiva de la audiencia infantil con características de desplazamiento forzado" (2008), los niños y jóvenes de estratos 1 y 2 le asignan a la televisión significación de realidad y mundo. Los de estrato 3 y 4 proyectan ideales en la pantalla y generan identificación con sus personajes e historias. (Moreno, 2014, p 20)

Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio y reglas semióticas comunes que necesitan de un canal para la transmisión de las señales. El canal sería el medio físico a través del cual se transmite el mensaje. De los modelos de comunicación que existen para nuestra investigación se ha tomado como referencia el modelo de Laswell que plantea la siguiente fórmula ¿Quién, dice qué, por cuál canal, a quién, con qué efecto?

Quién: es el emisor o el origen de donde se da la comunicación. (Granja, 2012, p 6)

Qué: es la información del mensaje, que vendría a ser el contenido del programa. Por qué canal: la televisión que es el medio para transmitir el mensaje.

A quién: A los niños y niñas que son los receptores

Con qué efecto: Es el impacto, las consecuencias que dan el mensaje

Como bien sabemos la televisión tiene un lenguaje audiovisual, sea cual sea el programa que los niños y niñas estén viendo, siempre va a causar una **representación mental** porque emite figuras, formas, sonidos, imágenes.

Los medios son un potente promotor de estereotipos e implicaciones en la forma en que vivimos, ya que al momento de evidenciar cierta serie puede producir un choque cognitivo y afectivo, logrando romper las posteriores comprensiones y modificando los modos de interpretación, alejando muchas veces a los niños y niñas de la realidad, porque el cerebro asimila primero la imagen antes que la palabra. La programación es para todos, se dirige a niños, niñas y adultos sin distinción alguna incluso en los dibujos animados se presentan como prototipo para un adulto, estos programas se vuelven tan cotidianos en la vida de los más pequeños que quizá no es necesario tomar en cuenta cuánto influyen en el aprendizaje. De cómo trata la televisión a los espectadores se pueden destacar aspectos positivos como negativos, entre los positivos podemos mencionar:

El conocer diferentes culturas como la japonesa, aprender costumbres de esos países, educarse con programas sobre tecnología, e informarse sobre lo que pasa en el mundo, aunque los niños y niñas muy poco se preocupan de aquello, sino más bien le prestan más atención a lo que pasó en el capítulo de su serie animada.

Se debe enseñar a ver un programa de forma crítica mas no a rechazarlo ni desprestigiarlo, por ejemplo, extraer lo importante de él porque cada escena se transmite y puede representar





algo importante, que el niño pueda mirar de una manera autosuficiente y crítica. (Granja, 2012, p 6)

Ahora, partiendo de lo mencionado por Rojas, en su investigación "Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil"(2008), el impacto que han tenido la televisión en el desarrollo infanto-juvenil, han sido aspectos como conducta violenta, consumo de alcohol y drogas, conductas sexuales de riesgo, trastornos alimentarios, nutritivos y otros, desde bases neurológicas y neuropsicológicas.

La televisión hace parte de las herramientas que permiten a los niños **desarrollar una gran sensibilidad y conocimiento**, es parte integral de su desarrollo, no solo con información, sino también con entretenimiento. "En niños menores de 5 años existe una marcada capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la TV como reales y verdaderas. A diferencia del adulto, antes de los 10 años la capacidad de **razonamiento crítico y relacional está limitado**" (Rojas, Valeria, 2008, pr. 10), con esto nos da a entender el cuidado que se debe tener a la hora de lo que ve un niño en televisión, por eso se debe mantener alejado de telenovelas y noticieros, que pueden transmitir un contenido más sensacionalista, ya que estos podrían crear varios trastornos, como del sueño, y varios miedos que pueden afectar su convivencia social.

Sin embargo, también trae efectos positivos educativos, por ejemplo, el programa *Plaza Sésamo* enseña a niños sobre valores, conductas positivas, aritmética simple, vocabulario, entre otras, que pueden ayudar al desarrollo psicosocial de estos. A pesar de esto, se debe tener un control, ya que puede desmejorar su desempeño académico, "muchos estudios bien controlados han mostrado que aún 1 o 2 horas por día de TV no supervisada en niños escolares provoca un significativo efecto nocivo en rendimiento académico, especialmente en lectura" (Rojas, Valeria, 2008, pr. 18).

A pesar de que en la sociedad se ha creado un estigma de que la animación es para niños, también hay una gran cantidad de adultos que pueden disfrutar de ellas, ya que a series, sobretodo actuales, es fácil verlas desde otra perspectiva, dependiendo del conocimiento de las personas e incluso su edad, teniendo una **visión más profunda** de lo que sucede con los personajes y las situaciones. Una serie que es un claro ejemplo de esto es la innovadora *Hora de Aventura*, "si ves más de un capítulo podrás disfrutar las historias y subtramas que se entretajan entre los diversos personajes, que en realidad son mucho más profundos de lo que parecen y que tocan cuestiones tan trascendentales como la libertad, si existe un destino predeterminado, el peso de las decisiones y mucho más"(Mendoza Post, 2015, pr.5).



Hora de aventura, tomado de Pinterest.

Hora de Aventura es la serie animada de occidente que cambió el estándar y revivió la animación 2d en la televisión, siendo una influencia para futuras generaciones de series. Si bien, ***Hora de Aventura* es innovadora, *Steven Universe* es revolucionaria.**

Steven Universe es una serie animada creada por **Rebecca Sugar**, convirtiéndose en la **primera mujer en crear una serie animada para Cartoon Network**, luego de que la cadena le ofreciera presentar el proyecto; siendo esto ya bastante importante para la industria.

✘ “Rebecca Sugar ha declarado varias veces que tenía en mente crear una serie animada que **pudiera disfrutar cualquier público**. Además, que no estaba interesada en dividir las series para niños o para niñas” (Lara, Vonne, 2017, pr.3). La historia resalta mucho el valor de los personajes femeninos, además de presentarnos personajes, que se entiende pertenecen a la comunidad LGBTIQ+. “Habla del valor del amor, de la amistad, de la fraternidad, de la tolerancia. Todo esto sin una pizca de moralina o tintes educativos y, además, llena de humor y sencillez” (Lara, Vonne, 2017, pr.4). También nos presenta una interesante evolución de personaje, empezando con un Steven; el personaje principal, con una personalidad bastante infantil, y que, a partir de las situaciones que vive va madurando su forma de pensar y de actuar, haciéndolo un personaje que se siente muy humano y bastante cercano a la audiencia, algo no muy visto en este tipo de series.

Una serie más actual, que está introduciendo nuevos conceptos al mundo de la animación es *The Owl House*, una serie de Disney creada por Dana Terrace, que a pesar de ser aclamada por la crítica y por el público, **la empresa la ha censurado varias veces por su contenido LGBTIQ+**. En el episodio “Enchanting Grom Fright”, se da un baile entre nuestra protagonista principal, Luz Noceda, y la en ese entonces antagonista, Amity Blight. Este momento encantó a la audiencia, y un día después la autora confirmó la orientación sexual de ambos personajes; siendo Luz bisexual y Amity lesbiana.



“Enchanting Grom Fright” tomado de “The Owl House” Disney Television Animation.

En julio de 2021; el mes del Pride (orgullo gay), Alex Hirsch, creador de la serie *Gravity Falls*, acusó por Twitter a Disney de eliminar escenas LGBTIQ+ en privado para no perder ganancias, pero enorgulleciendo del Pride en público.

Disney privately: Cut the gay scene! We might lose precious pennies from Russia & China!

Disney publicly: Honk honk we put rainbow bumper sticker on Lightning McQueen today CONSUME OUR PRODUCTS TEENS.

Este tweet traduce:

Disney en privado: ¡Corten las escenas gay! ¡Podemos perder preciosos centavos de Rusia y China!

Disney en público: ¡Piiii!, ¡piiii!, pusimos una pegatina de arco iris en el parachoques del Rayo McQueen hoy CONSUMAN NUESTROS PRODUCTOS ADOLESCENTES.

Luego, con la salida de la segunda temporada de *The Owl House*, la polémica no quedó ahí; primero siendo dividida en dos partes, y luego con el estreno del episodio “**Knock knock knockin on hooty’s door**”, cuando la pareja “Lumity”, conformada



por nuestras dos personajes Luz y Amity fue oficializada. El problema vino con su doblaje latino, que, en este episodio se hacen la pregunta "¿quieres ser mi novia?", sin embargo, en el siguiente episodio, cuando se supone que ya eran pareja, el doblaje las mencionó como "mi increíble amiga"; luego cuando los fans preguntaron por esto, el estudio de grabación mencionó que **eran órdenes directas de Disney.**

Esta serie no solo ha sido censurada en Estados Unidos y en Latinoamérica, también en gran variedad de países del otro continente, sobre todo en países asiáticos y del medio oriente, en los que su cultura no permite estos comportamientos.

La cancelación de la serie por parte de Disney se hizo notar cuando Dana Terrace confirmó la tercera temporada de la serie; pero esta solo sería un especial de 3 episodios de 40 minutos de duración.

Por otra parte, la gran mayoría de las series animadas actuales que tienen como público principal los niños y jóvenes, han logrado traspasar ese estigma de "la animación es para niños".

"La única diferencia entre la animación y los programas actuados radica en los prejuicios que nos impone nuestra cultura"(Mendoza Post, 2015, pr.6).

Las series animadas de las últimas décadas están cargadas de un contenido más profundo, del cual un menor puede aprender, y un adulto también; pero desde otra perspectiva, "un niño mira estas series animadas y observa modelos de comportamiento, héroes, aprenden cómo funciona la realidad contrastándola con la fantasía y aprenden valores morales básicos y reglas culturales"(Mendoza Post, 2015, pr.6).

Uno de los mayores obstáculos a la percepción de la animación como medio, radica en la monopolización de la industria por parte de Disney, que si bien en un inicio surgió como una meca para los animadores, en la actualidad prima el interés económico y sus ideales se ven frágiles cuando hay una cantidad de dinero importante.

Por otra parte, en la actualidad la cultura del anime proveniente de Japón es muy popular entre los jóvenes, los cuales aparte de encontrar en este mundo una fuente de entretenimiento también encuentran un círculo social en el que compartir gustos y teorías acerca de sus animes favoritos.

El anime toma un papel protagónico en la vida del adolescente, ya que estas series y sus personajes muestran emociones y sentimientos de forma explícita y con los cuales se pueden sentir altamente identificados. (Sánchez, 2018, pr.12).

Según la Teoría del desarrollo Psicosocial de Erikson los adolescentes se encuentran en el momento de explorar su identidad, intentando responder la interrogante "¿quién soy?".

En la adolescencia hay una búsqueda inherente de la identidad, la cual puede ser confusa ya que en la vida llegan constantemente estímulos que siempre afectarán de alguna u otra forma al desarrollo de la personalidad. (Sánchez, 2018, pr .11).

Además, el anime en su país de origen, es parte de su cultura, "actualmente existe infinidad de títulos de anime dirigidos a todo tipo de audiencias, siendo uno de los productos de exportación más importantes para la economía de Japón"(Viaje Japón, pr. 2).

El anime en la sociedad japonesa es algo común, como lo son las novelas en Colombia,



que gran parte de su sociedad mira, sus calles están plagadas de máquinas, juegos, vallas, entre otras piezas y merchandising del manga y el anime

Por otra parte, **Twitch** es una plataforma de streaming que se ha popularizado mucho en los últimos años, en especial después del 2020, año en que creció en un 83% el número de horas que los usuarios consumían en la plataforma, para un total de 17,000 millones de horas de contenido. (Redacción PuroMarketing, 2021, pr.7)

Es evidente que este crecimiento es gracias al encierro provocado por la pandemia del COVID-19, pero de igual forma al ser un sitio de contenido gratuito, se ha convertido en una buena opción para la creación de contenido y del entretenimiento, ya que muchos jóvenes están inmersos en el mundo del gaming, lo cual es el contenido que más mueve dentro de Twitch, y se ha transformado en una herramienta para crecer y hacer proyectos grandes.





5. Metodología propuesta

El método a utilizar en esta investigación es el cualitativo, con un método de investigación documental, que es "una técnica de investigación cualitativa que se encarga de recopilar y seleccionar información a través de la lectura de documentos, libros, revistas, grabaciones, filmaciones, periódicos, bibliografías, etc."(QuestionPro, s.f.). Para esto buscamos información previa de fuentes como, artículos, trabajos de investigación, videos y las mismas **series animadas**; entre las que destacan series como *Hora de Aventura*, *Steven Universe* y *The Owl House*, aunque también utilizamos otras como *Las chicas superpoderosas*, *Johnny Bravo*, *Coraje, el perro cobarde*, *Samurai Jack*, *Over the garden wall*, algunos animes como *One Piece*, entre otras no tan mencionadas, con el fin de entender los constructos sociales que rodean las series.

Además, tomamos como fuente de información directa de distintos públicos; que oscilaban entre los 16 a los 38 años, debido a que buscábamos saber cuál era la percepción de personas con diferentes mentalidades y con gustos diferentes dependiendo de su contexto vivido. Además, también buscamos información de personas más involucradas en el mundo de la animación y arte, para dar diferentes respuestas con un toque más profesional.

Para esto, se hace uso fundamentalmente de la narrativa, de instrumentos de recolección de datos, como de la **entrevista mixta**; que permite realizar "una conversación común, y en algún punto se hacen preguntas cerradas o puntuales. Tomando una visión totalmente subjetiva de los entrevistados"(Significados.com, s.f.). Además, rastrear y analizar videos, películas, series, entre otras, que nos sirvan como apoyo a la hora de tener bases claras acerca del tema y crear antecedentes de investigación.

Las respuestas fueron compartidas en un **podcast** informativo/formativo, en el cual, mediante una conversación se abordan los distintos objetivos del proyecto; teniendo como apoyo la participación de profesionales, que, a partir de sus conocimientos, brinden mayor claridad acerca de los temas. El podcast se realiza por la plataforma de streaming **Twitch**, la cual nos permite compartir material audiovisual paralelo a la conversación y nos brinda herramientas de interacción directa con el público, que nos puede ofrecer información de utilidad vista en los resultados. Este contenido va a ser resubido a plataformas como YouTube y Spotify, para lograr un mayor alcance, y crear contenido para Instagram y Tik Tok con el cual tener una conexión más directa con el público, crear comunidad y compartir información que apoye a la industria de la animación.





Desde nuestra metodología se proponen las siguientes preguntas para la realización del proyecto. Se usaron como base para realizar entrevistas a las personas de Medellín como método de recolección de datos:

¿Consumiste series de animación en tu infancia?

¿Cuáles fueron esas series?

¿Alguna de esas series te ha marcado o la recuerdas con especial cariño?

¿Sigues viendo alguna en la actualidad?

¿Cómo percibes las caricaturas actuales?

¿Hasta qué punto cambian las caricaturas la conducta de un niño?

¿Qué tan vulnerable es un niño frente a un televisor?

¿Qué efectos a largo plazo podrían tener los contenidos violentos en las caricaturas?

¿Realmente las caricaturas cambian el comportamiento de un niño, o se necesitan más factores para desarrollar una conducta violenta?





6. Cronograma

Actividades

XXXXXXXX

Fecha

XXXXXXXX

Propuesta de investigación	Agosto de 2021
Búsqueda de antecedentes bibliográficos	Septiembre de 2021
Pregunta de investigación	Marzo de 2022
Inicio de asesorías	7 de abril de 2022
Entrevistas (MAMM)	29 de julio de 2022
Entrevistas (Faire)	7 de agosto de 2022
Inicio del podcast	1 de septiembre de 2022
Fin del podcast	3 de octubre de 2022
Fin de asesorías	17 de octubre de 2022
Documento de anteproyecto en PDF	23 de noviembre de 2022
Presentación de la defensa del proyecto	24 de noviembre de 2022





7. Parlando Podcast

7.1. ¿Qué es Parlando?

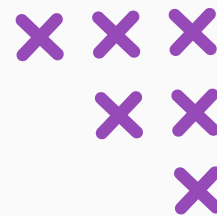
Parlando es una iniciativa que nació con el fin de hablar sobre animación mediante un podcast, conocer sus orígenes, como es su industria y en que otros factores afecta en la vida de las personas. Buscamos generar conocimiento y conciencia acerca de la industria animada, y que más personas la conozcan y comprendan.

7.2. ¿Cómo se llevó a cabo?

Este podcast lo dividimos en varios episodios, 6 en total, en los cuales trajimos a un invitado por temática, en los cuales hablamos de los siguientes temas:

- **Cómo funciona la industria de la animación.**
- **Cómo afecta psicológicamente las series animadas a las personas.**
- **El anime.**
- **La animación y los tabúes (comunidad LGBTIQ+, papel de la mujer, racismo, etc.).**





7.3. Estilo gráfico

En esta parte está el logo y sus usos, además de la imagen que utilizamos en redes y en Twitch durante el podcast.



Logo

Es un logotipo con una terminación 3d, dando esa idea de cómic, algo que entra mucho en este mundo "geek", que representa lo que es Parlando Podcast.

Otras versiones

Estas son otras versiones de color y de cómo puede ser utilizado. La idea con este logo es que sea muy versátil, por lo que, a pesar de que tengamos una paleta de color, puede ser usado con cualquier otra paleta de colores.



Paleta de colores



Nombre en japonés

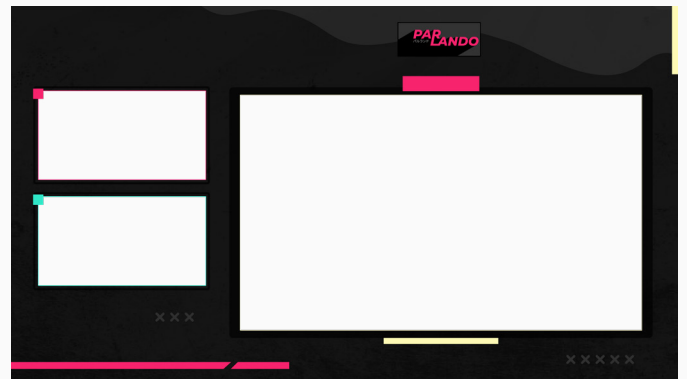
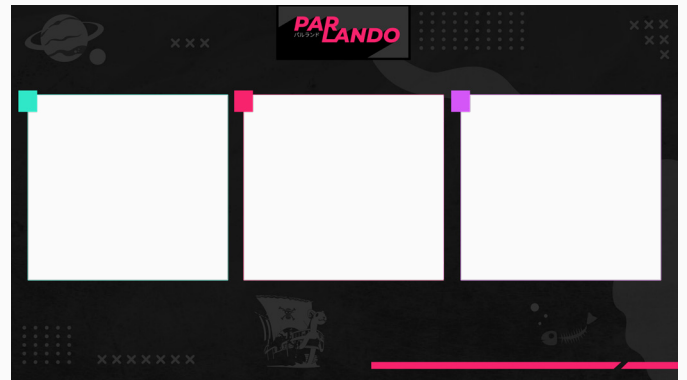
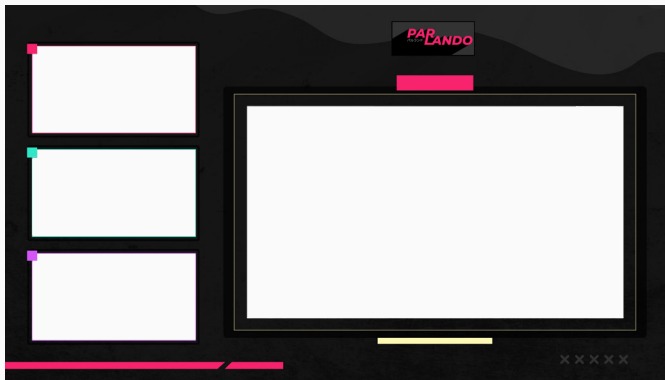
Usar el nombre "Parlando" y ponerlo con su sonido en katakana japonés se usó para identificar al podcast y a nuestro gusto por la cultura japonesa.





7.4. Elementos del directo

Layouts

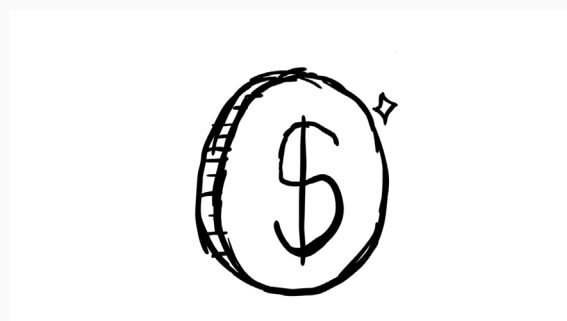


Estos layout fueron usados en los diferentes directos por Twitch, en los cuales estábamos solo hablando con el invitado, o mostrando algo al público o al mismo invitado.

Multimedia



Video de intro y de transición al inicio, intermedios y final del directo.



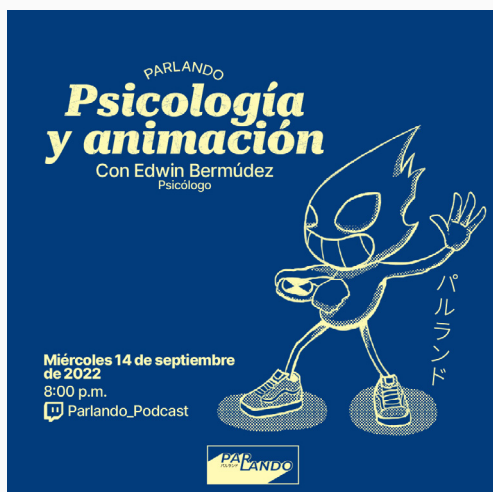
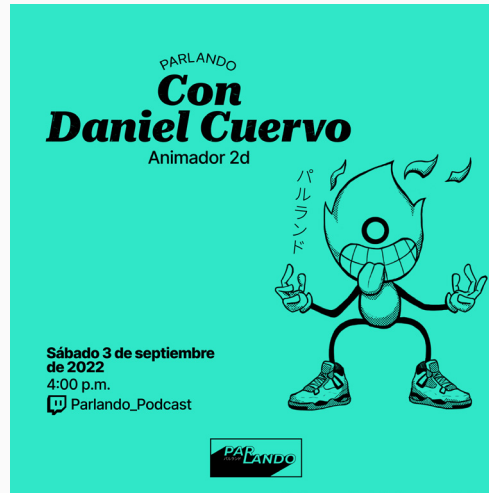
Animación utilizada como alerta, cuando una persona nos empieza a seguir.



Escanea este Qr para ver las animaciones.

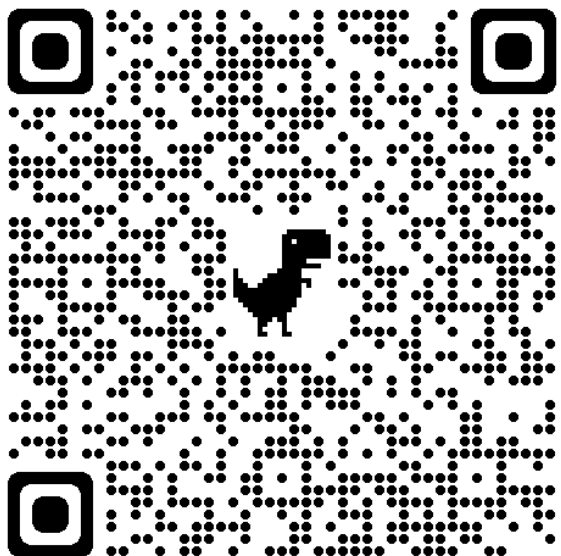
7.5. Imagen promocional

Estas son las imágenes que creamos para dar promoción de los episodios del podcast, en los cuales creamos un personaje que conectara bastante con la idea del proyecto y que fuera visualmente atractivo. Estos fueron compartidos por nuestro perfil de Instagram.



7.6. Acceso al podcast y redes

Episodios podcast en YouTube



<https://www.youtube.com/@parlandopodcast867>



Escanear Qr para ver el podcast en YouTube.

Episodios podcast en Spotify



<https://open.spotify.com/show/6LZKkVVJP1UgbmMKh7BvRI?si=be2f1008cda14c24&nd=1>



Escanear Qr para escuchar el podcast en Spotify.

Canal de Twitch



https://www.twitch.tv/parlando_podcast

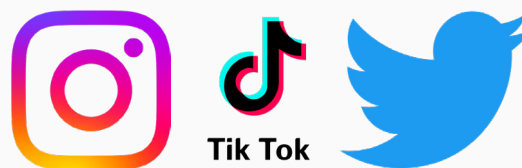


Escanear Qr para ver nuestro canal de Twitch.

Otras redes



<https://linktr.ee/parlandopodcast>



Escanear Qr para ver nuestras otras redes sociales.

8. Libreto podcast

Para cada episodio del podcast realizamos un listado con preguntas e ideas, que fueron los temas a tratar en cada conversación, esto fue tomado como base e hilo conductor para dar respuesta a la pregunta de investigación. Sin embargo, no se usó un guión muy específico (a excepción del primer episodio) con ideas cerradas, ya que gracias a la misma naturaleza del podcast, este se prestaba para ser bastante abierto y dejarse llevar por la conversación, por lo que daba paso libre a la improvisación, y así, generar un mayor sentimiento de comodidad; lo que generó que todo fluyera con naturalidad, y que el invitado se sintiera más cómodo y abierto a expandir el tema. Esto se notó con todos los invitados; que estuvieron bastante entretenidos mientras se hablaba, y esa sensación se transmitió a los espectadores, los cuales dieron respuestas muy positivas en cuanto al podcast.

8.1. Primer episodio

Para el primer episodio, que fue para dar contexto, se hizo el siguiente libreto:

Damos un saludo inicial.

Introducción a qué son las series animadas.

Referenciar el Animator 's Survival Kit, libro de Richard Williams, director de animación de "¿Quién engañó a Roger Rabbit?".

Destacamos la idea que incluso desde el 1.600 A.C ya existía una idea de lo que es la animación, en el que el faraón egipcio Ramses II construyó un templo de la diosa Isis, en la que cada columna estaba la imagen de la diosa con un movimiento diferente, por lo que, para los jinetes y quienes iban en carrozas, la imagen parecía moverse. Luego pasamos por los griegos, donde sus vasijas tenían figuras con poses sucesivas, y al darle vuelta había movimiento.

Hablamos de la persistencia retiniana, la condición que permite que el ser humano pueda percibir animación de imágenes estáticas.

Luego aparecieron diferentes artificios como el Taumatropo, Fenaquitoscopio, Zootropo, Praxinoscopio, Flipbook, que eran incluso juegos de los niños de la época.

Hablamos de distintos métodos para hacer animación, como la animación tradicional; que se destaca por que cada imagen es un dibujo hecho a mano, el stop motion; que se realiza moviendo un objeto y tomando fotografías de cada paso hasta crear una acción continua, y el 3d o la animación realizada por computador, que es la que vemos hoy en día en películas de Disney y Pixar.

Todas estas herramientas empiezan a dar el nacimiento a la animación que hoy en día conocemos, desde 1896 se empiezan a ver animaciones, pero no es hasta los años 20 en el que empiezan a surgir personajes icónicos, como Félix el gato, y en 1928 el mítico Steamboat Willie; desde aquí empieza lo que se conoce como la "era dorada de la animación".



Este movimiento se identifica porque, por primera vez la animación se unió con sonido, dando algo mágico, y en 1937 nace el primer largometraje animado *Blancanieves y los siete enanitos*, y junto a este da comienzo la era dorada de Disney que tendría su fin con el libro de la selva en 1967; después Disney entraría en unos años sin tener una producción de gran impacto en el mainstream hasta llegar al año 1989 donde se estrenó *La Sirenita*, película que se convertirá en un éxito y representaría el resurgimiento de Disney.

La Bella y la Bestia fue la primera película animada en ser nominada al Óscar.

Presentamos información de Disney, como crearon la animación como la conocemos hoy en día, y sus cambios en el tiempo, empezando desde las láminas de acetato, como animaban los fondos, etc.

Se empiezan a dar grandes estudios que sonaron y siguen sonando, como Hanna-Barbera, Warner Bros. Cartoons, MGM Cartoon studio, el más famoso, Disney, entre otros.

Estas grandes compañías empiezan a llenar el mundo con la industria de la animación, para las personas era fascinante verlo, fue algo nuevo y totalmente increíble.

Hablar de como durante la Segunda Guerra Mundial por medio de la animación se insitó a los jóvenes a participar en la guerra y crear un sentimiento mucho más nacionalista haciendo uso de personajes icónicos como Donald y Bugs Bunny.

Evolución de las técnicas de animación, el nacimiento y auge del 3d en televisión hasta el 2010 más o menos, el cambio con la animación tradicional hecha en computador.

A partir de este momento, vamos a dividir las series animadas por épocas, destacando los aspectos diferenciadores de cada época y cómo fue su estilo visual, su diseño de personajes, su historia, cómo se desarrollaba y como han cambiado en cada una de las épocas.

Pero primero, cómo funciona un estudio de animación.

Existen 2 tipos de estudios: los de producción propia y los que trabajan por encargo.

Producción propia: se encargan de buscar financiación y una vez terminado el proyecto se quedan con una parte de lo recaudado (esto se define por acuerdo previo)

Encargos: Normalmente trabajan para series de televisión y publicidad.

En la actualidad también hay una gran cantidad de estudios que se dedican a aspectos específicos de una producción, como lo pueden ser los efectos especiales o enfocarse a diseñar escenarios.

Esto es muestra de cómo la industria se expande cada vez más y se crean más oportunidades de trabajo.

Mencionamos los roles de trabajo que hacen parte de las producciones animadas. (Productor, director, supervisores, animadores, diseñadores, entre otros)



8.2. Segundo episodio

En el segundo episodio, nuestro invitado fue Daniel Cuervo, director de animación 2d independiente, que ha trabajado para empresas como Netflix, Adult Swim, HBOmax, entre otros proyectos, que ha hecho que la industria colombiana haya crecido en los últimos años.

Formulamos las siguientes preguntas base para dar un orden y continuidad al episodio.

- 1- ¿Qué fue lo que te llevó a ser animador?
- 2- ¿Cómo fue tu ingreso a la industria de la animación?
- 3- ¿Cómo es la industria de la animación en Colombia y también por fuera?
- 4- ¿Cómo son las condiciones laborales?
- 5- ¿Cómo crees que es vista la industria? ¿por qué es tan infravalorada?
- 6- ¿Qué opinas de las grandes compañías de animación?
- 7- ¿Cuál es tu percepción de la industria de animación japonesa?
- 8- Viste el movimiento New Deal 4 Animation, ¿Qué piensas de él?

Se están haciendo muchos remakes en lugar de cosas nuevas, y esto no da paso a que la creatividad e ideas de muchas personas pueda salir a luz, todo esto porque obras antiguas tienen un éxito asegurado.

Hablamos de cómo los principales referentes de la industria dicen apostar por la inclusión y tocar temas que son sensibles para el común de la sociedad, pero queda la duda si realmente lo hacen con la intención de generar conciencia y un cambio social, o por el hecho de contentar a unas minorías (que cada vez dejan de serlo, y se convierten en una importante fuente de consumidores). A fin de cuentas lo que importa es generar ganancias por lo que las verdaderas intenciones de gigantes de la industria como Disney o Pixar, siempre serán cuestionables.

8.3. Tercer episodio

Para el tercer episodio hablamos con Javier Elefante, animador 2d de Mero estudio, un estudio de animación sobre todo enfocado a la industria de los videoclips musicales. Utilizamos como base el guión del episodio anterior con Daniel Cuervo, e incluso fue un poco más improvisado, ya que en este queríamos que fuera un episodio centrado un poco más en el trabajo de Javier, para conocer más de la industria y no tanto para dar respuestas a la pregunta de investigación. Además, sirvió como una fuente de conocimiento de cómo es el proceso de una producción animada y poder tener más de que hablar en próximos episodios o que las personas conozcan más la industria, que es uno de los objetivos de este proyecto.



8.4. Cuarto episodio

En el cuarto episodio hablamos de la animación en Japón, con Melissa; quien vivió allá, Carmen; que es seguidora de la cultura del país y Kaori; quien nació en el país nipón, ellas pertenecen a Haru no Hinata, un colectivo que busca fomentar la cultura japonesa en Medellín y crear un pequeño Japón en la ciudad. En este episodio utilizamos el siguiente cuestionario:

- 1- ¿Cómo es la sociedad japonesa, cómo fue vivir allá?
- 2- ¿Qué ha significado en tu vida ver anime?
- 3- ¿Cómo eres vista por la sociedad por ser consumidora de anime, tanto allá en Japón y en este lado del mundo?
- 4- ¿Cómo se ve reflejado Japón y su cultura a través del anime?
- 5- ¿Cómo se vive la industria de la animación en Japón?
- 6- Diferencias entre cómo se vive en anime en Japón versus la sociedad de occidente.
- 7- Diferencias entre la animación oriental (anime) y la occidental.
- 8- ¿Qué influencias en nuestra sociedad son traídas del anime?
- 9- ¿Cómo has visto que el anime ha influido a series animadas de occidente? (Incluso a películas y series con personas reales).
- 10- ¿Cómo ves a la industria de la animación como un medio para tratar temas, contar historias y expresar ideas?

Hablamos de cómo el anime es un medio para contar historias que ha jugado un papel fundamental en la industria de la animación, al ser inspiración para artistas occidentales y para muchas personas que han llegado a disfrutar de estas historias, incluso al punto de llegar a crear una comunidad.

Tratamos el tema de cómo en Japón la animación no es percibida como algo solo para el entretenimiento infantil, sino que también puede ser un medio para contar historias de todo tipo y enfocadas a distintos públicos.

8.5. Quinto episodio

El quinto episodio con Edwin Bermudez, psicólogo perteneciente a la Universidad Católica Luís Amigó, Universidad donde se destaca el campo de la psicología, siendo además muy fuerte en investigación en la ciudad. Hablamos de cómo afectan las series animadas en el desarrollo psicosocial de las personas, y utilizamos este guión:

- 1- ¿Ves series animadas? ¿cuáles ves o viste?
- 2- ¿Afectan realmente las series animadas al desarrollo de las personas?
- 3- ¿Un solo factor puede influir realmente en la formación de la personalidad? ¿las series animadas son parte fundamental, o son algo mínimo?

- Cómo afecta en los niños
- Cómo afecta en la adolescencia
- Cómo afecta en la adultez

- 4- ¿Que una persona no haya visto series animadas en su infancia y adolescencia, afectan en lo que son hoy en día?
- 5- ¿La realidad en la que viven los jóvenes afecta a la forma en la que estos perciben la animación?
- 6- ¿Cómo afecta el contexto social en el que viven en el desarrollo de las personas?
- 7- ¿Por qué las series animadas son vistas como si fueran únicamente para niños?

Varias investigaciones que revisamos, tratan a la animación de algo malo, que, claro, tiene sus aspectos positivos, como el entretenimiento, el cómo distraen a los más pequeños, etc. pero se tomaban muchos aspectos negativos, mayormente el que se vuelven violentos. ¿Los niños pueden ser violentos por culpa de alguna serie animada?, hay otros factores como la familia, que debe velar por su desarrollo y darles la capacidad de discernir lo que está bien y lo que está mal. Además también su forma de vivir en sociedad y el contexto que vive alrededor son factores de cambio.

Obviamente hay muchos más aspectos que afectan la manera en que un joven basa su personalidad, como sus relaciones con compañeros.

Muchos adultos disfrutaban de la animación, y existe un constructo, que se ha impuesto socialmente, y es que la animación es algo que va destinado explícitamente al público infantil y se puede ver como inmadurez en una persona.

También abordamos el cómo afecta la visibilización de la comunidad LGBTIQ+ en las series animadas al desarrollo de la identidad de género de los jóvenes, a causa de que las series actuales, que están enfocadas a un público más juvenil, tienen una mayor muestra de contenido LGBTIQ+ y queremos saber si realmente se puede dar un cambio en la identidad de género de los jóvenes a causa de estas.

8.6. Sexto episodio

Y por último, hablamos con Zay Cardona, más conocido en redes como Mariquismo Juvenil, un ilustrador perteneciente a la comunidad LGBTIQ+ y bastante reconocido en la ilustración colombiana. Con él hablamos sobre los tabúes en la animación.

- 1-¿Qué series viste en tu infancia?
- 2-¿Aún sigues viendo series animadas?
- 3-¿Es bueno para la comunidad/grupo social/género que desde las series animadas se toquen esos temas?
- 4- ¿Cómo ves la censura de series antiguas por tener contenido "discriminador", hacer

esto realmente genera un cambio?

5- ¿Mostrar contenido LGBTQ+ en series animadas puede ayudar a que los jóvenes se sientan más seguros a la hora de expresar su identidad de género ?

6- ¿Se cree que la representación que hay en las series de las personas en la comunidad LGBTQ+ es correcta o sigue perpetuando estereotipos?

7- ¿ Cómo ves la representación de estos temas (papel de la mujer, comunidad LGBTQ+, racismo,etc.) en las series animadas?

8- ¿Cómo ves que haya cambiado el papel de la mujer en las series? ¿cómo ha cambiado en el tiempo? ¿cómo se trataban a los personajes femeninos anteriormente? ¿cómo son tratados ahora?

Hablamos de cómo se han integrado dentro de series animadas personajes de comunidades que en el pasado han llegado a sufrir discriminación y hacemos reflexión de si la visibilización de estos grupos en verdad ha tenido resultados para la eliminación de los tabues. que vemos en la sociedad; el más reconocido de estos es la comunidad LGBTQ+, que se han ido añadiendo personajes con identidades de género "fuera de lo común" en series actuales.





9. Resultados

Estos son los resultados que nos dió la investigación, que están divididos en dos partes, entrevistas en las calles de Medellín, y otra en lo que pudimos concluir después de cada episodio del podcast.

En las entrevistas decidimos ir al Museo de Arte Moderno de Medellín, un lugar de esparcimiento cultural, en donde encontramos personas con diferentes pensamientos, de mentalidad abierta y con gustos muy diversos.

También fuimos al El Faire, una feria pensada en compartir las artes gráficas y un espacio para el esparcimiento del arte en general. En este lugar encontramos personas bastante diversas y con gustos que se podrían considerar no tan comunes.

Por otra parte, para la realización del podcast escogimos a personas que tuvieran un amplio conocimiento en los distintos temas que queríamos tocar para dar respuesta a la pregunta y a los objetivos de la investigación propuesta.

Museo de Arte Moderno de Medellín (29 de julio de 2022)

Aunque tuvimos problemas técnicos, logramos hablar con dos grupos. Las primeras dos personas que les preguntamos sabían bastante del tema, tanto de la industria como de las series antiguas y actuales. por lo que nos dieron respuestas muy acertadas acerca del mundo de la animación. Donde piensan que los temas tabú que se veían en sociedad han evolucionado, al punto de ser algo normal, haciendo que niños se puedan adaptar a diversas situaciones del día a día. Además hablaron de que hay ciertas limitaciones creativas por culpa de las grandes empresas y su políticas.

Luego preguntamos a un grupo de tres personas, en donde fue muy interesante porque dos de ellos eran profesores de colegio; y que si bien no veían series animadas hoy en día, estaban de cierta manera involucrados, e incluso lo usaban como método de enseñanza.

Las personas se vieron bastante abiertas al preguntarles si tenían un rato, y al final ese rato se nos alargó hasta más de 20 minutos.

Estas respuestas no fueron utilizadas para crear contenido en redes, por los problemas técnicos, sin embargo fueron muy fructíferas ya que nos sirvieron a futuro para tener más claro qué preguntas y cosas que podríamos mencionar y no recordábamos.





El Faire (7 de agosto de 2022)

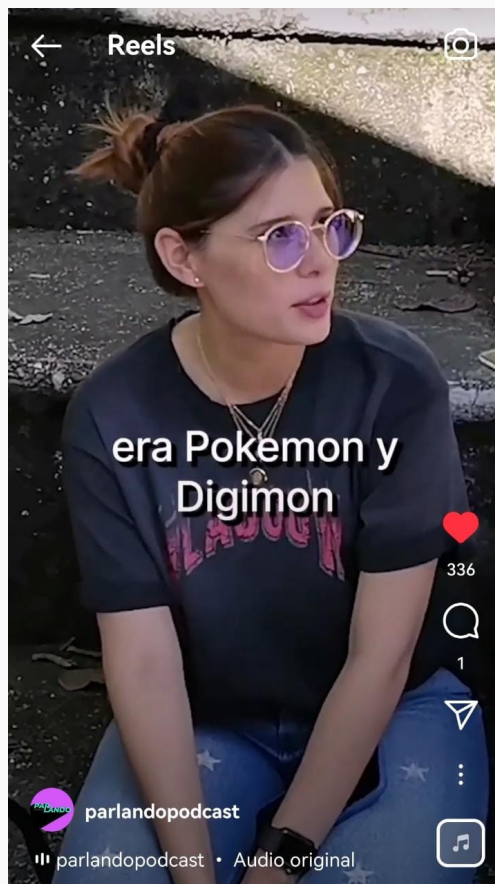
Como era una feria de artes gráficas había mucha gente dispuesta a participar de la entrevista, ya que la mayoría de personas que estaban allí, eran de mente abierta, aunque muchos solo accedieron a la grabación de audio porque no querían ser grabados.

Entrevistamos a varias parejas y a algunos grupos de amigos, los cuales en general dieron buenas respuestas, y el tema les generó bastante interés, por que de cierta forma generamos algo de nostalgia en las personas con estas preguntas: ¿cuáles son las series que viste en la infancia? y ¿en la actualidad sigues consumiendo series animadas?. También hubo otras preguntas acerca de la comunidad LGBTQ+, el papel de la mujer y racismo que hemos mencionado a lo largo del escrito, y preguntas sobre la industria de la animación.

Aunque las respuestas fueron muy completas nos dimos cuenta que al ser un festival el tipo de personas que estaban participando (aunque fueran de distintas edades) tenían unos gustos similares y comenzaban a ser repetitivos en sus respuestas.

En esta oportunidad tuvimos la suerte de entrevistar a una mujer que era mamá y también nos dio una visión muy interesante de cómo ella vivía la animación de adulta y a la vez como la vivía su hijo.

Sus respuestas frente a temas “tabú” fueron muy abiertas y aceptando la visibilización de esto en la industria. Les preguntamos si pensaban que las series animadas han ayudado a que estos temas se normalicen en la sociedad, o se han adaptado a lo que la misma les pide, a lo que una respuesta común fue que consideraban ambas opciones.



Además, los entrevistados nos contaron que ya no solían ver series animadas por falta de tiempo, que realmente no veían ningún tipo de serie habitualmente, y normalmente, si veían animación, eran series que los marcaron en su infancia.

De estas entrevistas si pudimos crear contenido para Instagram, generando reels con algunas de las respuestas que nos dieron. Incluso uno de estos reel creció bastante, mientras que el otro se perdió en el mundo virtual.

<https://www.instagram.com/reel/ChsQA1rgB7A/>



<https://www.instagram.com/reel/CidGRgeAH1X/>



Escanea estos Qr para ver los reel.

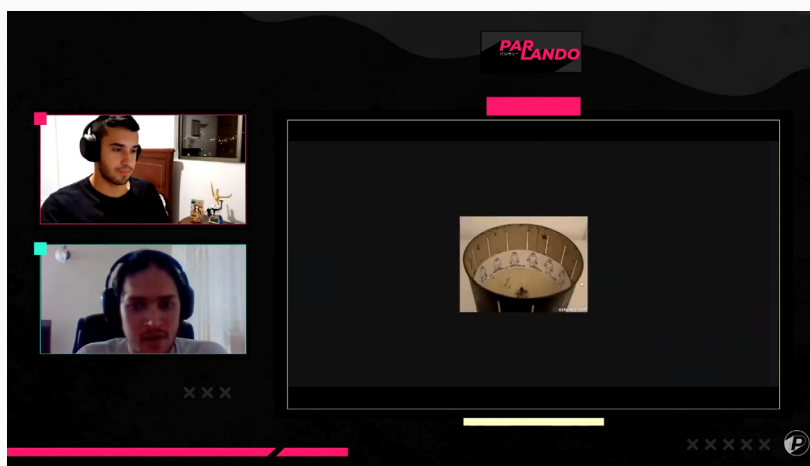
PARLANDO **Sobre animación**



Primer episodio (1 de septiembre de 2022)

Este episodio lo utilizamos como introducción al tema a tratar, que es la animación. Se hizo un repaso histórico de todo lo que se ha vivido en la animación, como se desarrolló, cómo evolucionó y sigue evolucionando; en sus técnicas y en su discurso. Además de como esta se ha ido expandiendo por el mundo, como sus producciones son igual de complejas que una producción *live action* y como ha sido infravalorada por la industria del entretenimiento.

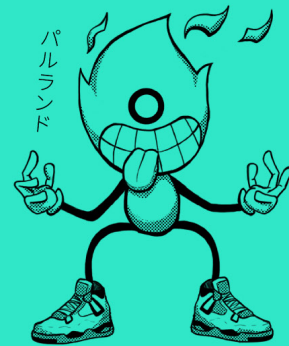
A la hora de realizar el podcast, tuvimos muchos errores técnicos, la cámara y el audio estaban desincronizados, y el audio en general tampoco se escuchó muy bien. A la hora de hablar, nos desviamos mucho del tema y no dimos una buena continuidad a lo que tratamos. Todos estos errores nos ayudaron a darnos cuenta de cuáles eran los puntos a mejorar, y pudimos crear soluciones para los próximos episodios.



https://www.youtube.com/watch?v=S3CxmR2QIU&list=PLpzbDHTMxqmiXyDUk70Y4D_rJQUjpwV7

Escanea este Qr para ver el podcast.

PARLANDO
Con
Daniel Cuervo
Animador 2d

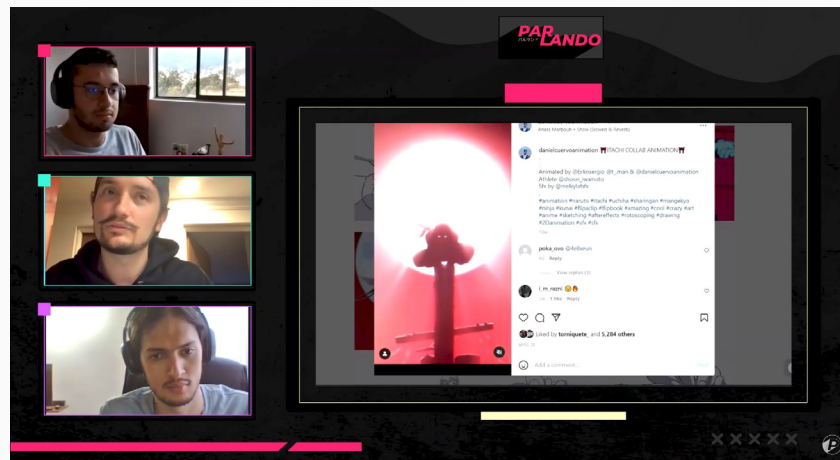


Segundo episodio (3 de septiembre de 2022)

Este episodio fue con Daniel Cuervo, animador 2d colombiano con más de 7 años en la industria y trabajando para empresas como Netflix, Adult Swim, HBO max, entre otros trabajos independientes. Al principio estábamos un poco nerviosos y rígidos, pero con el tiempo y la conversación nos fuimos desenvolviendo y haciéndola más entretenida tanto para el público como para nosotros. Daniel se vio bastante dispuesto a hablar en el podcast, además de que fue muy interesante ya que es uno de los animadores que está impulsando el crecimiento de la industria en el país. El stream tuvo una media de 18 espectadores, en la que muchos, incluso animadores de otros países, participaron en el chat haciendo aportes.

En este episodio nos dimos cuenta que no supimos tener una buena interacción con los participantes en el chat, sin embargo, manejamos bien la conversación, fluida y no se hizo aburrida.

Tras el podcast con Daniel, se pudo llegar a diversas conclusiones acerca de cómo funciona la industria de la animación y como esta ha evolucionado en el país, entre estas se puede hablar de cómo la industria de animación nacional se ha ido profesionalizando cada vez más, gracias al trabajo de animadores que se formaron empíricamente, esto debido a que en Colombia no hay como tal una escuela de animación por lo que personas que buscaban una salida profesional por este medio, han tenido que aprender de forma empírica, e incluso irse a otros países para recibir una formación académica.



Estos animadores que han ido surgiendo en el país en la última década son básicamente los que han impulsado la evolución de la animación nacional actual, dando un valor real al trabajo del animador y poco a poco han ido subiendo los precios y creando unos estándares

de trabajo mínimos para que la labor del animador sea valorada, por el tiempo y el esfuerzo que conlleva la creación de un comercial, un videoclip, una serie, etc.

Si bien las condiciones laborales para este rubro han mejorado considerablemente, todavía queda un largo camino por recorrer, no solo a nivel nacional sino también a nivel internacional, ya que sigue siendo común que de otros países con una industria de animación muy fuerte contraten animadores latinos y asiáticos por ser vistos como una mano de obra barata, lo que lamentablemente es sinónimo de explotación. Sin embargo se ha trabajado porque esta situación cambie, Daniel y varios amigos han sido de las personas que han impulsado la valorización del trabajo del animador, ya que, como comentó en el podcast, él ha ido cobrando más y subiendo más los sueldos a sus compañeros animadores.



Incluso nos contó que a amigos filipinos les ha dicho que suban también sus precios y vayan valorando más su trabajo y su industria.

Por otra parte, en la actualidad es común por temas sociales o por intereses empresariales, que muchas series sean censuradas o canceladas, al fin y al cabo la animación es una industria que por muy artística y por mucha cultura que pueda crear, realmente está hecha para generar ingresos a una o varias empresas. Sin embargo, la animación, al ser una industria emergente en el sentido de que se va renovando y evolucionando constantemente, es algo que se mantendrá vigente durante mucho tiempo, tanto por las personas que la consumen como por los artistas.



https://www.youtube.com/watch?v=eMLQkMDn70E&list=PLpzbDHTMxqmtXyDUk7QY4D_rjOUpywVr7&index=2
Escanea este Qr para ver el podcast.

PARLANDO
Con
Javier Vidales
Animador 2d



Tercer episodio (10 de septiembre de 2022)

Este episodio fue con Javier Elefanto, también animador. En el podcast hubo menos espectadores que en el de Daniel, sin embargo, hubo mucha naturalidad a la hora de hablar. Él está más involucrado con el mundo de los videoclips musicales animados. Nos contó su trayectoria y vimos varios de sus trabajos, que incluso son de bandas muy famosas, y contó curiosidades sobre estos trabajos.

Cabe mencionar que la conversación con Javier fue más que todo para complementar el tema de cómo funciona la industria y no nos centramos tanto en dar respuesta a la pregunta de investigación.

Tras lo hablado con Javier se vieron puntos determinantes a la hora de llevar una carrera profesional en el mundo de la animación, entre ellos se puede decir que uno de los pilares fundamentales para comenzar un proyecto es la conceptualización, al tener bien estructuradas las ideas, se puede realizar un trabajo mucho más fluido sin tener que estar inventando sobre la marcha, además la meta a cumplir estará clara desde un inicio.

También se habló de lo importante que es para alguien que quiere hacer parte de la industria, la importancia de estar generando contenido en redes, ya que de esta forma se estará en constante mejora y se muestra así mismo a otros animadores, generando más opciones de participar en trabajos. Además, nos mencionó como es importante el trabajo en equipo en una producción animada, ya que se necesitan muchas manos para poder sacar un producto de calidad en el menor tiempo posible.



https://www.youtube.com/watch?v=hdBSs_jLm5Y&list=PLpzbDHTMxqmtXyDUK7QY4D_rjOUpywVr7&index=3

Escanea este Qr para ver el podcast.





PARLANDO
**Sobre
Anime**
Con Haru no Hinata



Cuarto episodio (13 de septiembre de 2022)

En este episodio estuvimos hablando de anime y de algo de la cultura japonesa con tres integrantes del colectivo Haru no Hinata, un grupo el cual busca compartir y enseñar acerca de Japón y que tiene como objetivo crear un pequeño Japón en Medellín.

Entre las invitadas estaba Kaori; quien es japonesa, Melissa; quien vivió en el país nipón, y Carmen; que hace parte del colectivo, las cuales desde su experiencia de lo que conocen de Japón y cómo este afecta a la cultura y sociedad del país. También hablamos sobre cómo funciona y cómo ha evolucionado la industria en esa parte del mundo y cómo percibimos y vivimos el anime en países occidentales como Colombia.

La animación japonesa es gran parte de la animación que vemos, siendo una de las "3 escuelas" de animación más importantes del mundo, junto a la norteamericana y la francesa, por eso, es imposible hablar de series animadas y de animación en general sin tocar el anime.

El anime se ha globalizado en una escala gigantesca, a tal punto que muchas personas, incluidas nosotros, crecimos viendo anime sin saber lo que era, por eso ha formado parte de la infancia de muchas personas del mundo y pudo haber afectado a como vemos ciertas cosas hoy en día. Varias de estas series se transmitían por canales nacionales, entre las que destacan *Los cuentos de los hermanos Grimm*, *Heidi*, *Naruto*, *Dragon Ball Z*, entre otras.

Hablando con las invitadas pudimos llegar a varios puntos sobre el mundo de la animación japonesa y como esta ha influido en el mundo occidental; uno de ellos es como las empresas han empezado a apropiarse de la cultura japonesa (principalmente del anime) incluyendo en sus productos algunos personajes de los animes con más popularidad para así aumentar sus ganancias, esto puede ver hasta en loterías que colaboran con animes e incluso en cosas tan básicas como servilletas o pañuelos con el diseño de un personaje.

Incluso en Colombia en muchas de las grandes tiendas de ropa se ven colecciones completas de series como *Naruto*, *Dragon Ball Z*, entre otras, solo por que la cultura anime está en su auge, también es común ver a personas que nunca han visto ninguna de estas

series usando estos productos solo por moda.

Otra de las ideas a las que se llegó es como la animación no tiene edad, ya que dentro de este medio artístico se pueden desarrollar un gran abanico de historias que pueden ser de todo tipo de géneros y enfocados a públicos diferentes, tanto para niños como para adultos mayores, pero por desconocimiento de las personas la animación siempre es catalogada para el público infantil, habiendo series con mucha acción, sangre y violencia que niños de 12 años están viendo; aunque, con el acceso tan grande que hay a la red, es casi inevitable que un niño vea estas series. Además, por la creencia de que la animación es netamente infantil, mucho de este contenido no es catalogado de la forma adecuada, y los padres se ven muy permisivos a que vean estas historias, sin ver el contenido de ellas.

Un aspecto más que muestra la gran relevancia que ha ganado el anime se ve reflejado en como mucho del público occidental se ha enamorado de la cultura japonesa solo por el hecho de consumir este tipo de animación, lo cual despierta un interés por conocer más acerca del país nipón, una cultura totalmente opuesta a la nuestra en sus costumbres, hábitos y formas de vivir que la hace aún más llamativa para las personas.



https://www.youtube.com/watch?v=W8G_njy_q_4&list=PLpzbDHTMxqmiXyDUK7QY4D_rj0UyvwVr7&index=4

Escanea este Qr para ver el podcast.

PARLANDO
**Psicología
y animación**
Con Edwin Bermúdez
Psicólogo



Quinto episodio (14 de septiembre de 2022)

En este episodio hablamos con Edwin Bermúdez, psicólogo perteneciente a la Universidad Católica Luís Amigó, Universidad donde se destaca el campo de la psicología, siendo además muy fuerte en investigación en la ciudad. Conversamos acerca de la psicología y la animación, como esta afecta al desarrollo de las personas, desde los más jóvenes hasta adultos. Todo fluyó bien y esto nos sorprendió, por que en un inicio llegamos a pensar que este episodio sería algo aburrido, pero todo lo contrario, a medida que íbamos hablando todo se puso muy interesante, y aunque en unas ocasiones la conversación se volvió algo redundante, los temas que se trataron dentro del podcast fueron muy interesantes y permitieron que se resolvieran algunas de las dudas que habíamos planteado en la investigación.

En el capítulo se habló sobre si realmente la animación es un factor que influye en el desarrollo psicosocial de los niños, jóvenes y adultos, pero desde su punto de vista profesional, Edwin comentó, que en realidad la formación de las personas en una edad temprana se ve influenciada por una gran cantidad de factores que los rodean, como puede ser la familia, el colegio u otras situaciones a las que una persona se tiene que enfrentar en su vida diaria, y decir que por un solo aspecto como lo es la animación en este caso, la persona va a desarrollar comportamientos negativos, es muy poco probable. Sin embargo, esto realmente puede afectar más en los gustos personales que adquirimos, y esto puede lograr relaciones, amistades, con personas con gustos similares y así desarrollarse en sociedad.

También le preguntamos si el que haya contenido LGBTIQ+ en las series animadas realmente es un factor diferencial a la hora de que los más jóvenes elijan su identidad de género y sexual, a lo que él nos dijo: aunque sí puede afectar, todo viene desde la educación en el hogar.

En general, las series animadas si pueden influir de manera positiva y negativa, pero no de forma determinante, debido a que el verdadero factor de desarrollo psicológico de una persona es la familia, la educación y la sociedad. Pero si puede ayudar a generar gustos



y hallar grupos sociales en los cuales sentirse cómodo y con los que compartir cosas en común.

También hablamos sobre si los adultos siguen teniendo un interés por la animación y si es algo normal; ya que se tiene una perspectiva de que las series animadas son algo netamente infantil, por lo que un adulto puede verse como alguien inmaduro si le gustan estas series. Sin embargo, esto no tiene nada que ver con un problema psicológico o con inmadurez, puesto que muchos adultos se sienten muy atraídos por la fantasía, y la animación es una entrada a la ficción y a lo fantástico. Igualmente, dentro de la animación hay muchos segmentos y públicos, entonces dentro de esa misma fantasía pueden haber series que están enfocadas a niños, mientras que otras necesitan un nivel de madurez para comprenderlas. Por eso, la animación no es algo que nos haga ver como alguien infantil, sino que cualquiera puede disfrutar de este medio, sin intervenir en su vida diaria y desarrollo como persona.



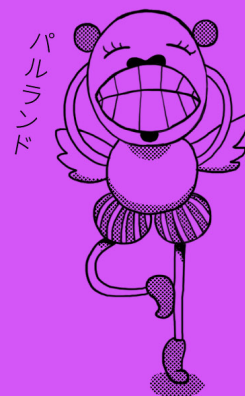
https://www.youtube.com/watch?v=y_CDW0yRWIk&list=PLpzbDHTMxqmiXyDUK7QY4D_rJOUpywVr7&index=5

Escanea este Qr para ver el podcast.

PARLANDO

Tabúes en la animación

Con Mariquismo Juvenil
Ilustrador



Sexto episodio (17 de septiembre de 2022)

En este episodio del podcast hablamos con Zay Cardona, más conocido como Mariquismo Juvenil, ilustrador que pertenece a la comunidad LGBTIQ+. Al principio pensamos que iba a ser complicado, ya que es un tema delicado, que no manejamos muy bien y que es fácil que las personas se ofendan, sin embargo Zay se vio bastante tranquilo, muy relajado y lo que menos le importaba era el género de un personaje, a menos de que fuera importante para la historia. La conversación se fue dando muy bien y el tiempo que hablamos se pasó volando.

Se puede decir que la inclusión de personajes de la comunidad LGBTIQ+ en series animadas realmente influye poco en la aceptación de las personas que pertenecen a este colectivo en la sociedad, debido a que muchas veces en las series se les da más importancia a su género que a lo que pueden aportar para el desarrollo de la historia.

También se mencionó lo innecesario que es la tendencia que se vive en la actualidad de traer personajes que ya están consagrados en la cultura popular y cambiarlos de raza o género, ya que se siente como algo vacío y sin un significado real, y la percepción de estos personajes aunque sean modificados, en la mayoría de los casos será la del personaje

original, por lo que se dijo que algo que tendría más peso, sería el crear a nuevos personajes con una buena historia y valores bien definidos, que pueden pertenecer a la comunidad LGBTIQ+ o no, pero que lo que tenga valor en sí mismo sea el personajes y no su género.



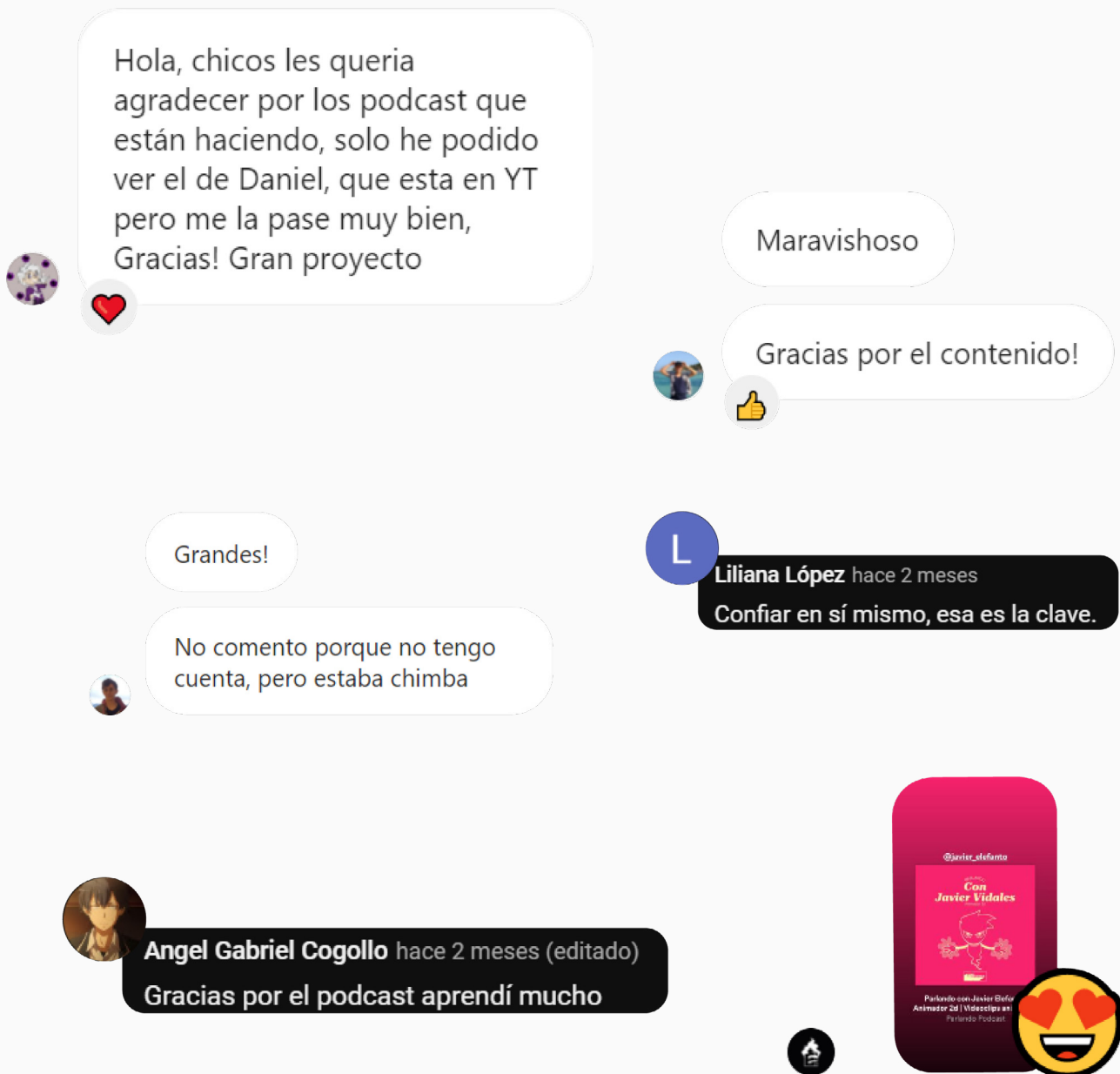
https://www.youtube.com/watch?v=9mmh6G9yzCo&list=PLpzbDHTMxqmiXyDUK7QY4D_rjOUpywVr7&index=6

Escanea este Qr para ver el podcast.

Comentarios sobre el podcast

Las personas dejaron comentarios muy positivos en redes, sobre todo Instagram, dándonos las gracias y mencionando que les gustó mucho el proyecto, además, nos preguntaban por los podcast. También han habido comentarios positivos por parte de conocidos que vieron varios episodios y nos dieron su retroalimentación, contando lo bueno que les pareció.

No se vieron comentarios negativos en ningún momento.



10. Conclusiones

En esta investigación hubo temas muy extensos por tratar, y más que una dificultad el tener tantas variantes, fue un reto lograr poder darle respuesta a todos estos temas. En el transcurso de la investigación fue muy interesante ver cómo estos temas se complementan unos con otros.

Inicialmente la animación se puede ver como un medio artístico pero que a la vez no deja de ser un producto, si bien esta ha evolucionado de acuerdo a las tendencias y los cambios sociales, siempre ha sido con el objetivo de expandirse y ser mucho más comercial.

Además, la vida de los seres humanos está compuesta por una gran cantidad de factores que ayudan a moldear su personalidad, por eso el pensar que la animación puede llegar a afectar psicológicamente a una persona es algo desproporcionado, tendría que ser consumida en exceso o que alguno de los otros aspectos de la vida están fallando para causar un daño o un comportamiento atípico.

Las series animadas con el transcurso del tiempo van sufriendo cambios en los temas que desarrollan y la manera de tratarlos, esto es principalmente por que se van moldeando a la vez que la sociedad avanza y los estándares de lo que está bien y lo que está mal se transforman; por lo que sea por interés comercial o no, en las series animadas cada vez se comienzan a implementar personajes que representan minorías y se tratan temas que en años previos serían considerados tabúes, lo cual es algo muy positivo en términos creativos y sociales.

En general, la animación tiene demasiados factores que la hacen única, y también bastante compleja, que tiene muchos trasfondos, desde su producción, el trabajar en ella, hasta incluso para un consumidor de series animadas trae efectos que pueden afectar o no al desarrollo psicológico, social y cultural de cada uno.

Un podcast es un buen medio para abordar temas de una manera menos formal y haciendo uso de pocos recursos, por lo que es una gran alternativa para todo aquel que no tenga los medios para una producción costosa, pero que a la vez quiera transmitir una información útil y con fundamentos sobre una temática (evidentemente esto requiere una preparación rigurosa).

Desde nuestra experiencia creemos que el formato podcast fue una gran herramienta para tratar las distintas temáticas de la investigación de forma amena junto a los invitados, debido a que si bien teníamos unas preguntas base, la mayor parte del tiempo todo se sentía como una conversación entre amigos; aunque esto puede ser algo bueno y malo, por que puede llegar el punto en que la conversación se comience a desviar del tema principal, por es, es muy importante llevar un control y estar atento a cuando esto pueda pasar, para dirigir el rumbo nuevamente al tema central.

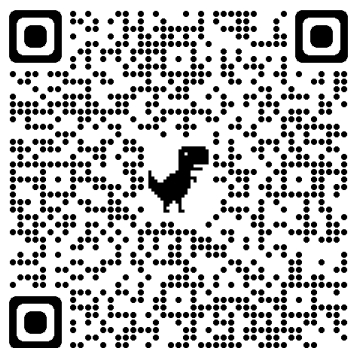
Además, por la plataforma que utilizamos para la realización del podcast, hay varios puntos a favor con el podcast, como poder compartir imágenes y videos para dar una mejor explicación de un tema, además de tener una respuesta inmediata del público y que ellos puedan participar también en el podcast y sentirse parte de la conversación.

Por otra parte, es importante crear una identidad visual distintiva y acertada para el público al que vamos dirigidos, para que sea llamativo desde un inicio y se pueda crear recordación, también es bueno crear contenido para las redes sociales, las cuales pueden ser otro método para atraer personas y dar más visibilidad. En nuestro caso, se recibió una retroalimentación positiva en cuanto a lo gráfico, donde muchos dijeron que era acertada con lo que buscábamos.

11. Anexos

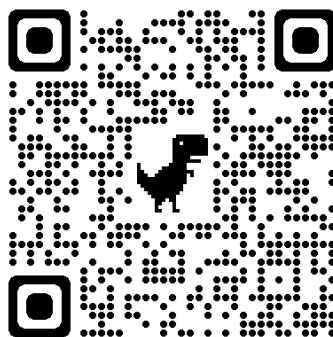
El proyecto es accesible mediante una serie de códigos Qr que se muestran a lo largo del trabajo, ya que al ser una muestra audiovisual (podcast) es necesario ver todo el material en otras plataformas.

Canal de YouTube



<https://www.youtube.com/@parlandopodcast867>

Usuario de Spotify



<https://open.spotify.com/show/6LZKkWVjP1U-gbmMKh7BvRI?si=be2f1008cda14c24&nd=1>

Canal de Twitch



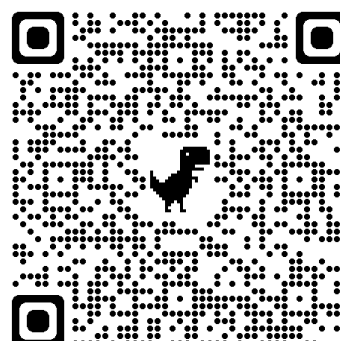
https://www.twitch.tv/parlando_podcast

Redes sociales



<https://linktr.ee/parlandopodcast>

Episodios podcast



https://www.youtube.com/watch?v=S-3CXomR2QIU&list=PLpzbDHTMxqmlXyDUk-7QY4D_rJQUpywVr7



12. Referencias bibliográficas

- Arredondo, Villareal, Echanizb. (2016). La inclusión de la mujer y la igualdad de género en las series de dibujos animados. México. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-04622016000200125&script=sci_arttext&tlng=p
- Qué es Youtube. (s.f.). Arimetrics. Recuperado de: <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/youtube>
- Calandín, Amparo. (2020). ¿Benefician los dibujos animados a los niños? Valencia, España. Recuperado de <https://www.amparocalandinpsicologos.es/beneficiosdibujos/>
- Carpe, Inmaculada. (2015). Building social emotional communities through Animation: connecting ideas and creative people. Recuperado de: <https://www.ucviden.dk/da/publications/building-social-emotional-communities-through-animation-connectin>
- Castro, Peimbert. (2015). Influencia de los contenidos violentos de las caricaturas en el comportamiento infantil. Ciudad de México, México. Recuperado de <https://difusoribero.com/2015/05/17/efectos-de-la-television-en-ninos/>
- Comité español de ACNUR. (2019). ¿Qué es el racismo y qué tipos de racismo hay? Recuperado de: <https://eacnur.org/blog/que-es-el-racismo-y-tipos-de-racismo-tc-alt45664n-o-pstn-o-pst/>
- De la Garza, Cecilia. (2011). Xenofobia. Recuperado de: <https://journals.openedition.org/laboreal/7916>
- Dudok, Alex. (2021). The Animation Guild Is Fighting For A New Contract: What You Need To Know. Inglaterra. Recuperado de: <https://www.cartoonbrew.com/artist-rights/animation-guild-contract-negotiations-what-you-need-to-know-211082.html>
- Equipo editorial, Etecé. (s.f.). Tabú. Argentina. Recuperado de: <https://concepto.de/tabu/#ixzz7kf19jNvD>
- Etimología de influencia. Chile. (s.f.). Etimologías de Chile. Recuperado de: <http://etimologias.dechile.net/?influencia>
- Elpais.com. (2020) Steven Universe. La película. [fotograma]. Recuperado el 15 de noviembre de 2022, de: <https://elpais.com/television/2020-08-21/steven-universe-ni-azul-ni-rosa.html>
- Filmaffinity. (2010). Hora de Aventura. [ilustración]. Recuperado el 15 de noviembre de 2022, de: <https://www.filmaffinity.com/co/film646609.html>
- Funes, Ada. (2020). Qué es un podcast: definición y funcionamiento. Recuperado de: https://www.elespanol.com/como/podcast-definicion-funcionamiento/461204772_0.html
- Habib, Soliman. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children's Mental Response and Behavior. Alejandría, Egipto. Recuperado de https://www.scirp.org/pdf/JSS_2015092309544419.pdf

- Hirsch, Alex. [@_AlexHirsch]. (2 de junio de 2021) Disney privately: Cut the gay scene! We might lose precious pennies from Russia & China! Disney publicly: Honk honk we... [Tweet]. Twitter. Recuperado de: https://twitter.com/_AlexHirsch/status/1400119136198397953?s=20&t=IRhTUJ0qNhVNWM-wMWRafQ
- Lara, Vonne. (2017). 'Steven Universe', una serie animada como ninguna otra. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2017/04/steven-universe-serie>
- Lineup.mx. (2018) Coraje, el Perro Cobarde. [ilustración]. Recuperado el 15 de noviembre de 2022, de: <https://www.lineup.mx/sacaran-precuela-de-coraje-el-perro-cobarde/>
- Psicología Social: normalización. (s.f.). Libro de psicología. Recuperado de: <https://librodepsicologia.catedrauno.com/psicologia-social-normalizacion/>
- Mendoza Post. (2015). Por qué a los adultos les gustan los dibujitos animados. Mendoza, Argentina. Recuperado de: <https://www.mendozapost.com/nota/14211-por-que-a-los-adultos-les-gustan-los-dibujitos-animados/>
- Mekler, Ben. [@benmekler]. (20 de marzo de 2022). Animation Guild ain't fucking around #NewDeal4Animation [Tweet] [Imagen adjunta]. Twitter. Recuperado de: <https://twitter.com/benmekler/status/1505663313857843201/photo/1>
- Moreno, Laura. (2014). Usos y apropiaciones que hacen los niños de Pereira a la caricatura Ben 10. Pereira, Colombia. Recuperado de <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/2925/1/CDMCSP234.pdf>
- Pngkey. (s.f) Ranma ½. [ilustración]. Recuperado el 15 de noviembre de 2022, de: <https://www.pngkey.com/maxpic/u2r5t4e6y3q8e6t4/>
- Redacción, PuroMarketing. (2021). La edad de oro de Twitch: logra un crecimiento del 83% en tiempo de visionado en un año. Recuperado de: <https://www.puromarketing.com/12/34701/edad-oro-twitch-lograun-crecimiento-delen-tiempo-visionado-ano#:~:text=Las%20estad%C3%ADsticas%2C%20como%20las%20que,En%202019%2C%20eran%209.000%20millones>
- Rojas, María. (2020). ¿Cómo afectan los dibujos animados a los niños? España. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/como-afectan-los-dibujos-animados-a-los-ninos/>
- Rojas, Valeria. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. Santiago, Chile. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext&tlng=n
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es/aprehensi%C3%B3n> [12 de noviembre de 2022].
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es/percibir> [12 de noviembre de 2022].
- Sánchez, Krystel. (2018). El animé y la influencia en la vida del adolescente. Costa Rica. Recuperado de: <https://onetoone.cr/anime-la-influencia-la-vida-del-adolescente/>
- Serrano, Iván. (2018). Caricaturas de televisión ayudan a fortalecer identidad sexual en niños y jóvenes. Guadalajara. México. Recuperado de <https://www.udg.mx/es/noticia/>

caricaturas-television-ayudan-fortalecer-identidad-sexual-ninos-jovenes

Tipos de entrevista. (s.f.). Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/tipos-de-entrevista/>

The Animation Guild. [@animationguild]. (2 de febrero de 2022). Several #AnimationGuild craft committees that have brought proposals to negotiations have joined together to ask for your support by signing & sharing their petition! [Tweet] [Imagen adjunta]. Twitter. Recuperado de: <https://twitter.com/animationguild/status/1488905180724830212>

Significado de estigma. (s.f.). Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/estigma/>

Significado de conducta. (s.f.). Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/conducta/>

Significado de familia. (s.f.). Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/familia/>

Significado de desarrollo. (s.f.). Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/desarrollo/>

Sociedad. (s.f.). Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/sociedad/>

Significado de cognitivo. (s.f.). Significados.com. Recuperado de: <https://www.significados.com/cognitivo/>

Spotify. (s.f.). ¿Qué es Spotify? Recuperado de: <https://support.spotify.com/es/article/what-is-spotify/>

¿Qué es la investigación documental? (s.f.). QuestionPro. Recuperado de: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-documental/>

Que Vamos a Ver Hoy. (6 de marzo de 2022). Movimiento New Deal 4 animation [Archivo de Vídeo]. Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=7cqDfB4SW2U>

Quintana-Abello, I., Mendoza-Llanos, R., Bravo-Ferretti, C., & Mora-Donoso, M. (2018). Enfoque psicosocial. Concepto y aplicabilidad en la formación profesional de estudiantes de Psicología. *Revista Reflexión E Investigación Educativa*, 1(2), 89–98. Recuperado de: <https://revistas.ubiobio.cl/index.php/REINED/article/view/3623>

Valis, Luis. (2016). Así ha sido la evolución de las caricaturas desde los años 70. Recuperado de: <https://www.sopitas.com/entretenimiento/caricaturas-animacion-evolucion/>

Anime de Japón. (s.f.). Viaje a Japón. Recuperado de: https://www.viaje.jp/cultura/anime-japon/anime_japon.html

Ytimg. (2020) Enchanting Grom Fright. The Owl House. [fotograma]. Recuperado el 15 de noviembre de 2022, de: <https://i.ytimg.com/vi/7SCUHLMRvuA/maxresdefault.jpg>

Un agradecimiento a todos los que están leyendo este escrito, a todos los que estuvieron pendientes viendo el podcast y de las redes. A nuestros seres cercanos, que siempre les gustó mucho la idea del trabajo y lo apoyaron.

A Verónica, a todas las personas que nos ayudaron a que este proyecto saliera adelante, a los invitados del podcast; Daniel, Javier, Edwin, Melissa, Carmen, Kaori y Zay.

También le agradecemos a Eladio Carrión, por los buenos temas infaltables mientras trabajamos.

Y por último a nosotros, por dedicarnos tanto a esta idea y llevar una de nuestras pasiones a este proyecto tan brutal.

