



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

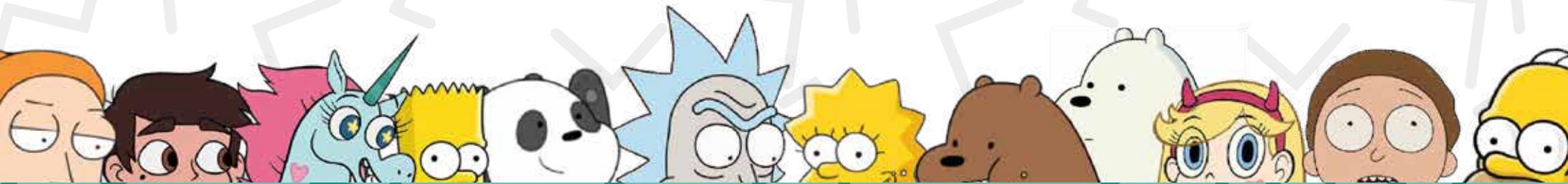
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD



ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO

Trabajo de graduación previo a la
obtención del título de:

Diseñadora Gráfica



Análisis Morfo-semántico

comparativo de personajes entre las series
animadas satíricas para jóvenes mayores de 16
años y las series para niños de 9 a 12 años en
Ecuador

Paúl Carrión
Director

Doménica Chaca
Autora

2020
Cuenca - Ecuador



Autor

Doménica Fernanda Chaca Cedillo

Director

Mgt. Paúl Carrión

Fotografías e Ilustraciones

Propiedad del autor a excepción de aquellas que contienen su respectiva cita.

Diseño y Diagramación

Doménica Chaca

Cuenca - Ecuador

2020

DEDICATORIA

Dedico este proyecto principalmente a Dios, a mi mamá por las noches de desvelo y su inmenso amor, a mi papá por brindarme la oportunidad de ser una profesional, a mi familia por ser pacientes y estar siempre pendientes y al Club Triple E por el apoyo y confianza en este camino de preparación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme siempre.

A mi familia, mis papás Delia y Marco, a mi hermana Melanie por el amor, apoyo y paciencia que me dan, a mis profesores y compañeros que estuvieron conmigo a lo largo de mi carrera.

A mi director Paúl Carrión por motivarme y guiarme con sus conocimientos en este proyecto. A mi amiga y compañera de viaje Renata Pesántez, por la compañía, paciencia y apoyo.

Y en especial al Club Triple E por el apoyo, comprensión y confianza para poder lograr este sueño.

ÍNDICE

DEDICATORIA	4	1.2.5 NARRATIVA VISUAL	31
AGRADECIMIENTO	5	1.2.6 DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL	33
ÍNDICE	6	1.2.7 PROCESO DE MORFOLOGÍA Y SEMIÓTICA	34
ÍNDICE DE IMÁGENES	8	1.2.7.1 MORFOLOGÍA	35
ÍNDICE DE FIGURAS	9	ELEMENTOS CONCEPTUALES	36
RESUMEN	10	ELEMENTOS VISUALES	36
ABSTRACT	11	ELEMENTOS PRÁCTICOS	37
INTRODUCCIÓN	12	SIGNIFICADO DE LAS FORMAS	38
		1.2.7.2 COLOR	39
		CÍRCULO CROMÁTICO	40
		COMBINACIONES DE COLOR	41
		SIGNIFICADO DEL COLOR	42
		1.2.7.3 GESTALT	44
		PRINCIPIOS Y LEYES DE LA GESTALT	45
		1.2.7.4 SEMIÓTICA	46
		DIMENSIONES DE LA GRAMÁTICA VISUAL	48
		1.2.8 CONCLUSIONES	50
		CAPÍTULO 2	52
		2.1 METODOLOGÍA	54
		2.2 ENTREVISTAS A EXPERTOS	58
		2.3 CONCLUSIONES	60
CAPÍTULO 1	14		
1.1 PROFUNDIZACIÓN TEÓRICA	16		
1.1.1 SIMBOLISMO EN LOS NIÑOS Y JÓVENES	17		
1.2 TEORÍAS DE DISEÑO	18		
1.2.1 ILUSTRACIÓN	18		
ILUSTRACIÓN DIGITAL	19		
ILUSTRACIÓN VECTORIAL	19		
1.2.2 ANIMACIÓN	20		
1.2.3 SERIES ANIMADAS	21		
SERIES ANIMADAS SATÍRICAS	22		
SERIES ANIMADAS INFANTILES	23		
1.2.4 PERSONAJES	24		
TIPOS DE PERSONAJES	25		
CONCEPTUALIZACIÓN DEL PERSONAJE	26		
TRASFONDO DEL PERSONAJE	27		
PERSONALIDAD DEL PERSONAJE	29		
CONDUCTA DEL PERSONAJE	30		

CAPÍTULO 3

	62
3.1 RECOLECCIÓN DE DATOS	64
3.2 SELECCIÓN DE EPISODIOS Y PERSONAJES	68
SERIE ANIMADA SATÍRICA	68
SERIE ANIMADA INFANTIL	70
3.3 DESCRIPCIÓN NARRATIVA VISUAL Y CONCEPTUALIZACIÓN DE PERSONAJES	74
SERIES ANIMADAS SATÍRICAS	75
INTERPRETACIÓN S.A.S	79
SERIES ANIMADAS INFANTILES	85
INTERPRETACIÓN S.A.I	94

CAPÍTULO 4

	96
4.1 ANÁLISIS MORFOLÓGICO	98
4.2 ANÁLISIS SEMIÓTICO	100
4.3 ANÁLISIS MORFO-SEMÁNTICO	102
SERIES ANIMADAS SATÍRICAS	102
SERIES ANIMADAS INFANTILES	132
4.4 CONCLUSIONES	162
4.5 ANÁLISIS COMPARATIVO	163
ANÁLISIS COMPARATIVO - PERSONAJES	164
ANÁLISIS COMPARATIVO - EPISODIOS	168
4.5.1 EXPLICACIÓN COMPARACIÓN PERSONAJES	166
4.5.2 EXPLICACIÓN COMPARACIÓN EPISODIOS	170
4.6 CONCLUSIONES	172

CAPÍTULO 5

	174
5.1 CONCLUSIONES	176
5.2 RECOMENDACIONES	179
ANEXOS	180
BIBLIOGRAFÍA	190
BIBLIOGRAFÍA IMÁGENAS	192

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Orlando Aquija, 2009	17	Imagen 25.1. A rickle in time, 2015	69
Imagen 2. Learn to Draw Cartoons 2019	18	Imagen 26,1 Jean Jacket, 2015	70
Imagen 3. Bosto tablet, 2019	19	Imagen 27.1 Party with Pony, 2015	71
Imagen 4. AniToons Wiki, 2018	20	Imagen 28. Model Sheet Los Simpsons, Homer Simpsons. 1	107
Imagen 5. Beatriz Fernandez Alonso, 2005	21	Imagen 29. Model Sheet Expresiones Los Simpsons, Homer Simpsons	109
Imagen 6. Tokarnia, 2010	23	Imagen 30. Model Sheet Los Simpsons, Bart Simpsons. 1	110
Imagen 8, Hazumonster, 2018	27	Imagen 31. Model Sheet Expresiones Los Simpsons, Bart Simpson	112
Imagen 9, Su & Zhao, 2011	28	Imagen 32. Model Sheet Los Simpsons, Lisa Simpson. 1	113
Imagen 10. Nickel Chrome, 2016	30	Imagen 33. Model Sheet Expresiones Los Simpsons, Lisa Simpsons	115
Imagen 11. Sintaxis morfología y semiótica, 2019	34	Imagen 34. Model Sheet Rick and Morty, Rick Sanchez 2	122
Imagen 12. Tony Buckland, 2018	35	Imagen 35. Model Sheet Expresiones Rick and Morty , Rick Sanchez	124
Imagen 13. Espínola, 2019	38	Imagen 36. Model Sheet Rick and Morty, Morty Smith	125
Imagen 14. Inoloop, 2019	39	Imagen 37. Model Sheet Expresiones Rick and Morty, Morty Smith	127
Imagen 15. Tabla de Cromaticidad, 2019	40	Imagen 38. Model Sheet Rick and Morty, Summer Smith	128
Imagen 16. Adams & Lee Stone, 2018	40	Imagen 39. Model Sheet Expresiones Rick and Morty Summer Smith	130
Imagen 17. Adams & Lee Stone, 2018	40	Imagen 40. Model Sheet We Bare Bears, Pardo 3	137
Imagen 18. Adams & Lee Stone, 2018	41	Imagen 41. Model Sheet Expresiones We Bare Bears, Pardo	139
Imagen 19. Gestalt Design Theory, 2010	45	Imagen 42. Model Sheet We Bare Bears, Panda 4	140
Imagen 19.1 . Coaching & Mentoring, 2015	46	Imagen 43. Model Sheet Expresiones We Bare Bears, Panda	140
Imagen 20. Bañuelos, 2006	47	Imagen 44. Model Sheet We Bare Bears, Polar	143
Imagen 21. Behance, Gustavo Castellanos, 2019	58	Imagen 45 Model Sheet Expresiones We Bare Bears, Polar	145
Imagen 22. Narrativa secuencial para cómics, 2019	59	Imagen 46. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Star Butterfly 4	152
Imagen 23. María Piscila Bueno, 2019	59	Imagen 47. Model Sheet Expresiones Star vs. The forces of evil, Star	154
Imagen 24. The Simpsons Fandom, 2008	67	Imagen 48. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Marco Diaz	155
Imagen 25. AdultSwim, 2014	67	Imagen 49. Model Sheet Expresion Star vs. the forces of evil, Marco Diaz	157
Imagen 26. Cartoon Network., 2019	67	Imagen 50. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Pony Head	158
Imagen 27. Disney XD Fandom, 2017	67	Imagen 51. Model Sheet Expresion Star vs. the forces of evil, Pony Head	160
Imagen 24.1. Smoke on the daughter, 2008	68	Imagen 52. Pia Semiotica, 2019	163

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig 1. Matriz de Datos	55	Fig 25. Conceptualización, Mort Smith ⁵	84
Fig 2. Matriz de Datos	55	Fig 26. Conceptualización, Summer Smith ⁶	84
Fig 3. Matriz de Datos	56	Fig 27. Ficha Narrativa visual We Bare Bears Fandom, 2020	85
Fig 4. Matriz de Datos	57	Fig 28. Ficha conceptualización personajes, Pardo	86
Fig 5. Encuesta	65	Fig 29. Ficha conceptualización personajes, Panda	87
Fig .6 Encuesta	66	Fig 30. Ficha conceptualización personajes, Polar	88
Fig 7. Ficha Personajes 1	72	Fig 31. Conceptualización, Pardo ⁷	89
Fig 8. Ficha personajes 2	72	Fig 32. Conceptualización, Panda ⁸	89
Fig 9. Ficha Personajes 3	73	Fig 33. Conceptualización, Polar ⁹	89
Fig 10. Ficha personajes 4	73	Fig 34. Ficha Narrativa visual Star vs. The forces of evil Fandom, 2020	90
Fig 11. Ficha Narrativa visual	74	Fig 35. Ficha conceptualización personajes, Star	91
Fig 12. Ficha conceptualización personaje	74	Fig 36. Ficha conceptualización personajes, Marco Diaz	92
Fig 13. Ficha Narrativa visual Los Simpsons Fandom, 2019	75	Fig 37. Ficha conceptualización personajes, Pony Head	93
Fig 14. Ficha conceptualización personajes, Homer Simpson	76	Fig 38. Conceptualización, Star Butterfly ¹⁰	94
Fig 15. Ficha conceptualización personajes, Bart Simpson	77	Fig 39. Conceptualización, Marco Diaz ¹¹	94
Fig 16. Ficha conceptualización personajes, Lisa Simpson	78	Fig 40. Conceptualización, Pony Head ¹²	94
Fig 17. Conceptualización, Homer Simpson ¹	79	Fig 41. Tabla morfológica, Episodios	99
Fig 18. Conceptualización, Bart Simpson ²	79	Fig 42. Tabla morfológica, Personajes	99
Fig 19. Conceptualización, Lisa Simpson ³	79	Fig 43. Tabla semiótica Pierce y Burke, Episodios y Personajes	101
Fig 20. Ficha Narrativa visual Rick and Morty Fandom, 2019	80	Fig 45. Tabla Cromática, Episodios	103
Fig 21. Ficha conceptualización personajes, Rick Sánchez	81	Fig 46. Tabla semántica, Episodios	104
Fig 22. Ficha conceptualización personajes, Morty Smith	82	Fig 95. Tabla Comparativa, Personajes	165
Fig 23. Ficha conceptualización personajes, Summer Smith	83	Fig 96. Tabla Comparativa, Episodios	167
Fig 24. Conceptualización, Rick Sánchez ⁴	84	Fig 97. Conclusiones análisis	178

RESUMEN

La investigación analiza, las características de personajes de las series animadas satíricas que critican con intención moralizadora en comparación con las series animadas infantiles en Ecuador. Lo que permite examinar el consumo de series animadas satíricas en un público menor al que estas establecen por el mensaje visual que presentan. El método propuesto es inductivo y realiza un estudio de campo mediante entrevistas semiestructuradas, donde se recopila datos importantes de composición morfológica, lenguaje corporal y carga simbólica. El análisis semiótico se fundamenta en el esquema de Pierce y Burke para efectuar interpretaciones y concluir que mensajes son positivos o negativos.

Palabras Claves: comunicación visual, forma, significado, series, animación, personajes, simbolismo

ABSTRACT

The research analyzes, the characters' characteristics in satirical cartoon series that criticize with a moralistic intention in comparison with children's cartoon series in Ecuador. This makes it possible to examine the consumption of satirical cartoon series by an audience smaller than the one established by the visual message they present. The proposed method is inductive and conducts a field study through semi-structured interviews, where we collect important data of morphology composition, body language, and symbolic charge. The semiotic analysis is based on Pierce and Burke's scheme to make interpretations and conclude that messages are positive or negative.

Keywords: visual communication, form, meaning, series, animation, characters, symbolism

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de graduación es una investigación, sobre las series animadas satíricas e infantiles, donde los personajes son los elementos más representativos del lenguaje visual transmitido. La problemática planteada en esta investigación es el estudio de las características influyentes de la morfología y la semiótica de los personajes principales y un grupo de capítulos de estas series animadas que son más vistas en los niños y jóvenes en Ecuador. Con este proyecto se buscó aportar al conocimiento de la influencia de los elementos de diseño en la animación, los personajes y las series animadas.

Inicialmente se investigó los conceptos de las series animadas, la caracterización de los personajes y el contexto narrativo y visual. En donde se nombró la relación de los personajes con los elementos morfológicos en su composición gráfica y la significación con la semiótica reflexiva, donde se dió a conocer de manera comparativa la influencia de forma y significado para el desarrollo de este proyecto.

Además se planteó una planificación para desarrollar el análisis, donde se realizó entrevistas a expertos en los campos de la animación, ilustración, comunicación y psicología. Obteniendo mayor información, junto con los resultados de la investigación de campo e investigación bibliográfica sobre la preferencia de las series animadas satíricas e infantiles en los niños y jóvenes, por medio de una encuesta digital, donde se seleccionó tres personajes principales y dos episodios más relevantes de estas series

Por otra parte se analizó la morfología y la semiótica, según las definiciones de Zwicky, Pierce y Barthes y sus diferentes acepciones de forma, signo y proceso morfo-semántico, en los personajes y episodios de las series animadas satíricas e infantiles, donde se comprobó la influencia de la morfología y semiótica dentro de los personajes y episodios, con descripciones de estructura y composición gráfica, así como la identificación e interpretación de los significados de mensajes y el lenguaje no verbal, pues nuestro objeto de estudio es una expresión comunicativa.

Para empezar a entender las interpretaciones de los personajes principales y episodios de las series animadas, se realizó una comparación de varios elementos representativos de las características morfológicas y semióticas donde se reconoció los significados de forma y signo, siendo la base del análisis comparativo, gracias a esto, obtuvimos resultados del mensaje positivo y negativo de las series animadas satíricas reflejando un alto nivel representación de mensajes indirectos en la mente del espectador.

Finalmente se realizó la interpretación de las características de los personajes y episodios de cada una de las series animadas satíricas e infantiles, concluyendo que las series animadas satíricas presentan un lenguaje verbal y visual vulgar y burlesco por la representación simbólica del lenguaje no verbal que influyen en el comportamiento del espectador ante situaciones parecidas.

CAPÍTULO

1

En este capítulo se abordan los conceptos de las series animadas, las características generales y el contexto en el que se presenta, para adentrarnos en el tema y lograr entender e interpretar de una manera apropiada al objeto de estudio en este caso los personajes de las series animadas satíricas e infantiles en Ecuador.

1.1 PROFUNDIZACIÓN TEÓRICA

La televisión y diferentes plataformas digitales como medio de entretenimiento han sido de gran importancia desde su aparición en 1925 en el caso de la televisión (Udelson, 1982) y en 2004 con el concepto de Web 2.0 (Romaní & Kuklinski, 2007) para dar el origen de diferentes plataformas que se han presentado durante estos años hasta la actualidad, convirtiéndose en el medio de comunicación visual más importante en este tiempo.

Esto lleva a observar que las plataformas digitales son el medio de difusión de un contenido audiovisual saturado de diferentes información y mensajes a través de la pantalla.

Ya que hay la presencia de varios cambios en las plataformas digitales influenciadas por la globalización, al igual que la audiencia que día a día lo consume. Hoy nuevas y futuras generaciones buscan y se interesan por nuevas afirmaciones de conocimientos y entretenimiento, como es el hecho de las series animadas en el que hay un amplio catálogo de series animadas dirigidas para niños - jóvenes y adultos, teniendo un contenido muy variado y un alto nivel de penetrabilidad e impacto. (Wells, Moriarty, Burnett, 2007, p. 259).

Por lo cual es necesario revisar el contenido que transmite y cómo está estructurado gráficamente los personajes principales de las series animadas satíricas y series animadas infantiles a través de la morfología y la conducta semiótica.

Entonces ¿Qué características de la morfología y semiótica influyen en los personajes de las series animadas satíricas que emiten mensajes para un público mayor de 16 años y no para un público menor? y ¿cómo están representadas visualmente?

1.2 TEORÍAS DE DISEÑO

1.2.1 ILUSTRACIÓN

Desde muy pequeños la presencia de ilustraciones y gráficas en los dibujos animados o libros infantiles, nos han fortalecido de actitudes e información que nos ayuda a desarrollar nuestros sentidos visuales, por lo que son importantes para una representación gráfica.

La ilustración junto a un sin número de formas en que se puede usarse han abierto la imaginación para crear y transmitir un mensaje mediante la gráfica. Sanmiguel, (2003) indica que la ilustración se innovó con antecedentes del fotograbado en el siglo XX, trabajar formas modernas y expresivas, es raíz de la expansión comercial de la postguerra, así se abre camino para;

“la era de la comunicación masiva, los nuevos medios y la sociedad del consumo.”

Así pues el diseño gráfico y la ilustración avanza en caminos separados pero paralelos, pues las tendencias afectan a un campo consecuentemente similar. Ambas disciplinas están condenadas a convivir en las mismas páginas con diferentes factores.

Por lo que la ilustración se ha presentado de manera aceptable e inseparable del diseño en publicidad y animación.

Imagen 2. Learn to Draw Cartoons 2019



1.2.1.1 ILUSTRACIÓN DIGITAL

Gracias a diferentes etapas de evolución en la historia que ha pasado la ilustración, conocemos el gran paso de transformación, producción y reproducción de una ilustración tradicional a una ilustración digital y vectorial que hoy en día son muy importantes para una representación gráfica. Zeegen,(2009) asegura que la incorporación tardía de la ilustración en el diseño digital fue propiamente económica, principalmente de ilustradores autónomos. La era digital que hoy está presente brinda

a los ilustradores herramientas que permite realizar composiciones más complejas e infinitas técnicas. Arntson, (2011) confirma, concibiendo que la ilustración digital es una combinación de técnica y habilidad manual y digital, ya que no desplaza la ilustración creada a mano. Son los programas Illustrator y Photoshop los que dominan sobre todo esta área y que permiten la creación de imágenes nítidas, precisas y con la facilidad de edición convirtiéndose en un pilar fundamental para el diseño.

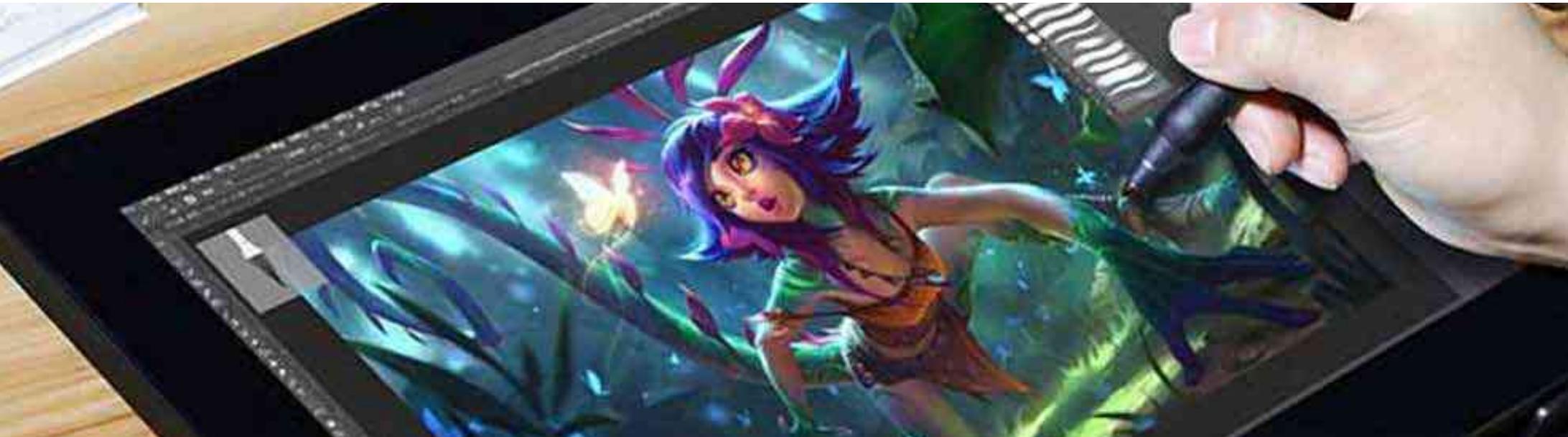


Imagen 3. Bosto tablet, 2019

1.2.1.2 ILUSTRACIÓN VECTORIAL

La ilustración vectorial define una tendencia de ilustración digital,Wong, (1987 y 2004) indica que los programas de dibujo como "vectorial" están compuestos por líneas rectas y curvas que establecen una clasificación de forma.

Sabemos que trabajar con vectores brinda la posibilidad de escalar imágenes sin sacrificar el detalle. Su aplicación más común es originar gráficos tales como logos e íconos, pero en la

ilustración se aplican herramientas ilustrativa mucho más elaboradas mediante el uso de softwares como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Corel Draw, que gracias a la presencia de un prototipo se puede crear una secuencia ilustrada, logrando la aparición de la animación junto a softwares como Adobe Animated, Adobe After Effects, Toon Boom Harmony, entre otros, siendo los pioneros para la animación secuencial referentes en el diseño.

1.2.2 ANIMACIÓN



Imagen 4. AniToons Wiki, 2018

La animación tiene gran importancia para las series animadas, por lo que es el medio de origen, producción y reproducción de una historia ilustrada de manera vectorial. Según el animador Engler, (1982) la animación es “el lenguaje visual universal, que presenta un mensaje de forma compacta y firme, gracias a que es la visualización de la música y de la poesía”.

La palabra animación en el séptimo arte y tiene una connotación especial. Toda película es la separación del movimiento en una serie de fases estáticas, por ello, desde sus inicios, el cine ofreció a los artistas la opción de entrelazar una serie de imágenes en una totalidad continua, que dibujada y proyectada sobre un soporte produciría la impresión de movimiento.

Cholodenko, (1991) argumenta que una de las características principales de la animación es el hecho de inyectar vida los personajes que en ella actúan. Y esto hace énfasis al simbolismo que las personas, especialmente los niños, aplican para interpretar las imágenes en movimientos haciéndolos creer como un ser real y no un dibujo, brindando vida y que sean parte de ella con sus acciones de manera natural.

1.2.3 SERIES ANIMADAS



Imagen 5. Beatriz Fernandez Alonso, 2005

La relación que tienen las series animadas hacia el diseño de manera visual es de gran impacto por el contenido gráfico, y especialmente el contexto y medio de transmisión hacia el público. En este caso los dibujos animados no es la excepción de la influencia de nuevas tecnologías y medios de creación. Podemos conocer y hablar de épocas de auge y estilos que han pasado en el último siglo teniendo un alto reconocimiento por niños, jóvenes y adultos, cómo es el caso del anime de tipo “mecha” que tuvo un gran impulso en los años 70 en Japón o el género de héroes antropomorfos derivados de las tortugas Ninjas en los años 90 y su evolución que hasta el día de hoy es muy cambiante, esto no significa que su dominio fuera totalitario. (López & Romo, 2016, p. 17)

Si bien los dibujos animados nacieron en París, se desarrollaron y lograron su popularidad en Estados Unidos, pues fue este país donde el género participó de un considerable desarrollo tecnológico y de un mercado con buenas perspectivas de rentabilidad. También el primer estudio profesional de animación fue montado por el francés Raoul Barré en Nueva York en 1913 ciudad en la que se centró la industria de la animación de la época. (Solomon, 1994, p. 70)

Así pues el concepto de las series de dibujos animados es expresado como una narración realizada mediante una continuación de imágenes que aparecen en la pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible a la mayoría de sus consumidores. (Rajadell-Puigròs et al., 2005)

Las series animadas favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado esencialmente para facilitarnos su recuerdo cercano a palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico de la temática narrativa y visual. Para el italiano Barbieri & Vitale, (1993) dibujar “es elegir las características útiles privilegiarse para representar un objeto” (p. 25); por tanto, un dibujo no es más que la selección de las formas más representativas que tiene una figura para transmitir la idea de su esencia. Es decir el dibujo busca estructurar formas descriptivas de un objeto que comuniquen, aunque no tengan los detalles que éste posee en la realidad.

1.2.3.1 SERIES ANIMADAS SATÍRICAS

El hecho generalmente aceptado es que, la sátira fue en Roma un género literario poético.

El término sátira viene del latín "satyra" que significa mezcla o plato colmado y se relaciona con el adjetivo latino que significa repleto. (Berdayés Milán, 1999, p. 19)

Por lo que entendemos que la sátira es una composición, que persigue censurar, poner en ridículo a alguien o algo, empleando la agudeza en el lenguaje bajo la forma de ironía, alusión o burla para mostrar injusticia o la necedad humana.

Con el paso de los años y los factores narrativos o diferentes circunstancias que se presenten en la época, la sátira ha sido parte de diferentes medios visuales lo cual tiene la exclusividad de un contenido no apto para niños por escenas violentas, sexuales o con un lenguaje soez con intención moralizadora. (Fernández, 2011, p. 3)

Hay muchas series animadas que se presentan en diferentes plataformas digitales, que por su consumo y popularidad han logrado hacer de la contra ideología una ideología, donde dicen de una u otra forma que es y que no es bueno, por

la narrativa y acciones que presentan sus personajes en los diferentes escenarios de los episodios siendo el detonante la gráfica expresiva presentada.

Todo este contenido lo agrupa a un bloque;

Etnológico.

Las propuestas que se ofrecen a través de los dibujos reflejan los intereses y necesidades de nuestra sociedad, aunque sea a través de personajes de ficción, junto a una importante dosis de imaginación moralizadora. (Rajadell-Puiggròs, 2005, p. 6)

A través de sus actuaciones, de sus pensamientos, se manifiestan una serie de conceptos, ideologías o situaciones que son, o deberían parecerse, a nuestra sociedad con contenidos para adultos.

Este es el caso de series animadas satíricas americanas y japonesas como: Los Simpsons, Futurama, American Dad, South Park, BoJack Horseman, Rick and Morty, Ranma 1/2, Doraemon, Ebichu, entre otros. Que están adaptadas para un público mayor de 16 años. (Barahona Rodríguez et al., 2019)





1.2.3.2 SERIES ANIMADAS INFANTILES

Considerando que los dibujos animados son transmisores de valores culturales y educativos para niños y adolescentes por medio de diferentes plataformas digitales, tenemos las series animadas infantiles con un gran número de audiencia a nivel mundial ya que representa un elemento importante de socialización. (Ivelic, 1996, p. 33-35) Por ello diferenciamos aspectos de carácter informativo, histórico, moral y humorístico básicamente.

Quizás es difícil traducir algunas de las series en escenarios geográficos concretos o en aspectos organizativos, pero de alguna manera, las series además de divertir y educar, deben proporcionar formación al espectador, transmitiendo una serie de valores agrupados de la siguiente manera

Perisic, (1979):

Didáctico.

Las series de dibujos animados durante décadas han supuesto una nueva alternativa de educación, caracterizadas básicamente por la clarividencia de los valores, por la moralidad que transmitían fundamentalmente en sus últimas escenas.

Psicológico.

Alimentar la imaginación y la fantasía son dos funciones básicas de las series animadas, pero también colaboran en el desarrollo de aptitudes personales y sociales. Mantenerla atención, reflexionar sobre el mundo que le rodea y sobre él mismo, identificarse con el protagonista, para descubrir su propia identidad.

Lingüístico.

Las series de dibujos animados se centran fundamentalmente en una etapa cronológica concreta, como fuente de aprendizaje de la lengua materna de manera lúdica, donde está recibiendo una enseñanza de la estructura y composición lingüística de su lengua: nuevo vocabulario, formación de frases, expresiones típicas, etc.

Lo que nos hace comprender de mejor manera la intención moral y educativa que las series animadas infantiles transmiten a los niños y jóvenes relacionando temas cotidianos y sociales con una alta representación visual.

1.2.4 PERSONAJES

“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos.”

(Field, 1996, p. 41.)

Un personaje dentro de la animación es una persona o seres reales o imaginarios que aparecen en una creación artística, teatral, cinematográfica o en un libro, suelen ser de carácter ficcional o fantástico que forma parte de la trama de una narrativa.

Los personajes es el elemento principal de una animación pues es el responsable de transmitir su mensaje o historia ya sea de lenguaje verbal o no verbal, de esta manera el espectador obtiene una relación con la existencia de los personajes como si fueran reales aún así sean mitológicos, o fantásticos para poder comprender la trama.

A lo largo de la historia de animación, el ser humano ha creado un sin número de personajes para diferentes contextos que muchos los han

considerado icónicos o representativos de situaciones de la época. pasando a ser arquetipos o estereotipos a nivel universal.

Por lo que un personaje adquiere una personalidad tiene temperamento y carácter.

“El temperamento es la dimensión innata y espontánea de la personalidad.” (Sánchez-Escalonilla, 2004, p. 276)

“El carácter construye y moldea la personalidad sobre la base temperamental.”(Sánchez-Escalonilla, 2004, p. 277)

Así pues tiene la libertad de actuar de diferentes conductas que lo identifican y siendo el pionero de la transmisión de un mensaje visual.

1.2.4.1 TIPOS DE PERSONAJES

Existen varias formas de clasificar a los personajes aludiendo de una u otra consideración dentro de la animación y la historia, Wood-cock, (2008, p. 128) nos da las siguientes características según su tipología:

Según su participación en la historia

Personajes primarios o principales:

Son los más importantes del relato, en relación a la historia y están presentes en la gran mayoría del relato.

Personajes Secundarios:

Son personajes de reparto, intervienen en la historia pero no son tan relevantes, sólo están presentes cuando son necesarios como complemento.

Personajes terciarios:

Aquellos que apenas intervienen en la historia, sin tener que ver dentro de ella y no tiene un conocimiento.

Según su rol narrativo

Protagonista Principal:

Personajes principales de la historia tienen que ver de la parte fundamental, suelen ser héroes, antihéroes, o personajes circunstanciales.

Antagonista:

Son aquellos que adversan al protagonista, y es el villano de del protagonista pues se importe a que cumpla sus propósitos y tiene deseos contrarios a los suyos.

Protagonistas:

Son los personajes que no toman partido en la historia sino aparecen eventualmente durante la narración

Según su profundidad psicológica

Personajes planos o superficiales:

Son personajes que no presentan mucha complejidad ni elaboración en sus motivaciones profundas un esbozo de sí mismos.

Personajes redondos o profundos:

Son personajes construidos detalladamente, equipado con emociones o psicologías completamente elaborados

Estos elementos serán de gran ayuda para identificar la función y rol de los personajes dentro de las series animadas, permitiéndonos categorizar de manera jerárquica el desarrollo de los personajes.

1.2.4.2 CONCEPTUALIZACIÓN DEL PERSONAJE

La conceptualización del personaje es el trabajo que se realiza para definir y entender el trasfondo, personalidad y objetivos del personaje, teniendo en cuenta la historia, el tipo de personaje y experiencias que se pretende mostrar y así determinar características morfológicas que serán evidenciados en su composición.

Para definir estos valores de producción que determinen aspectos representativos en una propuesta conceptual, Tillman, B (2011) menciona que se debe tomar en cuenta la siguiente descripción:

1. Representación formal del personaje

Se presentan los aspectos visuales y físicos que permiten una identificación exacta de su identidad y particularidades descriptivas como características raciales, manejos biométricos y antropométricos, propuesta de vestuario y accesorios.

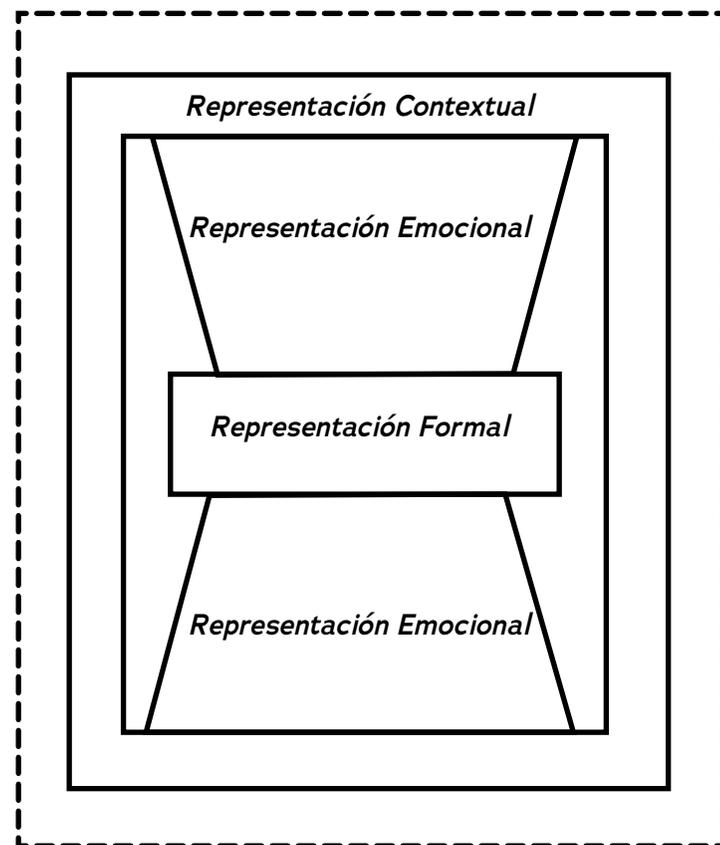
2. Representación interna del personaje.

Presenta el conjunto de actitudes, comportamientos desarrollados o adquiridos, formas de respuesta e insumos cognitivos, sentimentales, espirituales o mentales, el carácter según la relación de cómo actúa con el mundo que lo rodea.

3. Representación contextual del personaje

Presenta los aspectos que desde afuera de el personaje inciden sobre lo emocional, ya sea por las condiciones en las que se encuentra o por la relación que posee con la cultura que lo incluye.

Este sistema técnico representará un conocimiento más profundo de una serie de características constructivas que aportan a la composición gráfica y definirá conceptos concretos que el personaje desarrollará al momento de interactuar en la serie animadas y así definiendo al personaje.



Tillman, B 2011

1.2.4.3 TRASFONDO DEL PERSONAJE

En este punto se tiene presente las circunstancias y experiencia que ha vivido el personaje y que es influyente en su conducta, explicando de forma simple los antecedentes de los sucesos y así comprender al personaje.

Cualquier estímulo o sentimiento del pasado o presente desencadena un motivo, necesidad o deseo específico que activa al organismo y dirige su conducta en situaciones. Stassen & Thompson, (2007) dice que los motivadores de los personajes surgen de algún suceso global (factores externos que indican al personaje

actuar de determinada manera aplicando sus habilidades), personal (los sucesos son de carácter intrínseco y atañen al personaje) y mixto que involucran situaciones personales y globales. (p. 94)

Donde podemos visualizar una serie de estructuras de un diseño de personaje de manera sistemática para identificar diferentes tipologías que permita prever posibles escenarios durante la transmisión, desarrollando esquemas visuales.



Imagen 8, Hazumster, 2018

Representación Formal	Arquetipo		Representación Contextual
	<input type="radio"/> Héroe <input type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo <input type="radio"/> El factor desequilibrante		
	Básicos	Distinción	
	Nombre/alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de Piel Color de ojos Color de pelo Forma del rostro Forma del Cuerpo	Vestuario Actitudes Salud Hábitos Hobbies Estilo de caminado Defectos Mejor cualidad Frase Voz	Características alrededor de la historia
			Arquetipo Ambiente Línea de tiempo
Representación Emocional	Características Espirituales	Atributos y Actitudes	Características Sociales
	Creencias		Origen Residencia Nacionalidad Ocupación Ingresos Habilidades Estado Cívil Carácter como niño Carácter como adulto
	Características Emocionales	Transfondo educativo Nivel de Inteligencia Metas Autoestima Estado emocional	
	Introvertido Extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones		

1.2.4.4 PERSONALIDAD DEL PERSONAJE

Una vez que tengamos conocimiento y definido el trasfondo del personaje podremos identificar la personalidad de personaje, siendo el punto de comprensión del lenguaje aplicado al mensaje transmitido en las series animadas. Isbister, (2006, p. 26) menciona que definir la personalidad del personaje delimita su comportamiento y habilidades según se presenten los motivadores globales, personales o mixtos en su diario vivir.

Esto indica que existen cinco tipos de comportamiento social: amistoso, hostil, indiferente, dominante y sumiso, que cada personaje puede adquirir sea individual o con-juntamente para diferentes situaciones que se presenten. Por ello, Seegmiller, (2007), propone una serie de preguntas que ayudarían a conocer al personaje. (p. 36)

<i>Comportamiento</i>	<i>Habilidades</i>	<i>Peculiaridades</i>
<p>¿Cuáles son sus condiciones de vida actuales, vive en un mundo avanzado o primitivo?</p> <p>¿El personaje tiene trabajo, viaja, es ermitaño?</p> <p>¿Cuál es su situación económica?</p> <p>¿Cuál es su comida favorita?</p> <p>¿Cuáles son sus actividades o pasatiempos favoritos?</p> <p>¿Cómo se relaciona con amigos y enemigos?.</p> <p>¿Cómo es su proxémica, es decir, cómo emplea su espacio físico y que distancias ocupa a nivel íntimo, personal, social y público?</p>	<p>¿Posee poderes especiales, de qué tipo: control, emisión de poder o transformación? ¿Posee alguna habilidad para la magia?</p> <p>¿Qué tipo de conocimientos posee?</p> <p>¿Domina algún arte marcial o Budo?</p> <p>¿Domina algún deporte?</p> <p>¿Domina alguna profesión?</p> <p>¿Domina el manejo de armas?</p> <p>¿Es hábil en el manejo de herramientas y máquinas?</p>	<p>¿El personaje tienen peculiaridades, tales como temblores, psicosis o fobias?</p> <p>¿Cómo trata a los demás?</p> <p>¿Es religioso, ateo o alguna preferencia espiritual?</p> <p>¿Tiene sirvientes, mascotas, un harén, etc.?</p> <p>¿Utiliza alguna herramienta o máquina específica?</p> <p>¿Cuáles son sus actividades?</p> <p>¿Cómo es el timbre de su voz?</p> <p>¿Cuáles son las características principales de su árbol genealógico?</p> <p>¿Está basado en otros personajes?</p>

Imagen 10, Seegmiller, (2007)

1.2.4.5 CONDUCTA DEL PERSONAJE

La comunicación no verbal, a menudo referido como el lenguaje corporal, es un medio de transmitir información al igual que la palabra hablada, excepto que se logra a través del cuerpo y la cara con expresiones, gestos, tocando (háptica), los movimientos físicos (kinésica), la postura, los adornos corporales (ropa, joyas, peinado, etc.), e incluso el tono, timbre y volumen voz.

(Burgoon & Hoobler, 1994).

El lenguaje no verbal puede definirse a través de las siguientes líneas conceptuales (Cabana, 2008) citado por (Navarro, 2011, p. 6) menciona que

“es una forma de interacción silenciosa, espontánea, sincera y sin rodeos. Ilustra la verdad de las palabras pronunciadas al ser todos nuestros gestos un reflejo instintivo de nuestras reacciones que componen nuestra actitud mediante el envío de mensajes corporales continuos.”

Imagen 10. Nickel Chrome, 2016



De esta manera, nuestra envoltura carnal desvela con transparencia nuestras verdaderas pulsiones, emociones y sentimientos.” Resulta que varios de nuestros gestos constituyen una forma de declaración silenciosa que tiene por objeto dar a conocer nuestras verdaderas intenciones a través de nuestras actitudes. Así pues la investigación, la observación y la aprobación puede asegurarnos de veracidad y entendimiento del mensaje con signos y significados transmitidos dentro de la comunicación y cómo está presentado el mensaje. Pues varios lenguajes corporales son los más

influyentes para dar mayor énfasis al significado del mensaje transmitido, Weil & Tompakow, (1995) indica que el receptor ya percibió una cantidad impresionante de actitudes corporales, gesticulación y expresiones. Exigiendo una especialización creciente en la observación y comprensión de las actitudes con la comunicación utilizando semantemas kinésicos y vislumbrar su estructura energética, presentando la expresividad que recordando es el grado de manifestación de un sentimiento o pensamiento, reforzando las fuerzas de expresión que combina elementos de mayor impacto visual y así tenemos una decodificación estructural de los gestos para poder observar, analizar, clasificar, investigar de manera comparativa.

Lo cual se puede hacer presente con gran facilidad en las series animadas puesto que el ser humano maneja en todos los aspectos las actitudes y maneras de comportarse para dar a conocer un mensaje.

1.2.5 NARRATIVA VISUAL

La ilustración y la animación demuestran mucho el sentido, producción y significado dentro del diseño gráfico ya que apoya a muchas ideas de diseño y composición, lo que sirve como reserva de una historia creativa. Me enfoco en la expresión creativa que trasciende dentro de una serie animada, para argumentar el mensaje y la composición gráfica que están presentes en los personajes.

Una gran composición gráfica es la que consigue crear un mensaje comunicativo mediante el método adecuado en donde abarcan los valores éticos y morales, como parte de la responsabilidad de la serie animada, pero a la misma vez informar sobre los hechos sociales por su calidad y originalidad por su capacidad de emocionar y transmitir donde debe haber un modo de narración.

La narración literaria y la narración visual interrelacionan un concepto de valoración utilitaria con el objetivo de obtener diferentes definiciones de géneros y no de un solo género creativo sino más categorías de naturaleza estética para profundizar el contexto del tema que transmiten las series animadas a los niños y jóvenes. Por lo que es necesario identificar la comunicación visual basado en la lingüística sistémico funcional, en concreto en las macro-funciones del lenguaje, Halliday, M. (1985) plantea tres tipos diferentes de significado:

- **Representacional**, muestra la realidad de la imagen, ya sea de forma abstracta o concreta. pretende ofrecer una respuesta a la pregunta ¿Sobre qué trata una imagen? y hace referencia a las entidades de la composición visual, esto es, a las personas, animales y objetos representados y ubicados en un entorno determinado.

- **Interactivo**, también forma parte de algún tipo de interacción comunicativa con el receptor del mensaje y, con o sin texto que la acompañe responde básicamente a la pregunta ¿Cómo atrae la imagen al espectador?, estudia la relación que existe entre todos los participantes que forman parte de la producción y recepción de una imagen, a través de imágenes relacionadas entre sí, configuran escenas que pueden interpretarse y describirse.

- **Composicional**. constituye un tipo de mensaje coherentemente organizado y claramente reconocible en un contexto específico de comunicación, responde a la pregunta ¿Cómo se relacionan entre sí la función representacional e interpersonal y cómo se integran en un conjunto coherente? La distribución de las imágenes es el equivalente de la sintaxis en el lenguaje que permite que los signos del lenguaje se dispongan de manera que tengan sentido para el lector.

Estos significados nos ayudarán a representar la realidad, de cómo están plasmadas la gráfica, y cómo interactúa con el espectador al momento de presentarse para ver un tipo de mensaje coherentemente organizado y claramente reconocible en un contexto específico de comunicación y su sintaxis.

Además lo que importa es cómo se procesa la información visual que se ha absorbido, y cómo se usa imaginativamente en relación con un texto, por eso es importante identificar las siguientes características que plantea Sung, (2013) citando a Kress & Van Leeuwen, (1996):

- **Originalidad:** El lenguaje ser inédito, extraño, siempre original.
- **Especial intención comunicativa:** Una voluntad de transmitir un mensaje.
- **Lo connotativo:** Es un lenguaje esencialmente connotativo. Se utiliza un lenguaje abierto a la evocación y a la sugerencia a través de los significados secundarios de las palabras: además es posible provocar nuevas connotaciones. En este sentido, hablamos de plurisignificación.
- **Mundo propio:** El mensaje crea sus propios mundos de ficción cuyos referentes no han de corresponder necesariamente con la realidad exterior. Realidad Paralela
- **Alegoría:** Metáfora
- **Función estética:** la apariencia, el orden de los elementos de la obra artística.
- **Función poética:** El texto literario se caracteriza por la especial atención que recibe el mensaje.

Con este conocimiento será posible el entendimiento de la trama de la historia del capítulo de las series animadas y la interacción con los personajes principales, especialmente para identificar la relación con el objetivo del mensaje y la interacción con el público.

1.2.6 DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

“El lenguaje visual es la base de la creación del diseño” Wong, (1997, p. 41)

Durante un gran período de estudio he sido partícipe de una incógnita en relación a la formalización del significado del diseño gráfico de una modo simple y concreto, pero con la búsqueda e indagación de esta interrogante he tomado como explicación a la expresión “Diseño gráfico” por el americano diseñador William Addison que trabajó en la publicidad desde carteles hasta anuncios de periódico y revistas en 1922. (Newark, 2002, p. 10) El diseño es un progreso de creación visual con un objetivo claro, descubriendo exigencias prácticas en el que el diseñador debe difundir una visión determinada a los ojos del público y transmitir el mensaje preestablecido para información o reflexión. Todo diseño tiene un orden, sigue formas, modelos, estructuras, códigos y géneros que actualmente van ligados a la red de nuestro lenguaje visual, el cual está en constante evolución y expansión por el efecto de la globalización. Sánchez (2005:14), citado por (Colón, 2011) menciona que la comunicación visual es un proceso en el que interactúan tanto las imágenes, encaminadas a un objetivo específico, como los individuos, que las interpretan.

Esto nos lleva a entender que comunicar de manera visual significa transmitir información a través de representaciones gráficas con la intención de emitir lo esencial de la idea del mensaje, y con la finalidad de que todo individuo comprenda la información en un sentido homogéneo y de manera connotativa..

La creación del mensaje requiere del diseñador, el dominio de un lenguaje visual que cuenta con sus propios códigos y reglas gramaticales para el entendimiento de una narración visual y un mensaje bien estructurado dirigido a un público objetivo.

Así podemos abarcar el proceso de interpretación hacia las series animadas, que son estructuras de una manera conceptual en relación con la temática de la serie animada y sus personajes. Crow, (1997, p. 8) menciona que uso del diseño ayuda a entender cómo se forma el significado y el modo en el que los receptores pueden ser conducidos, y gracias a esto nos lleva a comprender que mediante la yuxtaposición de palabras e imágenes forman el lenguaje visual y así relacionarlo con el funcionamiento y conceptos de las series animadas satíricas e infantiles que con la descripción y elaboración de los personajes llega a cumplir la función de transmitir un mensaje específico efectuando la estructura y manejo de los elementos de la comunicación visual.

1.2.7 PROCESOS DE MORFOLOGÍA Y SEMIÓTICA



Imagen 11. Sintaxis morfología y semiótica, 2019

Nosotros como diseñadores, somos parte proyectista de una sociedad en evolución, debemos comprender las cosas e imágenes que vemos día a día, así sea algo sencillo o con mayor complejidad que logren satisfacción o poder mejorar ciertas cosas de diseño, por eso la morfología y la semiótica son los pilares fundamentales para conseguir efectividad en la gráfica de manera técnica, formal y funcional, ya que genera diferentes reacciones en las personas de una u otra manera, y así veremos los resultados que se generan en una composición gráfica.

1.2.7.1 MORFOLOGÍA

La morfología ha sido de gran importancia en el diseño gráfico, pues es un punto de partida para crear una composición gráfica donde se perfecciona y adapta el mensaje de manera visual para su comprensión y observación. Por eso dentro de las series animadas analizaremos la morfología, ya que nos ayudará a comprender las formas de composición y su funcionalidad al ser el elemento principal que los niños y jóvenes captan en primera instancia en un personaje animado.

Ahora hablando de manera sistemática la morfología es la disciplina que estudia la generación y las propiedades de la forma. Se aplica en la mayoría de las ramas del diseño y la misma deriva de los elementos compositivos morfo- y -logia, esto nacen del griego μ - [morfo-] 'forma', y - [loguía] 'tratado', 'estudio', 'ciencia'.

La misma forma parte de un aspecto visual y este lenguaje visual que se relaciona con todo un fenómeno perceptivo, cognitivo y emocional a la vez.(Palacio, 2005)

De modo que en la investigación introducimos en la morfología y la problemática tendremos relaciones del lenguaje visual enlazada con los fundamentos del diseño de Wong,(1997) que está compuesto por la forma, el color, la textura y sus significados junto a varios elementos visuales para conseguir los objetivos planteados en el análisis respecto a la observación, deducción, representación, transformación, utilización y percepción de los elementos gráficos y su mensaje hacia los espectadores cómo:

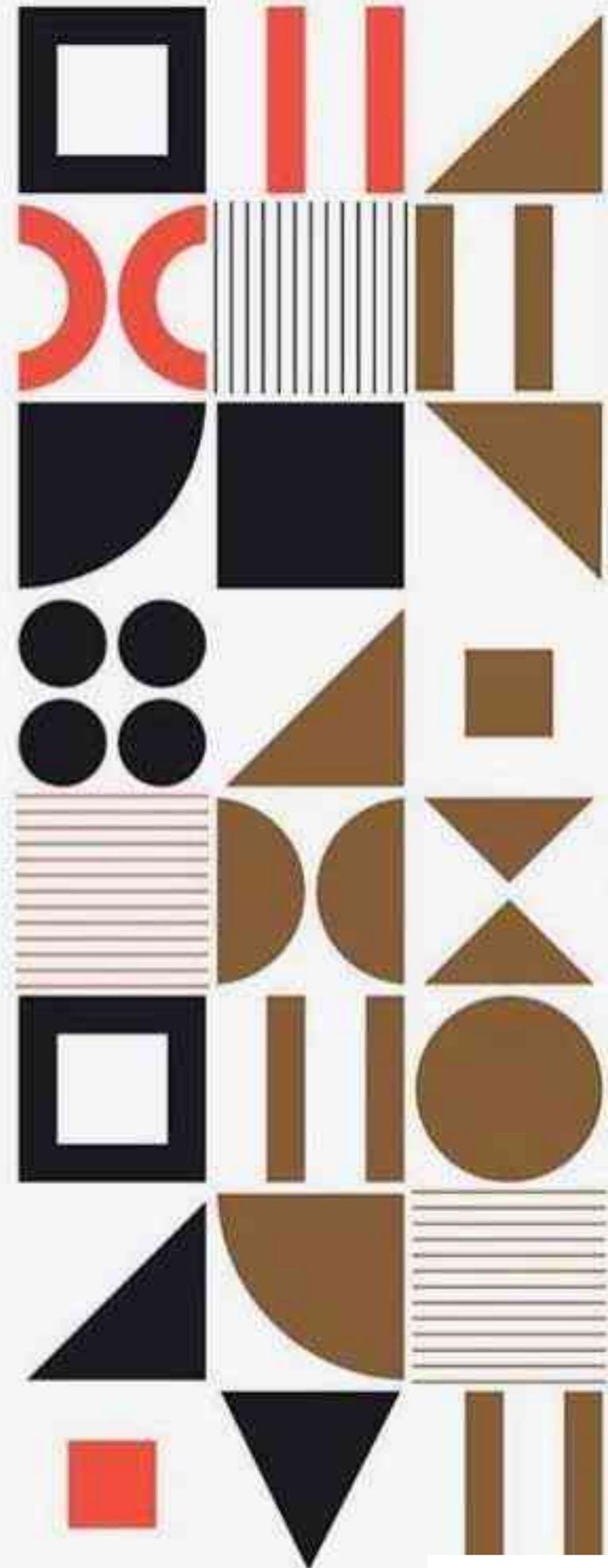
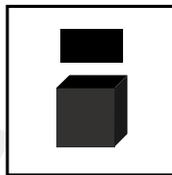
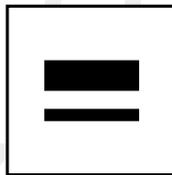
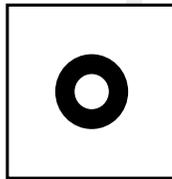


Imagen 12. Tony Buckland, 2018

Elementos Conceptuales

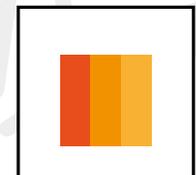
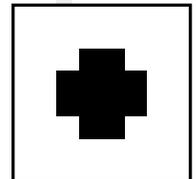
- **Punto.** Un punto nos indica posición, nos brinda características en relación a su tamaño y detalles simbólicos que deben ser pequeños y simples.
- **Línea.** Nos indica características de ancho, si es extremadamente estrecho o su longitud prominente presentando posición y dirección de los elementos gráficos.
- **Plano y Volumen.** nos indica específicamente en cómo están posicionadas las formas y los límites en la composición, que determina su importancia en el plano.



Wong, 1997

Elementos Visuales

- **Forma.** Junto a los elementos conceptuales obtenemos la forma que es todo lo que puede ser visto y nos aporta información para la identificación a percepción de algo que nos lleva a significados connotativos.
- **Color.** Una forma se distingue de sus cercanías por medio de color. Se utiliza en su sentido amplio, nos ayuda a comprender el significado de la interpretación de la forma y las sensaciones de variación tonal.
- **Textura.** Dentro de la forma la textura hace referencia a la cercanía en la superficie de una forma o composición brindándonos detalles que llegan a atraer tanto al sentido del tacto como a la vista.



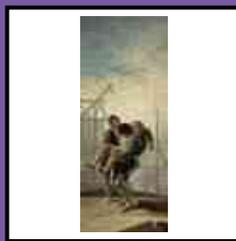
Wong, 1997

Elementos Prácticos

Para los elementos prácticos he tenido presente los tres niveles en los cuales expresamos y recibimos mensajes visuales según Dondis, (1992), para identificar la comunicación visual que tiene la gráfica y conocer cómo son interpretados las series animadas y sus personajes por los niños y jóvenes.

REPRESENTACIÓN

Sucede cuando una forma está basada de la naturaleza y realismo realizado por el hombre, esto nos hace apreciar una referencia a todo aquello que tenga semejanzas muy marcadas a la realidad, teniendo los siguientes niveles de representación:



- **Realismo:** lo interpretamos como todo aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia.



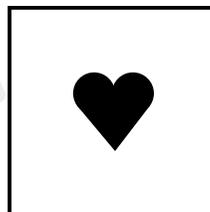
- **Abstracto:** Es una cualidad de un hecho visual reduciendo a sus componentes visuales y elementales básicos realzando los medios más directos, emocionales, y hasta primitivos de la composición del mensaje.



- **Simbólica:** Es un sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado y al que describe un significado ya preesta blecido.

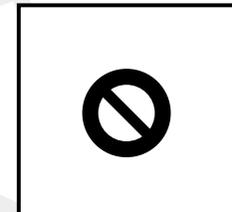
SIGNIFICADO

Es la representación de un diseño que transmite o señala un mensaje, nos da a entender que no solo debe verse y reconocerse la gráfica sino también recordarse y reproducirse en la memoria.



FUNCIÓN

La función se hace presente cuando un diseño debe servir para un determinado propósito. Demostrandonos cómo actúa en diferentes situaciones y siendo de ayuda para el entendimiento de la gráfica.



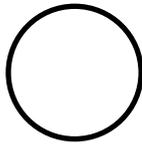
Wong, 1997

Cada uno de estos elementos tiene una función y son parte de la estructura de composición de un objeto o una gráfica con la intención de transmitir un mensaje, por ello cada forma o composición tiene un significado y nos enseñará cómo actúa en la memoria del espectador al identificar formas geométricas o irregulares.

SIGNIFICADO DE LAS FORMAS

Dentro de las características de la morfología es importante el significado de las formas para tener más claro de cómo funcionan las formas dentro de la gráfica, no hay una descripción exacta sobre el significado de las formas pero nos basamos según la psicología de las personas el ánimo con el que están dispuestas a interpretarlas y el mensaje presentado.

Forma



Interpretación

- Adaptabilidad
- Movimiento
- Flexibilidad
- Creatividad
- Globalidad
- Perfección
- Protección

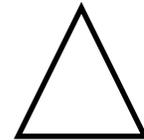
Forma



Interpretación

- Fortaleza
- Seguridad
- Orden
- Estabilidad
- Honestidad
- Confianza

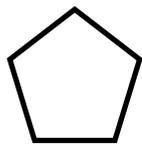
Forma



Interpretación

- Poder
- Avance
- Vitalidad
- Inspiración
- Crecimiento
- Ciencia
- Poder

Forma



Interpretación

- Unidad
- Inteligencia
- Unión
- Trabajo
- Fortaleza
- Sinergia
- Sabiduría

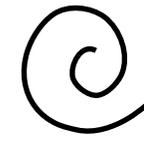
Forma



Interpretación

- Continuidad
- Excelencia
- Ilusión
- Energía
- Vitalidad
- Imaginación

Forma



Interpretación

- Amistad
- Benevolencia
- Movimiento

Imagen 13. Espínola, 2019

Con estas interpretaciones tendremos mayor información de la influencia de las formas en composición gráfica, cómo se comportan con otras formas y el mensaje que se presenta en las series animadas y la composición estructural de sus personajes.

1.2.7.2 COLOR

Otro elemento esencial que nos ayudará a entender e interpretar la morfología de las series animadas y sus personajes es el color, pues es un factor representativo de un lenguaje visual y tiene un gran impacto cuando hay que transmitir un mensaje o información. He indagado sobre los conceptos de color y he tenido como resultado que el color tiene diferentes conceptos, desde un punto de vista físico no existe el color, sino ondas de luz de diferentes longitudes. Notar colores es gracias al espectro visible en donde los colores que el ojo humano puede distinguir, y aparecen en el degradado de la imagen.

El color deriva de la luz sea natural o artificial, pues la sensación del color se produce en el cerebro, y este es el resultado de la respuesta de nuestra visión en distintas longitudes de vista.

(Adams & Lee Stone, 2018, p. 10) Ahora Dondis,(1992) indica que el color son las representaciones monocromáticas que aceptamos con tanta naturalidad en los medios visuales, pues son sucedáneos tonales del color.

Es decir que para el ser humano el color tiene una afinidad intensa con las emociones, pues en verdad el color está lleno de información y es una de las experiencias más visuales que se presenta un mensaje.(p .64)

Y gracias a esto, hay una clasificación de los colores básicos, que con la mezcla entre ellos nacen cada vez más colores y una variación de colores monocromáticos, produciendo una gran parte de la experiencia cromática humana.

Imagen 14. Inoloop, 2019

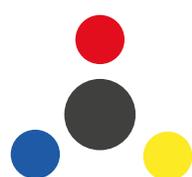


Para lograr identificar los colores no basamos en el círculo cromático en relación a la teoría del color, lo cual es la mezcla de los colores primarios y secundarios, así mismo podemos distinguir:

CÍRCULO CROMÁTICO



Imagen 15. Tabla de Cromaticidad. 2019



Colores Primarios

Amarillo
Azul
Rojo



Colores Secundarios

Púrpura
Naranja
Verde



Colores Terciarios

Rojo anaranjado,
Amarillo anaranjado,
Amarillo verdoso,
Verde azulado, Azul
púrpura, Púrpura rojizo.

Imagen 16. Adams & Lee Stone, 2018

Con esta información podemos categorizar a los colores según la intensidad del color Abeledo, (2011, p. 20) menciona una división para dar fuerza en diferentes aplicaciones gráficas, gracias a luz presentando los colores cálidos, fríos y neutrales.

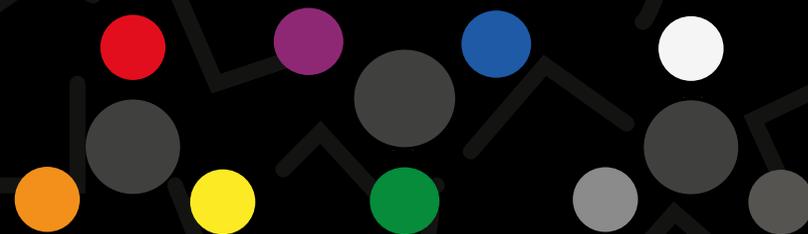


Imagen 17. Adams & Lee Stone, 2018

Colores Cálidos

Son colores que transmiten una sensación de alta temperatura (Rojo, amarillo y naranja)

Colores Fríos

Son colores que transmiten una sensación de baja temperatura (Azul, verde y violeta)

Colores Neutral

Son colores que transmiten una sensación de media temperatura y constantes.(Gris, Blanco, Negro)

Gracias al círculo cromático Adams & Lee Stone, (2018, p. 21) indica que hay una armonía del color que se puede obtener un sin número de combinaciones cromáticas que nos brindarán información de las composiciones armoniosas o contrastantes en la gráfica y entre ellas tenemos:

COMBINACIONES DE COLOR

- **Complementario**

Pares de colores directamente opuestos entre sí.

- **Complementarios dobles**

Dos pares de colores complementarios.

- **Complementarios divididos**

Tres colores en los que un color va acompañado de otros dos situados en a misma distancia del primer color.

- **Análogos**

Son combinaciones de dos o más colores situadas a la misma distancia entre sí.

- **Triádicos**

Son combinaciones de tres colores espaciados de manera regular, creando un contraste suave.

- **Monocromáticos**

Esquemas cromáticos compuestos por matices de un mismo color en relación a saturación y luminosidad.

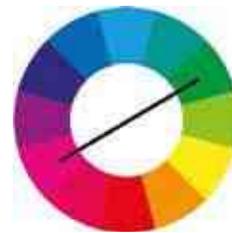
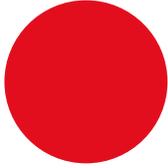
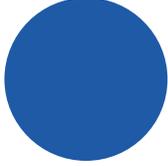
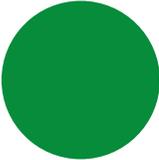


Imagen 18. Adams & Lee Stone, 2018

SIGNIFICADO DEL COLOR

Gracias a los potenciales resultados que se de en una imagen o gráfico con color pueden poseer diversos significados y vincularse con las emociones y sentimientos, por eso identificamos el mensaje positivo y negativo que transmite el color según Abeledo, (2011, p. 23-28).

COLOR	POSITIVO	NEGATIVO
Rojo 	Pasión Emoción Calor Amor Sangre Energía	Agresividad Ira Revolución Lucha Crueldad Inmoralidad
Amarillo 	Gloria Alegría Sábidauría Idealismo Optimismo Entendimiento	Celos Cobardía Engaño Cautela
Azul 	Lealtad Paz Conocimiento Tranquilidad Contemplación	Depresión Frialdad Indiferencia Apatía

COLOR	POSITIVO	NEGATIVO
Verde 	Fertilidad Dinero Crecimiento Armonía Honestidad Juventud	Avaricia Envidia Náuseas Veneno Inexperiencia
Púrpura 	Lujo Sabiduría Imaginación Sofisticación Rango Inspiración Riqueza Nobleza	Exageración Exceso Locura Crueldad
Naranja 	Creatividad Vitalidad Energía Intensidad Estimulación Sociabilidad Salud Actividad	Ignorancia Moda Ruid

Además del significado es importante conocer y saber sobre la sociología del color, ya que, el ojo humano y el cerebro experimentan el color físicamente, mentalmente y emocionalmente, por lo que los colores poseen significados gracias a las experiencias vividas por las personas al sentir o efectuar una conducta directa con el color mostrando las características psicológicas y sociológicas de las personas, pues funcionan para una relación o identidad social en base los "fenómenos colectivos producidos por la actividad social que se ha presentado a lo largo del tiempo ya sea de manera cultural, político o lingüístico efectuando estímulos visuales intensificando su valor gráfico" (Campi, 1.2003).

1.2.7.3 GESTALT

En esta investigación el tema de la forma y significado tiene gran importancia por lo que la Gestalt es un elemento representativo de combinación de los temas, pues nos da a conocer leyes y principios importantes para una composición gráfica de cualquier tipo y cómo transmite el mensaje hacia la mente del espectador para determinar varias interpretaciones.

El término gestalt proviene del alemán en relación a la teoría de la forma dando un significado más amplio a la forma, estructura y conformación formal que relaciona las partes con el todo de una gráfica. (Rollié & Branda, 2004, p. 80)

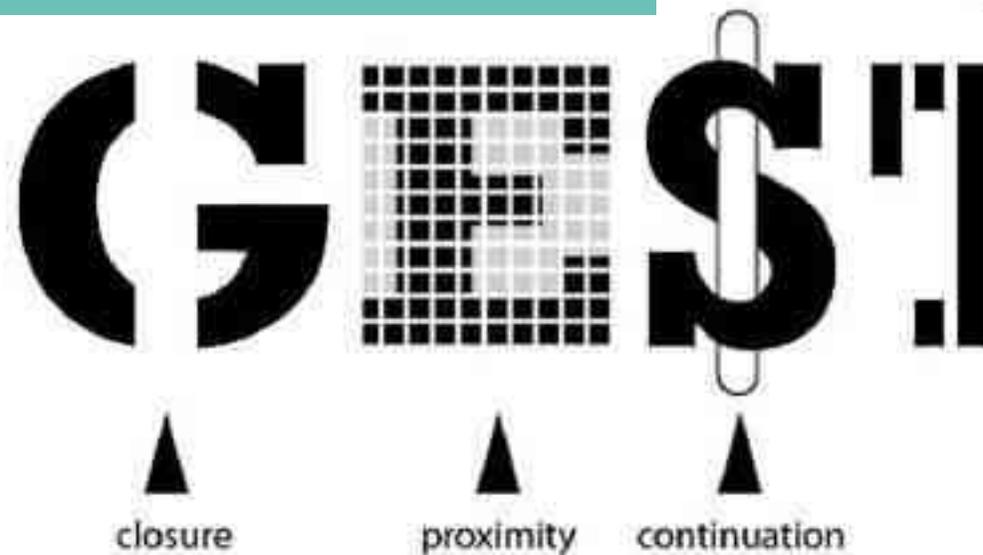
Gestalt fue originario por un grupo de investigadores alemanes y austriacos integrantes de escuelas de Berlín y Viena en los años veinte, entre ellos destacan Max Wertheimer, Wolfgang Kohler y Kurt Koffka, (González, 1994, p. 81).

Su teoría tiene gran influencia en campos de la física y biología pero este término ha sido aplicado de manera directa en la Morfología, Cine y Diseño contemporáneo, pues aporta para la comprensión de la realidad y construcción de elementos gráfico en la imagen. En cuanto al análisis según la teoría de la gestalt de las series animadas y sus personajes, se estudiará la per-

cepción visual para tratar de cierto modo comprender la actitud y la conducta de los seres humanos ante las imágenes que se encuentra a través de la pantalla y en su alrededor.

Esta teoría se basa en una norma principal, el cual define a la misma como *"El todo es más que la suma de las partes"*. (Pugh, 2004) menciona que la mente se encarga de configurar y ordenar los elementos que son recibidos por canales sensoriales o de la memoria. Por eso estableció tres niveles dentro de la teoría, los mismos son:

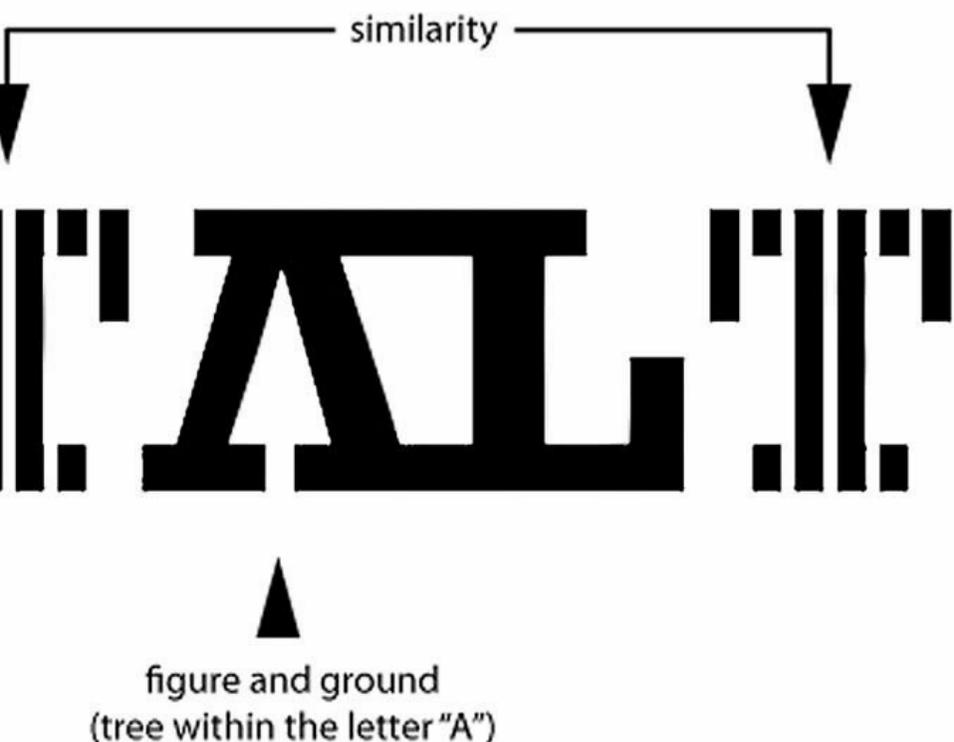
- **Objeto real:** El que corresponde con la realidad que vemos.
- **Estímulo visual:** Es la imagen retiniana.
- **Experiencia perceptiva:** Tiene lugar en el cerebro, es donde se organizan los estímulos y se produce el reconocimiento de las formas.



PRINCIPIOS Y LEYES DE LA GESTALT

Con la presencia de estas leyes y principios consideraremos la importancia de considerar la suma de muchas partes de la composición morfológica dentro de las series animadas, lo que significa que cuando vemos los elementos del campo perceptivo, nuestras interpretaciones y experiencias intentan organizarse en formas o totalidades, para tener una estructura clara que demostrará la eficacia del mensaje, nos guiaremos por las definiciones de Wong, 1997, p. 51.

Imagen 19. Gestalt Design Theory, 2010



- **Principio de Simetría:** Objetos simétricos están asociadas con aspectos positivos con estabilidad de percepción
- **Principio de Asimetría:** Por una irregularidad de los elementos los objetos negativos son más percibidos por el cerebro humano.
- **Ley de pregnancia:** Consiste en figuras que producen un mayor impacto visual que se identifican a simple vista.
- **Ley de Continuidad:** Los elementos mantienen un patrón y son percibido fácilmente porque los elementos tienden a percibirlos continuos.
- **Principio de proximidad:** Los elementos que están cerca entre sí, forman algo principal, por lo tanto se ve una sola unidad.
- **Principio de semejanza:** Elementos que son similares, son percibidos como un solo objeto.
- **Principios de relación entre figura y fondo:** Se percibe a la figura que refleja en relación al fondo y lo que en verdad es. Fondo no destaca.
- **Principio de cierre:** Los elementos son reconocidos cuando están incompletos o interrumpidos formando una sola forma.
- **Ley de Ambigüedad:** Los elementos se confunden con los roles por cómo está compuesta la gráfica.
- **Ley de Experiencia:** Gracias a conocimientos previos por experiencias existe una relación y se puede entender el elemento principal.
- **Ley de Anomalía:** Se centra en el elemento diferente entre todos que resalta con gran facilidad, es a-normal.



1.2.7.4 SEMIÓTICA

La semiótica cumple un papel importante en el diseño gráfico, es el responsable de brindar significación y pregnancia a un lenguaje o gráfica visual haciendo comprender e interpretar los mensajes enviados.

De manera que las series animadas y los personajes además de ya tener un significado pre-establecido al momento de ser creado también posee estructuras semióticas que hacen realidad a la comunicación visual con denotaciones y connotaciones por parte del espectador.

Se conoce que la semiótica es la ciencia de los signos. Desde la antigüedad existe una teoría semiótica implícita en las especulaciones lingüísticas, tanto en China como Italia, en Grecia, como en Roma. Ferdinand de saussure (1857-1913) citado por (Colón, 2011, p. 20) anuncia las teorías sobre los signos, la llamaremos semiología del griego semmeion que significa signos. Esta ciencia enseña en que consisten los signos y qué leyes los rigen la una interpretación intencionada.

“Un fundamento de la semiótica es la lógica”. Morris (1930)

Por lo que la semiótica se distingue entre dimensiones, semántica, sintáctica y pragmática de un signo; donde encontramos relación de que es semántica como el enlace entre los signos y lo que denota, la sintáctica, como la relación de los signos entre sí y la pragmática, como la relación entre los signos y sus usuarios. (Rengel, 2014, p. 68)

En las teorías modernas del signo han pasado por varias actualizaciones de los signos influenciados por nuevas teorías o nuevos puntos de vista, lo que nos lleva a entender que la semiótica está no sólo en signos lingüísticos sino también en signos no verbales que establece que;

“El signo no es un signo si no puede traducirse en otro signo en el cual se desarrolla con mayor plenitud”.

Abbagnano(1986)

Se conoce que el signo que se da como resultado de la relación entre el significante (Aspecto Material del signo) y el significado (concepto), y se lo denomina como semiosis y está constituido por tres elementos; el signo, el objeto y el significante.

Barthes (1971, p.11) citado por (Mauricio, 1998) mencionó que “todo lo que el hombre hace es significante y todos los objetos, por cumplir una función para el hombre, se convierten en signos de esa función”. De esa manera se planteó que en el signo están unidas dos partes: una acústica, perceptible por todos los sentidos significante (palabra escrita o hablada), y una mental el significado, emitida por la primera.

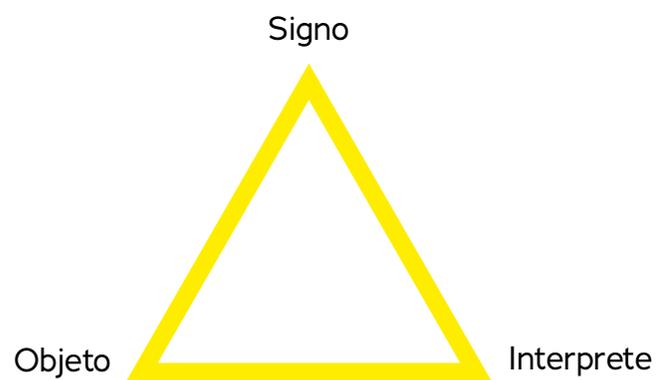


Imagen 20. Bañuelos, 2006

Lo que lleva una actuación de manera estratégica para la interpretación de los signos visuales en la mente de la persona que tiene el primer impacto visual, lo que sucede comúnmente en la mente de los niños y jóvenes por la vulnerabilidad de su psiquis al decidir qué es lo correcto.

DIMENSIONES DE LA GRAMÁTICA VISUAL

Conociendo la importancia del signo, objeto e interpretante, las dimensiones de la gramática visual son aplicada para la comprensión y/o sistematización de ordenación, ver el modo en que se disponen y ordenan todos los elementos que componen la imagen, medi-ante unas técnicas, reglas o normas de significados y signos teniendo en cuenta lo siguiente:

- **La semántica**

- Donde su principal estudio es el análisis de las relaciones de los signos con su significado y con su significante. Los términos utilizados para delimitar el campo de acción de esta dimensión son denotar y connotar.

- **La sintáctica**

- Estudia la relación del signo con su sistema, comprende las reglas de organización y composición.

- **La pragmática**

- Comprende las posibles relaciones de los signos con los intérpretes en las cuales se encuentran dos relaciones: la primera que describe los vínculos entre la necesidad, el mensaje y los diseñadores y la segunda que se interesa exclusivamente por los vínculos entre el medio, el mensaje y los receptores.

Y cada uno de ellas interacciona con diferentes niveles de semiosis para describir una imagen, donde nos guiamos de la tríada relacionada con el funcionamiento de hecho reales, obteniendo información denotativa y connotativa para saber la eficacia del mensaje. (Vilchis Esquivel, 2013, p. 64) reconoce tres niveles de semiosis en un proceso de comunicación visual:

- **Primer Nivel**

- Es aquel que se lleva a cabo entre el emisor externo y el diseñador, consiste en la interpretación de la necesidad.

- **Segundo Nivel**

- Se lleva a cabo entre el diseñador y el medio y consiste en la interpretación del mensaje, su visualización, semantización y definición sintáctica, es una traducción en formas gráficas.

- **Tercer Nivel**

- Es aquel que se lleva a cabo entre el medio, el mensaje y el receptor, consiste en las múltiples interpretaciones que el receptor realiza del medio y el mensaje con base en la mediación perceptual.

Que junto al esquema de Peirce (1932) llegamos a la representación sistemática del acto comunicativo de la gráfica, el significado y las interpretaciones que son identificadas cómo:

- **Icono**

- El que está fundamentado en la similitud entre el representante y lo representado

- **Índice**

- El que resulta de la contigüidad física entre el representante y lo representado, un index que remite a hechos o cosas reales de los que dependen su existencia.

- **Símbolo**

- Aquel signo cuya existencia se basa en una convención social

Cada una de ellas están enlazadas a la interpretación y reacción del mensaje transmitido ya sea por denotación o connotación, lo que logra extraer significados de los signos dependiendo el contexto en el que esté presentado y el objetivo del mensaje, pues en las series animadas es importante resaltar la interacción de los elementos semióticos para ver la efectividad del mensaje y nuevos significados por parte de los niños y jóvenes.

1.2.8 CONCLUSIONES

Concluyendo el primer capítulo es importante tener en cuenta los conceptos más relevantes en relación a una retrospectiva de la información planteada para el desarrollo de este proyecto de graduación y así cumplir los objetivos planteados y la problemática que se de-sea resolver con el análisis de las series animadas satíricas e infantiles según la morfología y semiótica de los personajes.

Según la investigación realizada sobre las series animadas y la influencia de la morfología y semiótica se obtiene que el proceso de creación de una serie animada depende al público que va a presentar, aplicando conceptos de forma y significado en la trama y los personajes. Pues para que la serie animada cumpla su objetivo de transmitir la historia y emociones a través de sus personajes es importante conocer su pasado, presente y futuro y así comprender por medio de los signos y significados, su comportamiento y rasgos psicológicos según su personalidad. Con ellos tenemos información para determinar qué efectos se da en el espectador si son positivos o negativos por el efecto de psiquis en la mente de los niños y jóvenes.



CAPÍTULO

2

En este capítulo trataremos sobre la planificación y la metodología para el análisis de este proyecto de investigación, considerando la problemática planteada anteriormente, donde están presentes series animadas satíricas y series animadas infantiles para seleccionar tres personajes principales influyentes y determinar características morfológicas y semióticas y analizar cada una de sus categorías y variables.

2.1 METODOLOGÍA

Para poder desarrollar cada uno de los análisis en las series animadas satíricas e infantiles y sus personajes, se planteó una matriz de datos en relación a los objetivos específicos que conforman los resultados a lograr, utilizando los instrumentos de entrevistas semiestructuradas con preguntas cerradas y permitiendo el diálogo con expertos que tengan conocimiento de la morfología en el diseño de personajes, la semiótica aplicada en el mensaje visual y la psicología de la

forma y expresiones hacia los niños para comprender de mejor manera que determinantes se deben considerar al momento de analizar.

También se aplicará las encuestas digitales de manera cuantitativa para identificar las series animadas satíricas e infantiles más vista en los niños y jóvenes en Ecuador. Con la recolección de esta información escogemos por autoselección tres personajes principales de cada una de las series

para su análisis respectivo, todos con su unidad de análisis que define el objeto de estudio planteado. Este se compone en dirección a la investigación, determinando categorías o variables de las características o aspectos de la narrativa visual, morfología y semiótica planteados en el marco teórico y así explicitar cómo los valores se manifiestan.

Presentando los identificadores que encaminan a las variables de la observación, determinado las particularidades de las características.

Recordando el objetivo principal es "Analizar la morfología y semiótica en los personajes de las series animadas satíricas mediante un análisis comparativo entre tres personajes principales de dos series animadas satíricas y series animadas para niños" lo que nos lleva a los siguientes objetivos específicos:

Objetivo Específico	Unidad de Análisis	Categorías o Variables	Indicadores	Valores
Entrevista a expertos para determinar categorías y variables	Entrevista animador	Preguntas semiestructuradas	Datos de variables y categorías dentro del personaje	Datos de análisis
	Entrevista experto	Preguntas estructuradas		

Fig 1. Matriz de Datos

Al realizar las entrevistas a expertos tendremos información específica que nos ayudará a determinar las categorías y variables importantes para el análisis morfológico y semiótico.

Objetivo Específico	Unidad de Análisis	Categorías o Variables	Indicadores	Valores	
1. Identificar dos series animadas satíricas y dos series animadas infantiles que son más vistas en los rangos de edad de niños y jóvenes junto a sus personajes principales.	Selección dos series animadas Satíricas y dos series animadas infantiles más vistas en niños y jóvenes (9 - 16)	Series animadas satíricas +16 interactividad de contextos narrativos	Narrativa visual	Objetivos de uso Niveles de expresión: Realismo, abstracción, simbolismo Representativo, Interactivo, Composicional Originalidad, Intención comunicativa, connotativo, mundo propio, alegoría, función estética, función poética	
		Series animadas satíricas +14 interactividad de contextos narrativos			
		Series animadas infantiles interactividad de contextos narrativos	Caracterización		
	Identificar los personajes principales más relevantes	Personajes Adultos Características de clasificación	Tipos de personaje		Jerarquización de importancia
		Personajes Niños Características de clasificación	Perfil del personaje Conceptualización Conducta del personaje		Etopeya, expresividad, fuerzas de Expresión Datos de trans fondo Datos de personalidad

Fig 2. Matriz de Datos

Por medio de las encuestas digitales identificamos cuáles con las series animadas satíricas e infantiles más vistas por niños y jóvenes e identificar cuáles son las características narrativas visuales en relación a la trama.

Y en cuanto a la identificación de los personajes será por auto selección enlazado al protagonismo dentro del capítulo de la serie animada.

Objetivo Específico	Unidad de Análisis	Categorías o Variables	Indicadores	Valores
2. Analizar las características de la forma y semiótica de los personajes en las series animadas satíricas.	Características de la morfología de los personajes de las series animadas satíricas e infantiles	Elementos Conceptuales	Punto, línea, Plano	Uso descriptivo Presencia o Ausencia Redondo, cuadrado, orgánico Delgada, Mediana, Gruesa Plano Geométrico u orgánica
		Elementos Visuales	Forma, textura	Uso descriptivo Significado de las formas Geométrica u orgánica Simple, Multiple, compuesta, unitaria
		Elementos Prácticos	Representación, significado, función	Realismo, abstracción, simbolismo
		Cromática	Color Cálido Color Frío Significado del color	Significado del Color Uso y aplicación según el contexto Negativo o Positivo
	Características de la semiótica de los personajes de las series animadas satíricas e infantiles	Relación simbólica	Connotación	Significados e ideologías
			Denotación	Alternativas relativas o diferentes
		Modelo de semiosis	Sintáctica Semántica Pragmática	Cualisigno, Sinsigno, Legisigno, Icono, Índice, Símbolo, Rhema, Dicente, Argumento

Fig 3. Matriz de Datos

En este punto realizaremos el análisis morfológico y semiótico que consta de la construcción y ejecución del esquema de análisis de Fritz Zwicky en su libro *Morphological creativity* (Nueva York, Interscience, 1948), Roland Barthes en *Los Elementos de semiología*. (Madrid, 1971), Peirce y Burke en *Peirce's. Theory*, (Boston, 1975) y Kenneth Burke's *Contribution to a Theory of Language. Semiotica*, (Macon; Mercer University, 1986), detallando características de los elementos conceptuales, visuales y prácticos que nos ayudará a ver la composición gráfica de los personajes y del escenario de los capítulos, junto a características de la cromática y su significado, además de los elementos de relación simbólica y semiosis que aportarán sobre la significación y la variación de significados emitidos por estas series en la mente del espectador.

Objetivo Específico	Unidad de Análisis	Categorías o Variables	Indicadores	Valores
3. Determinar de manera comparativa las características de la morfología y semiótica en tres personajes principales que se utilizan en determinadas series animadas.	Comparar características morfológicas de tres personajes entre series animadas satíricas e infantiles	Características concretas de la recolección de datos morfológicos	Comportamiento de elementos de la forma	Interacción y uso
			Composición	Elementos de diseño y entorno
	Estructura			
	Comparar características semióticas de tres personajes entre series animadas satíricas e infantiles	Características concretas de la recolección de datos semióticos	Relación sistema semiótico de significados y de comunicación	Interactividad de relaciones significativos
Relaciones internas, interacción semiótica, estética y contexto			Percepción Visual Gestalt	

Fig 4. Matriz de Datos

Y por último el análisis comparativo de las características morfológicas y semánticas de los personajes y capítulos de las series animadas satíricas e infantiles, donde veremos las semejanzas y diferencias de la composición gráfica y los mensajes positivos y negativos que transmiten, con los datos de significados y si su narrativa visual es representativa, abstracta o simbólica para los niños y jóvenes, así conoceremos el mensaje gráfico que presentan.

2.2 ENTREVISTAS A EXPERTOS

La información de los diseñadores dedicados a la animación y comunicación es muy amplia a nivel mundial, por eso he tenido la apertura de conversar y realizar la entrevista a expertos nacionales e internacionales.



Imagen 21. Behance, Gustavo Castellanos, 2019

GUSTAVO CASTELLANOS

- Diseñador Gráfico
- Director Creativo & Founder de Black Studio

Gustavo nos habla sobre la importancia de la morfología y la composición gráfica dentro de la animación, pues es importante establecer ciertos parámetros para su creación.

Morfología en personajes

Nos cuenta que el diseño de personaje está presente en la composición gráfica de una animación y está estructurada por un conjunto de formas y figuras que básicamente forma parte de la comunicación visual y verbal a través de la historia que los personajes presentan en las series animadas, pues cada uno tiene una personalidad planteada en el guion.

Semiótica en Personajes

Menciona que el factor semiótico tiene relación con la psicología del personaje así se conoce una descripción total física y psicológica de como actúa o siente ante diferentes adversidades. Sí es el más valiente, cuáles son sus miedos, cuáles son sus aspiraciones, etc. Así tener una idea de como va a transmitir el mensaje en la serie animada.



Imagen 22. Narrativa secuencial para cómics, 2019

IVÁN MAYORQUÍN

- Ilustrador
- Fundador de Pictolin

Iván nos habla sobre la importancia de la simplicidad de la creatividad al crear un personaje, crear cosas es lo fundamental para dar a conocer un mensaje.

Morfología en personajes

Nos cuenta que el pensamiento gráfico tiene la oportunidad de reinventarse inspirados en cosas que están a nuestro alrededor o las nuevas culturas, combinándolo con los fundamentos de la forma y especialmente el color

Semiótica en Personajes

Menciona la importancia del papel del personaje en una representación simbólica de una historia, pues no siempre están encerrados en una estructura clásica sino la manera de hacer el mensaje más atractivo con los pensamientos psicológicos de significados del color.

CAROLINA TAMARÍZ

- Comunicadora social
- Master comunicación y perioismo.

Mensaje Efectivo

Para entender un mensaje exitoso se considera dos criterios, lograr que la persona o el espectador se sienta identificado de manera sensorial y simbólica. Con los elementos contextuales se puede aplicar un lenguaje claro y directo para generar mayor impacto considerando los niveles de expresividad,

Narrativa visual y literaria

La importancia de que la composición gráfica permite transportar al espectador a un mundo distinto a lo que se ve teniendo mayor entendimiento, además de planificar como serán presentados esos mensajes de manera gráfica y su estructura, que junto a la narrativa literaria con una estructura cronológica. Así no se emitirá el mensaje de de manera correcta y se vincularía los mensajes denotantes y connotantes.



Imagen 23. María Priscila Bueno, 2019

MA. PRISCILA BUENO

- Psicóloga Educacional
- Unidad Educativa Latinoamericano

Efectos Positivos y Negativos

Priscila considera que las series animadas para niños como adolescentes pueden ser educativas en relación de ciencia o lúdicos pero hay series que insistan a la violencia, odio, egoísmo por entretenimiento.

Series Animadas Satíricas en los niños y jóvenes

Estás series pueden ser tomadas como modelos de conducta para los niños y adolescentes, lo que puede causar una afección no solo a su nivel emocional sino conductual y cognitivo lo que va a regir sus actitudes con el entorno.

2.3 CONCLUSIONES

Con el proceso de la planificación que realizaremos, en relación a las metodologías de análisis morfológicos, semióticos y comparativos, además de las entrevistas a expertos, tendremos la información necesaria para tener un esquema conceptual de cada personaje de las series animadas satíricas e infantiles con los detalles contextuales respecto a la narrativa visual de los capítulos que presentan.

Así obtendremos respuestas de la importancia del entendimiento del signo de la transmisión de un mensaje visual por medio de la animación, ya que hay que tener presente un conocimiento previo de que elementos que se involucran en su composición gráfica, para poder dar vida a la historia. Al igual que plantear una sistematización de la estructura y psicología de la forma, los colores y los personajes que por lo general están inspirados en cosas cotidianas del mundo real. Gracias a esta información tendremos mayor conocimiento de cómo afecta en la mente del espectador, que mensajes son positivos o negativos y cuales serían los factores representativos de ciertas conductas emocionales y corporales en los niños y jóvenes.



CAPÍTULO

3

En este capítulo presentaremos la recolección de datos y gráficos para realizar el análisis respectivo, con la intención de visualizar las series animadas más vistas por los niños y jóvenes en Ecuador y la selección de tres personajes de cada serie con su respectivo capítulo que presentan un problema social y también la reflexión de ética y moralidad. Así plantearemos conclusiones de la actuación de los personajes y el mensaje que trasmite.

3.1 RECOLECCIÓN DE DATOS

Para poder comprender y distinguir las series animadas satíricas e infantiles, aplicamos la herramienta de recolección de datos que consta de una encuesta estructurada con opción múltiple de manera digital a niños y jóvenes en un rango de edad de 9 a 16 años en Ecuador, así cumpliremos la finalidad de este proyecto con la identificación de las series animadas satíricas vistas por niños menores a las que estas series tienen establecido en su rango de edad.

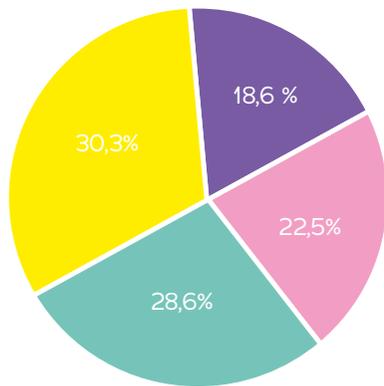
Para la realización de la encuesta de las series animadas se consideró series animadas satíricas con mayor popularidad según la página de Redacción Shock presentando series como Duckman, Bojack Horseman, South Park, Los Simpsons, entre otros, encontrando series desde las más clásicas hasta las más modernas. De igual manera se consideraron series animadas infantiles con mayor popularidad en Ecuador según Tendencias 2020, donde encontramos series animadas infantiles como Hilda, Escandalosos, Bob Esponja, Operation Big Hero, entre otros.

En primera instancia nos formulamos las siguientes hipótesis ¿Qué información recolectaremos para conocer el rango de edad que visualizan los jóvenes? ¿Qué interpretación haremos con esta información? ¿Cómo recolectar y analizar esta información? Lo que nos llevó a realizar una encuesta de la siguiente manera: Se preguntó a personas jóvenes, hombre y mujeres, que edad tenían, manteniendo un rango de edad de 9 - 11 años, 11 - 13 años, 13 - 15 años y mayores de 16 años, para conocer el número de la muestra que visualizan las series animadas satíricas menores de 16 años.

Se mostró imágenes de las series animadas en el caso de las series animadas satíricas están; Los Simpsons, American Dad, Futurama, South Park, Rick and Morty, (Des) Encanto, Ebichu, Ranma 1/2 y Doreamon y en las series animadas infantiles están: Bob Esponja, Hora de Aventura, Escandalosos, Star vs. Las fuerzas del Mal, Una casa de locos, El maravilloso mundo de Gumball y Teen Titans Go! con el fin de escoger dos series animadas satíricas e infantiles con los resultados de esta encuesta para realizar el análisis comparativo morfo-semántico.

Obteniendo los siguientes resultados:

Series animadas Satíricas ¿Qué edad tienes? 95 respuestas



Series animadas Infantiles ¿Qué edad tienes? 91 respuestas

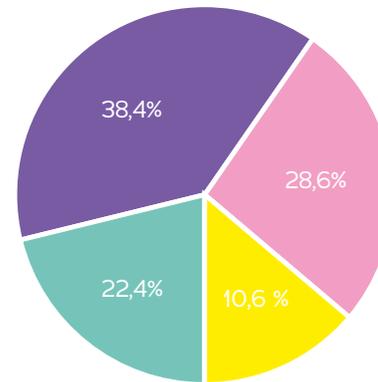
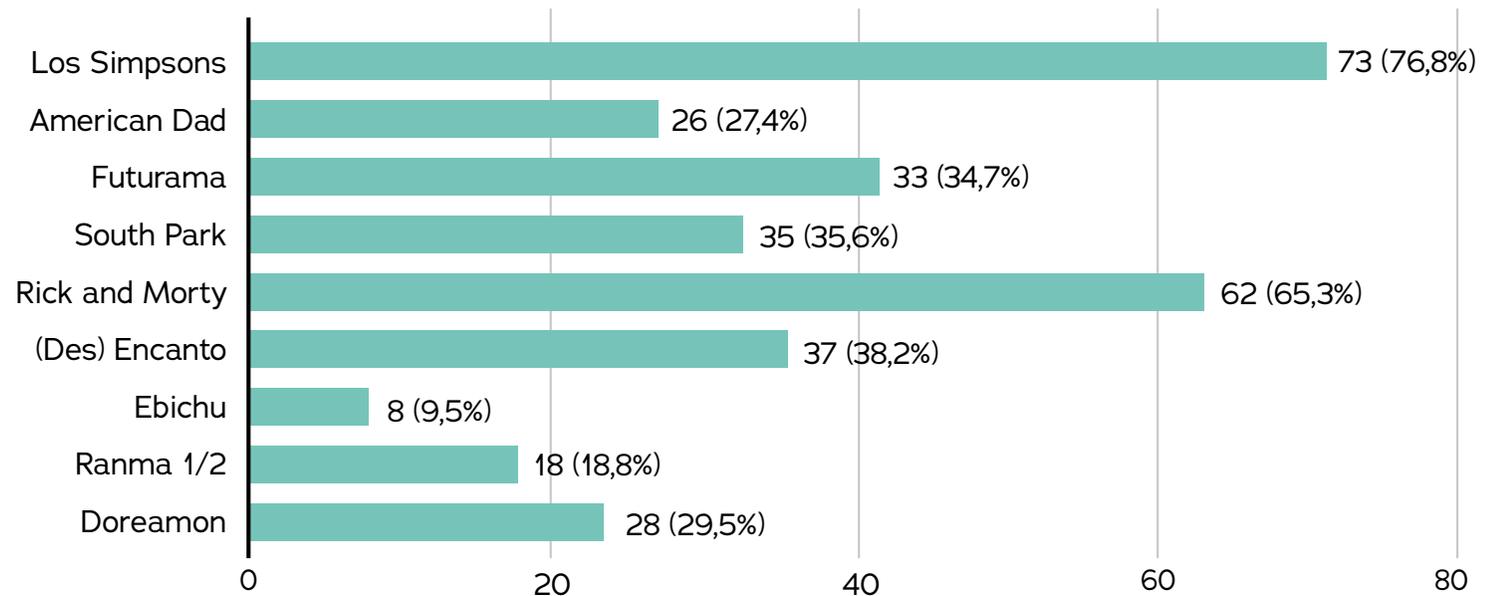


Fig 5. Encuesta

Con los siguientes gráficos estadísticos obtuvimos el resultado del consumo y visualización de las series animadas satíricas e infantiles, mostrando que jóvenes de 13 a 15 años son el 30,4% que ven series animadas satíricas junto al 22,5% de niños de 11 a 13 años, demostrando que en su gran mayoría los niños y jóvenes ven series animadas satíricas con una trama dirigida para mayores de edad. Cabe recalcar que los jóvenes de 13 a 15 años tiene el menor porcentaje (10,6%) en el consumo de las series animadas infantiles, deduciendo el punto de enfoque para determinar que características de la composición gráfica llama más su atención.

¿Qué series animadas te gustan más?

95 respuestas



¿Qué series animadas te gustan más?

95 respuestas

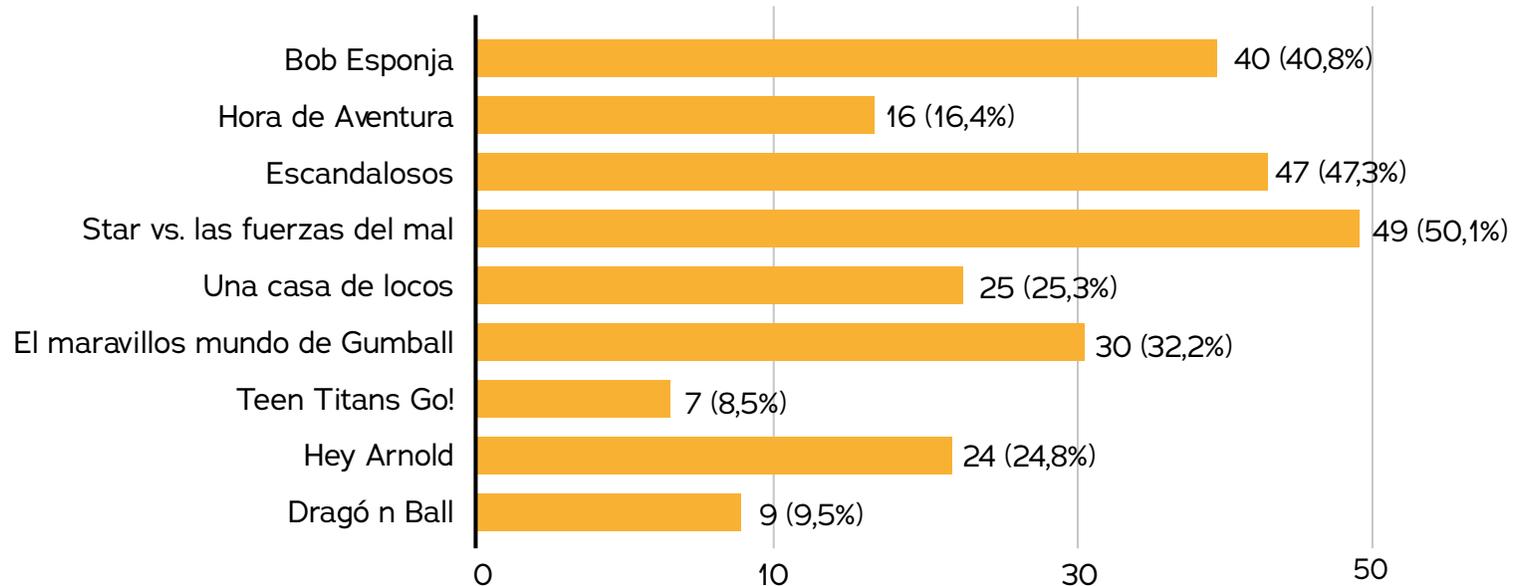


Fig.6 Encuesta

Como se muestra en los gráficos estadísticos tenemos resultados de la preferencia de los niños y jóvenes hacia las series animadas satíricas, donde elegiremos las series con mayor porcentaje en este caso, Los Simpsons y Rick and Morty. Al respecto de las series animadas infantiles, de igual manera, elegiremos a las series con mayor porcentaje como Escandalosos y Star vs. las fuerzas del mal. Cada una de las series animadas seleccionadas tratan sobre temas sociales, éticos y morales que serán importantes para identificar las características del mensaje visual que transmite.

LOS SIMPSONS



Imagen 24. The Simpsons Fandom, 2008

WE BARE BEARS

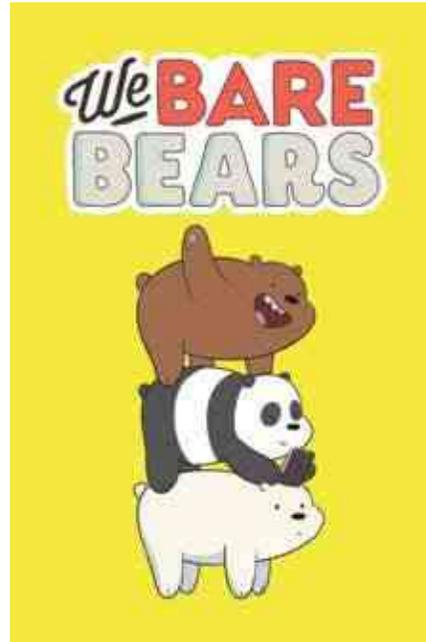


Imagen 25. Cartoon Network., 2019

RICK & MORTY

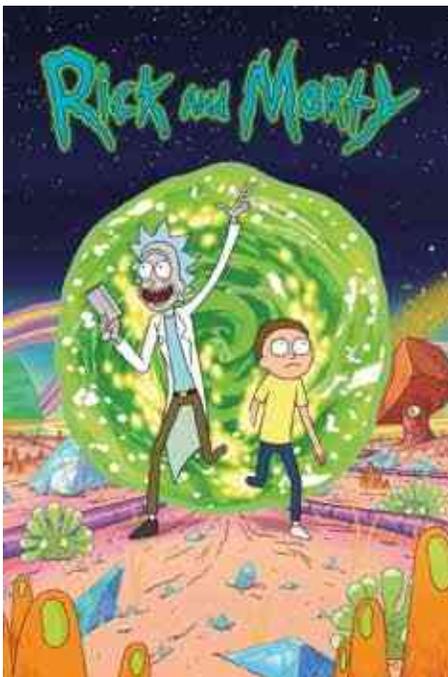


Imagen 26. AdultSwim, 2014

STAR VS. THE FORCES OF EVIL



Imagen 27 . Disney XD Fandom, 2017

3.2 SELECCIÓN DE EPISODIOS Y PERSONAJES

Ya que tenemos las series animadas seleccionadas, nos adentramos a la observación de los episodios de las series animadas satíricas como infantiles considerando los conceptos presentados en la contextualización de esta investigación.

Para comprender de mejor manera de que trata cada uno de los episodios de las series Los Simpsons, Rick and Morty, Escandalosos y Star vs. las Fuerzas del mal, buscaremos información de la trama en páginas oficiales de cada serie y el sitio web Fandom, Inc.

LOS SIMPSONS

“Smoke on the daughter”

SERIE ANIMADA SATÍRICA



Imagen 25. Smoke on the daughter, 2008

Temporada 19

Episodio 15

Estreno 30 de marzo de 2008

Apto para público +14

En el episodio, Lisa estudia ballet en una academia y descubre que su talento natural se realiza aspirando humo de cigarrillo. Mientras tanto, Homero le muestra a Bart su habitación secreta, en donde hace carne seca hasta que una familia de mapaches la roba.



Productoras
Gracie Films
20th Century Fox Television
www.simpsonsworld.com

RICK & MORTY

“A rickle in time”



Imagen 26. A rickle in time, 2015

SERIE ANIMADA SATÍRICA

Temporada 2 Episodio 1

Estreno 26 de julio de 2015
Apto para público +16

En el episodio, Rick, Morty y su hermana Summer, después de haber reiniciado el tiempo después de congelarlo, se encuentran en un estado de existencia cuánticamente incierto. Un argumento lleva a la creación de líneas de tiempo alternativas, que deben unirse rápidamente para escapar del colapso cuántico.



Productoras
Adult Swim Network
www.adultswim.com/rick-and-morty/

Estas series animadas son consideradas satíricas por el hecho de ser series dirigidas hacia un público joven - adultos ya que muestra una historia de situaciones de la vida cotidiana y problemas sociales que presentan un grado de vulgaridad, burla y sátira entre adultos y niños .

WE BARE BEARS (ESCANDALOSOS)

“Jean Jacket””

SERIE ANIMADA INFANTIL



Temporada 1

Episodio 9

Estreno 20 de agosto de 2015

Apto para público +9

En el episodio, Los osos encuentran una chaqueta de mezclilla que atrae suerte a quien la use, mostrando una serie de actividades de estos hermanos en situaciones que deseen tener suerte y los osos se pelean porque la quieren tener para ellos.



Productoras

Nelvana

Cartoon Network Studios

[spa.cartoonnetworkla.com/](http://spa.cartoonnetworkla.com/show/escandalosos)

show/escandalosos

Imagen 27, Jean Jacket, 2015

STAR VS. THE FORCES OF EVIL

“Party with a Pony”

SERIE ANIMADA INFANTIL



Imagen 27. Party with Pony, 2015

Temporada 1

Episodio 12

Estreno 18 de enero de 2015

Apto para todo público

En el episodio, La mejor amiga de Star, Pony Head desde su dimensión hogareña visita la tierra y se siente amenazada por la nueva amistad de Star con Marco, llevándolos de paseo a otras dimensiones.



Productoras

Disney Television Animation

Mercury Filmworks

disneynow.com/shows/star-vs-the-forces-of-evil

Estas series animadas son infantiles y están dirigidas para todo público, pues su trama consta de experiencias y vivencias de un grupo de hermanos y un grupo de amigos, donde se muestra la reflexión y la importancia de crear lazos de amistad, la honestidad y cuidado.

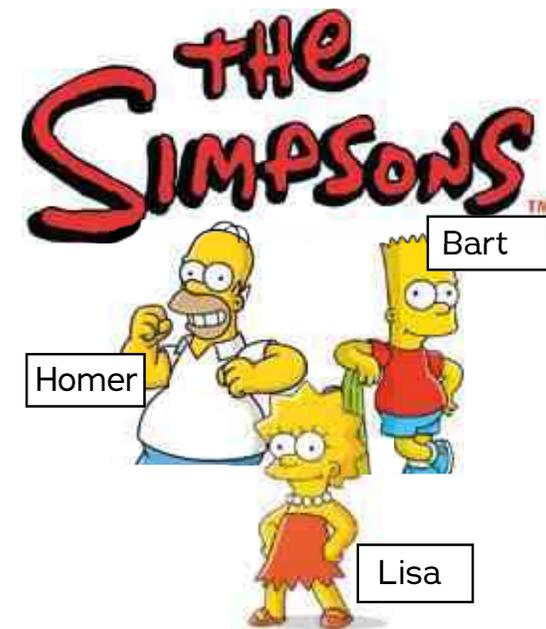
Una vez visto cada capítulo de las series animadas, mostramos los personajes que aparecen en el episodio e identificamos que tipo de personajes son según su participación, rol narrativo y psicología, para seleccionar a tres personajes principales necesarios para el análisis.

SERIE ANIMADA SATÍRICA

LOS SIMPSONS
"Smoke on the daughter"

	Homer Simpson	Marge Simpson	Lisa Simpson	Bart Simpson	Mapache	Bailarinas
Según Participación						
Principal/Primario	X	X	X	X		
Secundarios					X	
Terciarios						X
Según Rol Narrativo						
Protagonistas P.	X		X			
Antagonistas				X		X
Protagonistas		X			X	
Según Psicología						
Superficiales					X	X
Profundos	X	X	X	X		

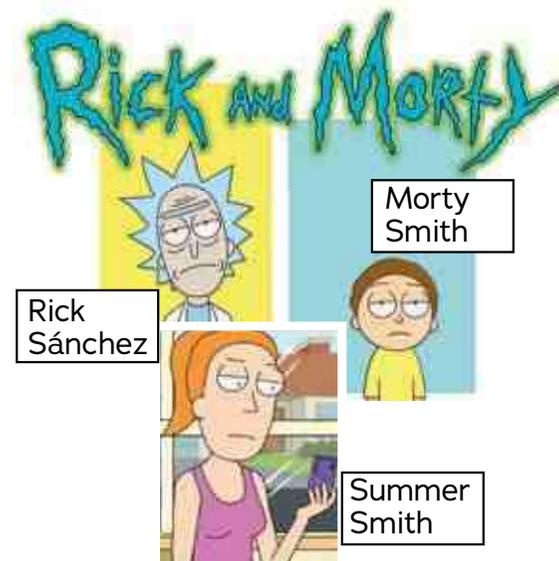
Fig 7. Ficha Personajes 1



RICK AND MORTY
"A Rickle in Time"

	Rick Sanchez	Morty Smith	Summer Smith	Beth Smith	Jerry Smith	Shleemypants
Según Participación						
Principal/Primario	X	X	X			
Secundarios				X	X	X
Terciarios						
Según Rol Narrativo						
Protagonistas P.	X					
Antagonistas						X
Protagonistas		X	X	X	X	
Según Psicología						
Superficiales				X	X	X
Profundos	X	X	X			

Fig 8. Ficha personajes 2



SERIE ANIMADA INFANTILES



	Pardo	Panda	Polar	Ron	Cajero	Jugadores de Baloncesto
Según Participación						
Principal/Primario	X	X	X			
Secundarios						
Terciarios				X	X	X
Según Rol Narrativo						
Protagonistas P.	X					
Antagonistas		X	X			
Protagonistas				X	X	X
Según Psicología						
Superficiales				X	X	X
Profundos	X	X	X			

Fig 9. Ficha Personajes 3

“Jean Jacket”
WE BARE BEARS



	Star Butterfly	Marco Diaz	Pony Head	Rey Pony Head	Cuadrícula	Guardías de Sta. Olga
Según Participación						
Principal/Primario	X	X	X			
Secundarios				X		X
Terciarios					X	
Según Rol Narrativo						
Protagonistas P.	X		X			
Antagonistas				X		X
Protagonistas		X			X	
Según Psicología						
Superficiales					X	X
Profundos	X	X	X	X		

Fig 10. Ficha personajes 4

“Party with Pony”
STAR VS. THE FORCES OF EVIL

DESCRIPCIÓN

3.3 NARRATIVA VISUAL Y CONCEPTUALIZACIÓN DE PERSONAJES

Con la selección de datos, episodios y personajes realizamos un cuadro descriptivo de la características de las series animadas, para conocer de qué trata la series animada, el nivel de expresividad, las características narrativas visuales y el impacto e interacción con el espectador, pues describiremos si la serie animada es realista, abstracta o simbólica. Además conocer si el escenario es originalidad, cuál es la intención comunicativa, los mensajes connotativos, mundo propio, alegoría con metáforas y la función estética, observando en detalle la intención del mensaje del episodio para interpretarlo según los parámetros representativos, interactivo y composicional. También realizamos la descripción de los personajes en relación a la conceptualización del personaje para conocer el trasfondo y la personalidad de cada uno de los personajes principales recordando las relaciones formal, emocional y contextual planteados anteriormente.

Fig 11. Ficha Narrativa visual, Ver Anexo 1

Fig 12. Ficha conceptualización personaje, Ver Anexo 2

SERIES ANIMADAS SATÍRICAS

LOS SIMPSONS



Serie Animada Satírica

Trama

La serie es una sátira hacia la sociedad estadounidense que narra la vida y el día a día de una familia de clase media de ese país (cuyos miembros son Homer, Marge, Bart, Lisa y Maggie Simpson) que vive en un pueblo ficticio llamado Springfield. La ciudad de Springfield actúa como un universo completo que permite a los personajes enfrentarse a los problemas de la sociedad moderna.

“Smoke on the daughter”

Lisa es reclutada para la Academia de Ballet de C. Busby cuando rechazan a Marge. Mientras, Homer y Bart trabajan en cecina a riesgo de ver un mapache.

Nivel de expresividad

Realista
 Abstracción
 Simbólica

Narrativa visual

Originalidad:	Sí	Personificación de una familia americana sarcástica.
Intención comunicativa:	Sí	Desigualdad y estereotipos
Connotación:	Sí	El lenguaje visual es burlesco Sátira política y social
Alegoría:	Sí	Ciudad de Springfield
Mundo Propio	No	Ciudad americana
Función estética:	Sí	Narración clara y directa
Función poética:	No	

Actividad

Representativo: ¿Sobre qué trata?
 Presenta una serie de eventos en la vida cotidiana de la familia Simpsons enfrentarse a los problemas de la sociedad moderna.

Interactivo: ¿Cómo atrae al espectador?
 El lenguaje verbal y visual tiene un grado tonal alto presentando acciones de sátira entre la política y el diario vivir.

Composicional: ¿Cómo se relaciona entre sí?
 Interacción con humanos, comprensión más rápida, y el lenguaje aplicado es muy directa y llama mucho la atención con sus acciones.

PERSONAJES

Homer Simpson

Representación Formal	Arquetipo <input type="radio"/> Héroe <input checked="" type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
	Básicos Edad 39 años Altura 176 cm Peso 108 kg Sexo Hombre Raza Blanca Color de Piel Amarilla Color de ojos Azules Color de pelo Castaño Calvo Forma del rostro Ovalado Forma del Cuerpo Robusto	Distinción Vestuario Camisa polo blanca, jeans azules, calzoncillos blancos y mocasines grises. Salud Obesidad, hipermetropía Hábitos Beber cerveza y disfrutar de la mala fortuna de los demás Hobbies Ir con sus amigos a la taberna de Moe y ver TV Frase D'oh!, "¡ Woo Hoo !" Voz Ronca y gruesa
Representación Emocional	Características Espirituales Creencias Protestante y Patriótico	Atributos y Actitudes Transfondo educativo Educación Básica, secundaria Nivel de Inteligencia Bajo Metas Cuidado de su familia ser el protector y el protagonista de todo en su ciudad Autoestima Inestable Estado emocional Extremadamente cariñoso y afectuoso inmadurez frecuente, estupidez frecuente, poco testimonio, egoísmo, pereza e ira explosiva
	Características Emocionales Introverso Sí Extroverso Sí Motivaciones Vida cotidiana junto a sus amigos y su familia Miedos No Relaciones Su esposa Marge	
Representación Contextual	Características Sociales Origen Tierra Residencia Americana Nacionalidad Estadounidense Ocupación Planta de energía nuclear de Springfield como supervisor técnico Ingresos Trabajo Habilidades Acciones imprudentes, fuerza y gran habilidad en las luchas. Estado Civil Casado Carácter como niño No (Adolescente) Carácter como adulto Sí, Actividades de trabajo, familia, alcoholismo...	
		
Homer Simpson		

Fig 14. Ficha conceptualización personajes, Homer Simpson, Fandom Inc

Bart Simpson

Representación Formal	Arquetipo	
	<input type="radio"/> Héroe <input checked="" type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
	Básicos	Distinción
	Edad 10 años Altura 145 cm Peso 54 kg Sexo Hombre Raza Blanco Color de Piel Amarilla Color de ojos Azules Color de pelo Rubio Forma del rostro Cuadrada Forma del Cuerpo Delgada	Vestuario Camiseta naranja, pantalones azules y unos Converse del mismo color. Salud Sano y enérgico Hábitos Estudiante y crear caos Hobbies Pasar su tiempo fuera de casa, socializándose con sus amigos. Frase «Ay, caramba!» Voz Ronca de adolescente
Representación Emocional	Características Espirituales	Atributos y Actitudes
	Creencias Protestante Características Emocionales Introverso No Extroverso Sí Motivaciones Llamar la atención a toda costa. Miedos Muerte Relaciones Laura Powers	Transfondo educativo Educación Básica Nivel de Inteligencia Medio Alto Metas Ser el más popular a través de las travesuras, la opresión, la rebelión Autoestima Estable Estado emocional travieso, simpático, un poco egoísta y malcriado con una gran energía
Representación Contextual	Características Sociales	
	Origen Tierra Residencia Americana Nacionalidad Estadounidense Ocupación Estudiante Ingresos Ninguno Habilidades Disparar armas de fuego y jugar Hockey. Estado Civil Soltero Carácter como niño Sí Carácter como adulto No, pero tomá acciones de adultos.	



Bart Simpson

Fig 15. Ficha conceptualización personajes, Bart Simpson, Fandom Inc

Lisa Simpson

Representación Formal	Arquetipo	
	<input type="radio"/> Héroe <input type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
	Básicos	Distinción
	Edad 8 años Altura 137 cm Peso 39 kg Sexo Mujer Raza Blanco Color de Piel Amarilla Color de ojos Azules Color de pelo Rubio Forma del rostro Redonda Forma del Cuerpo Delgada	Vestuario un vestido rojo corto zapatos rojos Mary-Jane a juego y un collar de perlas blancas Salud Saludable, alérgica al polen Hábitos Chica innovadora, perspicaz y extremadamente inteligente Hobbies Estudio independiente y tocar el saxofón. Frase " ¡BAAAAART! " Voz Femenina

Representación Emocional	Características Espirituales	Atributos y Actitudes
	Creencias izquierdistas y bastante liberales Vegetariana	Transfondo educativo Educación Básica Nivel de Inteligencia Alto Metas Cambio social y ser presidenta. Autoestima Estable Estado emocional Narcisismo, nerd por su naturaleza reservada y tranquila
	Características Emocionales	
	Introverso Sí Extroverso No Motivaciones apasionada por las ideologías, movimientos sociales Miedos No ser suficienci Relaciones No	

	
Lisa Simpson	
Representación Contextual	Características Sociales
	Origen Tierra Residencia Americana Nacionalidad Estadounidense Ocupación Estudiante Ingresos Ninguno Habilidades Políglota, gran inteligencia, jugó hockey, es diestra. la voz de la razón por el punto de vista ético y lógico Estado Cívil Soltera Carácter como niño Sí Carácter como adulto Sí, Alto conocimiento de moralidad y ética.

Fig 16. Ficha conceptualización personajes, Lisa Simpson, Fandom Inc

INTERPRETACIÓN



Homer Simpson

Homer Jay Simpson (nacido el 12 de mayo de 1956) [15] es el protagonista principal de la serie. Es el esposo de Marge Simpson y padre de Bart Simpson, Lisa Simpson y Maggie Simpson. Homer tiene sobrepeso (se dice que pesa ~ 240 libras), es perezoso y a menudo ignorante del mundo que lo rodea. Aunque Homer tiene muchos defectos, ha demostrado tener un gran cuidado, amor e incluso valentía hacia aquellos que le importan y, a veces, incluso a otros que no. Homer trabaja como inspector de seguridad de bajo nivel en la planta de energía nuclear de Springfield en el sector 7G, aunque a menudo es incompetente y negligente con su deber. Pasa gran parte de su tiempo en la Taberna de Moe con sus amigos de toda la vida, Barney, Carl, Lenny y el cantinero Moe. En su casa, a menudo se lo puede encontrar sentado en el sofá sin pensar viendo la televisión mientras come comida y bebe a Duff.

Fig 17. Conceptualización, Homer Simpson 1



Bart Simpson

Bart es el hijo mayor travieso, rebelde, incomprendido, perturbador y "potencialmente peligroso". Es el único hijo de Homer y Marge Simpson, y el hermano mayor de Lisa y Maggie. Bart nació el 1 de abril de 1985, donde encendió la corbata de Homer después de diez minutos de haber nacido. Su fecha de nacimiento explica su comportamiento de bromista. Bart es un autoproclamado infractor y bromista que está constantemente detenido y que además de su comportamiento se distrae fácilmente. Su afición por sorprender a la gente comenzó antes de que él naciera. Sus bromas son a menudo muy complejas pero pueden tener consecuencias desafortunadas. Se ha demostrado que la inteligencia general de Bart, como la de su madre, fluctúa ligeramente en el transcurso de la serie. Sus acciones y discurso con frecuencia muestran una considerable agilidad mental, inteligencia callejera y comprensión. Bart a menudo parece tener problemas para comprender incluso los conceptos más simples.

Fig 18. Conceptualización, Bart Simpson 2



Lisa Simpson

Lisa Marie Simpson (nacida el 9 de mayo de 1987) es la hija mayor y el segundo hijo de la familia Simpson y una de las dos tritagonistas (junto a Marge) de la franquicia de Los Simpson. Es una carismática niña de 8 años que supera el logro estándar del nivel de inteligencia de los niños de su edad. No para sorpresa de todos, ella también es el centro moral de su familia. En su educación, Lisa carece de la participación de los padres de Homer y Marge, lo que lleva a pasatiempos como tocar el saxofón y la guitarra, montar y cuidar caballos, e interés en estudios avanzados. Se centra en sus objetivos y se esfuerza por alcanzar su potencial, y a la edad de ocho años, ya es miembro de Mensa con un coeficiente intelectual de 159. En particular, su creciente sentido de justicia moral con respecto a su vegetarianismo la lleva a hacer proselitismo. A veces, Lisa parece resistir ciertas situaciones simplemente por el hecho de resistirlas, no por una oposición ideológica genuina.

Fig 19. Conceptualización, Lisa Simpson 3

Con esta información podemos entender que el episodio "Smoke on the daughter" muestra una realidad de la vida de una niña que es vulnerable al humo del cigarrillo genera un tipo de adicción, además de conocer la personalidad de los personajes principales, junto a sus actitudes y defectos comprendemos del porqué actúan de esa manera dentro de la serie animada, considerando parámetros de un guión establecido.

SERIES ANIMADAS SATÍRICAS

RICK AND MORTY



Serie Animada
Satírica +16

Trama

Después de casi 20 años, Rick Sánchez llega a la puerta de su hija Beth en busca de mudarse con ella y su familia. Lo recibe con los brazos abiertos, pero su marido, Jerry, no está emocionado. Rick convierte el garaje en su laboratorio personal y se pone a trabajar en artilugios de ciencia ficción peligrosos. Eso no sería tan malo si no fueran involucrando sus nietos Morty y Summer en sus locas aventuras.

“A Rickle in Time”

Rick descongela el tiempo, pero él, Morty y Summer han vivido un largo tiempo congelado, se desarrolla una dimensión paralela.

Nivel de expresividad

Realista
 Abstracción
 Simbólica

Narrativa visual

Originalidad:	Sí	Creación nueva parodia
Intención comunicativa:	Sí	Imágenes gráficas que señalan el mensaje
Connotación:	Sí	Dimensiones paralelas Sensibilidad e inteligencia
Alegoría:	Sí	Características humanas
Mundo Propio	No	Similitud “Volver al futuro”
Función estética:	Sí	Composiciones gráficas
Función poética:	No	Narración Clara

Actividad

Representativo: ¿Sobre qué trata?
Parodia de la película “Volver al Futuro” (similitud personajes) junto a eventos en diferentes dimensiones, con consecuencias cuánticas.

Interactivo: ¿Cómo atrae al espectador?
El lenguaje verbal y visual tiene un grado tonal alto que va de la mano con las expresiones corporales.

Composicional: ¿Cómo se relaciona entre sí?
Semejanza de los personajes la película “Volver al Futuro”, comprensión más rápida, y el lenguaje aplicado, señala que es una parodia.

Fig 20. Ficha Narrativa visual Rick and Morty Fandom Inc, 2019

PERSONAJES

Rick Sánchez

Representación Formal	Arquetipo	
	<input type="radio"/> Héroe <input checked="" type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
Representación Emocional	Básicos Edad 70 años Altura 161.5 cm Peso 43 kg Sexo Hombre Raza Blanco Color de Piel Clara Color de ojos Negros Color de pelo Azul Grisáceo Forma del rostro Ovalado Forma del Cuerpo Delgada	Distinción Vestuario Bata de laboratorio blanca, una camiseta larga color celeste y pantalones de color beige Salud Deteriorada por el Alcohol Hábitos Viajar a través de diversas dimensiones del universo. Hobbies Inventar y viajar en diferentes dimensiones Frase Wubba Lubba Dub Dub. Voz Ronca y gruesa
	Características Espirituales Creencias Agnosticismo Egocentrista en relación en la ciencia	Atributos y Actitudes Transfondo educativo Educación Básica, secundaria, universitaria y doctoral. Nivel de Inteligencia Alto Metas Su objetivo en la vida es conseguir salsa Szechuan Autoestima Estable Estado emocional Neutral enojado y vulgar
Representación Contextual	Características Sociales Origen Tierra -Dimensión C-137 Residencia Americana Nacionalidad Mexicana Ocupación Científico e Inventor Ingresos Ninguno Habilidades Creación e innovación Estado Civil Viudo Carácter como niño Sí Carácter como adulto Sí, vulgar e irresponsable	
		

Fig 21 Ficha conceptualización personajes, Rick Sánchez Fandom Inc

Morty Smith

Representación Formal	Arquetipo <input type="radio"/> Héroe <input checked="" type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
	Básicos Edad 14 años Altura 145 cm Peso 39 kg Sexo Hombre Raza Blanco Color de Piel Clara Color de ojos Negros Color de pelo Castaño Forma del rostro Redondo Forma del Cuerpo Delgada	Distinción Vestuario Camisa amarilla, pantalones azules y zapatos blancos Salud Estable, Inseguridad Hábitos Estudiante Hobbies Ver la televisión Frase "Nadie existe a propósito, Nadie pertenece a ningún sitio. Todos van a morir... Ven a ver la tele" Voz Tartamudo y se rompe la voz debido a los efectos de la pubertad
Representación Emocional	Características Espirituales Creencias Agnosticismo Tiene un gran fetiche con los pies	Atributos y Actitudes Transfondo educativo Educación Básica, secundaria Nivel de Inteligencia Bajo - medio Metas Estudiar, divertirse, tener una familia y liderar Autoestima Inestable Estado emocional Valentía, agudeza, ira, responsable, miedoso
	Características Emocionales Introverso Sí Extroverso No Motivaciones Pelirrojas Miedos Perder a un ser querido Relaciones Jessica	
		
		Morty Smith
Representación Contextual	Características Sociales Origen Tierra -Dimensión C-137 Residencia Americana Nacionalidad Americana Ocupación Estudiante Ingresos Ninguno Habilidades Liderar y comprender conceptos complejos, como el multiverso de realidades infinitas. Estado Civil Soltero Carácter como niño Sí Carácter como adulto Sí, responsable y tiene un grado de moralidad y conciencia	

Fig 22. Ficha conceptualización personajes, Morty Smith Fandom Inc

Summer Smith

Representación Formal	Arquetipo	
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> Héroe <input checked="" type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo 	
Representación Emocional	<p>Básicos</p> <p>Edad 17 años Altura 157,5 cm Peso 45 kg Sexo Mujer Raza Blanco Color de Piel Clara Color de ojos Negros Color de pelo Rojo Forma del rostro Ovalada Forma del Cuerpo Delgada</p>	<p>Distinción</p> <p>Vestuario Camiseta sin mangas magenta, pantalones capri blancos y slip-ons negros. Salud Estable Hábitos Estudiante, adolescente estadounidense, bailarina exótica Hobbies Redes sociales y videos de su perro Snuffles. Frase "Boo-ya" Voz Femenina un poco aguda</p>
	<p>Características Espirituales</p> <p>Creencias Agnosticismo Típico cliché americano que solo quiere ser popular.</p>	<p>Atributos y Actitudes</p> <p>Transfondo educativo Educación Básica y secundaria Nivel de Inteligencia Superior a la media Metas Nuevas aventuras y Trabajo Autoestima Alto Estado emocional Feliz y valiente. También es una niña sociópata y narcisita</p>
Representación Contextual		
	<p>Características Sociales</p> <p>Origen Tierra Residencia Americana Nacionalidad Americana Ocupación Estudiante Ingresos Ninguno Habilidades Manejo de redes sociales e inteligencia superior al medio, pero menos que la inteligencia de Rick. Estado Civil Soltero/casado Carácter como niño No Carácter como adulto Sí, se preocupa por su familia, tiene seguridad en sus decisiones y acciones..</p>	

Fig 23. Ficha conceptualización personajes, Summer Smith Fandom Inc

INTERPRETACIÓN



Rick Sánchez

El personaje principal de la serie, este genio científico, alcohólico, nihilista e imprudente viajero multiversal es el abuelo de la familia, a la que somete a todo tipo de experiencias a cada cual más perturbadora. Considerado "el hombre más inteligente del universo", Rick ha alcanzado un nivel de conocimiento e iluminación que le convierte en alguien (aparentemente) carente de sentimientos.

Aunque se sabe muy poco sobre él y sus pasado, se da por hecho que pertenece a la Dimensión-137, uno de los innumerables universos del multiverso y aquel del que supuestamente proceden los Rick y Morty mainstream. Su brillante mente le hace estar constantemente creando los inventos más disparatados que te puedas imaginar. No hay límites para el cerebro de este personaje, que esconde bajo su embriaguez una gran soledad y tristeza ante la absurdidad de su propia existencia.

Fig 24. Conceptualización, Rick Sánchez 4

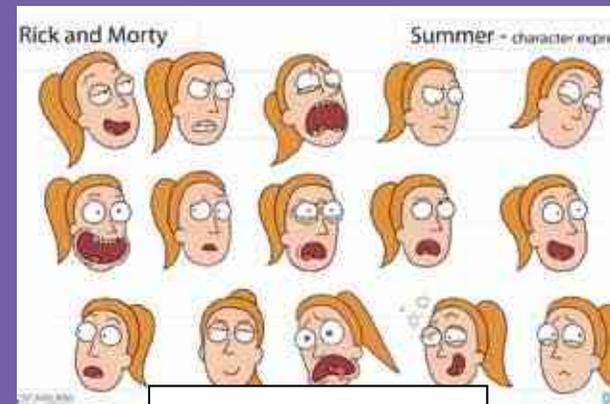


Morty Smith

Su nombre real es Mortimer Smith apodado como "Morty" y es uno de los protagonistas principales de la serie animada Rick and Morty. Tiene constantes aventuras con su abuelo Rick Sánchez para ayudarlo siendo la mayoría de las ocasiones en contra de su voluntad y saliendo lastimado en casi todas ellas.

Morty es tranquilo y calmado pero muy manipulable, en la escuela no le va del todo bien pues tiene dificultades en ella, principalmente porque no tiene tiempo para estudiar. Está enamorado de Jessica, una estudiante que comparte la clase, se ha mostrado que se masturba constantemente. A pesar de su inseguridad él puede actuar de forma valiente lo que ha demostrado en varios capítulos de la serie, ello debido a que no le gusta que le hagan daño a otras personas, incluso en ciertas ocasiones se ha sacrificado por ellas. También ha logrado desafiar sin pelos en la lengua a su abuelo Rick.

Fig 25. Conceptualización, Mort Smith 5



Summer Smith

Summer Smith es el antagonista de la serie. Ella es la hija de Jerry Smith y Beth Smith, la hermana mayor de Morty Smith, la nieta de Leonard Smith, Joyce Smith, Rick Sanchez y Mrs. Sanchez / Diane Sanchez, la bisnieta del padre de Rick y una mujer sin nombre, y la sobrina nieta del tío sin nombre, actualmente actúa como la hermana mayor y la nieta de Morty y Rick de la Dimensión C-137. Ella es el único otro miembro de la Familia Smith que se da cuenta de ese hecho.

Es el típico cliché americano que solo quiere ser popular, estar con el chico más guapo y estar en su celular todo el día. Se ha visto que Summer está celosa de la estrecha relación entre Rick y Morty.

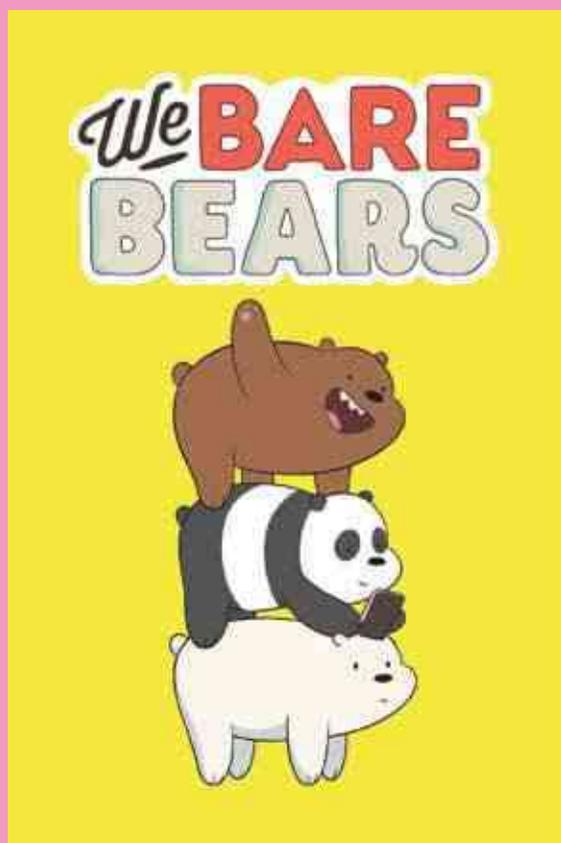
Aunque Summer no tiene una mentalidad científica como su abuelo Rick, posee una inteligencia superior a la media. Summer se muestra como una niña inteligente y ágil, al menos en comparación con el resto de su familia.

Fig 26. Conceptualización, Summer Smith 6

Con esta información podemos entender que el episodio "A Rickle in time" muestra una parodia de la película "Volver al Futuro" y con el descuido de un científico al producir dimensiones paralelas, menospreciando a sus nietos por su nivel intelectual, además de conocer la personalidad de los personajes principales, observando sus actitudes y defectos que son representativos en estos personajes.

SERIES ANIMADAS INFANTILES

We Bare Bears (Escandalosos)



Serie Animada Infantil

Trama

Escandalosos es una serie animada, trata de tres osos hermanos: Pardo, Panda y Polar. Durante sus intentos de integración con la sociedad humana, ya sea comprando comida, haciendo amigos humanos o convirtiéndose en celebridades de internet. Tienen dificultades para asimilar la civilizada naturaleza de los humanos. Sin embargo, pronto se dan cuenta de que se tienen los unos a los otros para apoyarse.

“Jean Jacket”

Los osos encuentran una chaqueta de mezclilla que atrae suerte a quien la use y los osos se pelean porque la quieren tener para ellos.

Nivel de expresividad

Realista
 Abstracción
 Simbólica

Narrativa visual

Originalidad:	Sí	Introducir animales en la vida cotidiana de un humano
Intención comunicativa:	Sí	Homogeneidad e igualdad
Connotación:	Sí	Nuevas formas de relación Mundo paralelo
Alegoría:	Sí	Formas humanas
Mundo Propio	No	Ciudad de San Francisco
Función estética:	Sí	Composiciones gráficas
Función poética:	No	Narración clara

Actividad

Representativo: ¿Sobre qué trata?
Historia de tres osos. Ellos se han apoyado entre sí desde que eran osos y quieren formar parte de la vida humana.

Interactivo: ¿Cómo atrae al espectador?
El lenguaje verbal y visual tiene un grado tonal medio representando ternura en sus expresiones faciales

Composicional: ¿Cómo se relaciona entre sí?
Interacción con humanos, comprensión más rápida, y el lenguaje aplicado señala adversidades con diversión, y dulzura.

Fig 27. Ficha Narrativa visual We Bare Bears Fandom Inc, 2020

PERSONAJES

Pardo

Representación Formal	Arquetipo		
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> Líder <input checked="" type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input checked="" type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo 		
Representación Emocional	Básicos	Distinción	Representación Contextual
	Edad 25 años Altura 280 cm Peso 680 kg Sexo Masculino Raza Oso Pardo Color Café Color de ojos Negros Color de pelaje Café amarilloso Forma del rostro Redonda Forma del Cuerpo Redonda	Vestuario Ninguno, chaquetas. Salud Buena Hábitos Planes del día, es servicial y le encanta ayudar Hobbies Ejercicio, popularidad, tacos Frase He sido tu fanático desde esta mañana Voz Voz masculina algo gruesa en relación a sus hermanos.	
	Características Espirituales	Atributos y Actitudes	Características Sociales
	Creencias Antropomórfico	Transfondo educativo No, pero trabajó en la tienda de Cupcakes Nivel de Inteligencia Medio - Alto Metas Ser famoso y tener muchos amigos, cuidar de sus hermanos Autoestima Estable Estado emocional Alegre y optimista, celoso o ingenuo	Origen Tierra Residencia Cueva de Osos Nacionalidad Americana Ocupación Va a clases de baile contemporáneo, líder de la Torre de Osos Ingresos Ninguno Habilidades Rugido, Fuerza y trepar árboles Estado Civil Soltero Carácter como niño Sí, Carácter como adulto Sí, cuida de sus hermanos, toma las mejores decisiones.

Fig 28. Ficha conceptualización personajes, Pardo Fandom Inc

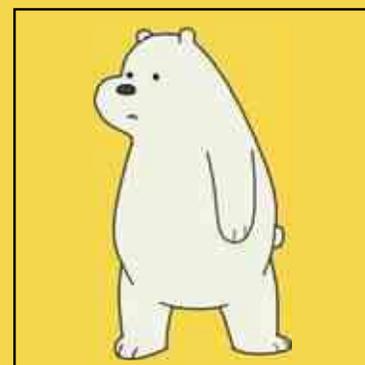
Panda

Representación Formal	Arquetipo <input type="radio"/> Líder <input type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
	Básicos Edad 24 años Altura 180cm Peso 115 kg Sexo Masculino Raza Oso Panda Color Blanco y Negro Color de ojos Negros Color de pelaje Blanco y negro Forma del rostro Redondo Forma del Cuerpo Redondo	Distinción Vestuario Ninguno, accesorio, su celular. Salud Estable, alérgico al polen y maní Hábitos Usa mucho su celular y las redes sociales, enamorarse. Hobbies Todo relacionado con la manga y anime Frase "Aquí esperando que me ames" Voz Masculina no tan gruesa.
Representación Emocional	Características Espirituales Creencias Antropomórfico	Atributos y Actitudes Transfondo educativo Ninguna pero conoce sobre la tecnología y redes sociales. Nivel de Inteligencia Medio Metas Pertenecer socialmente. Autoestima Negativo-Estable Estado emocional Alegra Miedoso y negativo, inseguro
	Características Emocionales Introverso No Extroverso Sí Motivaciones Conocer nueva gente y tener una chica Miedos Ratones Relaciones Ninguna	
		
Panda		
Representación Contextual	Características Sociales Origen Tierra Residencia Cueva de Osos Nacionalidad Asia Ocupación Fanático de la manga y anime. Ingresos Ninguno Habilidades Redes sociales y video juegos Idiomas; Inglés, Coreano Estado Civil Soltero Carácter como niño Sí Carácter como adulto Sí, pensante y observador	

Fig 29. Ficha conceptualización personajes, Panda Fandom Inc

Polar

Representación Formal	Arquetipo	
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Héroe <input type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo 	
Representación Emocional	Básicos	Distinción
	<p>Edad 24 años</p> <p>Altura 240 cm</p> <p>Peso 450 kg</p> <p>Sexo Masculino</p> <p>Raza Oso Polar</p> <p>Color Claro</p> <p>Color de ojos Negros</p> <p>Color de pelo Blanco</p> <p>Forma del rostro Redondo</p> <p>Forma del Cuerpo Redondo</p>	<p>Vestuario Ninguno, pero en su hogar ocupa un delantal de color turquesa.</p> <p>Salud Estable</p> <p>Hábitos Salvar a sus hermanos, que hacer del hogar y reparación de cosas.</p> <p>Hobbies Tejer, ver competencia de patinaje en hielo, cocinar y reparar cosas.</p> <p>Frase "Polar está feliz"</p> <p>Voz Voy masculina, no tan gruesa</p>
Representación Contextual	Características Espirituales	Atributos y Actitudes
	<p>Creencias Antropomórfico</p>	<p>Transfondo educativo Ninguno, aprendizaje rápido en cualquier cosa.</p> <p>Nivel de Inteligencia Medio - Alto</p> <p>Metas Construir nuevas cosas</p> <p>Autoestima Medio</p> <p>Estado emocional Neutral</p> <p>Actitud sombría, sentimientos profundos, feliz.</p>
	Características Emocionales	
	<p>Introverso Sí, callado y distraído</p> <p>Extroverso No</p> <p>Motivaciones Patinaje en hielo y artes marciales</p> <p>Miedos Soledad</p> <p>Relaciones Soltero</p>	
		Características Sociales
		<p>Origen Tierra</p> <p>Residencia Americana</p> <p>Nacionalidad Ninguna</p> <p>Ocupación Tejer "Yuri y el oso" y "Naturaleza", toma clases de Yoga,</p> <p>Ingresos Ninguno</p> <p>Habilidades Artes marciales, tejido, tocar el piano y cocinero.</p> <p>Idiomas; coreano, japonés, ruso y francés</p> <p>Estado Civil Soltero</p> <p>Carácter como niño No</p> <p>Carácter como adulto Sí,</p> <p>Proteger a sus hermanos actua con inteligencia ante cualquier situación.</p>



Polar

Fig 30. Ficha conceptualización personajes, Polar Fandom Inc

INTERPRETACIÓN



Pardo

Es uno de los tres protagonistas de la serie, siendo el mayor de los tres hermanos y el líder de ellos. Como su nombre lo dice, él es un oso Pardo o Grizzly como se dice en inglés.

Pardo es el oso más alegre y optimista de los tres hermanos, siendo el más divertido, extrovertido y quien hace los planes, se podría considerar el líder de los osos. Él es muy sociable intentando siempre tener nuevos amigos. Él se preocupa por la salud de sus hermanos demostrando ser un buen líder, donde los obliga a hacer ejercicio, pero no puede soportar la idea de perder a alguno de sus hermanos o sus amigos, sus ideas pueden ser algo exageradas, y se muestra algo histérico por lograr su cometido, es muy servicial y le encanta ayudar.

Fig 31. Conceptualización, Pardo 7



Panda

Es uno de los tres osos protagonistas de la serie. Como su nombre lo dice, él es un oso panda. Es un oso que usa mucha tecnología y está a cada hora con su celular y redes sociales. También, es fanático del manga y anime. Tiene mucho interés hacia las chicas, siendo el oso con más enamoramientos de la serie. Panda es el oso más inseguro de todos, ya que no confía en que las ideas de Pardo funcionen bien. Es muy alegre y le encanta pasar el tiempo en su teléfono, por lo que se podría decir que es un adicto a la tecnología. El también es sensible y se enamora muchas veces de las chicas como Susan, Lucy, Amy y Celine, la mayoría de estas las conoce mediante Internet.

Su personalidad junto con la de sus hermanos cambia en el web cómic, antes era muy negativa también muy ansioso además que era más miedoso.

Fig 32. Conceptualización, Panda 8



Polar

Es uno de los personajes principales de la serie. Es el menor de los hermanos, no habla mucho y es muy fuerte y habilidoso en varias cosas, salva a sus hermanos de jugar en la cocina, demostrando su gran fuerza. Limpia la casa la mayor parte del tiempo. Es el más callado de los osos, a menudo parecerá distraído en su mundo pero si acecha algún peligro de repente reaccionará rápido gracias a sus habilidades, habla en tercera persona y parece no tener emociones, pero las demuestra pobremente.

Esta dotado con habilidades desconocidas incluso por sus hermanos y que solo demuestra cuando es el momento donde las necesita, también nos muestra que sabe artes marciales que lo preparan para las situaciones difíciles que enfrenta casi a diario con sus hermanos.

Fig 33. Conceptualización, Polar 9

Con esta información podemos entender que el episodio "Jean Jacket" muestra la manipulación de un objeto exterior de buena suerte que genera discordia en los lazos de hermandad, reflexionando ¿qué es lo que está bien? y la protección entre ellos, a parte de conocer la personalidad de los personajes principales que demuestra cada una de sus acciones.

SERIES ANIMADAS INFANTILES

Star vs. The forces of evil



Serie Animada Infantil

Trama

Sigue a la princesa adolescente mágica y amante de la diversión, Star Butterfly, quien, después de algunas audaces escaramuzas con monstruos de otro mundo, es enviada por sus padres reales a vivir con la familia Díaz en la Tierra, trayendo consigo su propio estilo interdimensional único para su nuevo planeta. Marco, está estudiante de intercambio de otra dimensión con aventuras luchando contra villanos.

" Party With a Pony "

La mejor amiga de Star desde su dimensión hogareña visita y se siente amenazada por la nueva amistad de Star con Marc.

Nivel de expresividad

Realista
 Abstracción
 Simbólica

Narrativa visual

Originalidad:	Sí	Personificación de un animal a humano junto a los escenarios
Intención comunicativa:	Sí	Aceptación y comunicación
Connotación:	Sí	El lenguaje visual transmite creación e imaginación
Alegoría:	No	
Mundo Propio	Sí	Composiciones gráficas
Función estética:	Sí	Narración clara y directa
Función poética:	No	

Actividad

Representativo: ¿Sobre qué trata?

Aventuras luchando contra villanos malvados en todo el multiverso y en la escuela secundaria, todo en un esfuerzo por proteger su poderosa varita mágica de Star, que todavía está descubriendo cómo usar.

Interactivo: ¿Cómo atrae al espectador?

Tiene un grado tonal medio con acciones de gran expresión corporal.

Composicional: ¿Cómo se relaciona entre sí?

Interacción con humanos, comprensión más rápida, y el lenguaje es muy directa con las expresiones faciales y la narrativa.

Fig 34. Ficha Narrativa visual Star vs. The forces of evil Fandom Inc, 2020

PERSONAJES

Star Butterfly

Representación Formal	Arquetipo <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Héroe <input type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo 	
	Básicos Edad 15 años Altura 157 cm Peso 36 kg Sexo Mujer Raza Blanco Color de Piel Clara Color de ojos Azul Claro Color de pelo Rubio Forma del rostro Cuadrada Forma del Cuerpo Delgada	Distinción Vestuario Banda roja o magenta con cuernos de diablo, vestido verde, encaje blanco, polainas rosas y botas magentas oscuras. Salud Saludable Hábitos Proteger su Varita mágica. Hobbies Lucha contra monstruos Frase " ¡Soy una princesa mágica de otra dimensión! " Voz Femenina y dulce
Representación Emocional	Características Espirituales Creencias prejuicios contra los monstruos, creyendo que "nacieron mal"	Atributos y Actitudes Transfondo educativo Educación Básica, secundaria Nivel de Inteligencia Medio alto Metas ayudar a los demás y cada vez que ve que alguien está molesto, hace todo lo posible para animarlos. Autoestima Estable Estado emocional Alegre y siempre trata de poner una sonrisa en la cara de todos
	Características Emocionales Introverso Sí Extroverso No Motivaciones Unicornios ayudar a los demás criaturas adorables Miedos Criaturas desconocidas Relaciones Marco Díaz	
Representación Contextual		
	Star Butterfly	
Representación Contextual	Características Sociales Origen Reino de Mewni Residencia Tierra Nacionalidad Mewni Ocupación E estudiante de intercambio de divisas Ingresos Ninguno Habilidades Habilidades de combate desarmadas, Forma de Mewberty, Magia innata Liderazgo y responsabilidad Estado Civil Soltera Carácter como niño Sí Carácter como adulto Sí, toma de decisiones y responsabilidad.	

Fig 35. Ficha conceptualización personajes, Star Fandom Inc

Marco Diaz

Representación Formal	Arquetipo	
	<input type="radio"/> Héroe <input checked="" type="radio"/> Deuteragonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
	Básicos	Distinción
	Edad 15 años Altura 163 cm Peso 43 kg Sexo Hombre Raza Blanco Color de Piel Clara-Morena Color de ojos Cafés Color de pelo Castaño oscuro Forma del rostro Cuadrada Forma del Cuerpo Delgada	Vestuario Camisa gris claro, sudadera roja, jeans gris oscuro y zapatillas de oliva y blancas. Salud Saludable Hábitos Estudiante de Tang Soo Do Hobbies Artes marciales, luchar contra monstruos. Frase " Soy un chico malo mal entendido! " Voz Ronca de adolescente
Representación Emocional	Características Espirituales	Atributos y Actitudes
	Creencias Agnosticismo	Transfondo educativo Educación Básica, secundaria Nivel de Inteligencia Medio alto Metas Hacer nachos, cuidar a Star y luchar contra monstruos Autoestima Estable Estado emocional Amable, responsable, muy organizado y solidario con los demás.
	Características Emocionales	
	Introverso Sí Extroverso No Motivaciones Proteger a Star y mantenerla a salvo Miedos Teme ser ridiculizado Relaciones Star	
Representación Contextual	Características Sociales	
	Origen Tierra Residencia Americana Nacionalidad Mexicana Ocupación Estudiante de Tang Soo Do y Caballero de Mewni Ingresos Ninguno Habilidades Habilidades de combate desarmadas Esgrima de espada, Karate y nachos Estado Civil Soltero Carácter como niño Sí Carácter como adulto Sí, Busca un equilibrio personal en su confianza.	



Marco Diaz

Fig 36. Ficha conceptualización personajes, Marco Diaz Fandom Inc

Pony Head

Representación Formal	Arquetipo	
	<input type="radio"/> Héroe <input checked="" type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo	
	Básicos	Distinción
	Edad 15 años Altura 80 cm Peso 0 kg Sexo Hembra Raza Unicornio Color de Pelaje Azul Claro y una melena rosa Color de ojos Verde azulado con pupilas de estrella dorada. Forma del rostro Ovalado	Vestuario Un cuerno a rayas verde azulado. A cada lado de su cuello, hay un corazón rosado. Las chispas Mágia. Salud Saludable Hábitos Princesa del Reino de las Nubes Hobbies Fiesta, Divertirse, Maquillajes Frase "Bam Ui Patii!" Voz Femenina pero parlanchina.
Representación Emocional	Características Espirituales	Atributos y Actitudes
	Creencias Egocentrismo	Transfondo educativo Educación Básica, secundaria, Nivel de Inteligencia Medio Metas "¿Estás listo para hacer algunas elecciones de anuncios?" Fiesta. Autoestima Estable Estado emocional Neutral sarcástica y relajada
	Características Emocionales	
	Introverso No Extroverso Sí Motivaciones Diversión en todo momento para la felicidad Miedos Ser encerrada Relaciones No	
Representación Contextual	Características Sociales	
	Origen Cloud Kingdom Residencia St. Olga's Reform School for Wayward Princesses Mewni Nacionalidad Mewni Ocupación Princesa del Reino de las Nubes y Escuela de Reforma de Santa Olga para alumnas de Wayward Princesses Ingresos Ninguno Habilidades Bocina multipropósito, Levitación, magia y Telequinesis. Estado Civil Soltero Carácter como niño Sí Carácter como adulto No	



Pony Head

Representación Contextual

Fig 37. Ficha conceptualización personajes, Pony Head Fandom Inc

INTERPRETACIÓN



Star Butterfly

Star Butterfly , también conocida como Star the Subestimated , es la protagonista principal. Ella es una princesa adolescente del Reino de Mewni (ubicada en otra dimensión) enviada a la Tierra por sus padres para aprender a usar la varita mágica real , con la supervisión de Glossaryck. Star es una chica muy amigable y enérgica a la que le encanta divertirse y generalmente tiene una visión optimista de la vida. Le encanta ayudar a los demás y cada vez que ve que alguien está molesto, hace todo lo posible para animarlos. Ella también trabaja muy duro para lograr sus objetivos, tanto que a veces terminará con gran falta de sueño, como en " Monster Arm ".Star ha demostrado un gran carisma en su objetivo de lograr la igualdad entre mewmans y monstruos. Fue capaz de obtener el respeto y la admiración de los monstruos y fue capaz de traer una paz momentánea entre mewmans y monstruos.

Fig 38. Conceptualización, Star Butterfly 10



Marco Diaz

Marco Ubaldo Díaz es el deuteragonista de Star vs. the Forces of Evil . Es hijo de Rafael y Angie Díaz , así como el mejor amigo de Star Butterfly en la Tierra .Marco es amable, responsable, muy organizado y solidario con los demás. Él tiene una reputación en su escuela por ser el "niño seguro" debido a que evita el peligro y es cauteloso, aunque insiste en que es un "chico malo incomprendido" y vive en peligro. Prefiere mantener sus posesiones perfectamente organizadas. Marco es un estudiante de la disciplina de karate Tang Soo Do, promovido de cinturón verde a cinturón rojo Un cinturón rojo representa "un sol cercano y cálido. Esta proximidad al sol representa el conocimiento detallado del estudiante". En las formas estándar de artes marciales, un cinturón rojo está justo debajo del cinturón negro. También es muy bueno haciendo Nachos.

Fig 39. Conceptualización, Marco Diaz 11



Pony Head

Princess Lilacia Pony Head , a veces llamada Flying Princess Pony Head o simplemente Pony Head ,es una princesa del Reino de las Nubes de Mewni y una de las mejores amigas de Star Butterfly. Anteriormente asistió a la Escuela de Reforma de St. Olga para princesas rebeldes debido a su comportamiento revoltoso. Después de que la directora Miss Heinous y su facultad fueran derrocados y expulsados de la escuela. Pony Head ayudó a convertir la escuela de reforma en un lugar de fiesta. El rasgo de personaje más destacado de Pony Head es ser una chica fiestera; le encanta ir de fiesta y bailar, a veces dejarse llevar, Puede ser bastante audaz y temeraria, así como sarcástica y relajada. También puede ser bastante competitiva, y puede ser grosera y descuidada. Pony Head es leal a sus amigos y está dispuesta a ponerse en peligro para ayudarlos.

Fig 40. Conceptualización, Pony Head 12

Con esta información podemos entender que el episodio "Party with a Pony" muestra la primera impresión de conocer a alguien nuevo que no ha estado en su vida y sentir miedo de perder a alguien importante, pero también hay la reflexión de aceptar nuevas experiencias y personas. Gracias a la actuación del personaje principal por su personalidad y forma de pensar.

Gracias a la profundización de información sobre los episodios y los personajes principales de las series animadas conocemos qué elementos narrativos están presentes y la contextualización de los personaje importantes, para tener en cuenta en el análisis morfológico y semiótico como, el mensaje denotativo y connotativo, interacción con el espectador, junto a la elección de partes representativas que demuestre el escenario en donde se efectúa el episodio, para describir la composición gráfica, el color y su significado con el personaje.

En el caso de los personajes se toman en cuenta la descripción de las características básicas como su estructura corporal y su vestuario que nos ayudará a identificar las formas que conforman la estructura del personaje con los elementos básicos del diseño, además de las características emocionales para el análisis del nivel de expresiones y cuán importante es el personaje para transmitir los mensajes visuales.

CAPÍTULO

4



En este capítulo se analiza y detalla diferentes características y aspectos de la morfología y semiótica para la interpretación en los episodios y personajes principales de las series animadas satíricas e infantiles, asimismo se realiza un análisis comparativo entre las series animadas y sus personajes, para poder interpretar el mensaje positivo o negativo que transmiten en la comunicación visual.

4.1 ANÁLISIS MORFÓLOGICO

Con mayor conocimiento de los elementos que conforman la morfología dentro de una composición gráfica y cómo relaciona su forma, podemos realizar un análisis morfológico evaluando su forma, composición, textura, color, entre otros. Pues la caracterización morfológica da lugar a una descripción de las variables incidentes en su comportamiento y permite orientar a los individuos hacia la identificación a través del espacio configurado con lo que está com-puesto. (Kohlsdorf, 1996, pp. 74-75)

Esto nos sirve para un determinado propósito, que es identificar diferentes elementos combinados que representa el contenido visual y estructural de los personajes y las escenas de los capítulos de las series animadas.

Para comprender y distinguir en los episodios y personajes los elementos morfológicos planteados en la contextualización, se ha dedicado un estudio de presencia o ausencia de las características y variables considerados en la matriz de datos. detallando una categorización de los elementos y principios guiándonos del esquema de Fritz Zwicky.

Este análisis lo podemos evidencia en un cuadro en donde: la primera fila se encuentra los elementos conceptuales en relación a los fundamentos del diseño junto a sub categorías como puntos (cuadrado, rectangular, circular o irregular), línea (según su grosor, delgada, media, gruesa, línea continua o discontinua) planos geométricos o irregulares, volúmenes y textura (simple, múltiple, compuesta o unitaria), al igual que las leyes y principios de la gestalt (similitud, semejanza, pregnancia, asimetría, simetría, equilibrio, actividad, pasividad, neutralidad acento, simplicidad y complejidad) que nos ayudará a comprender su estructura y composición, y en la columna izquierda están presentes imágenes de cinco escenarios que suceden en el episodio y los tres personajes principales que serán analizados.

TABLA MORFOLÓGICA Y GESTALT EPISODIO

	Elementos morfológicos												Leyes y Principios															
	Punto				Línea				Plano y Volúmen		Forma y Textura				Similitud	Semejanza	Pregnancia	Asimetría	Simetría	Equilibrio	Actividad	Pasividad	Neutralidad	Acento	Simplicidad	Complejidad		
	■	■	●	●	—	—	—	—	■	■	●	●	Simple	Multiple	Compuesta	Unitaria												
Esc. 1																												
Esc. 2																												
Esc. 3																												
Esc. 4																												
Esc. 5																												

Fig 41. Tabla morfológica, Episodios

TABLA MORFOLÓGICA Y GESTALT PERSONAJES

	Elementos morfológicos												Principios						
	Punto				Línea				Plano	Forma y Textura				Similitud	Asimetría	Simetría	Semejanza	Pregnancia	
	■	■	●	●	—	—	—	—	■	■	Simple	Multiple	Compuesta	Unitaria					
Pers. 1																			
Pers. 2																			
Pers. 3																			

Fig 42. Tabla morfológica, Personajes

4.2 ANÁLISIS SEMÁNTICO

Conociendo los parámetros y el orden de construcción y reflexión de un mensaje transmitido por una gráfica podemos realizar un análisis semiótico sabiendo que un elemento gráfico en este caso un personaje y un episodio, se puede considerar con un conjunto de signos en un contexto específico, como es la narrativa visual y el nivel de sentido en el espectador. Así podemos comprender, sus fundamentos y elementos constitutivos a partir de signos y la teoría de los signos, su proceso constructivo como sistema semiótico de significados y de comunicación, las relaciones internas, la interacción semiótica, estética entre los elementos sémicos que lo componen a nivel lógico y morfo-sintáctico, y comprender sus relaciones semánticas con el interprete: su pragmática, es decir, las relaciones de los signos con quién utiliza y percibe los signos. Pues la percepción de un mensaje visual implica una búsqueda de significado y un orden de los estímulos en un significante. (Barthes, R. 1971)

Con la información del análisis morfológico podremos distinguir diferentes mensajes e interpretaciones de cada uno de los episodios y personajes, identificando la relación que tiene con el significado y el significante para entender la dimensión pragmática planteada anteriormente ,junto con la denotación o connotación de mensajes positivos y negativos.

Al analizar evidenciamos las relaciones por un cuadro basado en el esquema de Pierce y Burke (1974) en donde se analiza y describe información de las escenas y la actuación de los personajes enfocandonos en la dimensión sintáctica, semántica y pragmática con las relaciones de representante, objeto y relación del signo, índice y significado que detallaremos con la información del emisor y receptor según los niveles de relación y expresión.

Análisis Semiótico

Escena

Acto Hechos concretos que han tenido lugar

Escena Escenario del acto, Situación donde ocurre

Agente

Persona que realiza el acto

Agencia

Instrumentos que se han validado para actuar

Propósito

Finalidad de acción

Relaciones

Representante

Signo funciona como medio para referirse a algo

Objeto

Representa o designa a través de un objeto

Relación

Signo tiene significado o sentido

Dimensión Sintáctica

Relación del signo consigo mismo

Dimensión Semántica

Relación entre el signo y sus significado

Dimensión Pragmática

Relación entre el signo y usuario

Personajes

Primeridad

Cualidad
Forma del representante

Agente

Cualisigno
Características visuales o atributos del personaje (Alto, sano, esbelto...)

Agencia

Índice
Signo se relaciona con su objeto en términos de causalidad. Relación signo-objeto (Señalar normas de tránsito)

Propósito

Rhema
El signo como acción (Vencer, atacar, proteger)

Secundidad

Hecho en Bruto
Objeto o existencia

Sinsigno

Hechos reales con cualidades (SuperHéroe)

Icono

Representación gráfica del personaje
Relación signo-objeto (Silueta de un hombre)

Dicente

Da información al receptor (Proteger a los ciudadanos)

Terceridad

Ley
Valor o necesidad para la interpretación

Legisigno

Conjunto de cualidades implican a una ley o norma
Arquetipo

Símbolo

Signo se relaciona con su objeto con una conexión lógica entre ellos
Relación signo-objeto (relación arbitraria o por convección)

Argumento

Interpretación con una razón. Trama de la historia, argumentos o razones que definen al personaje

Fig 43. Tabla semiótica Pierce y Burke, Episodios y Personajes

4.3 ANÁLISIS MORFO-SEMÁNTICO

SERIES ANIMADAS SATÍRICAS

ANÁLISIS MORFOLÓGICO - EPISODIO

LOS SIMPSONS

Elementos morfológicos

Leyes y Principios

	Punto				Línea				Plano y Volúmen			Forma y Textura				Similitud	Semejanza	Pregnancia	Asimetría	Simetría	Equilibrio	Actividad	Pasividad	Neutralidad	Acento	Simplicidad	Complejidad				
	■	■	●	●	—	—	—	—	■	■	■	Simple	Multiple	Compuesta	Unitaria																
			X	X		X	X	X	X	X	X					X		X		X	X			X							
	X		X			X	X	X	X	X	X	X	X								X	X			X	X					
	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X								X	X			X		X	X				
			X			X	X	X	X	X	X	X	X							X	X	X			X						
	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X				X	X				X	X			X					X	

Fig 44. Tabla morfológica, Episodios

Escenarios



									
Colores Cálidos	x		x	x				x	
Colores Fríos		x					x		
Colores Neutros					x	x			x

Combinaciones Cromáticas		Significados
Complementario	x	Lucha
Complementario dobles		Emoción
Complementario divididos		Armonía
Análogos	x	Intensidad
Triádicos	x	Idealismo
Monocromáticos	x	Exceso

○

Armonía

●

Contraste

Fig 45. Tabla Cromática, Episodios

En el análisis morfológico del episodio de los Simpsons, evidenciamos la presencia de los elementos morfológicos, leyes y principios de la gestalt y las características de la cromática dentro de la composición ya que el nivel de iconicidad es simbólico.

En el caso de los elementos morfológicos están presentes de forma dinámica los puntos redondos, cuadrados e irregulares, líneas objetuales y de contorno de medio grosor, planos y volúmenes geométricos (circulares y triangulares) generando posicionamiento, superposición y profundidad en el espacio al igual que un sentido direccional con el personaje,

junto con texturas simples y unitarias proyectando relieves que crean sombras donde sensibilizan y caracteriza las superficies del escenario y detalles de personaje que se visualizan dentro de la composición. Así reconocemos los rasgos de las expresiones de los personajes y los elementos u objetos del escenario, consiguiendo una referencia detallada en base a experiencias o memorias visuales de la serie animada.

En las leyes y principios de la gestalt está presente la semejanza de los personajes con los humanos al actuar de manera similar en situaciones de la vida real, efectuado por la pregnancia con el fondo y los personajes, donde hay un punto de equilibrio con la composición gráfica por el posicionamiento de los objetos o elementos conceptuales que brindan mayor entendimiento del mensaje transmitido por los personajes. La cromática es contrastante con los colores cálidos como el amarillo y tonos rojos que resaltan al personaje con los fondos y nos lleva a entender las diferentes situaciones de intensidad, lucha e idealismos basados con el contexto de la historia del episodio y de la ejemplificación de acciones similares en base al conocimiento previo de los hechos, además que los colores de la vestimenta son tonos rosados, morados y azules intencionado delicadeza e ingenuidad que nos lleva a un retroceso temporal en este caso, la infancia y también representa de manera armónica las variaciones tonales de saturación e iluminación.

ANÁLISIS SEMIÓTICO - EPISODIO

Fig 46. Tabla semántica, Episodios

Análisis Semiótico

Acto

Durante un comercial televisivo, Marge ve que hay una academia de Ballet y decide ir, pero por la falta de práctica no es elegida. Lisa planea defender a Marge, y mientras regaña a Busby, se da cuenta de que la postura de Lisa es perfecta para una bailarina. Él le pregunta si Lisa se uniría a su ballet. Antes de que Lisa pueda responder, Marge interrumpe y dice que Lisa estaría feliz de unirse y Lisa acepta aprender. Sin embargo, no importa cuán duro practique, Lisa pronto resulta ser terrible. Durante el descanso, una bailarina le pregunta a Lisa si le gustaría fumar, y le dice que mejoraría sus habilidades como el resto. Horrorizada, Lisa rechaza el cigarrillo. Cuando la bailarina comienza a fumar, Lisa inhala una gran entidad del humo del cigarrillo y ve los efectos en al practicar.

Escena

La aventura cuenta con 7 escenas principales: Sala de la residencia Simpson, estudio de ballet donde ocurre la gran mayoría de escenas de Lisa, bodega de la casa donde Homero deshidrata la carne, cocina de la casa donde Marge prepara un gran pastel, patio de ballet donde fuman las bailarinas, patio de la casa donde Homero captura a los mapaches y el teatro de la presentación de ballet.



Agente

Pardo es un oso que por su naturaleza es protector y controlador hacia sus hermanos por su bienestar, es alegre y optimista, se sacrifica por proteger a sus hermanos ante diferentes circunstancias.

Panda es un oso que busca encajar en la sociedad humana, es alegre y busca nuevos amigos y se enamora con facilidad, y es muy sensible ante cualquier situación y se enoja por las injusticias.

Polar es un oso que cuida de sus hermanos de una manera menos expresiva, busca proteger a sus hermanos y gran habilidad en el hogar.

Agencia

Pardo es un Oso que desea tener el control de todo por el bienestar de sus hermanos

Panda es un oso alegre, justiciero pero sensible ante cualquier situación

Polar es un oso introvertido que actúa de una manera minuciosa, para su beneficio.

Propósito

Saber quién se roba a toda costa la carne deshidratada que estaba en el sótano de la casa, y cuidar de su hija Lisa que no sea adicta a fumar.

Bart acompaña a su padre a la nueva de producción de carne deshidratada y ser el observador de su hermana a que no fume y vigilarla

Lisa complace a su mamá a practicar ballet y gracias a la influencia de una chica de ballet empieza a inhalar el humo del cigarrillo, reflexionando al final lo más que es fumar.



En el análisis semiótico del episodio de "Smoke on the daughter" se mostró los parámetros del acto y el escenario que sucede en el episodio, en donde Lisa, la protagonista de este episodio, es atraída por la efectividad del consumo del humo del cigarrillo en el ballet, por las bailarinas, hasta que es interrumpida por su padre antes de probar un cigarrillo, quién busca su bienestar.

Cada uno de los personajes tiene un agente, una agencia y un propósito que se direcciona al cómo actúan dentro de las acciones de la narrativa. Homero cumple la acción de ser un padre y emprendedor, busca el bienestar de su hija, pero a la misma vez efectúa acciones de agresión verbal y burla hacia los demás. Bart es un niño travieso que pasa tiempo junto a su padre en su emprendimiento, en este caso él es el responsable de cuidar a su hermana tomándolo como oportunidad de ser superior. Y por último Lisa que complace a su mamá a practicar ballet, que desde un principio no era buena pero al inhalar el humo de cigarrillo adquiere mayor habilidad al bailar. Este caso tiene gran controversia en su mente porque sabe que es lo correcto, pero a la misma vez se siente vulnerable a realizar acciones de los demás.

La escena es en 7 espacios principales que son fundamentales para tener la armonía y los elementos necesarios para demostrar diferentes acciones que involucran a la siguiente problemática denotantes; el consumo de cigarrillos a temprana edad y los efectos que causan en su diario vivir, provocando gran adicción y ansiedad si no lo consumen.

Y problemáticas connotantes como: tener un negocio escondido sin aceptación de salubridad en el emprendimiento de Homero, culpar a medios o personas de robar el producto sin haberlo realizado, intensión de violencia hacia personajes y animales, y la vulnerabilidad a adicciones en cortas edades. Pero también llega a reflexiones sociales como el cuidado y complicidad de personas y animales por su bienestar y presentar idealismos sobre lo que es correcto y lo que no.

Haciéndonos entender que en su gran mayoría la trama muestra situaciones sociales de manera directa y sin censura para dar un mensaje de reflexión, con un grado tonal de sátira generando controversias en temprana edad.

ANÁLISIS MORFOLÓGICO - PERSONAJES

Elementos morfológicos

Principios



Homer Simpson



Morty Smith



Summer Smith

	Punto				Línea				Plano		Forma y Textura			
	•	■	●	◐	—	—	—	—	■	◐	Simple	Multiple	Compuesta	Unitaria
Homer Simpson		X	X			X			X	X	X	X		
Morty Smith			X			X			X		X			X
Summer Smith			X			X			X	X				X

Similitud	Asimetría	Simetría	Semejanza	Pregnancia
		X	X	X
		X	X	X
	X		X	X

Fig 47. Tabla Morfológica, Personajes

HOMER SIMPSON

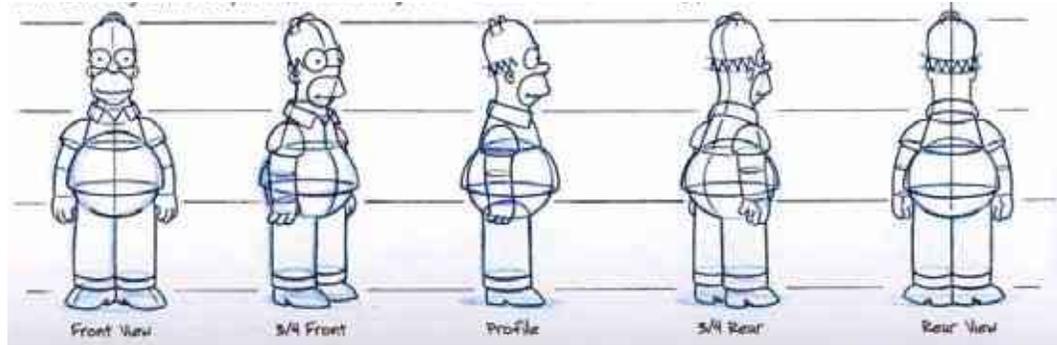
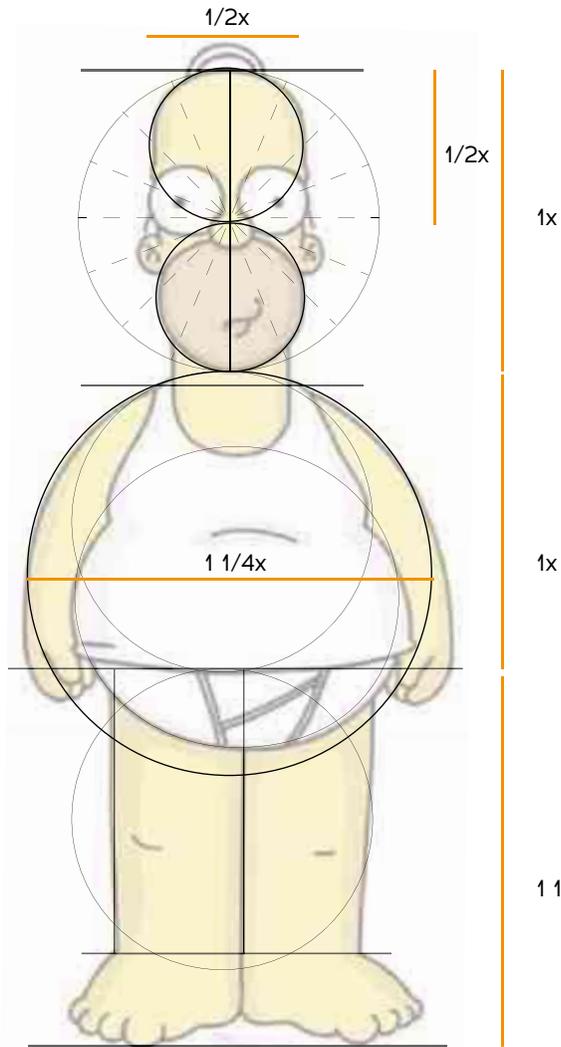


Imagen 28. Model Sheet Los Simpsons, Homer Simpsons. 1

Colores Cálidos	x	x		x			
Colores Fríos						x	
Colores Neutros			x		x		x

Combinaciones Cromáticas	
Complementario	X
Complementario dobles	
Complementario divididos	
Análogos	X
Triádicos	
Monocromáticos	X

Significados
Engaño
Justicia
Optimismo
Responsabilidad
Frialdad
Amargo

○
Armonía
—
●
Contraste

Fig 48. Tabla Cromática, Personajes

C 1% M 15% Y 89% K 0% #FFD51F	C 13% M 33% Y 92% K 2% #DFAC22	C 0% M 0% Y 0% K 2% #FFFFFF	C 16% M 31% Y 54% K 4% #D5B07E	C 89%* M 78% Y 62% K 96% #020202	C 60% M 19% Y 0% K 0% #67ADDF	C 56% M 42% Y 48% K 30% #686E68

Análisis Semiótico

Homer Simpson

Tricotromía de las categorías

	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	Cualisigno Adulto Alto Robusto con sobrepeso Perezoso Valiente	Índice Representación Gráfica de un hombre americano, trabajador de una planta nuclear ignorante al mundo que le rodea.	Rhema Hombre de familia que trabaja y pasa tiempo con sus amigos en un bar, y ve Tv en casa con su familia Valiente, cariñoso, despistado
Securidad Hecho en Bruto	Sinsigno Cuerpo alto y robusto de un hombre que sube de sobrepeso con cabeza calva por su trabajo, viste con ropa sencilla	Icono Características visuales indican un padre de familia cariñoso pero ignorante e impulsivo con gran facilidad. Maltrato y vulgaridad	Dicente Homer Simpson: Padre de familia que trabaja en una planta nuclear Pasa tiempo con sus amigos en un bar Está pendiente de sus hijos.
Terceridad Ley	Legisigno Personaje de un hombre adulto demostrado tener un gran cuidado, amor e incluso valentía hacia aquellos que le importan y, a veces, incluso a otros que no, es impulsivo y agresivo.	Símbolo Homero evoca Ignorancia, estupidez, impulsividad, valentía, cariño y amor.	Argumento Homero es un hombre americano padre de familia que vive eventos de la vida cotidiana. Disfrutando de acciones mala suerte de los demás y actuando de una forma inconciente. Su lenguaje es de ignorancia y negligencia.



Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía		X	
Equilibrio			X
Simetría		X	
Positivismo	X		
Negativo		X	
Modulación		X	
Peso visual	X		

Homer

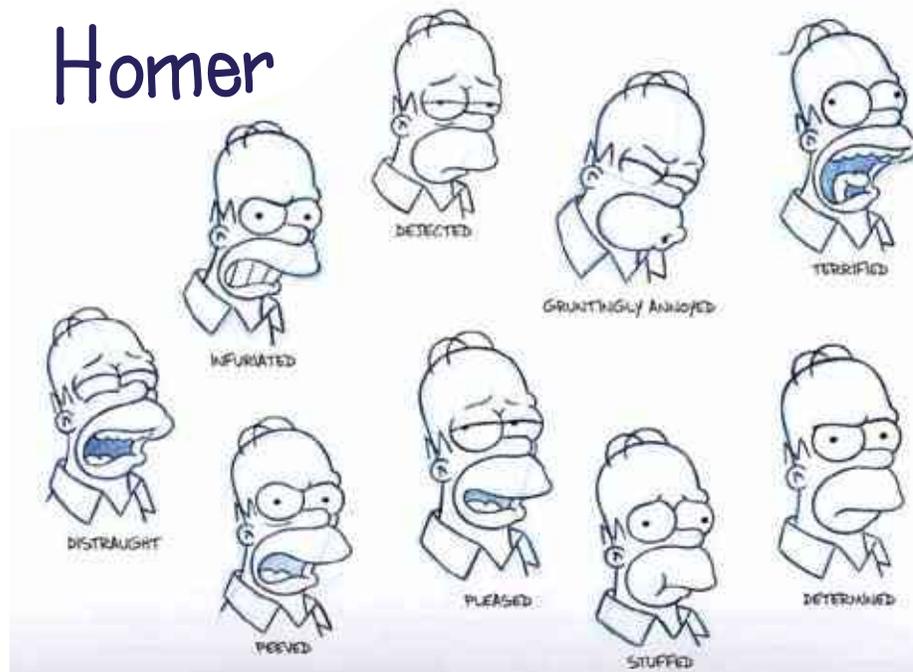


Imagen 29. Model Sheet Los Simpsons, Homer Simpsons

Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste	X		
Enojado	X		
Confundido		X	
Arrogante		X	
Soprendido	X		
Desesperado		X	

Fig 50. Tabla Expresiones, Personajes

En el análisis morfológico y semiótico del Homero Simpson muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente circulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de tres cabezas de forma circular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje redondo mostrando gráficamente el sobrepeso por la iconicidad de la forma y semejanza de un ser humano con sobrepeso como lo conocemos. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea

un contraste con colores fríos y su color o tonalidad de piel gracias a las combinaciones análogas que reflejan significados de seguridad y justicia mostrando un gran peso visual en relación a los otros personajes. Homero tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al positivismo, equilibrio y el peso visual narrativo, que con las expresiones corporales y faciales se muestra con facilidad. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es un padre de familia con sobrepeso que protege a sus hijos pero actúa de manera imprudente hacia la sociedad, también connota, protección y valentía por su sensibilidad emocional e ingenuidad.

BART SIMPSON

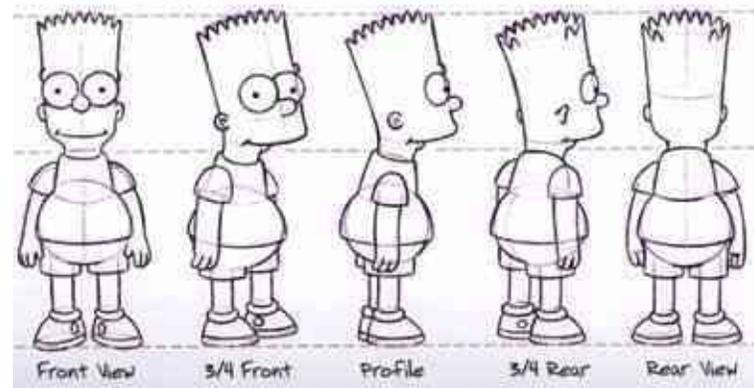
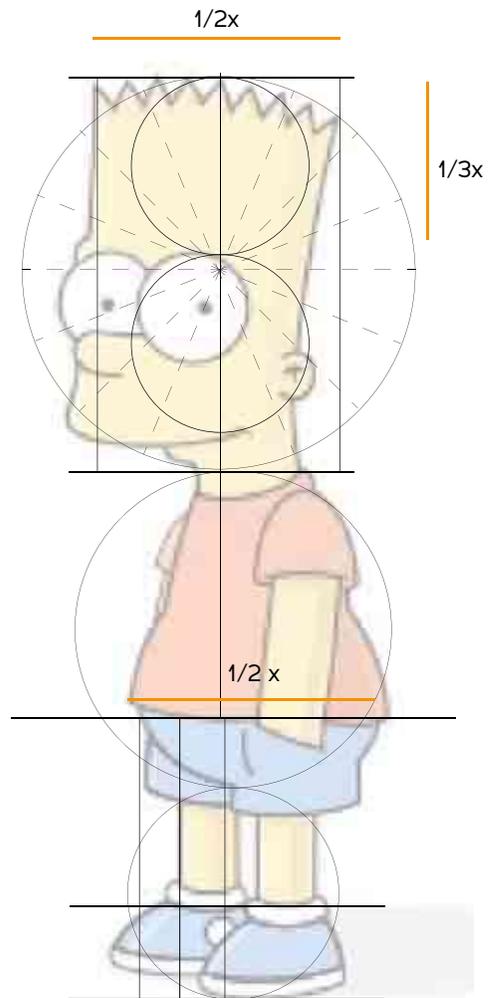


Imagen 30. Model Sheet Los Simpsons, Bart Simpsons. 1

Colores Cálidos	X	X	X				X
Colores Fríos				X			
Colores Neutros					X	X	

C 7% M 13% Y 82% K 0% #F4D640	C 11% M 17% Y 95% K 1% #EAC804	C 0% M 76% Y 78% K 0% #EB5A3A	C 73% M 14% Y 0% K 0% #1BA8E1	C 91% M 79% Y 82% K 97% #000000	C 9% M 0% Y 0% K 0% #FFFFFF
					C 12% M 100% Y 100% K 4% #CC1517

Combinaciones Cromáticas		Significados
Complementario	X	Energía
Complementario dobles		Emoción
Complementario divididos		Lealtad
Análogos	X	Engaño
Triádicos		Revocación
Monocromáticos	X	Alegría

●
Armonía
○
Contraste

Fig 51. Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico			
Bart Simpson			
Tricotromía de las categorías			
	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	Cualisigno Pequeño Delgado Niño Bromista Ágil	Índice Representación Gráfica de un niño travieso, que tiene gran creatividad y capacidad de generar bromas	Rhema Estudiante que le gusta ver la televisión, y pasar tiempo libre con sus amigos Simpático, egoísta, travieso.
Secundidad Hecho en Bruto	Sinsigno Cuerpo pequeño y delgado pero robusto con una cabeza rectangular y cabello punteagudo Niño travieso que viste con ropa sencilla	Icono Características visuales indican que es un niño travieso que busca ser el chico buena onda con sus travesuras y rebeliones	Dicente Bart Simpson: Estudiante que le gusta ver la televisión y pasar con sus amigos haciendo travesuras y buscando llamar la atención
Terceridad Ley	Legisigno Personaje de un niño travieso que hace muchas bromas en cada oportunidad que tiene . Inteligente, políglota, con gran capacidad para crear bromas y rebeliones.	Símbolo Bart Simpson evoca energía, simpático, bromas, rebeliones, reactividad, travesuras.	Argumento Bart es un niño de diez años travieso, simpático, un poco egoísta y malcriado con una gran energía. Su lenguaje es de impulsividad y bromista.

DOODLES OF EVIDENCE

Study these drawings and notice how the expressions, gestures, and motion combine to tell the story.

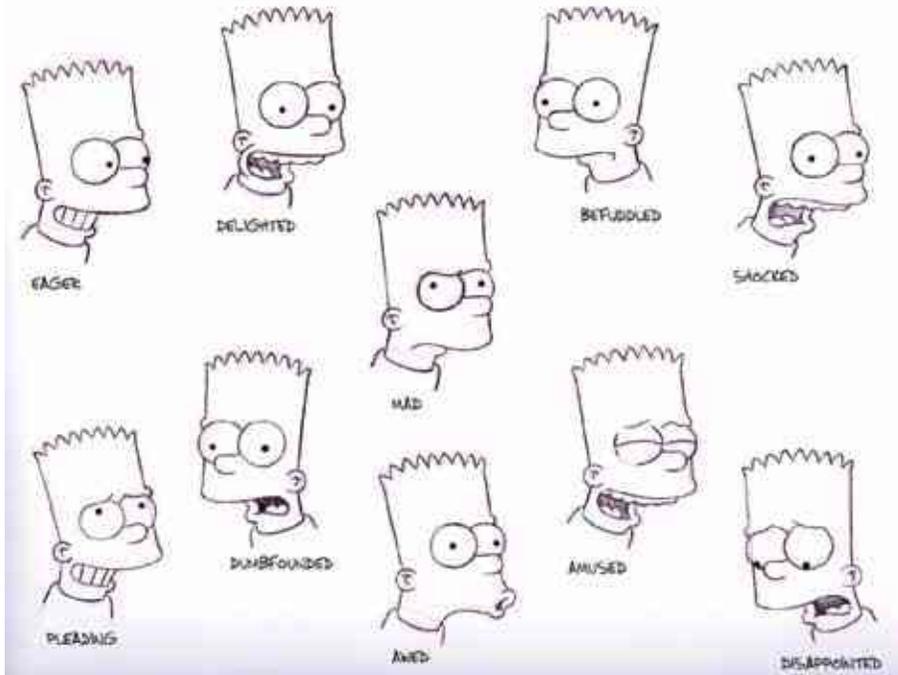
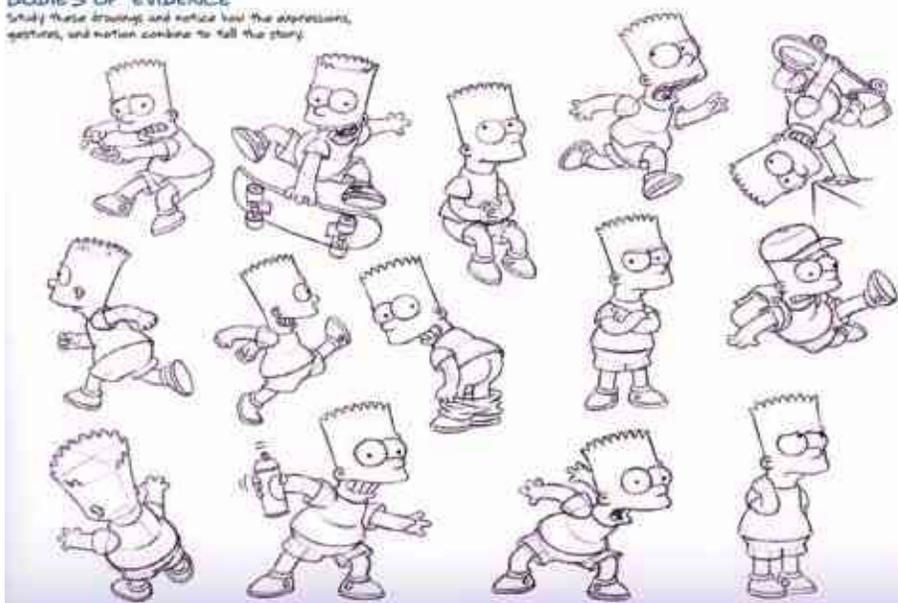


Imagen 31. Model Sheet Los Simpsons, Bart Simpson

Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía		X	
Equilibrio		X	
Simetría			X
Positivismo	X		
Negativo	X		
Modulación	X		
Peso visual		X	

Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste		X	
Enojado	X		
Confundido			X
Arrogante	X		
Soprendido			X
Desesperado		X	

Fig 53. Tabla Expresiones, Personajes

En el análisis morfológico y semiótico de Bart Simpson muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente rectangulares y triangulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de dos cabezas y media, de forma rectangular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje delgado/medio robusto, mostrando gráficamente a un niño por la iconicidad de la forma y semejanza de un ser humano pequeño. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea una armonía con colores

cálidos junto a su color de piel gracias a las combinaciones análogas y monocromáticas que reflejan significados de energía, revolución y alegría, mostrando un gran dinamismo con los personajes. Bart tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al positivismo y modulación que con las expresiones corporales y faciales muestran las acciones burlescas con sus travesuras. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es un niño travieso y espontáneo que a la misma vez actúa con un grado de inteligencia y protección emocional, también connota, engaño y arrogancia por su espontaneidad.

LISA SIMPSON

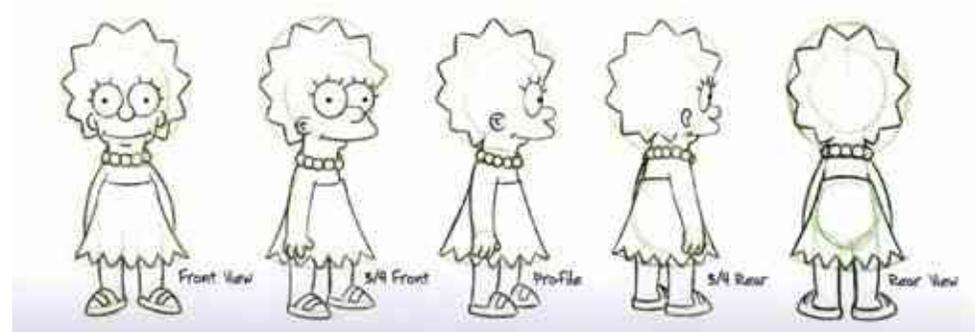
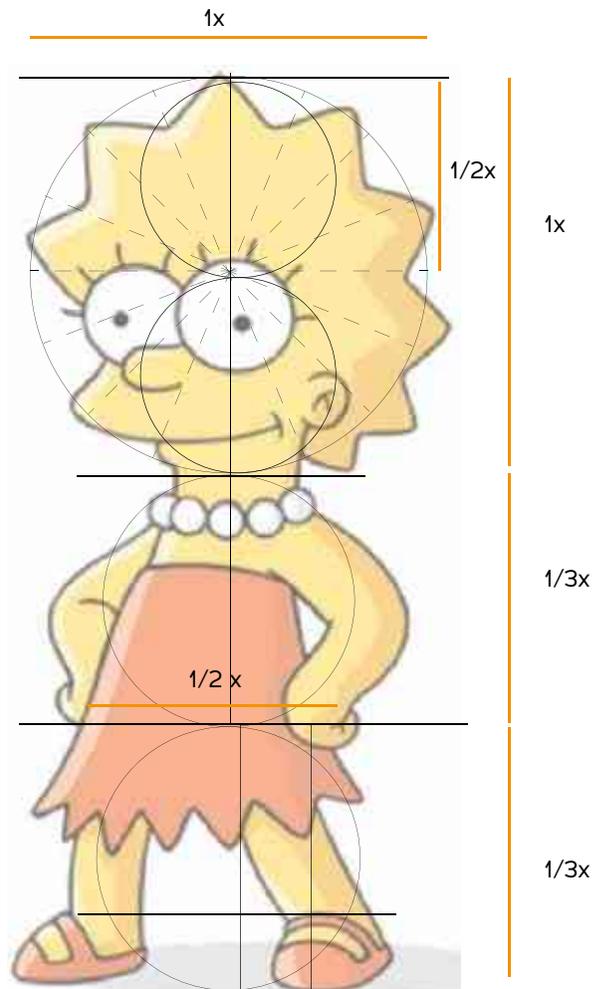


Imagen 32. Model Sheet Los Simpsons, Lisa Simpson. 1

Colores Cálidos	X	X	X		X
Colores Fríos					
Colores Neutros				X	X

Combinaciones Cromáticas		Significados
Complementario		Inteligencia
Complementario dobles		Sabiduría
Complementario divididos		Idealismo
Análogos	X	Cautela
Triádicos		Lucha
Monocromáticos	X	Energía

Armonía
Contraste

Fig 54. Tabla Cromática, Personajes

C 1% M 15% Y 89% K 0% #FFD520	C 6% M 33% Y 95% K 0% #EFB011	C 0% M 74% Y 83% K 0% #EB5F33	C 0% M 0% Y 0% K 0% #FFFFFF	C 91% M 79% Y 82% K 97% #000000
				C 9% M 75% Y 80% K 1% #DC5438

Análisis Semiótico			
Lisa Simpson			
Tricotromía de las categorías			
	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	Cualisigno Pequeña Delgado Niña Luchadora Inteligente	Índice Representación Gráfica de una niña con un intelecto muy alto con autoconocimiento y práctica socialista.	Rhema Estudiante que es autodidácta ante cualquier conocimiento nuevo que disfruta de la música Tranquila, inteligente, perspicaz.
Secundidad Hecho en Bruto	Sinsigno Cuerpo pequeño y delgado de una niña de 8 años con cabeza grande y redonda y cabello punteagudo. Ropa femenina y sencilla	Icono Características visuales indican que es una niña tranquila y calmada, innovadora, perspicaz y extremadamente inteligente	Dicente Lisa Simpson: Estudiante muy inteligente apasionada por las ideologías, movimientos sociales y la música
Terceridad Ley	Legisigno Personaje de una niña inteligente que busca el bienestar aportando con voz de la lógica y la ética dentro de los problemas sociales. Tranquila y calmada, innovadora e inteligente.	Símbolo Lisa Simpson evoca Tranquilidad, inteligencia, narcisismo, idealismos sociales y cuidado de mismo, vegetariana y naturalista.	Argumento Lisa es una chica innovadora, perspicaz y extremadamente inteligente como la voz de la razón por el punto de vista ético y lógico. Su lenguaje es de gran intelecto y sutileza.

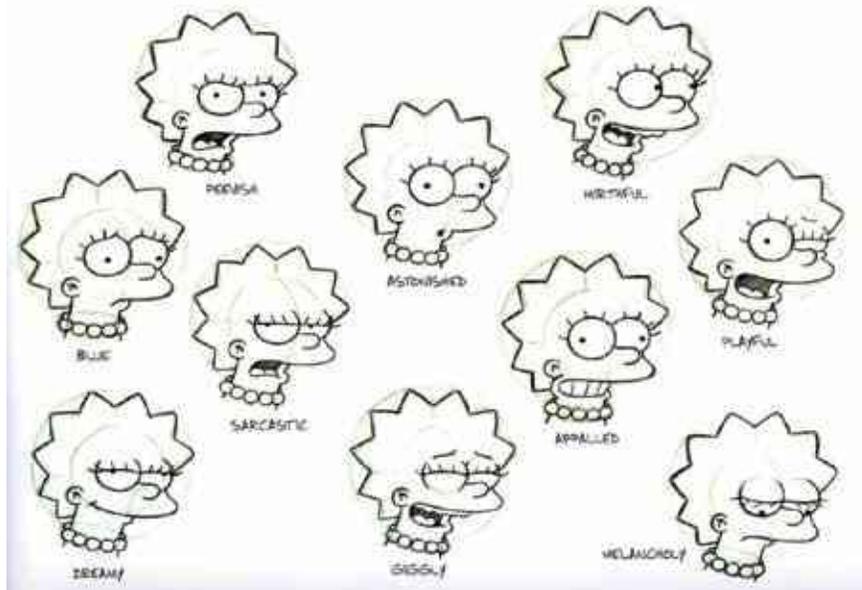
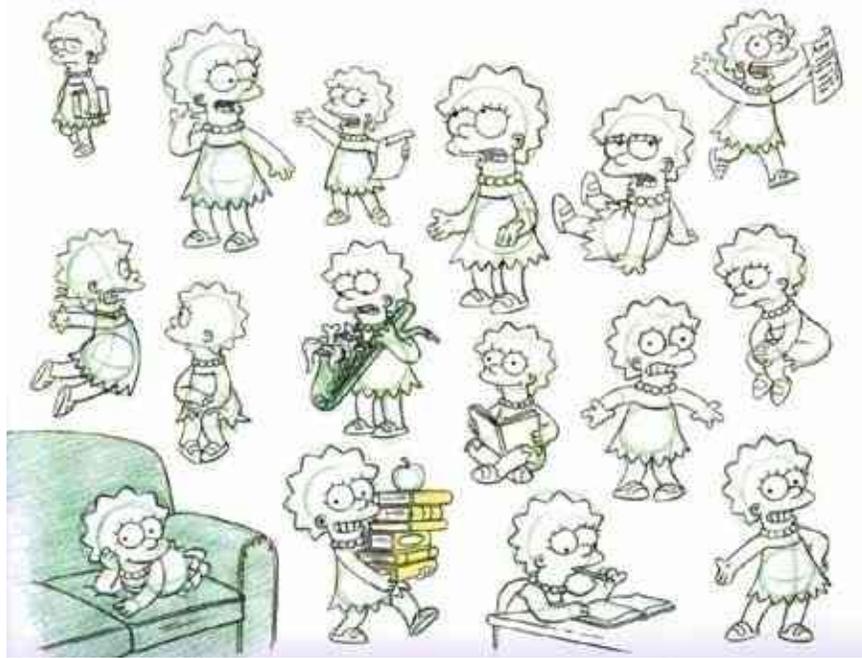


Imagen 33. Model Sheet Los Simpsons, Lisa Simpsons

Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía	X		
Equilibrio		X	
Simetría		X	
Positivismo	X		
Negativo		X	
Modulación	X		
Peso visual		X	

Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste			X
Enojado	X		
Confundido			X
Arrogante		X	
Soprendido		X	
Desesperado		X	

Fig 56. Tabla Expresiones, Personajes

En el análisis morfológico y semiótico de Lisa Simpson muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición gráfica y modulando la forma y los planos geométricos especialmente triangulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de dos cabezas y media de forma triangular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje triangular mostrando gráficamente la iconicidad de la forma y semejanza de un ser humano como lo conocemos. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea una armonía con colores

cálidos y su color de piel gracias a las combinaciones análogas que reflejan significados de sabiduría, idealismo y cautela mostrando un gran peso visual con los personajes. Lisa tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al positivismo, armonía y el peso visual narrativo, que con las expresiones corporales y faciales muestra su punto de vista. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es una niña con gran inteligencia, feliz con sus idealismos y un poco arrogante por su conocimiento pero también connota, energía, cuidado y comprensión por su sensibilidad y entendimiento.

Concluyendo con la reflexión del análisis del episodio y de los personajes de los Simpsons evidenciamos la eficacia del estudio de la contextualización y morfología del personaje pues se argumenta la presencia de los elementos conceptuales de la gráfica en un nivel de representación simbólico donde vemos indicadores de composición corporal y estructural como el punto, la línea de contorno, las formas circulares y rectangulares y el color, con combinaciones analógicas y complementarias contrastantes por colores cálidos y fríos que detallan cualidades físicas y mantienen el equilibrio de la composición de forma simétrica generando una pregnancia visual y narrativa ya que muestra un mensaje claro y directo para el espectador al demostrar situaciones que viven los niños hoy en día en la sociedad, siendo vulnerables en caer en cualquier adicción si no tienen conocimiento previo y decisión al actuar de manera correcta.

En primera instancia el lenguaje denotativo refleja las actividades de niños y adolescentes en diferentes actividades extracurriculares, en este caso la academia de ballet, donde las bailarinas consumen cigarrillos acentuando que mejora su habilidad y actividad en la danza convirtiendo el consumo en una necesidad para su diario vivir sin pensar en su salud a futuro, además de la normalidad de armas y la elaboración y fabricación de productos sin salubridad.

Gracias a esta información se genera una mayor conciencia, hace reflexionar y ayuda a pensar a través de una comunicación no verbal de los personajes, pues tiene un gran impacto visual por su representación gráfica despertando un pensamiento divergente y estimulación del aprendizaje para quien la contempla, ya que no entiende de idiomas ni fronteras.

Por otra parte los mensajes connotativos son gracias a las diferentes formas de técnicas visuales mostrando la vulnerabilidad de niños a fumar sin importar su salud y diferentes problemas sociales que se generan al formar parte de un grupo o estatus social, las etopeyas y metáforas crean impresiones falsas de la realidad al asemejar a un mapache como un ladrón y normalizar las armas para causar intimidación.

Pero también con la interacción de los colores demuestra la importancia de la educación familiar y educativa pues la sociología y psicología del color emiten estímulos de protección y cuidado a pesar que el contexto verbal sea vulgar.

SERIES ANIMADAS SATÍRICAS

ANÁLISIS MORFOLÓGICO - EPISODIO

RICK AND MORTY

Elementos morfológicos

Leyes y Principios

	Punto				Línea				Plano y Volúmen			Forma y Textura				Similitud	Semejanza	Pregnancia	Asimetría	Simetría	Equilibrio	Actividad	Pasividad	Neutralidad	Acento	Simplicidad	Complejidad	
	■	■	●	●	—	—	—	—	●	●	■	Simple	Multiple	Compuesta	Unitaria													
	■	■	●	●	—	—	—	—	●	●	■	●	■	●	■													●
			X	X		X			X	X	X					X	X	X	X		X	X				X		
	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X					X		X
			X			X	X	X	X	X	X					X	X	X	X		X	X				X		X
		X	X	X		X	X		X		X								X		X					X		
			X	X		X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X				X		

Fig 57. Tabla morfológica, Episodios

Escenarios



Colores Cálidos	X	X					X		
Colores Fríos						X			X
Colores Neutros			X	X	X			X	

Combinaciones Cromáticas		Significados
Complementario		Tenacidad
Complementario dobles		Amistad
Complementario divididos		Celos
Análogos	X	Apatía
Triádicos	X	Seriedad
Monocromáticos	X	Espontaneidad

○

Armonía

●

Contraste

Fig 58. Tabla Cromática, Episodios

En el análisis morfológico del episodio de Rick and Morty, evidenciamos la presencia de los elementos morfológicos, leyes y principios de la gestalt y las características de la cromática dentro de la composición ya que el nivel de iconicidad es simbólico.

En el caso de los elementos morfológicos están presentes de forma dinámica los puntos redondos e irregulares especialmente en el personaje, líneas gruesas objetuales y de contorno de medio grosor, planos y volúmenes geométricos (rectangulares y triangulares) generando posicionamiento, superposición, yuxtaposición y profundidad en el espacio al

igual que un sentido direccional central con el personaje, junto con texturas simples y unitarias proyectando relieves simples que crean sombras para caracterizar las superficies del escenario y detalles de personaje que se visualizan dentro de la composición. Así reconocemos los rasgos de las expresiones de los personajes y los elementos u objetos del escenario, consiguiendo una referencia detallada en base a memorias visuales del espacio de la serie animada.

En las leyes y principios de la gestalt está presente la semejanza de los personajes con los personajes de la película "volver al futuro", efectuado por la pregnancia con el fondo y los personajes por distinguir los escenarios de un mundo paralelo de forma asimétrica, donde hay un gran equilibrio con la composición por el posicionamiento de los objetos que brindan mayor entendimiento del mensaje transmitido por los personajes. La cromática es contrastante con los colores fríos y neutros como el gris y tonos azules que resaltan al personaje con los fondos y nos lleva a entender las diferentes situaciones de tenacidad, apatía y espontaneidad basados con el contexto de la historia del episodio y de la ejemplificación de acciones similares en base al conocimiento y la simultaneidad en espacios paralelos, además que los colores de la vestimenta son tonos azules, rosados y amarillos que intencionan seriedad y ambigüedad lo que nos lleva a un espacio ficticio por las variaciones tonales de saturación e iluminación en los objetos.

ANÁLISIS SEMIÓTICO - EPISODIO

Fig 59. Tabla semántica, Episodios

Análisis Semiótico

Acto

Inicia que el tiempo está congelado por casi seis meses. Al normalizar el tiempo Morty y Summer experimentan una rivalidad entre hermanos sobre quién está más cerca de Rick y entre empujones generan una grieta directa en el tiempo generando realidades paralelas. Mientras sus padres van por helado y golpean a un venado, Beth intenta salvar al venado yendo a una veterinaria. Entre caos aparece un ser de la 4ta dimensión que les dará un collar para igual el tiempo.

Escena

La aventura cuenta con 6 escenas principales: Entrada a la Residencia Smith, la cocina de la casa, el garage donde Rick hace sus inventos y viajes dimensionales, carretera/bosque donde Jerry y Beth “golpean al venado”, la veterinaria y el espacio dimensional.

Agente

Agencia

Propósito

Rick

Rick Sánchez un anciano científico alcohólico, inventor, busca unir las dimensiones paralela, toma actitudes arrogantes y no tiene conciencia en los efectos que se pueden producir, con su impulsividad, pero logra estabilizar el tiempo.

Rick es científico e inventor que lleva a sus nietos a diferentes aventuras dimensionales y demostrar su alto intelecto.

Ser el mejor como inventor y científico, solucionar problemas cuánticos y unir las realidades paralelas.

Morty

Morty Smith es un adolescente manipulado por su abuelo con la intención de menospreciarlo, actúa desesperadamente y con mucho nerviosismo pero comprende conceptos complejos

Morty un adolescente que junto a su abuelo se ve obligado a participar en experimentos y aventuras dimensionales

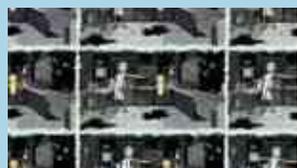
Adolescente en desarrollo que está junto a su abuelo en diferentes aventuras dimensionales y demuestra el cariño que tiene hacia él

Summer

Summer Smith es un adolescente que busca estar más cerca de su abuelo minimiza a su hermano y actúa de manera valiente cuando hay problemas.

Summer adolescente que quiere unirse a las aventuras de su abuelo y se cree superior a su hermano

Adolescente que busca estar con su abuelo, comprende los conceptos dimensionales y hace caso a la ciencia.



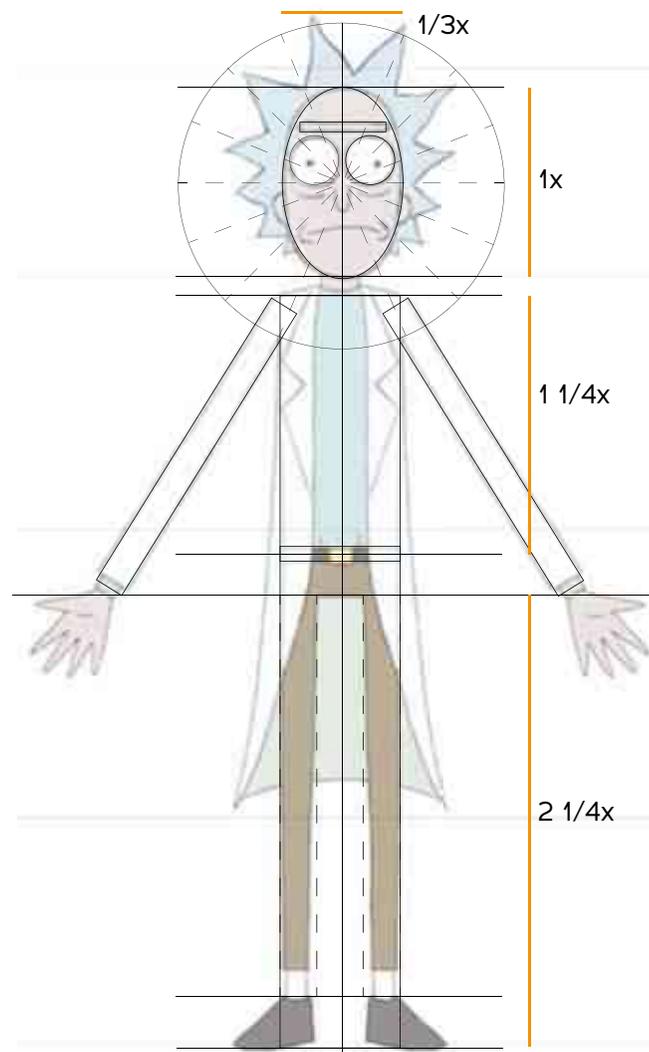
En el análisis semiótico del episodio de "A rickle in time" se mostró los parámetros del acto y el escenario que sucede en el episodio, en donde Rick, congela el tiempo por varios meses, pero al normalizar el tiempo, él y sus nietos generaron un quiebre en el tiempo, creando sub dimensiones y una espacio cuántico que se representa por la división de los escenarios, tomando malas decisiones al como actuar y resolver el problema, además que Rick minimiza la inteligencia de sus nietos e intenta explicar las teorías ridiculizándolos.

Cada uno de los personajes tiene un agente, una agencia y un propósito relacionándolo con la actuación dentro de las acciones de la narrativa. Rick cumple la acción de un científico alcohólico que busca aventuras y pone a prueba sus conocimientos, haciendo quedar en ridículo a su nieto y siendo egocéntrico y vulgar. Morty es un adolescente que es manipulado por su abuelo, busca la tranquilidad y evita los peligros. Summer es una adolescente que busca llamar la atención de su abuelo Rick, para demostrar su inteligencia y espontaneidad, además de ser popular.

La escena es en 6 espacios principales que son fundamentales para tener la armonía y los elementos necesarios para demostrar diferentes acciones que involucran a la siguiente problemática denotante; que es el juego con la ciencia parecida con la trama de la película "Volver al Futuro" y el error de realizar ciertas acciones por llamar la atención, creando quiebres no solo dimensionales sino también emocionales. Y problemáticas connotantes como: la discriminación hacia sus nietos por no tener conocimientos de teorías importantes, violencia verbal y psicológica por las acciones arrogantes y vocabulario vulgar entre los personajes y acciones violentas del hecho de matar a un personaje.

Pero también muestra el cariño hacia un miembro familiar. Lo que nos lleva a entender que en su gran mayoría la trama muestra situaciones desesperadas al no poder solucionar de una manera rápida un problema dimensional, además de los efectos del alcohol y la burla hacia personas con un intelecto menor.

RICK SÁNCHEZ



C 7% M 13% Y 82% K 0% #F4D640	C 54% M 64% Y 74% K 75% #382817	C 67% M 57% Y 55% K 60% #3B3B3B	C 42% M 46% Y 76% K 37% #7A653A	C 0% M 0% Y 0% K 0% #FFFFFF	C 49% M 0% Y 20% K 0% #9BD3D4	C 20% M 19% Y 22% K 2% #D3CAC3



Imagen 34. Model Sheet Rick and Morty, Rick Sanchez 2

Colores Cálidos	X	X		X			X		
Colores Fríos						X		X	
Colores Neutros			X		X				X

Combinaciones Cromáticas	
Complementario	X
Complementario dobles	
Complementario divididos	
Análogos	X
Triádicos	X
Monocromáticos	X

Significados	
Inteligencia	
Innovación	
Tenacidad	
Responsabilidad	
Frialdad	
Amargo	

Armonía
<hr/>
Contraste

Fig 61. Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico

Rick Sánchez

Tricotromía de las categorías

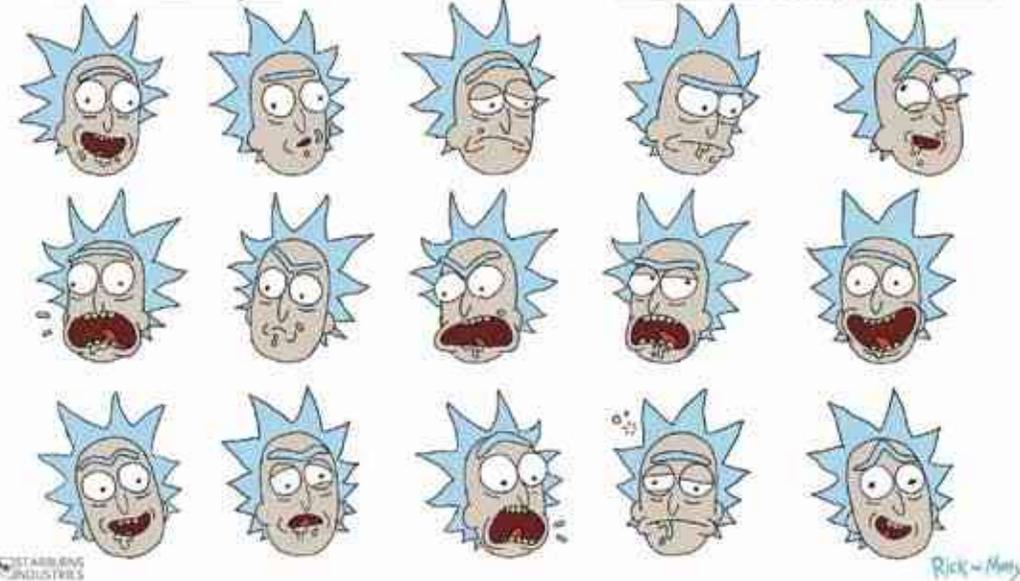
	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	Cualisigno Alto Delgado Inteligente Egoísta Inconciente	Índice Representación Gráfica de un anciano científico con inteligencia para realizar inventos y solucionar una grieta en el tiempo	Rhema Crear artefacto para igualar el tiempo separado por dimensiones paralelas Enojado Vulgar y egoísta Antihéroe
Secundidad Hecho en Bruto	Sinsigno Cuerpo alto y delgado de un anciano Anciano solitario viste con ropa sencilla	Icono Características visuales de Rick Sánchez indican que es inteligente pero egocéntrico, inconciencia en el cuidado de sus nietos y vulgaridad	Dicente Rick Sánchez: Científico y trabaja en el garage de su casa. Inventa diferentes artefactos e intenta igualar dimensiones paralelas Toma Alcohol Ridiculiza a sus nietos
Terceridad Ley	Legisigno Personaje de un anciano enfermo alto y delgado con capacidades e inteligencia para inventar y solucionar problemas dimensionales, provocados por el mismo. Tiene aventuras con sus nietos. Un antihéroe alcohólico, vulgar y egocéntrico	Símbolo Rick Sánchez evoca aventuras, riesgos, burla, egoísmo, diversión	Argumento Rick Sánchez un anciano científico alcohólico, inventor, busca solucionar las dimensiones paralelas para hacerse notar,

Rick and Morty



Rick - body expressions

Rick and Morty



Rick - character expressions

Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía	X		
Equilibrio			X
Simetría		X	
Positivismo	X		
Negativo		X	
Modulación	X		
Peso visual		X	

Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste	X		
Enojado	X		
Confundido			X
Arrogante		X	
Soprendido			X
Desesperado		X	

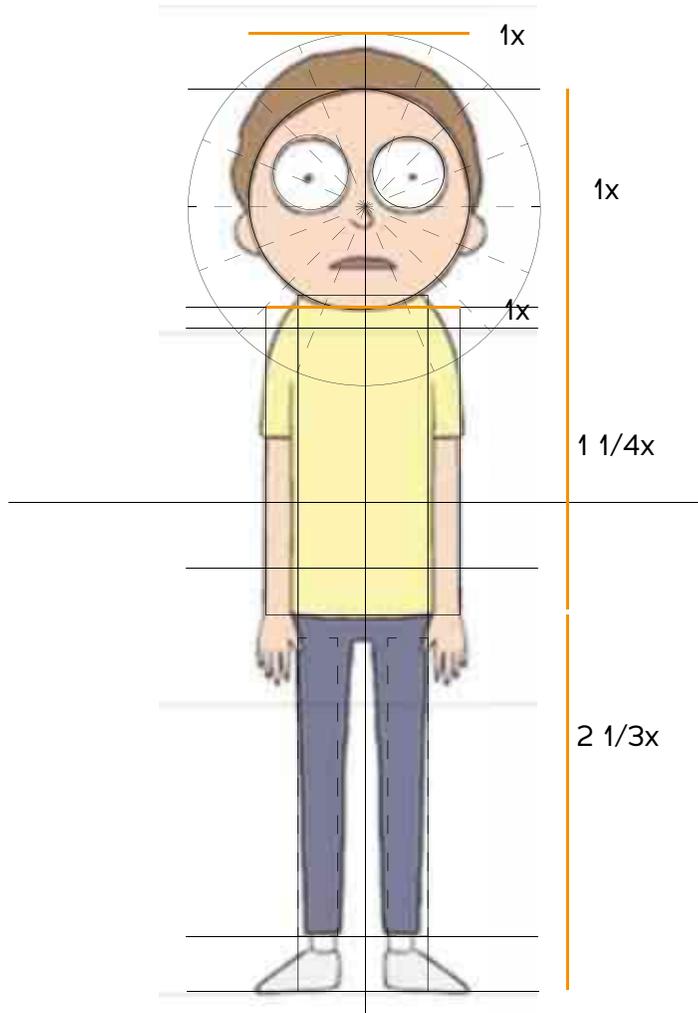
Fig 63. Tabla Expresiones, Personajes

Imagen 35. Model Sheet Rick and Morty , Rick Sanchez

En el análisis morfológico y semiótico de Rick Sánchez muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto irregular, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente rectangulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de cinco cabezas de forma rectangular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje rectangular mostrando gráficamente la iconicidad de la forma y semejanza de un ser humano tenaz como lo conocemos. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea una armonía con colores neutros y su color de piel gracias

a las combinaciones análogas y triádicas que reflejan significados de inteligencia, tenacidad y frialdad mostrando modulación con los personajes. Rick tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al positivismo y armonía, que con las expresiones corporales y faciales muestra vulgaridad y menosprecio. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es anciano alcohólico científico que busca demostrar su inteligencia a sus nietos discriminándolos por su falta de conocimiento, es arrogante y egocéntrico. Pero también connota, energía, cuidado obligatorio en su familia, pues es un hombre solitario.

MORTY SMITH



C 7% M 0% Y 67% K 0% #F7EC6E	C 33% M 62% Y 92% K 37% #84521F	C 80% M 65% Y 36% K 25% #414C68	C 0% M 0% Y 2% K 0% #FFFFFFC	C 10% M 7% Y 8% K 0% #EAEAEA	C 2% M 29% Y 40% K 0% #F6C39E	C 0% M 0% Y 0% K 100% #1D1D1B

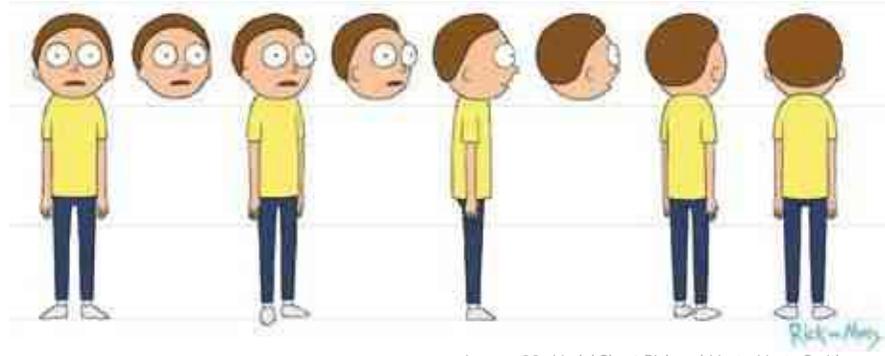


Imagen 36. Model Sheet Rick and Morty, Morty Smith

Colores Cálidos	X	X				X	
Colores Fríos			X				
Colores Neutros				X	X		X

Combinaciones Cromáticas

Complementario	
Complementario dobles	
Complementario divididos	X
Análogos	X
Triádicos	X
Monocromáticos	X

Significados

Tranquilidad
Juventud
Cálido
Corriente
Calma
Energía

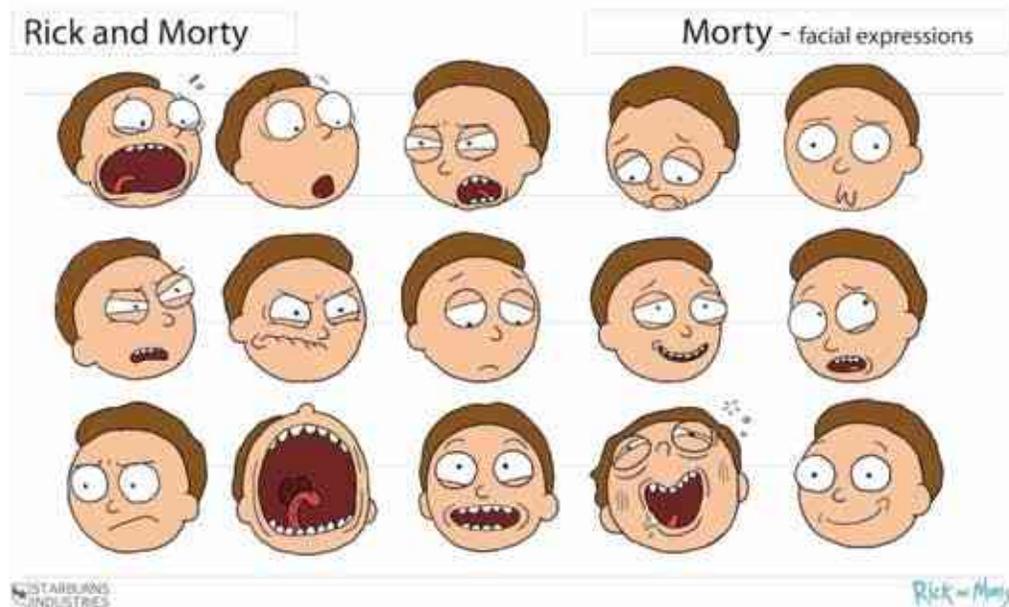
○
Armonía
—
●
Contraste

Fig 64. Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico			
Morty Smith			
Tricotromía de las categorías			
	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	Cualisigno Pequeño Delgado Adolescente Miedoso Desesperado	Índice Representación Gráfica de un adolescente puberto, ingenuo, apunto de morir por una acción de dimensiones paralelas	Rhema Estudiante que le gusta ver la televisión, y cae una división de dimensiones paralelas por su abuelo Ansioso, Nervioso, Asustado
Secundidad Hecho en Bruto	Sinsigno Cuerpo pequeño y delgado de un adolescente, cabeza grande y redonda Adolescente puberto viste con ropa sencilla	Icono Características visuales indican que es un adolescente tranquilo y calmado pero muy manipulable, Conciente de lo que está sucediendo en las diferentes dimensiones	Dicente Morty Smith: Estudiante que le gusta ver la televisión Acompaña a su abuelo en aventuras dimensionales Desafía a su abuelo rara vez.
Terceridad Ley	Legisigno Personaje de un adolescente ingenuo que es manipulado por su abuelo para demostrar su inteligencia, es miedoso, pero se arriesga en aventuras dimensionales Impulsivo, nervioso, pero entiende y comprende conceptos y dificultades	Símbolo Morty Smith evoca tranquilidad, riesgos, inocencia, miedo, impulsividad y exageración	Argumento Morty Smith es un adolescente manipulado por su abuelo con la intención de menospreciar, su comprensión a conceptos complejos, actúa impulsivamente y expresa ansiedad y desesperación Su lenguaje es de ignorancia y nerviosismo



Fuerzas de Expresión			
	Alto	Medio	Bajo
Contraste	X		
Equilibrio		X	
Simetría		X	
Positvismo	X		
Negativo		X	
Modulación	X		
Peso visual	X		



Expresiones			
	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste	X		
Enojado		X	
Confundido	X		
Arrogante			X
Soprendido	X		
Desesperado	X		

Fig 66. Tabla Expresiones, Personajes

Imagen 37. Model Sheet Rick and Morty, Morty Smith

En el análisis morfológico y semiótico de Morty Smith muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto irregular, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente rectangulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de cuatro cabezas de forma rectangular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje rectangular mostrando gráficamente la iconicidad de la forma y resaltando su cabeza redonda. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea un contraste con colores fríos y cálidos, y su color de piel gracias a las

combinaciones análogas, triádicas y complementarias divididos que reflejan significados de tranquilidad, juventud y alegría, mostrando contraste y positvismo con los personajes. Morty tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al contraste y peso visual que con las expresiones corporales y faciales muestra desesperación y sorpresa Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es adolescente en la pubertad, que es vulnerable a ser manipulado por su abuelo, que la mayor parte de tiempo lo pone en peligro, pero también connota, comprensión y consideración con lo que más le importa, pensando en diferentes soluciones, así no sean ideales.

SUMMER SMITH

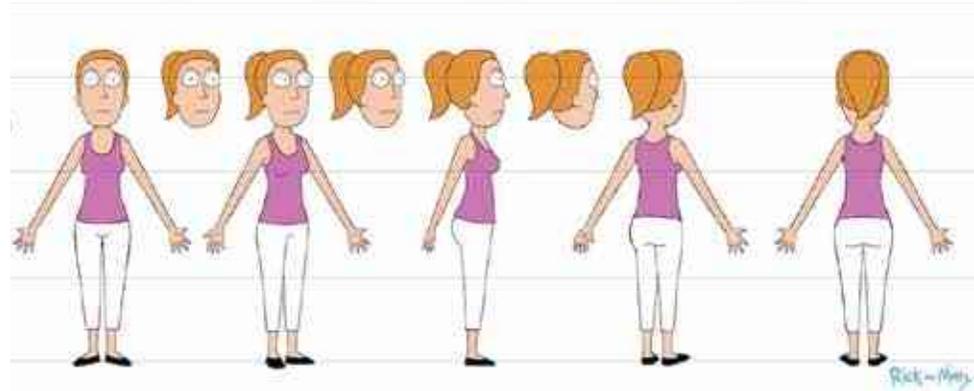
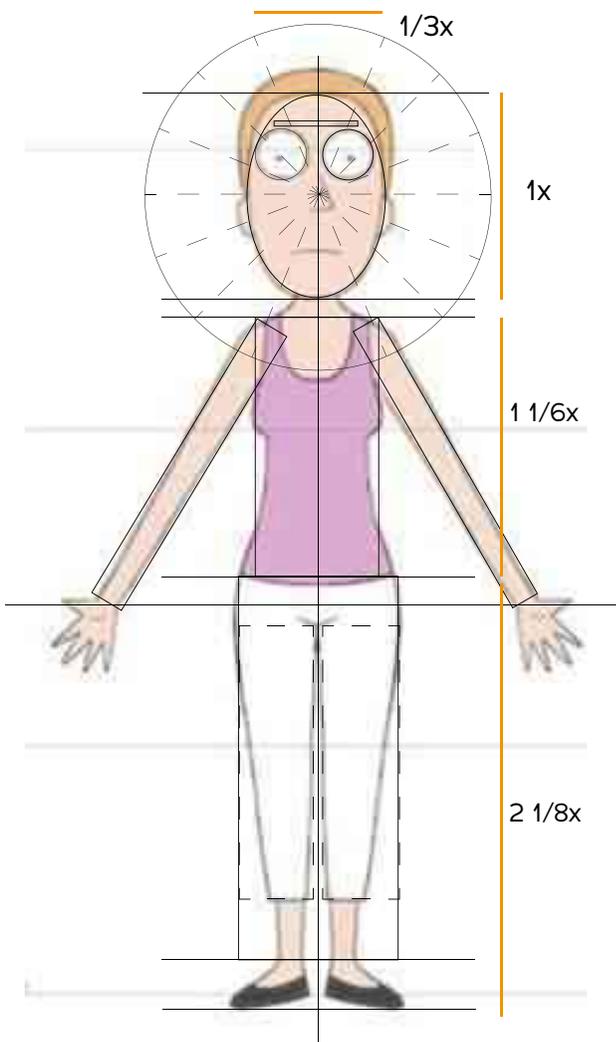


Imagen 38. Model Sheet Rick and Morty, Summer Smith

						
Colores Cálidos	X	X			X	
Colores Fríos						
Colores Neutros			X	X		X

				
C 23% M 64% Y 0% K 0% #C877AF	C 5% M 51% Y 84% K 0% #EA8F37	C 0% M 0% Y 0% K 1% #FFFFFF	C 91% M 79% Y 62% K 97% #010101	C 3% M 27% Y 31% K 0% F5C9B0

Combinaciones Cromáticas		Significados	
Complementario		Encanto	 Armonía <hr/>  Contraste
Complementario dobles		Alegría	
Complementario divididos		Frívolo	
Análogos	X	Sensualidad	
Triádicos		Sobriedad	
Monocromáticos	X	Entusiasmo	

Fig 67. Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico

Summer Smith

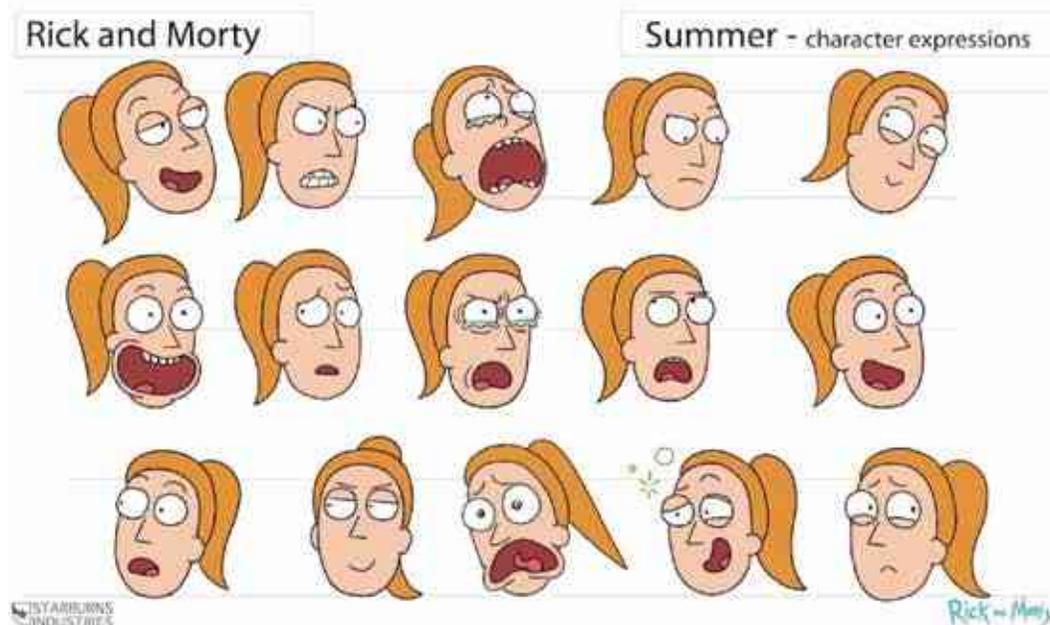
Tricotromía de las categorías

	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	<p>Cualisigno</p> <p>Chica Delgada Adolescente Valiente Espontánea</p>	<p>Índice</p> <p>Representación Gráfica de una adolescente que busca popularidad y conocimiento, admiración</p>	<p>Rhema</p> <p>Estudiante que la mayoría de tiene pasa en su celular o las redes sociales, siempre está presente en cualquier momento</p>
Secunidad Hecho en Bruto	<p>Sinsigno</p> <p>Cuerpo mediano, delgado con curvas en sus caderas, gran expresión en su rostro Adolescente viste con ropa sencilla</p>	<p>Icono</p> <p>Características visuales indican que es una chica adolescente tranquila e inteligente que busca popularidad entre sus amigos y llamar la atención</p>	<p>Dicente</p> <p>Summer Smith: Estudiante que pasa en su celular y las redes sociales LLama la atención de su abuelo y compite con su hermano por la preferencia. inteligente y astuta.</p>
Terceridad Ley	<p>Legisigno</p> <p>Personaje de un adolescente valiente y astuta que compite con su hermano para llamar la atención de su abuelo. Valiente, inteleginete, reflexiva</p>	<p>Símbolo</p> <p>Summer Smith evoca tranquilidad, inteligencia, astuta, espontánea, directa.</p>	<p>Argumento</p> <p>Summer Smith es una adolescente americana que solo quiere ser popular, estar con el chico más guapo y estar en su celular todo el día. Su lenguaje es de inteligencia y espontaneidad,</p>



Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía		X	
Equilibrio	X		
Simetría		X	
Positivismo	X		
Negativo			X
Modulación	X		
Peso visual			X



Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste		X	
Enojado	X		
Confundido			X
Arrogante		X	
Soprendido			X
Desesperado		X	

Fig 69. Tabla Expresiones, Personajes

Imagen 39. Model Sheet Rick and Morty Summer Smith

En el análisis morfológico y semiótico de Summer Sánchez muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto irregular, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente rectangulares y circulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de cinco cabezas de forma delgada y con curvas en las caderas manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje sensual mostrando gráficamente la iconicidad de la forma y semejanza de un ser humano femenino como lo conocemos. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del

personaje donde se crea una armonía con colores cálidos y su color de piel gracias a las combinaciones análogas y monocromáticos que reflejan significados de encanto, alegría y espontaneidad mostrando modulación con los personajes. Summer tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al positivismo y equilibrio, que con las expresiones corporales y faciales muestra sobriedad e inteligencia. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es una chica que busca ser popular no solo en el instituto sino también llamar la atención de su abuelo, pero también connota, pasión lo que demuestra gran entusiasmo en diferentes actividades de las aventuras de su abuelo.



Concluyendo con la reflexión del análisis del episodio y de los personajes de Rick and Morty evidenciamos la eficacia del estudio de la contextualización y morfología del personaje pues se argumenta la presencia de los elementos conceptuales de la gráfica en un nivel de representación simbólico donde vemos indicadores de composición corporal y estructural como el punto irregular presente en cada elemento del escenario y personajes, la línea de contorno y objetual, las formas circulares y rectangulares y el color, con combinaciones analógicas, monocromáticas y complementarias divididas contrastantes por colores cálidos, fríos y neutros que detallan cualidades físicas y mantienen el equilibrio de la composición de forma asimétrica y compleja generando una pregnancia visual y narrativa ya que muestra un mensaje directo para el espectador al demostrar los efectos de una decisión errónea por parte de Rick y minimizar de manera burlesca a sus nietos generando dimensiones paralelas con múltiples opciones de diferentes acontecimientos, además de situaciones violentas.

En primera instancia el lenguaje denotativo refleja una parodia de la película "Volver al Futuro" al haber cierta semejanza con los personajes y tratar temas científicos y temporales, donde cada acción tiene una reacción generando varias posibilidades y efectos que en un mundo ficticio puede causar muchos problemas, también el modo de tratar un tema de dimensión cuántica, jugar con el tiempo y presenciar un hecho de asesinato, que los dirige a la desesperación.

Gracias a esta información se genera un entendimiento de las acciones de Rick y sus nietos por la comunicación no verbal de los personajes, pues tiene un gran impacto visual por su representación gráfica y detalles de acciones o actividades, cabe recalcar que el lenguaje verbal tiene un alto tono de vulgaridad lo que despierta un pensamiento chabacano en la mente del consumidor al ser un mensaje muy directo.

Por otra parte los mensajes connotativos son gracias a las diferentes formas de técnicas visuales mostrando ambigüedades de las aventuras por la participación de los personajes, que comúnmente pueden ser relacionados con la película "Volver al Futuro" y los viajes temporales, también el gran parecido de Rick Sánchez con Albert Einstein por características físicas (cabello) y la admiración de sus nietos hacia su abuelo, pues a pesar que tiene bajo autoestima y es alcohólico, presenta una gran capacidad mental, con todo esto se demuestra las posibilidades de acciones positivas y negativas ya que la interacción de los colores demuestra la espontaneidad de las acciones, pues la sociología y psicología del color emiten estímulos de dinamismo, inteligencia e impulsividad con un contexto verbal vulgar y violento.

Escenarios



	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Colores Cálidos			X		X			X	
Colores Fríos	X						X		X
Colores Neutros		X		X		X			

Combinaciones Cromáticas		Significados
Complementario	X	Curación
Complementario dobles		Envidia
Complementario divididos		Armonía
Análogos		Intensidad
Triádicos	X	Inteligencia
Monocromáticos	X	Lealtad

●

Armonía

○

Contraste

Fig 71. Tabla Cromática, Episodios

En el análisis morfológico del episodio de *We Bare Bears* evidenciamos la presencia de los elementos morfológicos, leyes y principios de la gestalt y las características de la cromática dentro de la composición ya que el nivel de iconicidad es simbólico.

En el caso de los elementos morfológicos están presentes de forma dinámica los puntos redondos en su mayoría e irregulares, líneas de contorno de medio grosor y líneas gruesas que detallan los espacios, planos y volúmenes geométricos (circulares) generando posicionamiento y profundidad en el espacio al igual que un sentido direccional con el personaje, junto

con texturas simples y unitarias proyectando relieves que crean sombras donde detalla y caracteriza las superficies del escenario y de los personajes que se visualizan dentro de la composición. Así reconocemos los rasgos de las expresiones de los personajes y los elementos u objetos del escenario, consiguiendo una referencia detallada en base a experiencias o memorias visuales de la serie animada.

En las leyes y principios de la gestalt está presente la semejanza y etopeya de los personajes con los humanos al actuar de manera similar en situaciones de la vida real, efectuado por la pregnancia y acento con el fondo y los personajes, donde hay un gran equilibrio con la composición por el posicionamiento de los objetos o elementos conceptuales que brindan mayor entendimiento del mensaje transmitido por los personajes. La cromática es armónica con los colores fríos y neutros como el los grises y tonos cafés que resaltan al personaje con los fondos y nos lleva a entender las diferentes situaciones de curación, envidia, intensidad y armonía basados con el contexto de la historia del episodio y de la ejemplificación de acciones similares en base al conocimiento previo de los hechos, además que los colores del pelaje de los personajes intencionan comprensión y lealtad que nos lleva a una reflexión sobre la importancia de la hermandad, también representa de manera armónica las variaciones tonales de saturación e iluminación.

ANÁLISIS SEMIÓTICO - EPISODIO

Fig 72. Tabla semántica, Episodios

Análisis Semiótico



Acto

Inicia con personas realizando actos públicos y dando dinero para verlos pero a los Osos, quiénes estaban tocando la gaita y rapeando, no les daban nada, De repente empieza a llover y los osos se van de allí cuando ven que una caja de basura se mueve, Pardo investiga y encuentra una Chaqueta Jean que el al ponérsela ve que todo su alrededor se pone a su favor, Ya en su casa los osos empiezan a decidir quien se queda con la Chaqueta lo cuál se golpearon y deciden deshacerse de la chaqueta porque los dominaba con su poder, lo cual van donde la encontraron y Pardo decide sacrificarse para quitar ese objeto que no les hace bien para su relación de hermanos.



Escena

La aventura cuenta con 6 escenas principales: Callejón de la ciudad donde encuentran la chaqueta, centro comercial, donde hacen las compras y la buena suerte los acompaña, Baño de la cueva de Osos inicia la pelea por ver quien se queda con la chaqueta, sala de la casa donde pelean y golpean a Panda, basurero del callejón pardo lucho contra los poderes de la chaqueta.



Agente

Agencia

Propósito



Pardo

Pardo es un oso que por su naturaleza es protector y controlador hacia sus hermanos por su bienestar, es alegre y optimista, se sacrifica por proteger a sus hermanos ante diferentes circunstancias.

Pardo es un Oso que desea tener el control de todo por el bienestar de sus hermanos

Tener la chaqueta, pero a darse cuenta que no es buena se sacrifica y lucha contra ella por el bien de sus hermanos.



Panda

Panda es un oso que busca encajar en la sociedad humana, es alegre y busca nuevos amigos y se enamora con facilidad, y es muy sensible ante cualquier situación y se enoja por las injusticias.

Panda es un oso alegre, justiciero pero sensible ante cualquier situación

Tener la chaqueta por un momento hasta que se dió cuenta que la chaqueta lo estaba manipulando.



Polar

Polar es un oso que cuida de sus hermanos de una manera menos expresiva, busca proteger a sus hermanos y gran habilidad en el hogar.

Polar es un oso introvertido que actua de una manera minuciosa, para su beneficio.

Tener la chaqueta cuando todos estén distraidos y tener beneficios por el baile, busca el bienestar de sus hermanos.



En el análisis semiótico del episodio de "Jean Jacket" se presentan los parámetros del acto y el escenario que sucede en el episodio, en donde Pardo encuentra una chaqueta con un bordado de un tigre muy llamativo, que tiende a dar suerte a quien lo lleve puesto, pues así genera varias situaciones de eventos afortunados, lo que los lleva a discutir entre los hermanos osos por quién se queda con la chaqueta.

Cada uno de los personajes tiene un agente, una agencia y un propósito que van en relación a como actúan dentro de las acciones de la narrativa. Pardo es el mayor de los osos por lo que tiende a dar órdenes y sacar ventaja por su liderazgo pero siempre está pendiente de sus hermanos. Panda es un oso sensible y alegre que busca justicia e igualdad de las cosas que no le parecen justas. Polar es un oso protector por naturaleza, algo introvertido que acciona según su conveniencia.

La escena es en 6 espacios principales que son fundamentales para tener la armonía y los elementos necesarios para demostrar diferentes acciones que involucran a la siguiente problemática denotante como;

la presencia de animales vertebrados (oso) salvajes interactuando con seres humanos intentando ser parte de esa realidad, aprendiendo la importancia de la hermandad y el compartir.

Y problemáticas connotantes como: la vulnerabilidad a ser posesivos ya sea por un objeto o cualquier cosa. Lo que nos lleva a entender que en su gran mayoría, la trama muestra situaciones de sobre salir o controlar un grupo de personas por su conocimiento o condición física, sin considerar los sentimientos o deseos de las demás personas, mostrando eventos desafortunados para poder reflexionar como se debe actuar para el beneficio de todos.

ANÁLISIS MORFOLÓGICO - PERSONAJES

		Elementos morfológicos										Principios								
		Punto				Línea				Plano		Forma y Textura				Similitud	Asimetría	Simetría	Semejanza	Pregnancia
		•	■	●	◦	—	—	—	—	■	●	Simple	Multiple	Compuesta	Unitaria					
	Pardo			X		X		X	X	X		X				X	X	X	X	X
	Panda			X		X		X	X	X		X				X	X	X	X	X
	Polar			X		X		X	X	X		X				X	X	X	X	X

Fig 73. Tabla Morfológica, Personajes

PARDO

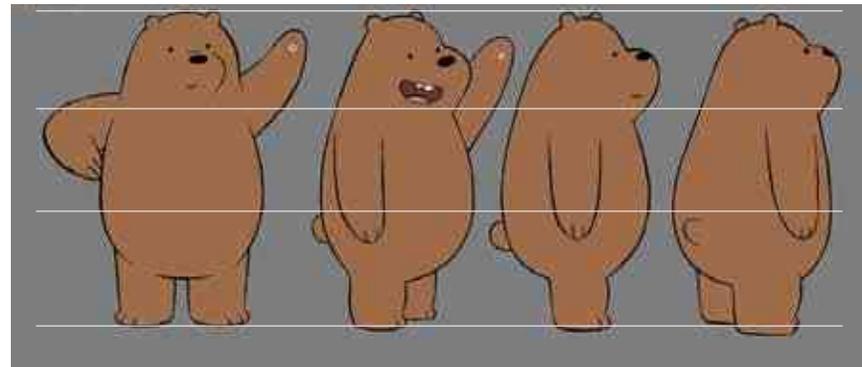
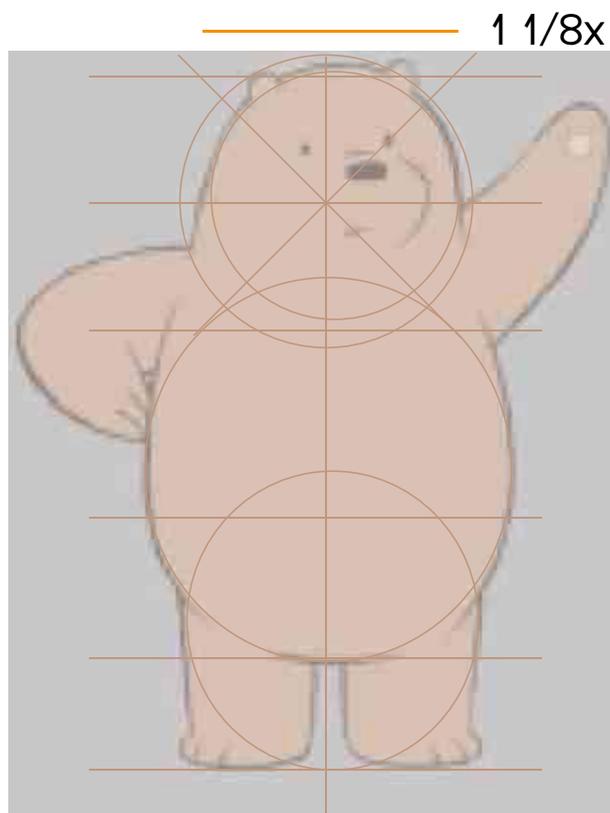


Imagen 40. Model Sheet We Bare Bears, Pardo 3

Colores Cálidos		X	X		X	X	
Colores Fríos							
Colores Neutros	X			X			X

C 9% M 8% Y 9% K 0% #ECE9E7	C 11% M 56% Y 33% K 2% #DC888E	C 38% M 75% Y 59% K 55% #653434	C 60% M 68% Y 66% K 84% #281B15	C 22% M 40% Y 47% K 45% #C0987F	C 36% M 58% Y 69% K 45% #755039	C 0% M 0% Y 0% K 100% #1D1D1B

Combinaciones Cromáticas		Significados	
Complementario		Protección	 Armonía <hr/> Contraste
Complementario dobles		Positivismo	
Complementario divididos		Bondad	
Análogos	X	Simpatía	
Triádicos		Extrovertido	
Monocromáticos	X	Alegría	

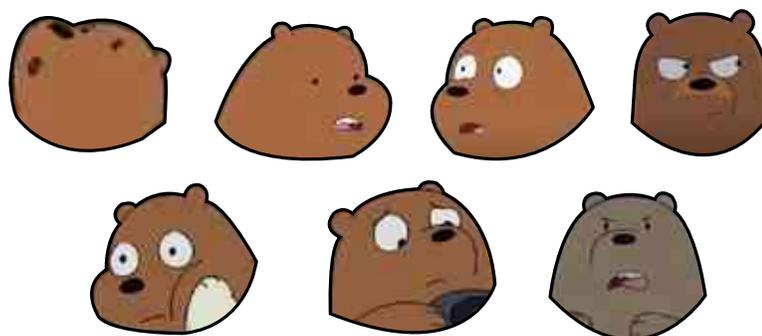
Fig 74. Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico			
Pardo	Tricotromía de las categorías		
	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	Cualisigno Alto Robusto Adulto Alegre Optimista	Índice Representación Gráfica de un oso adulto que lidera el grupo de sus hermanos e incentiva hacer diferentes actividades	Rhema Oso pardo que le gusta ser famoso y ayudar a la gente y proteger a sus hermanos
Secundidad Hecho en Bruto	Sinsigno Cuerpo grande y robusto con gran fuerza muscular y rugido	Icono Características visuales indican que es un oso alegre sociable de gran presencia por su gran tamaño	Dicente Pardo Oso alegre que le gustan el baile contemporáneo y proteger a sus hermanos Líder
Terceridad Ley	Legisigno Personaje de un oso fuerte, alegre y optimista de los tres hermanos, siendo el más divertido, extrovertido y quien hace los planes, se podría considerar el líder de los osos.	Símbolo Pardo evoca Liderazgo, alegría, comprensión, decisión y seguridad	Argumento Pardo es un oso que por su naturaleza es protector y controlador hacia sus hermanos por su bienestar, es alegre y optimista ante diferentes circunstancias. Su lenguaje es optimismo, seguridad e inteligencia



Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía		X	
Equilibrio			X
Simetría		X	
Positivismo	X		
Negativo		X	
Modulación		X	
Peso visual	X		



Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste	X		
Enojado	X		
Confundido		X	
Arrogante		X	
Soprendido	X		
Desesperado		X	

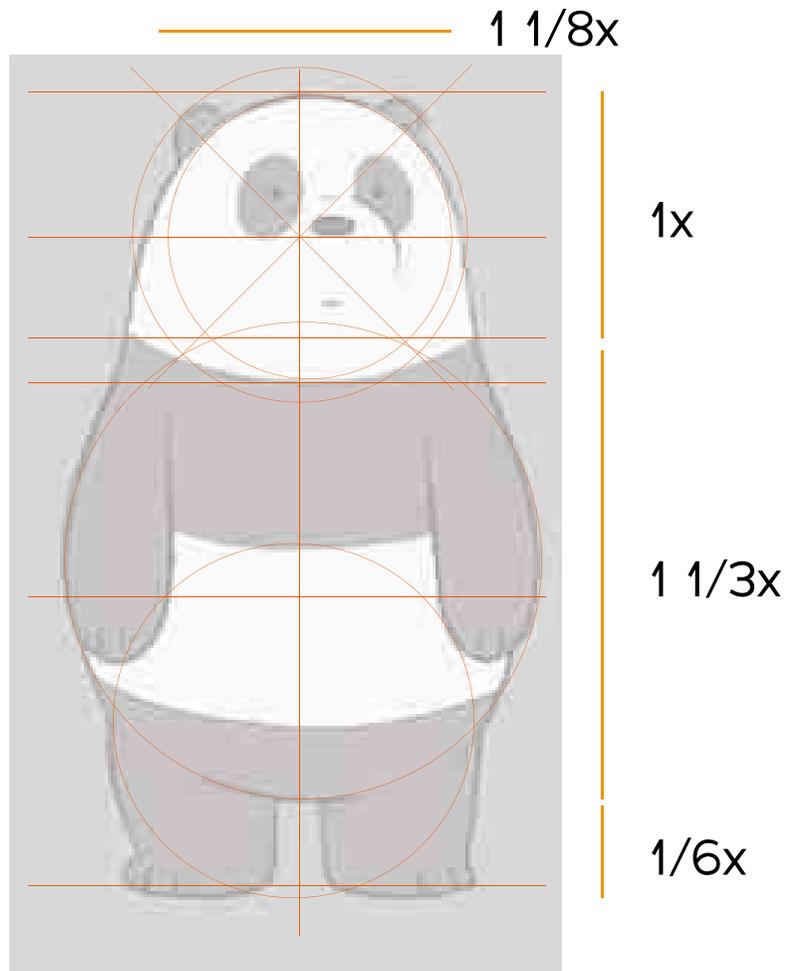
Imagen 41. Model Sheet We Bare Bears, Pardo

Fig 76. Tabla Expresiones. Personajes

En el análisis morfológico y semiótico de Pardo muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente circulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de tres cabezas de forma circular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje robusto mostrando gráficamente la iconicidad de la forma de un oso. Su cromática está en relación a su pelaje ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea una armonía con colores neutros y cálidos, gracias a las combinaciones monocromáticas que reflejan significados de protección, bondad y

alegría. mostrando positivismo y peso visual con los personajes. Pardo tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al equilibrio y fortaleza que con las expresiones corporales y faciales muestra superioridad y liderazgo. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es oso protector y controlador hacia sus hermanos, además actúa de manera optimista ante cualquier situación. pero también connota, individualidad y manipulación al tomar una decisión o realizar una acción que involucre a sus hermanos.

PANDA



C 9% M 8% Y 9% K 0% #ECE9E7	C 11% M 56% Y 33% K 2% #DC888E	C 38% M 75% Y 59% K 55% #653434	C 60% M 68% Y 66% K 84% #281B15	C 42% M 39% Y 45% K 23% #8B8075	C 67% M 56% Y 54% K 59% #3D3D3D	C 0% M 0% Y 0% K 100% #1D1D1B



Imagen 42. Model Sheet We Bare Bears, Panda

Colores Cálidos		X	X				
Colores Fríos							
Colores Neutros	X			X	X	X	X

Combinaciones Cromáticas	
Complementario	
Complementario dobles	
Complementario divididos	
Análogos	X
Triádicos	
Monocromáticos	X

Significados
Calma
Simpatía
Extrovertido
Alegría
Tenacidad
Paz

○
Armonía
●
Contraste

Fig 77. Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico

Panda

Tricotromía de las categorías

	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. SintácticaD	. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	Cualisigno Medio alto Robusto y redondo Adulto Alegre Miedoso	Índice Representación Gráfica de un oso adulto que es vulnerable por sus emociones, pero enseña a sus hermanos sobre la tecnología	Rhema Oso panda enamorado, que le gusta las redes sociales y hacer amigos, busca lo mejor para sus hermanos
Secundidad Hecho en Bruto	Sinsigno Cuerpo grande y robusto y redondo con muchos sentimientos y expresiones tiernas	Icono Características visuales indican que es un oso alegre sociable, sensible e inocente	Dicente Panda Oso alegre que le gustan el anime y la manga junto a los videos juegos . Pasa en su teléfono por las redes sociales.
Terceridad Ley	Legisigno Personaje de un oso sensible, y se enamora con facilidad por internet. Es muy alegre y le encanta pasar el tiempo en su teléfono.	Símbolo Panda evoca Sensibilidad, alegría, inocencia, miedo, negatividad	Argumento Panda es un oso que busca encajar en la sociedad humana, es alegre y busca nuevos amigos y se enamora con facilidad, y es muy sensible ante cualquier situación Su lenguaje es alegría y dulzura



Imagen 43. Model Sheet We Bare Bears, Panda

Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía		X	
Equilibrio		X	
Simetría			X
Positivismo	X		
Negativo	X		
Modulación	X		
Peso visual		X	

Expresiones

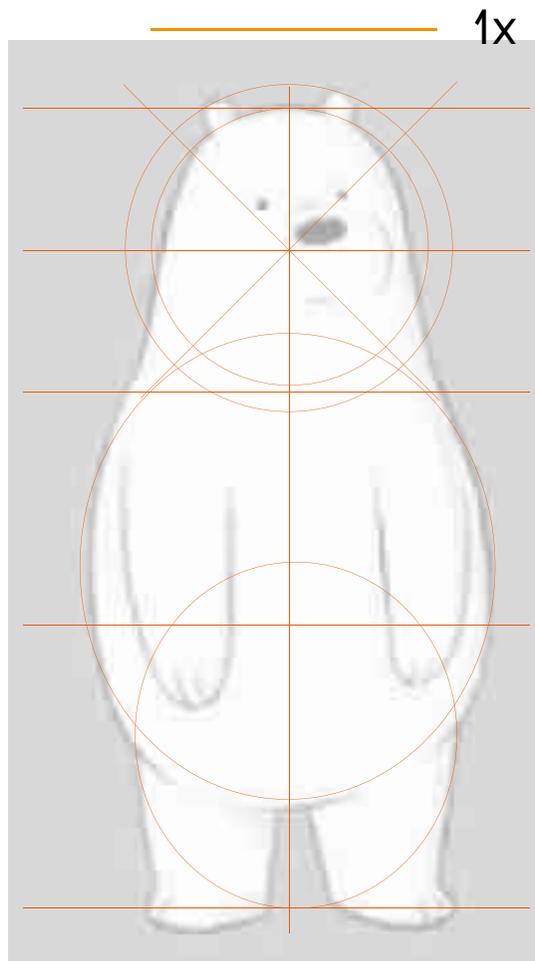
	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste		X	
Enojado	X		
Confundido			X
Arrogante	X		
Soprendido			X
Desesperado		X	

Fig 79. Tabla Expresiones, Personajes

En el análisis morfológico y semiótico de Panda muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente circulares con una franja rectangular en el medio de su cuerpo, para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de tres cabezas de forma circular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje robusto mostrando gráficamente la iconicidad de la forma de un oso panda. Su cromática está en relación a su pelaje ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea un contraste con colores neutros gracias a

las combinaciones monocromáticas y análogas que reflejan significados de calma, tenacidad y paz, mostrando positivismo y sensibilizar con los personajes. Panda tiene grandes fuerzas de expresión dirigido a la modulación que con las expresiones corporales y faciales muestra inocencia y simpatía. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es un oso alegre, que le gusta tener nuevos amigos y es muy sensible especialmente por ser enamorado, pero también connota, autenticidad y colaboración lo que lo lleva a pensar de una manera justa diferentes situaciones.

POLAR



1x

1x

1 1/2x

1/3x

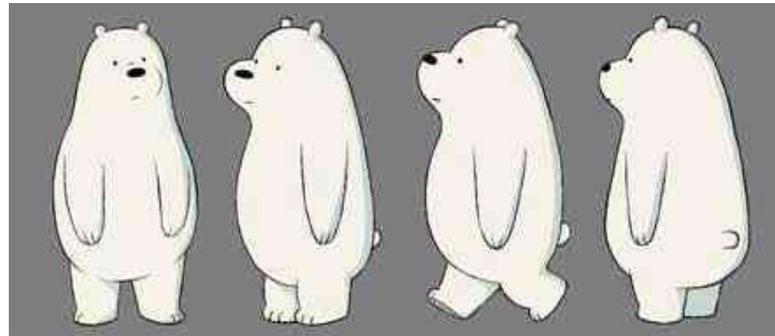


Imagen 44. Model Sheet We Bare Bears, Polar

Colores Cálidos		X	X				
Colores Fríos							
Colores Neutros	X			X	X	X	X

Combinaciones Cromáticas

Complementario	
Complementario dobles	
Complementario divididos	
Análogos	X
Triádicos	
Monocromáticos	X

Significados

Optimismo
Inocencia
Paz
Estabilidad
Valor
Poder

Armonía
<hr/>
Contraste

Fig 80. Tabla Cromática, Personajes

C 1% M 15% Y 89% K 0% #FFD520	C 6% M 33% Y 95% K 0% #EFB011	C 0% M 74% Y 83% K 0% #EB5F33	C 0% M 0% Y 0% K 0% #FFFFFF	C 91% M 79% Y 82% K 97% #000000	C 9% M 75% Y 80% K 1% #DC5438

Análisis Semiótico		
Panda		
Tricotromía de las categorías		
	Representantes	Objeto
	D. SintácticaD	. Semántica
Niveles		Interpretación
	D. Pragmática	
	Cualisigno	Índice
Primeridad Cualidad	Alto Robusto Adulto Neutral Distraido	Representación Gráfica de un oso adulto que no expresa sus emociones con facilidad, es neutral y cuida de sus hermanos
	Sinsigno	Ícono
Secundidad Hecho en Bruto	Cuerpo grande y robusto no se expresa mucho, es neutral y cuida de su hogar y sus hermanos.	Características visuales indican que es un oso feliz con sentimientos profundos y dispuesto a cuidar y proteger
	Legisigno	Símbolo
Terceridad Ley	Personaje de un oso neutral, no expresa mucho sus sentimientos. Es fuerte y con grandes habilidades.	Polar evoca Estado sombrío, neutralidad, protección, fuerza y protección
		Rhema
		Oso polar distraido pero pendiente de sus hermanos para actuar de una manera inteligente
		Dicente
		Polar Oso sombrío y neutral que le encanta su hogar y estar con sus hermanos Le gusta mucho tejer y el patinaje en hielo.
		Argumento
		Polar es un oso que cuida de sus hermanos de una manera menos expresiva, busca proteger a sus hermanos y gran habilidad en el hogar. Su lenguaje es neutral, inteligente.

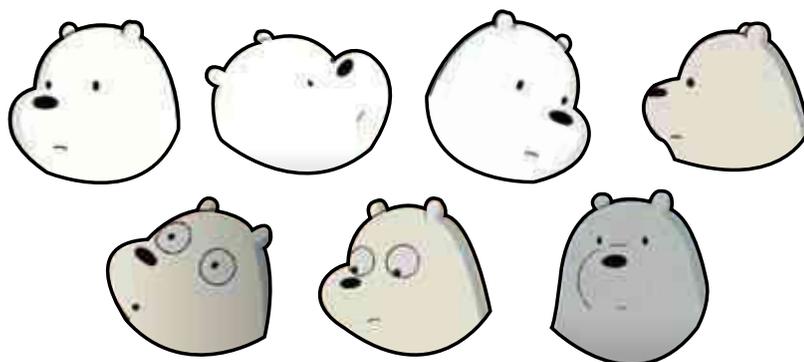


Imagen 45 Model Sheet We Bare Bears, Polar

Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía			X
Equilibrio	X		
Simetría		X	
Positivismo		X	
Negativo			X
Modulación			X
Peso visual			X

Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste			X
Enojado			X
Confundido			X
Arrogante			X
Soprendido		X	
Desesperado			X

Fig 81. Tabla Expresiones, Personajes

En el análisis morfológico y semiótico de Polar muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente circulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de tres cabezas de forma circular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje robusto y alto mostrando gráficamente la iconicidad de la forma de un oso. Su cromática está en relación a su pelaje ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea una armonía con colores neutros, gracias a las combinaciones monocromáticas que reflejan significados de optimismo, inocencia y

estabilidad. mostrando positivismo y armonía con los personajes. Polar tiene grandes fuerzas de expresión dirigido a la modulación y peso visual, que con las expresiones corporales y faciales muestra neutralidad y la estabilidad. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es oso protector que no tiende a mostrar sus sentimientos ni dialogar, pero actúa de manera inteligente, pero también connota, individualidad al ser introvertido al estar haciendo las cosas por su cuenta.

Concluyendo con la reflexión del análisis del episodio y de los personajes de We Bare Bears evidenciamos la eficacia del estudio de la contextualización y morfología del personaje pues se argumenta la presencia de los elementos conceptuales de la gráfica en un nivel de representación simbólico y abstracto donde vemos indicadores de composición corporal y estructural como el punto redondo presente en cada elemento del escenario y personajes, la línea de contorno y objetual, las formas circulares y el color, con combinaciones analógicas y monocromáticas amónicas por colores fríos y neutros que detallan cualidades físicas de los osos y mantienen el equilibrio de la composición de forma simétrica y con acento generando una pregnancia visual y narrativa ya que muestra un mensaje directo para el espectador al demostrar las causas del egoísmo y preferencias por algo material con poderes de buena fortuna y manipulación, en este caso la chaqueta, creando peleas entre hermanos y reflejando el lado oscuro de cada uno de los personajes.

En primera instancia el lenguaje denotativo refleja una etopeya por parte de los osos a realizar acciones, pensamientos, rituales y rasgo internos o externos de los humanos con la intención de adentrarse en formar parte de diferentes eventos casuales de los humanos o simplemente una vida de humanos a pesar que son osos, el hecho de encontrar la chaqueta con buena

suerte generó la pelea por posesión de la chaqueta sin importar la opinión de sus hermanos ni la opción de compartir reluciendo el egoísmo y la individualidad. Gracias a esta información se genera un entendimiento de las acciones de los osos por la comunicación no verbal de los personajes, pues tiene un gran impacto visual por su representación gráfica y detalles de acciones o actividades al adaptar movimientos en dos patas, despertando un pensamiento de asimilación en la mente del consumidor.

Por otra parte los mensajes connotativos son gracias a las diferentes formas de técnicas visuales mostrando la vulnerabilidad de los tres osos a caer en la tentación o manipulación de un objeto material que quiebra sus lazos de hermandad, pero también se evidencia el pensamiento de protección y amor entre hermanos actuando de manera inteligente para evitar caer en el camino del egoísmo que junto a la valentía y lucha de Pardo al ser voluntario para proteger a sus hermanos, lo que se demuestra las acciones positivas y negativas ya que la interacción de los colores demuestra la vulnerabilidad de las acciones, pues la sociología y psicología del color emiten estímulos de dinamismo, lealtad y protección.

Escenarios



Colores Cálidos	x	x					x		
Colores Fríos						x			x
Colores Neutros			x	x	x			x	

Combinaciones Cromáticas		Significados
Complementario		Tenacidad
Complementario dobles		Amistad
Complementario divididos		Celos
Análogos	x	Apatía
Triádicos	x	Seriedad
Monocromáticos	x	Espontaneidad

○

Armonía

●

Contraste

Fig 83. Tabla Cromática, Episodios

En el análisis morfológico del episodio de Star vs. the force of evil, evidenciamos la presencia de los elementos morfológicos, leyes y principios de la gestalt y las características de la cromática dentro de la composición ya que el nivel de iconicidad es simbólico.

En el caso de los elementos morfológicos están presentes de forma dinámica los puntos redondos, líneas objetuales y de contorno de medio grosor, planos y volúmenes geométricos (rectangulares e irregulares) generando posicionamiento, superposición y profundidad en el espacio al igual que un sentido direccional del personaje, junto con texturas simples y

unitarias proyectando relieves simples que crean sombras para caracterizar las superficies del escenario y detalles de personaje que se visualizan dentro de la composición. Así reconocemos los rasgos de las expresiones de los personajes y los elementos u objetos del escenario, consiguiendo una referencia detallada en base a memorias visuales del espacio de la serie animada.

En las leyes y principios de la gestalt está presente la semejanza, la simetría y el acento de los personajes con los personajes efectuado por la pregnancia con el fondo y los personajes por distinguir los escenarios de diferentes dimensiones, donde hay un gran equilibrio y neutralidad con la composición por el posicionamiento de los objetos que brindan mayor entendimiento del mensaje transmitido por los personajes. La cromática es contrastante con los colores fríos y neutros como el morado y tonos azules que resaltan al personaje con los fondos y nos lleva a entender las diferentes situaciones de tenacidad, espontaneidad y amistad basados con el contexto de la historia del episodio y de la ejemplificación de acciones similares en base al conocimiento y la simultaneidad saltos a diferentes dimensiones, además que los colores de la vestimenta son tonos azules, rosados y rojizos que intencionan seriedad y dinamismo lo que nos lleva a una interacción de variaciones tonales de saturación e iluminación en los escenarios.

ANÁLISIS SEMIÓTICO - EPISODIO

Fig 84. Tabla semántica, Episodios

Análisis Semiótico

Acto

Marco prepara un plato de sus "nachos súper increíbles", que Star llama "comida triangular". Antes de que Star pueda probar uno, son interrumpidos por un golpe en la puerta. Star reconoce a la visitante como su vieja amiga Flying Princess Pony Head. Trasladándose a diferentes lugares dimensionales, aparece el padre de Pony Head, King Pony Head. Pony Head le revela a Star que la están enviando a la Escuela de Reforma de St. Olga para princesas rebeldes y quería pasar una última noche de diversión con su mejor amiga. Los guardias, Pony Head y King Pony Head salen a través de un portal. Terminado con una noche de nachos.

Escena

La aventura cuenta con 6 escenas principales: Diaz Household cocina donde preparan los nachos de Marco, Patio de la casa para empezar la aventura de Pony Head, Bounce Lounge, un club de baile en las nubes, Amethyst Arcade, una gran sala de juegos, Star sugiere que Marco y Pony Head jueguen a Lance Lance Revolution, Scum Bucket Club donde bailan Star y Pony Head y la sala de la casa para ver televisión y comer nachos.

Agente

Agencia

Propósito

Star

Star es una princesa adolescente alegre que va a diferentes dimensiones y lucha contra monstruos con la busca del bienestar de los demás. Se divierte junto a sus mejores amigos.

Star es una princesa adolescente alegre que lucha contra monstruos, se divierte mucho y crea conciencia en diferentes situaciones

Star intenta pasar un momento armonioso y de mucha diversión con sus mejores amigos y protegerlos con la intensidad que se lleven bien

Marco

Marco Diaz es un estudiante que es inteligente, práctica karate y lucha contra monstruos junto a Star en diferentes dimensiones.

Marco Diaz es un adolescente tranquilo, amable y calmado que desea mejorar en su confianza y seguridad, creando lazos de amistad con sus amigas

Marco Diaz acompaña a Star a esta nueva aventura y noche de diversión con Pony Head creando un nuevo lazo de amistad con ella.

Pony Head

Pony Head busca pasar una noche divertida con su mejor amiga Star yendo a diferentes dimensiones para bailar y coquetear con chicos audaz y temeraria al escapar de su papá, así como sarcástica y relajada, cuando conoce a Marco.

Pony head es un unicornio adolescente que le encanta ir de fiesta y bailar, a veces dejarse llevar, puede ser bastante competitiva, grosera y descuidada.

Pony Head tiene la intensidad de pasar la última noche de diversión junto con su mejor amiga.

En el análisis semiótico del episodio de "Party with a Pony" se presentan los parámetros del acto y el escenario que sucede en el episodio, en donde Pony visita a Star en la dimensión de la tierra, conociendo al nuevo amigo de Star, Marco, sintiéndose celosa por Marco y llevándolos a eventos en otras dimensiones mostrando su disgusto hacia Marco.

Cada uno de los personajes tiene un agente, una agencia y un propósito que van en relación a como actúan dentro de las acciones de la narrativa. Star es una chica que pelea y busca el bienestar entre los monstruos, se divierte con sus amigos y busca siempre una sonrisa. Marco es un chico de la tierra que conoce a Star y forma parte de muchas aventuras con ella, buscando su confianza personal. Pony Head es un ser mágico y mejor amiga de Star, busca divertirse con sus amigas y coquetear con los chicos.

La escena es en 6 espacios principales que son fundamentales para tener contraste y los elementos necesarios para demostrar diferentes acciones que involucran directamente la siguiente problemática denotante; un viaje de Pony Head a diferentes dimensiones con Star y divertirse, pero está presente Marco, el nuevo amigo de Star, donde hay cierta rivalidad entre Pony Head y

Marco por ser el único amigo ante Star Butterfly llevándolos a diferentes escenarios con la intención de huir de unos guardias reales que buscan a Pony para que vaya a su escuela. Y problemáticas connotantes como: el hecho de escapar entre dimensiones mágicas sin conocer los diferentes monstruos que se pueden encontrar, ocultar un castigo para obtener ventajas y apreciación por parte de otros seres mágicos y también la desigualdad de pensamientos junto a las reflexiones de sentimientos y la importancia de la amistad ante cualquier dificultad.

Lo que nos lleva a entender que en su gran mayoría, la trama muestra situaciones de amistad, limitando o permitiendo ingresar a otros dentro de ese círculo de amistad por buscar la "autenticidad", lo que lleva a acciones de una manera amenazante con la intención de intimidar, pero muestra la reflexión de aceptación y valoración hacia los demás para actuar y accionar de la manera correcta.

ANÁLISIS MORFOLÓGICO - PERSONAJES

Elementos morfológicos

Principios

		Punto				Línea				Plano		Forma y Textura				Similitud	Asimetría	Simetría	Semejanza	Pregnancia
		■	■	●	●	—	—	—	—	●	●	Simple	Multiple	Compuesta	Unitaria					
	Pardo			x		x			x		x					x	x			x
	Panda			x		x			x		x					x	x		x	x
	Polar				x				x		x					x	x		x	x

Fig 85. Tabla Morfológica, Personajes

STAR BUTTERFLY

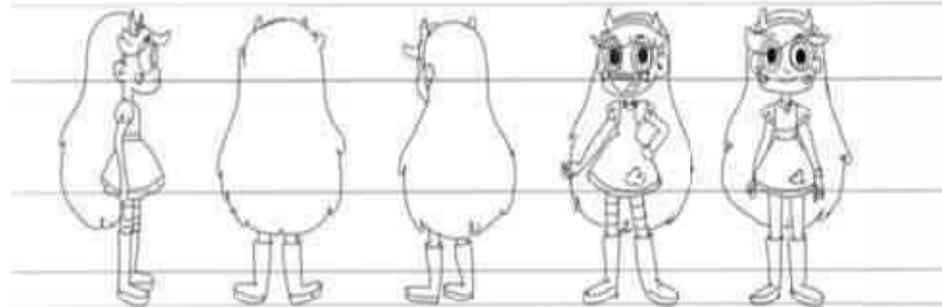


Imagen 46. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Star Butterfly 4

Colores Cálidos	x	x		x		x		
Colores Fríos			x		x		x	x
Colores Neutros								x

Combinaciones Cromáticas	
Complementario	X
Complementario dobles	X
Complementario divididos	
Análogos	X
Triádicos	X
Monocromáticos	X

Significados
Inteligencia
Lealtad
Crecimiento
Sabiduría
Alegría
Inexperiencia

●
Armonía
—
○
Contraste

Fig 86. Tabla Cromática, Personajes

C 5% M 10% Y 59% K 0% #F8E081	C 0% M 14% Y 20% K 0% #FDE4D1	C 54% M 20% Y 11% K 0% #3B3B3B	C 46% M 0% Y 38% K 0% #81B1D0	C 0% M 58% Y 38% K 0% #96CEB2	C 13% M 88% Y 34% K 3% #F08986	C 48% M 86% Y 34% K 3% #D03A6A	C 48% M 86% Y 34% K 33% #752E53	C 0% M 0% Y 0% K 100% #1D1D1B

Análisis Semiótico

Star Buttergly

Tricotromía de las categorías

	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. SintácticaD	. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	<p>Cualisigno</p> <p>Pequeña Delgado Adolescente Entusiasta Constante</p>	<p>Índice</p> <p>Representación Gráfica de un pincesa adolescente de una dimensión de magia, con habilidades de combate.</p>	<p>Rhema</p> <p>Princesa del reino Mewni que desea aprender a utilizar su Varita mágica. Alegre, lider y responsable.</p>
Secunidad Hecho en Bruto	<p>Sinsigno</p> <p>Cuerpo pequeño y delgado de una princesa adolescente, cabeza mediana y cuadrada Vestidos de princesa y bolsitos tiernos.</p>	<p>Icono</p> <p>Características visuales indican que es una adolescente alegre y enérgica, que busca el bien entre las dimensiones.</p>	<p>Dicente</p> <p>Star: Chica que le gusta ayudar a los demás es alegre y busca la felicidad, junto a sus mejores amigos.</p>
Terceridad Ley	<p>Legisigno</p> <p>Personaje de una princesa adolescente alegre que lucha contra monstruos y busca el bienestar de todas las dimensiones Alegre, impulsiva, responsablem perseverante</p>	<p>Símbolo</p> <p>Star evoca tranquilidad, alegría, entusiasmo, magia. responsabilidad y liderazgo.</p>	<p>Argumento</p> <p>Star es una princesa adolescente alegre que va a diferentes dimensiones y lucha contra monstruos con la busca del bienestar de los demás, con la intención de saber manejar su varita mágica. Su lenguaje es de alegría y responsabilidad.</p>



Imagen 47. Model Sheet Star vs. The forces of evil, Star

Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía	X		
Equilibrio		X	
Simetría		X	
Positivismo	X		
Negativo		X	
Modulación	X		
Peso visual		X	

Expresiones

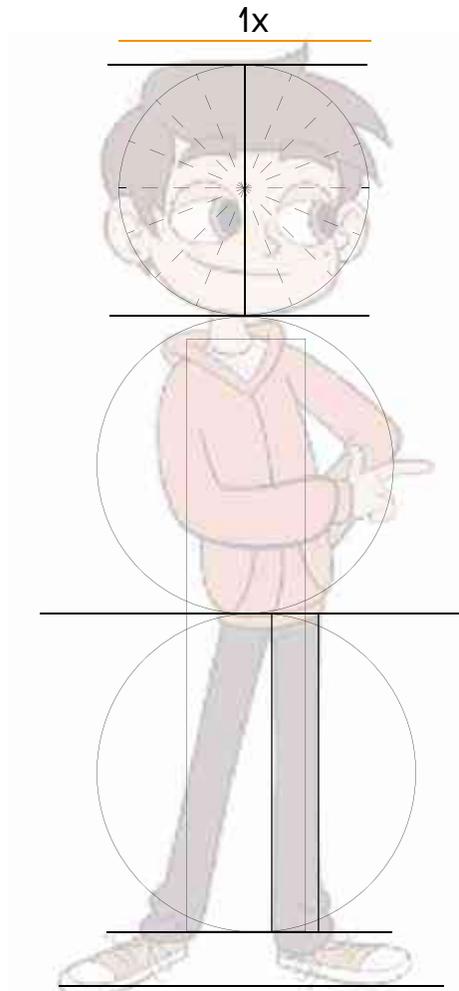
	Alto	Medio	Bajo
Feliz	X		
Triste	X		
Enojado		X	
Confundido			X
Arrogante		X	
Soprendido		X	
Desesperado			X

Fig 88. Tabla Expresiones, Personajes

En el análisis morfológico y semiótico de Star Butterfly muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno gruesas y medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente rectangulares e irregulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de cuatro cabezas de forma redonda/cuadrada manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje delgado mostrando gráficamente la iconicidad de la forma y semejanza de un ser humano como lo conocemos. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea una armonía con colores fríos

y neutros y su color de piel gracias a las combinaciones análogas, complementarias y triádicas que reflejan significados de inteligencia, lealtad y crecimiento mostrando un gran positivismo con los personajes. Star tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al positivismo y armonía visual, que con las expresiones corporales y faciales muestra la felicidad y tristeza del personaje. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es una chica adolescente alegre y divertida que busca el bienestar de sus amigos, pero también connota, energía, cuidado y sabiduría por su sensibilidad y entendimiento.

MARCO DIAZ



C 51% M 73% Y 55% K 74% #3D2325	C 5% M 40% Y 36% K 0% #EDAD9B	C 33% M 67% Y 75% K 38% #834B33	C 26% M 19% Y 16% K 1% #C7C8CE	C 16% M 85% Y 65% K 5% #C94148	C 64% M 62% Y 56% K 67% #383131	C 31% M 44% Y 69% K 23% #9E7C4F	C 2% M 1% Y 5% K 0% #FDFCF5	C 0% M 0% Y 0% K 100% #1D1D1B



Imagen 48. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Marco Diaz

1x

1 1/8x

Colores Cálidos	x	x	x		x		x	
Colores Fríos				x				
Colores Neutros						x	x	x

1 1/4 x

Combinaciones Cromáticas		Significados
Complementario		Entusiasmo Poder Pasión Lucha Vitalidad Actividad
Complementario dobles		
Complementario divididos		
Análogos	x	
Triádicos		
Monocromáticos	x	

	Armonía
	Contraste

Fig 89 Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico			
Marco Diaz			
Tricotromía de las categorías			
	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	<p>Cualisigno</p> <p>Pequeño Delgado Adolescente Inseguro Confiado</p>	<p>Índice</p> <p>Representación Gráfica de un adolescente latinoamericano, estudiante que cuida de su amiga.</p>	<p>Rhema</p> <p>Estudiante que es inteligente, práctica karate y lucha contra monstruos junto a Star en diferentes dimensiones. Amable, responsable, solidario y alegre..</p>
Securidad Hecho en Bruto	<p>Sinsigno</p> <p>Cuerpo pequeño y delgado de un adolescente, cabeza grande y cuadrada. Adolescente solitario viste con ropa sencilla</p>	<p>Icono</p> <p>Características visuales indican que es un adolescente tranquilo, amable y calmado que desea mejorar en su confianza y seguridad</p>	<p>Dicente</p> <p>Marco Diaz: Estudiante responsable y amable, acompaña a Star a luchar contra monstruos y hacer el bien hacia los demás.</p>
Terceridad Ley	<p>Legisigno</p> <p>Personaje es un adolescente de la tierra, estudiante muy inteligente y responsable que tiene mucho cuidado por si mismo tranquilo y confiado. Practica artes marciales lo que le genera un equilibrio y libertad.</p>	<p>Símbolo</p> <p>Marco evoca tranquilidad, calma, amabilidad, alegría, responsabilidad, seguridad y actitud.</p>	<p>Argumento</p> <p>Marco Diaz es un adolescente amable, responsable, muy organizado y solidario con los demás. Lucha con la confianza en sí mismo Su lenguaje es de alegría y actitud.</p>



Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía	X		
Equilibrio		X	
Simetría		X	
Positivismo		X	
Negativo			X
Modulación		X	
Peso Visual		X	



Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz		X	
Triste		X	
Enojado		X	
Confundido			X
Arrogante			X
Soprendido	X		
Desesperado		X	

Fig 91. Tabla Expresiones, Personajes

Imagen 49. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Marco Diaz

En el análisis morfológico y semiótico de Marco Díaz muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno de medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente rectangulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de cuatro cabezas de forma redonda/cuadrada manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje delgado mostrando gráficamente la iconicidad de la forma y semejanza de un ser humano como lo conocemos. Su cromática está en relación a su vestuario ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea una armonía con colores cálidos y su color de piel gracias

a las combinaciones análogas y triádicas que reflejan significados de pasión, lucha y el entusiasmo, mostrando un peso visual con los personajes. Marco tiene grandes fuerzas de expresión dirigido al positivismo y armonía narrativa, que con las expresiones corporales y faciales muestra su felicidad y sorpresa del personaje. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es un chico adolescente amable y dispuesto a cualquier actividad de lucha y protección, donde busca su seguridad y confianza. pero también connota, desconfianza, suspenso y reacción personal por sus inseguridades.

BART SIMPSON

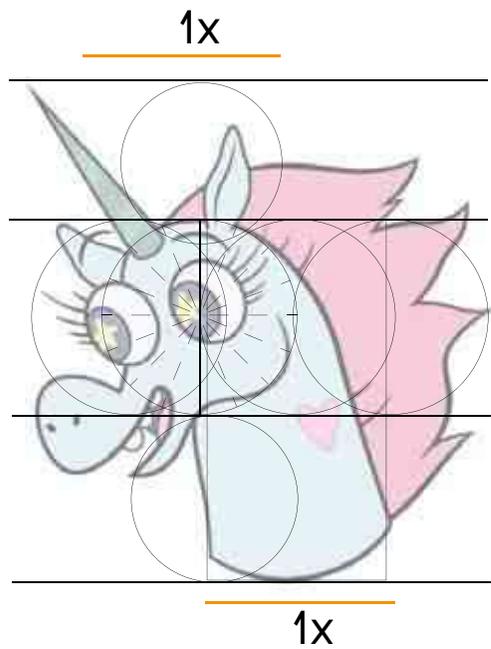


Imagen 50. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Pony Head

Colores Cálidos	x	x			x				
Colores Fríos			x	x		x	x		
Colores Neutros								x	x

C 9% M 79% Y 14% K 0% #DE5A8E	C 0% M 46% Y 0% K 0% #DE5A8E	C 31% M 0% Y 16% K 0% #BDE1DF	C 81% M 44% Y 35% K 21% #30677C	C 5% M 7% Y 58% K 0% #F8E483	C 71% M 41% Y 51% K 33% #466462	C 67% M 4% Y 47% K 0% #4FB39B	C 0% M 1% Y 2% K 0% #FFF9FC	C 0% M 0% Y 0% K 100% #1D1D1B

Combinaciones Cromáticas	
Complementario	
Complementario dobles	X
Complementario divididos	
Análogos	X
Triádicos	X
Monocromáticos	X

Significados
Energía
Entusiasmo
Alegría
Locura
Exceso
Sociabilidad

Armonía
<hr/>
Contraste

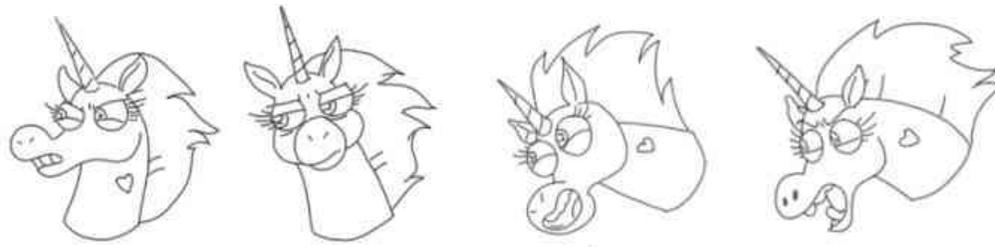
Fig 92. Tabla Cromática, Personajes

Análisis Semiótico

Pony Head

Tricotromía de las categorías

	Representantes	Objeto	Interpretación
Niveles	D. Sintáctica	D. Semántica	D. Pragmática
Primeridad Cualidad	<p>Cualisigno</p> <p>Pequeño Delgado Adolescente Fiestera Audaz</p>	<p>Índice</p> <p>Representación Gráfica de una representación de un unicornio florador con expresiones humanas</p>	<p>Rhema</p> <p>Unicornio que le encanta ir de fiesta y bailar, bastante competitiva Audaz y temeraria, sarcástica y relajada.</p>
Secundidad Hecho en Bruto	<p>Sinsigno</p> <p>Cabeza de caballo pequeña y delgada, con un cuerno de unicornio, con colores de fantasía.</p>	<p>Icono</p> <p>Características visuales indican que es un unicornio adolescente, que le gusta la fiestas y la diversión con sus amigos.</p>	<p>Dicente</p> <p>Pony Head: Unicornio adolescente que le encanta ir de fiesta y bailar, a veces dejarse llevar, puede ser bastante competitiva, grosera y descuidada.</p>
Terceridad Ley	<p>Legisigno</p> <p>Personaje de una chica unicornio adolescente que le gusta mucho las fiestas, divertirse, maquillajes y los drama, Coquetear con chicos y puede ser bastante audaz y temeraria, así como sarcástica y relajada.</p>	<p>Símbolo</p> <p>Pony Head evoca Impulsividad, alegría, diversión, audacia, lealtad y compromiso.</p>	<p>Argumento</p> <p>Pony Head es una chica unicornio adolescente fiestera y alegre que le gusta las aventuras y la diversión juntos a sus mejores amigos. Su lenguaje es de felicidad y simplicidad.</p>



Fuerzas de Expresión

	Alto	Medio	Bajo
Armonía	X		
Equilibrio		X	
Simetría		X	
Positivismo	X		
Negativo		X	
Modulación	X		
Peso visual	X		



Expresiones

	Alto	Medio	Bajo
Feliz	X		
Triste		X	
Enojado	X		
Confundido			X
Arrogante	X		
Soprendido		X	
Desesperado		X	

Fig 94. Tabla Expresiones, Personajes

Imagen 51. Model Sheet Star vs. the forces of evil, Pony Head

En el análisis morfológico y semiótico de Pony Head muestra gráficamente la proporción y estructura del personaje evidenciando la presencia de un sistema gráfico de la serie animada como el punto redondo, la línea de contorno gruesas y medio grosor resaltando la composición y modulando la forma y los planos geométricos especialmente rectangulares e irregulares para mostrar la estructura de su cuerpo, el personaje está compuesto por dimensiones de una cabezas y media de forma rectangular manteniendo un equilibrio corporal, haciendo un personaje energético mostrando gráficamente la abstracción de la forma. Su cromática está en relación a su pelaje ya que la presencia del color y las texturas nos llevan a la interpretación de la composición del personaje donde se crea un contraste con colores fríos y cálidos gracias a las

combinaciones análogas, complementarias dobles y triádicas que reflejan significados de alegría, locura y excesos. mostrando un gran positivismo con los personajes. Pony Head tiene grandes fuerzas de expresión dirigido a la armonía, modulación y un gran peso visual, que con las expresiones corporales y faciales muestra la felicidad, la arrogancia y el enojo del personaje. Todo esto tiene sentido con el trasfondo del personaje y el mensaje semiótico pues gracias a las expresiones podemos denotar que es una chica que busca divertirse y tener nuevas aventuras de manera competitiva. pero también connota, sensibilidad y preocupación a perder un ser querido, como lo es Star.



Concluyendo con la reflexión del análisis del episodio y de los personajes de Star vs. the forces of evil evidenciamos la eficacia del estudio de la contextualización y morfología del personaje pues se argumenta la presencia de los elementos conceptuales de la gráfica en un nivel de representación simbólico y abstracto donde vemos indicadores de composición corporal y estructural como el punto redondo presente en cada elemento del escenario y personajes, la línea de contorno y objetual, las formas rectangulares y el color, con combinaciones analógicas, complementarias, triádicas y monocromáticas amónicas y contrastantes por colores fríos y neutros que detallan cualidades físicas de los personajes y el escenario que mantienen el equilibrio de la composición de forma simétrica y con acento generando una pregnancia visual y narrativa, ya que muestra un mensaje directo para el espectador al demostrar las diferentes situaciones y aventuras por varias dimensiones mágicas de los tres amigos, que llegan a producir alborotos entre los seres mágicos por tener una exclusividad en una amistad.

En primera instancia el lenguaje denotativo refleja una metáfora de ciertas situaciones de amistad, donde existe una aventura entre amigos y visitan diferentes fiestas y salones de juegos de dimensiones mágicas para pasar un último momento juntos. pero Pony head, toma ciertas actitudes groseras ante Marco por estar con Star creando cierta rivalidad y juegos de

superación, olvidando que Pony Head huye de unos guardias de su papá. Gracias a esta información se genera un entendimiento de las acciones de los personajes por la comunicación no verbal, pues tiene un gran impacto visual por su representación gráfica y detalles de acciones o actividades al adaptar escenarios mágicos, despertando un pensamiento de fantasía en la mente del consumidor.

Por otra parte los mensajes connotativos son gracias a las diferentes formas de técnicas visuales mostrando la envidia y el egoísmo de Pony Head hacia Marco tratándolo de una manera burlesca y amenazante, generando miedo y desconfianza en Marco y creando escenarios tensos hasta que Star actúa de manera reflexiva e inteligente para demostrar que Pony es importante para ella al igual que Marco, mostrando lo bien que trabajarían juntos en la protección de cada uno, generando un nuevo lazo de amistad y compromiso. lo que se demuestra las acciones positivas y negativas ya que la interacción de los colores demuestra la comprensión y aceptación de un nuevo amigo, pues la sociología y psicología del color emiten estímulos de compromiso, protección y sabiduría.

4.4 CONCLUSIONES

Con el análisis morfo-semántico de los episodios y en especial el análisis de los personajes principales, evidenciamos de manera morfológica la importancia que tiene el personaje en la transmisión de un mensaje visual, pues con la interacción de los elementos conceptuales podemos determinar la relación del espacio entre los elementos gráficos para tener una estructura homogénea que es atractiva para el espectador además que cumple la función de ser una guía para entender el contenido y resaltar la contextualización del personaje conociendo a mayor profundidad las relaciones y acciones que realiza el personaje por su personalidad y la toma de decisiones al momento de actuar.

Esto nos lleva a observar el valor de la composición gráfica, ya que están presentes elementos morfológicos que actúan de manera eficiente para dar significado y forma en la estructura corporal de los personajes, mostrando elementos como el punto redondo para señalar puntos de enfoque como la mirada, las líneas gruesas y delgadas que detallan y crean contornos para destacar siluetas de los personajes, también los planos geométricos como figuras redondas, triangulares y rectangulares son importantes para determinar una estructura o forma del personaje asemejándose a un cuerpo humano y dando una autenticidad en su estructura corporal especialmente en su cabeza y tronco que junto a las combinaciones cromáticas de su vestuario. cómo las combinaciones complementarias y análogas, otorgan la presencia de colores cálidos, fríos y neutros creando un contraste con su color de piel y esto nos ayuda a diferenciar a simple vista el fondo y resaltar al personaje, por lo que interpretamos los significados bajo experiencias y conocimientos previos por la contextualización de la investigación en base a

la sociología y psicología del color relacionando significados de color y lenguaje no verbal obteniendo los siguientes significados representativos como la inteligencia, idealismos, protección, alegría y actividad, pues cada personaje tiene un perfil y un objetivo específico para comunicar de manera directa las expresiones y mensajes en los ojos del espectador.

Cabe recalcar que los elementos de las leyes y principios de la gestalt aplicados actúan directamente con los parámetros de la morfología pero también semiótica, gracias al equilibrio visual, donde están presentes las leyes de acento y neutralidad del personaje y del fondo o escenario, dirigiéndonos a una interpretación del signo (personaje), el significante (mensaje verbal) y el significado (interpretaciones simbólicas) dándonos a conocer los niveles de representación y expresividad, en este caso se evidenció la representación abstracta por la simplicidad de sus personajes y la representación simbólica al ser un detonante figurativo con la narrativa, pues los niños y jóvenes tienen mayor impacto visual por la gráfica, ya que en la psiquis e interpretaciones aplican la asimilación con el mensaje verbal y visual logrando una representación de simbolismo por ser una descripción gráfica directa de enseñanza subjetiva. Además que los niveles de expresividad en sus rostros son altos, especialmente en las emociones y sensaciones como alegría, sátira, enojo, reflexión y burla brindando un gran número de interpretaciones y mensajes positivos y negativos en la memoria de los niños y jóvenes.

4.5 ANÁLISIS COMPARATIVO

Planteándonos sobre un método investigativo, el análisis comparativo tiene el concepto de comparación que pueden derivarse de dos acepciones: una general, que se refiere a la actividad mental lógica, que consiste en observar semejanzas y diferencias en dos o más elementos gráficos; y una acepción más reducida, que considera la comparación como un procedimiento sistemático y ordenado para examinar relaciones, semejanzas y diferencias entre dos objetos o más elementos o fenómenos, con la intención de extraer determinadas conclusiones. Este análisis recurre, por un lado, al uso de hipótesis y teorías, y, por otro, a la selección sistemática de los casos investigados. Así pues, comparar equivale, en gran medida, a controlar las posibles fuentes de variación de la ocurrencia de un fenómeno social (Sartori, 1970)

Por lo que al comparar los resultados de los análisis morfológicos y semióticos obtendremos resultados importantes sobre el mensaje que transmiten las series animadas en los niños y jóvenes, y a la misma vez determinar el nivel de expresividad e importancia en la mente del espectador.

Imagen 52. Pia Semiotica, 2019



Análisis Comparativo

Personajes Series Animadas Satíricas



Rick Sánchez



Morty Smith



Summer Smith



Homer Simpson



Bart Simpson



Lisa Simpson

Características de Forma

Geométrica/ Orgánica
Tipo de Textura
Significado de Forma
Color Cálido/Frío
Significado de color
Realismo/ Abstracción/Símbolo

Geométrica
 Simple y Unitaria
 Ciencia y Poder
 Fríos (Azul)
 Frialdad, Inteligencia
 Simbolismo

Geométrica
 Simple
 Flexible
 Cálidos (Amarillo)
 Joven, Tranquilidad
 Simbolismo

Geométrica y orgánica
 Simple y Unitaria
 Adapatabilidad
 Cálidos (Naranja)
 Encanto, sobriedad

Geométrica
 Simple
 Protección
 Cálido (Amarillo)
 Responsabilidad
 Simbolismo

Geométrica y Orgánica
 Simple
 Movimiento
 Cálido (Amarillo)
 Revolución
 Simbolismo

Geométrica
 Simple
 Justicia y poder
 Cálido (Naranja)
 Idealismo
 Simbolismo

Características de Apariencia

Hombre/Mujer/Animal
Adulto/Joven/Niño
Robusto/Delgado

Hombre
 Adulto-anciano
 Delgado

Hombre
 Joven
 Delgado

Mujer
 Joven
 Delgada pero con curvas

Hombre
 Adulto
 Gordo

Hombre
 Niño
 Delgado y robusto

Mujer
 Niña
 Delgada

Aspectos morales

Ejemplar/ Deporable
Creencias
Actividad
Valores
Grupo Social
Educación

Deporable
 Agnosticismo
 Viaje Dimensional
 Perseverancia
 Medio-Alto
 Doctoral

Deporable
 Agnosticismo
 Ver televisión
 Consideración
 Medio-Alto
 Secundaria

Ejemplar,
 Agnosticismo
 Estar en el celular
 Perseverancia
 Medio-Alto
 Secundaria

Deporable
 Protestante
 Beber cerveza
 Compromiso
 Medio-Alto
 Secundaria

Travieso
 Protestante
 Salir con amigos
 Protección
 Medio-Alto
 Básica

Ejemplar
 Izquierdista
 Autodiácta, estudio
 Sinceridad
 Medio-Alto
 Básica/Secundaria

Características Semióticas

Mensajes Positivos
 Simpatía/Valores/
 Modales/Inteligencia
Mensajes Negativos
 Vulgaridad/Burla-
 Desprecio/ Violencia/
 Inmortalidad
Icono/índice/Símbolo

Protección
 Compromiso
 Vulgaridad, Burla
 Inmortalidad
 Icono

Compromiso
 Simpatía
 Vulgaridad
 Ignorancia
 Icono

Simpatía
 Corrección
 Burla, Desprecio
 Inmoralidad
 Icono

Corrección
 Burla
 Icono

Protección
 Burla
 Icono

Simpatía y carismática
 Narcisismo
 Icono

Análisis Comparativo

Personajes Series Animadas Infantiles



Pardo



Panda



Polar



Star Butterfly



Marco Diaz



Pony Head

Características de Forma

Geométrico	Geométrico	Geométrico	Geométrico	Geométrico	Geométrico y Orgánico	Geométrica/ Orgánica
Simple y Unitario	Unitario y multiple	Unitario y multiple	Simples y unitaria	Simple	Simple y unitario	Tipo de Textura
Protección	Adaptabilidad	Fortaleza	Unión	Seguridad	Creatividad	Significado de Forma
Cálido (Café)	Neutrales (B/N)	Neutral,Frío (B)	Fríos (Violeta)	Cálidos (Rojo)	Frío(Verdeazulado)	Color Cálido/Frío
Extrovertido	Calma	Protección y valor	Lealtad, alegría	Vitalidad, Lucha	Energía, alegría	Significado de color
Realismo y Simbolismo	Realismo y Simbolismo	Realismo y Simbolismo	Simbolismo	Simbolismo	Abstracción y Simbolismo	Realismo/ Abstracción/Símbolo

Características de Apariencia

Animal	Animal	Animal	Mujer	Hombre	Animal	Hombre/Mujer/Animal
Adulto	Adulto	Adulto	Joven	Joven	Joven	Adulto/Joven/Niño
Robusto,gordo	Robusto,gordo	Robusto,gordo	Delgada	Delgado	Delgado	Robusto/Delgado

Aspectos morales

Ejemplar	Ejemplar	Ejemplar	Ejemplar	Ejemplar	Travesía	Ejemplar/ Deprorable
Antropomórfico	Antropomórfico	Antropomórfico	Prejuicios	Agnosticismo	Egocentrismo	Creencias
Ejercicio y ayuda	Conocer amigos	Limpieza, patinaje	Lucha y fiestas	Karate, nachos	Bailar y divertirse	Actividad
Amabilidad	Amor	Compromiso	Consideración	Compromiso	Amistad	Valores
Medio	Medio	Medio	Alto	Medio-Alto	Alto	Grupo Social
Ninguna	Ninguna	Ninguna	Secundaria	Secundaria	Secundaria	Educación

Características Semióticas

Simpatía, compromiso, protección	Simpatía, alegría, paz	Simpatía, comprensión, feliz	Simpatía, alegría constancia	Simpatía, poder, alegría, decisión	Simpatía, alegría, diversión	Mensajes Positivos Simpatía/Valores/ Modales/Inteligencia
Individualidad	Tenacidad	Individualidad	Inexperiencia	Inseguridad	Sarcasmo	Mensajes Negativos Vulgaridad/Burla- Desprecio/ Violencia/ Inmortalidad
Icono/Símbolo	Icono/Símbolo	Icono/Símbolo	Icono	Icono	Símbolo	Icono/índice/Símbolo

EXPLICACIÓN

4.5.1 COMPARACIÓN PERSONAJES

En el análisis comparativo de la morfología y semiótica en los personajes pudimos evidenciar características importantes de la gráfica para determinar similitudes y diferencias entre los personajes de las series animadas satíricas con las series animadas infantiles.

Como lo muestra en el cuadro, en la parte superior se encuentran los personajes principales de cada serie animada y en las columnas externas se encuentran características de morfología evidenciando la presencia de un sistema gráfico de las series animadas, en donde los personajes de las series animadas satíricas están compuestas estructuralmente por el punto irregular y la línea de contorno que resalta la silueta del personaje que están conformadas por formas rectangulares, circulares y triangulares generando posicionamiento de objetos, equilibrio y representación corporal del personaje.

Las características cromáticas de las combinaciones análogas y complementarias de los colores cálidos, fríos y neutros, interpretamos significados de ciencia, poder, jovialidad, revolución e idealismo egocéntrico relacionado con la conducta del color en nuestra población y considerando la personalidad de los personajes de manera simbólica, ya que expresa sensaciones de manera directa. También están las características de apariencia del personaje mostrando que en su mayoría están presentes los hombres y personajes jóvenes y delgados, pues al realizar acciones con dinamismo se necesita una textura

corporal apta para la actividad, además que en los aspectos morales efectúan acciones deplorables que los lleva a ser perseverantes con sus objetivos. Obteniendo las características semióticas, nos presenta los mensajes positivos como, la protección, el compromiso y la corrección en los niños y adolescentes a actuar de manera inteligente y no seguir ejemplos banales que naturalmente es emitido en casa y centros educativos que presentan ejemplos gráficos con formas rectangulares que los lleva a interpretar como un símbolo de protección físico y mental.

Además en los mensajes negativos interpretamos directamente por el lenguaje verbal y no verbal ya que presenta acciones vulgares e inmorales que entendemos como un significado de menosprecio y burla, convirtiendo a las acciones satíricas como una acción normal y sin importancia y esto es gracias a las líneas que detallan las expresiones del rostro, que han dado nombre a ciertos comportamientos con el paso de los años.

En el caso de los personajes de las series animadas infantiles las características de morfología están compuestas estructuralmente por el punto redondo y la línea de contorno que resalta la silueta del personaje, conformadas por formas rectangulares, circulares e irregulares que brinda dinamismo

en la composición generando posicionamiento, equilibrio y representación corporal del personaje que junto con las características cromáticas de las combinaciones análogas y triádicas de los colores fríos y neutros, interpretamos significados de protección, fortaleza, unión, seguridad y alegría relacionado con la conducta del color en nuestra población y considerando la personalidad de los personajes de manera realista y simbólica. También están las características de apariencia del personaje evidenciando que están presentes los hombres, pero las mujeres tienen protagonismo, además que los personajes son jóvenes - adultos/robustos - delgados lo que presenta la diversidad de formas corporales que pueden efectuar cualquier acción por el positivismo de las formas circulares, donde los aspectos morales efectúan acciones ejemplares que los lleva a ser conscientes y comprometidos con las amistades. Las características semióticas plantean mensajes positivos como la simpatía, el compromiso, la comprensión y la alegría mencionando la importancia de los lazos de amistad como de hermandad donde la composición gráfica aplica muchos detalles en las emociones con líneas irregulares para brindar esa emoción. Y en los mensajes negativos tenemos un poco de egocentrismo y egoísmo en primera instancia de los personajes al no tener claro cómo actuar ante una situación nueva.

Esto nos demuestra que las expresiones de los personajes de las series animadas satíricas tienen mayor énfasis en transmitir mensajes indirectos de sátira o burla por las expresiones y estructuras corporales ya que la conducta de la forma y cromática brinda significados que complementan los detalles del personaje al tener más volumen, grosor y valor visual.

Análisis Comparativo

Personajes Series Animadas Satíricas



Rick and Morty



The Simpsons

Características Narrativas

Original

Creación de una parodia

Denotación

Distorsión de el tiempo creando nuevas dimensiones paralelas.

Connotación

Juego de la ciencia con el tiempo de la realidad dimensional

Mundo Propio

Similitud de "Volver al Futuro"

Función Estética

Composición gráfica de equilibrio y contraste.

Familia americana sarcástica.

Actividad de adolescentes a fumar para estar activos siendo necesario para su diario vivir.

Vulnerabilidad de niños a fumar, impresiones falsas de la realidad, adicción.

Ciudad de Springfield

Composición gráfica de equilibrio y contraste

Nivel de Expresividad

Realista

Realista

Abstracción

Simbolismo

Simbolismo

Simbolismo

Mensaje Transmitido

Educar, transmitir en base a los valores

Mostrar de forma drástica la vida real

Final Feliz

Final Dramático

Mostrar de forma drástica la vida irreal y subrealista.

Final Dramático, burla de la apariencia de Rick

Muestra de forma realista la vida cotidiana de niños y jóvenes que pueden llegar a fumar.

Final donde la familia está reunida y Homero hace que Bart sea un luchador por diversión

Características del mensaje

Mensajes Positivos

Simpatía/Valores/ Modales/Inteligencia

Mensajes Negativos

Vulgaridad/Burla- Desprecio/ Violencia/ Inmortalidad

Presentación de un cierto grado de cariño de Rick hacia sus nietos.

Las actividades burlescas de Rick hacia sus nietos, hay violencia e irrespeto.

Valorización y reflexión de Lisa a la acción de fumar a tan corta edad.

Muestra el contrabando de producción de productos sin revisión de salubridad y la obligación a realizar ciertas actividades.

Análisis Comparativo

Personajes Series Animadas Infantiles



Rick and Morty



Rick and Morty

<p>Introducir animales a la vida de humanos</p> <p>Acción de pertenencia a un objeto que tiene "Buena Suerte" pero controladora.</p> <p>Preferencia de un objeto en vez de un tiempo de calidad con sus seres queridos</p> <p>Ciudad de San Francisco</p> <p>Composición gráfica de equilibrio y armonía</p>	<p>Personajes mágicos y de realeza</p> <p>Viaje a diferentes dimensiones de Star con sus mejores amigos donde hay cierta rivalidad.</p> <p>Escapar entre dimensiones mágicas, ocultar un hecho y desigualdad de pensamientos</p> <p>Club en las nubes y sala de juegos espaciales.</p> <p>Composición gráfica de equilibrio, armonía y contraste</p>	<p>Características Narrativas</p> <p>Original</p> <p>Denotación</p> <p>Connotación</p> <p>Mundo Propio</p> <p>Función Estética</p>
<p>Realista</p> <p>Simbolismo</p>	<p>Simbolismo</p>	<p>Nivel de Expresividad</p> <p>Realista</p> <p>Abstracción</p> <p>Simbolismo</p>
<p>Educar, transmitir que la protección entre hermanos vale más que un</p> <p>Final feliz muestra el sacrificio y cariño que hay entre hermanos si ser de la misma especie.</p>	<p>Muestra que no siempre están las fiestas y la diversión sino también responsabilidades y apoyo.</p> <p>Mostrar de forma drástica la vida real</p> <p>Final Muestra que Pony Head cumple su responsabilidad y Star y Marco disfrutaron de una noche de tacos.</p>	<p>Mensaje Transmitido</p> <p>Educar, transmitir en base a los valores</p> <p>Mostrar de forma drástica la vida real</p> <p>Final Feliz</p> <p>Final Dramático</p>
<p>Simpatía, compromiso, lealtad y cariño entre hermanos junto con el apoyo</p> <p>Caer en ser egoístas con las cosas y no compartir al ser posesivos</p>	<p>Simpatía, cariño, diversión, alegría, perdón, comprensión y protección entre Star, Marco y Pony Head.</p> <p>Los celos y rivalidad de Pony ser la única mejor amiga de Star sin conocer a la otra persona y ser grosera con Marco.</p>	<p>Características del mensaje</p> <p>Mensajes Positivos</p> <p>Simpatía/Valores/Modales/Inteligencia</p> <p>Mensajes Negativos</p> <p>Vulgaridad/Burla-Desprecio/ Violencia/ Inmortalidad</p>

EXPLICACIÓN

4.5.2 COMPARACIÓN EPISODIOS

En el análisis comparativo de la morfología y semiótica en los episodios pudimos demostrar características importantes de la gráfica influyente en la interpretación de mensajes positivos y negativos en los niños y jóvenes, presentando similitudes y diferencias entre las series animadas satíricas con las series animadas infantiles.

Como lo muestra en el cuadro, en la parte superior se encuentran los episodios de cada serie animadas y en las columnas externas se encuentran características narrativas mostrando los mensajes denotativos como es el caso de la distorsión del tiempo creando dimensiones paralelas (Rick and Morty), y escenas de niñas y adolescentes fumando (Los Simpsons) lo que nos lleva a interpretar mensajes connotativos como el juego con la ciencia y menosprecio familiar (Rick and Morty) y vulnerabilidad de la sociedad a caer en una adicción (Los Simpsons)

La composición gráfica tiene presente características de morfología evidenciando la presencia de un sistema gráfico de las series animadas, en donde los elementos complementarios u objetos de las series animadas satíricas están compuestas estructuralmente por el punto irregulares y la línea de contorno que resalta la los detalles en las estructuras de los espacios que están conformadas por formas rectangulares generando posicionamiento, yuxtaposición y profundidad del espacio del escenario junto con las características cromáticas de las combinaciones análogas y complementarias y monocromáticas de

los colores especialmente fríos y neutros, interpretamos significados de ciencia, dinamismo, espontaneidad y frialdad relacionado con la conducta del color en los espacios habitacionales y considerando la trama de la historia de manera representativa, ya que expresa sensaciones al crear un ambiente que tiene equilibrio con los personajes y contraste cromática para resaltar al personaje del fondo. Obteniendo un nivel de expresividad simbólico y realista en la mente del espectador, ya que el mensaje transmitido es de forma drástica en un mundo irreal creando símbolos representativos tras experiencias semejantes, pero también muestra de forma realista los problemas sociales vulnerables en los niños, lo que nos lleva a entender los mensajes negativos como; el trato burlesco, el irrespeto y la violencia verbal, familiar y social en la gran mayoría de la trama del episodio.

Asimismo hay mensajes positivos que involucran a las acciones de los personajes presentando cariño y preocupación por los demás junto a la reflexión idealista del consumo del cigarrillo a temprana edad gracias al signo gráfico que visualiza las consecuencias de su consumo.

En el caso de los episodios de las series animadas infantiles las características narrativas muestran los mensajes denotativos como la pertenencia de un objeto material que brinda buena suerte y controla o manipula a la persona que lo lleve puesto, generando peleas por pertenencia (We bare bears), también la presencia de una fiesta con entre amigos en diferentes dimen-

siones mágicas, donde Pony Head siente celos en su círculo de amistad (Star vs. the forces of evil) lo que nos lleva a mensajes connotativos como la decisión de los osos a la elección de la chaqueta que no tiene ningún valor representativo en comparación a pasar tiempo de calidad con sus hermanos, y la etopeya de los personajes al comportarse como humanos (We bare bears) y Pony escapa de las autoridades, proporcionando mentiras y acciones simultáneas, poniendo en peligro a sus amigos, (Star vs. the forces of evil)

La composición gráfica que tiene presente características de morfología evidenciando la presencia de un sistema gráfico de las series animadas, en donde los elementos complementarios u objetos de las series animadas infantiles están compuestas estructuralmente por el punto redondo y la línea de contorno objetual que resalta los detalles en las estructuras de los espacios que están conformadas por formas rectangulares y circulares generando posicionamiento, simetría y profundidad del espacio del escenario junto con las características cromáticas de las combinaciones análogas, complementarias triádicas y monocromáticas de los colores especialmente cálidos, fríos y neutros, interpretamos significados de alegría, juventud, protección y lealtad relacionado con la conducta del color en los espacios habitacionales y considerando la trama de la historia de manera simbólica, ya que expresa emociones al crear un ambiente que tiene equilibrio con los personajes y armonía cromática para resaltar al personaje del fondo.

Obteniendo un nivel de expresividad simbólico ya que el mensaje transmitido es educativa al presentar reflexiones de cómo actuar con las personas demostrando los valores y la moralidad entre hermanos y amigos, lo que nos lleva a entender los mensajes positivos como; la simpatía el compromiso y la lealtad con los seres queridos, permitiendo opiniones y plantear las mejores soluciones, esto se presenta en la gran mayoría de la trama del episodio gracias a la forma y composición de las técnicas visual acentuando los hechos morales. Pero también muestra mensajes negativos que involucran a las acciones de los personajes a actuar de manera egocéntrica y egoísta con la posesión de un objeto o una amistad, que era necesaria para reflexionar y aprender acentuado de manera gráfica por los colores que están presentes en el episodio.

Con esta comparación demostramos que las series animadas satíricas tienen un alto nivel tonal en su lenguaje verbal y visual especialmente por el contraste de los colores y los detalles por las líneas y sombras de las composiciones, ya que presenta directamente mensajes vulgares, junto a mensajes indirectos que llevan a nuevas interpretaciones erróneas y de burla.

4.6 CONCLUSIONES

Como resultado del análisis comparativo morfosemántico, se pudo constatar que las características de la forma y significado tiene gran importancia para la transmisión de un mensaje visual especialmente en una serie animada.

Dentro del análisis morfológico de las series animadas se demostró, como los elementos conceptuales como el punto, línea, plano, forma y textura se involucran directamente en la estructura corporal del personaje, la textura y las leyes de la gestalt accionan con los detalles de la composición del personaje y de los escenarios, pues, por medio de estos elementos mantenemos un orden, posicionamiento y realismo en la ambientación de la serie animada, donde existe una relación con la contextualización del episodio en base a un guión preestablecido, verificando la personalidad y el trasfondo del personaje y manteniendo el equilibrio y simetría de las formas del escenario, pues tienen contexto con el desarrollo y presencia de significados de la forma y color interpretados según la conducta del espectador bajo la pregnancia de experiencias pasadas o interacción con la psiquis en relación a emociones o sensación al momento de visualizar las composiciones gráficas. Por lo que la morfología fue un pilar fundamental para evidenciar la transmisión de un mensaje en las series animadas además de tener el poder a ser recordado de una manera sencilla con el dinamismo y continuidad de las gráficas.

En el análisis semiótico de estas series, se evidenció la relación de signo, significante y significado observando la relación objeto, persona e interpretación logrando entender los mensajes denotativos y connotativos gracias a la descripción de la dimensión pragmática. Se describió los niveles de representación de cada una de las series para relacionarlo con la morfología, obteniendo en su mayoría niveles simbólicos, también se consideró los niveles de expresión para entender de mejor manera el mensaje directo que transmiten los personajes ya que el lenguaje no verbal ayuda al entendimiento de la información y crea sensaciones en el espectador evidenciando que los mensajes no verbales son transmitidos por el rostro, ya que los diferentes gestos indican de manera directa el mensaje y logran permanecer en la mente mediante la repetición e imitación. Estas series animadas tienen un mensaje denotativo pero también presentan diferentes interpretaciones o mensajes connotativos, que puede el personaje aplicar de manera indirecta por medio de la composición gráfica ya que la aplicación de diferentes elementos composicionales llevan a recuerdos pasados enlazando las acciones o significados, lo que genera un nivel de representación de simbolismo visual en la mente del espectador, se presentó acciones de burla y la violencia considerando como la forma correcta de tratar a la gente, siendo contraproducente en el comportamiento y entendimiento moral en los niños y jóvenes.

Gracias a esta información, en el análisis comparativo se aclaró la hipótesis planteada anteriormente sobre la influencia de la morfología y semiótica aplicada en las series animadas satíricas y cómo son representadas visualmente, entendiendo de modo conveniente las características importantes para determinar y conocer el mensaje positivo y negativo de las series animadas en los niños y jóvenes.

Gracias a los elementos conceptuales especialmente la forma, la composición y el color nos brindó conceptos de posicionamiento y estructura para delimitar las interpretaciones según la sociología y psicología de la forma y color al relacionar diferentes emociones y sensaciones con el lenguaje no verbal y el nivel de expresividad, demostrando que las series animadas satíricas presentan un alto nivel de mensajes indirectos, que en la mente del espectador, lo puede mal interpretar y asimilar con una acción buena o correcta, además de la presencia de un vocabulario vulgar y burlesco con imágenes o gráficas explícitas que al ser presentada en niños y jóvenes, por naturaleza lo imitan con gran facilidad, lo que se convierte en series animadas no ejemplares para la educación y aprendizaje de los niños y jóvenes.

CAPÍTULO

5



**CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES**

5.1 CONCLUSIONES

En esta investigación se ha logrado evidenciar la influencia visual de las características morfológicas y semióticas de los personajes de las series animadas satíricas que emiten mensajes para un público mayor de 16 años y no para un público menor. Pues mediante de estas características se puede obtener información para evidenciar cómo se presentan visualmente en la mente del espectador, determinando qué mensajes positivos y negativos se presentan en los niños y jóvenes en Ecuador. Recordando que hoy en día las nuevas generaciones buscan referencias y entretenimiento en su indagación cultural y social afectando directamente en la estructura psíquica del espectador con sensaciones y emociones visuales.

Las series animadas se puede definir como una narración continua de imágenes que muestra un movimiento o una acción, con la intención de transmitir un mensaje visual al público. Tenemos una amplia categorización de series animadas dirigidas hacia niños, jóvenes y adultos, como es el caso de las series animadas satíricas que está dirigida hacia un público mayor de 16 años por presentar un lenguaje visual moralizador, vulgar y burlesco, en comparación a las series animadas infantiles que muestran un lenguaje visual de valoración y educación. Por lo que la actuación de los personajes son de gran importancia para brindar mayor reconocimiento del mensaje que se desea transmitir, y eso es gracias a el diseño y composición de los personajes que muestra y describe la personalidad y el trasfondo del personaje junto a la descripción de la narrativa visual del episodio de las series animadas para conocer su trama, lo que nos permitió profundizar una conceptualización en base a características y composiciones gráficas y de significados.

Como resultado del análisis morfo-semántico en los episodios de las series animadas satíricas e infantiles se pudo deducir la influencia de los elementos conceptuales de la morfología especialmente la influencia de punto, la línea, la forma y el color, pues gracias a la descripción gráfica de estos elementos se consideraron parámetros de composición, posición y equilibrio brindándonos un punto de enfoque claro para percibir la interacción de los elementos generado por el dinamismo de las gráficas, partiendo del conocimiento por el guion establecido, bajo la experimentación de la animación y del espectador, y el nivel de representación gráfico, donde se logró evidenciar la representación simbólica pues presenta ideas completas y complejas al tener diferentes interpretaciones por el código de cultura que lo vuelve un símbolo subjetivo dirigiendo al aprendizaje y reflexión del comportamiento de los elementos morfológicos.

Y en el análisis semiótico evidenciamos de manera directa la interpretación del mensaje gracias al nivel pragmático, que presentó los niveles de iconicidad y niveles de expresión no verbal, ya que es la fuente de mensajes denotativos y connotativos que se generó a partir de la sociología de los gráficos haciéndonos reflexionar en las diferentes interpretaciones de los niños y jóvenes en Ecuador, y más aún en las interpretaciones simbólicas de las series animadas satíricas al presentar un lenguaje verbal y visual de sátira por los mensajes negativos cómo la burla, violencia y vulgaridad en las expresiones de los personajes que llegaron directamente en la mente del espectador.

Lo que nos llevó a realizar un análisis morfo-semántico comparativo de tres personajes principales de las series animadas satíricas e infantiles para ver la influencia del mensaje que transmiten, teniendo como resultado la importancia de los elementos conceptuales de los fundamentos del diseño especialmente las formas que estructuran al personajes cómo las formas circulares y rectangulares, que junto a las combinaciones cromáticas de los colores fríos y neutros, logramos obtener significados en base a la teoría del color y la sociología de la gráfica por las conductas que se efectúan al presenciar estos elementos composicionales demostrando similitudes en las series animadas satíricas e infantiles con los niveles simbólicos y la presencia de la línea y el punto para detallar en los objetos o características de vestuario en los personajes además de evidenciar el acento en las composiciones entre personajes y el fondo generando un gran peso visual con los personajes. En cuanto a las diferencias de las series animadas satíricas e infantiles encontramos el nivel de expresión o el lenguaje no verbal, en donde los personajes de las series animadas satíricas resaltan mucho las expresiones corporales, por ser series con acciones explícitas de violencia y la trama de las series trata de problemas sociales en este caso el consumo de cigarrillos y alcohol y las series animadas infantiles ponen en primer plano las expresiones faciales, así demostrar la ternura en su rostro, además que la trama de las series trata de los lazos de amistad y hermandad con el compromiso y protección.

Con ello se demostró que las composiciones gráficas dentro de las series animadas satíricas tienen un alto nivel de expresión pues la interacción del punto irregular, las líneas de contorno, las formas rectangulares y triangulares y las combinaciones cromáticas análogas de los colores fríos y neutros transmiten un mensaje de frialdad y egocentrismo pues con las expresiones corporales exageradas involucran significados burlescos y vulgares con la simple intención de divertir, lo que es controversial en la interpretación de estos mensajes en la mente de los niños y jóvenes al crear asimilaciones erróneas del comportamiento ejemplar, en relación a la moralidad que se presenta en el aprendizaje en Ecuador.

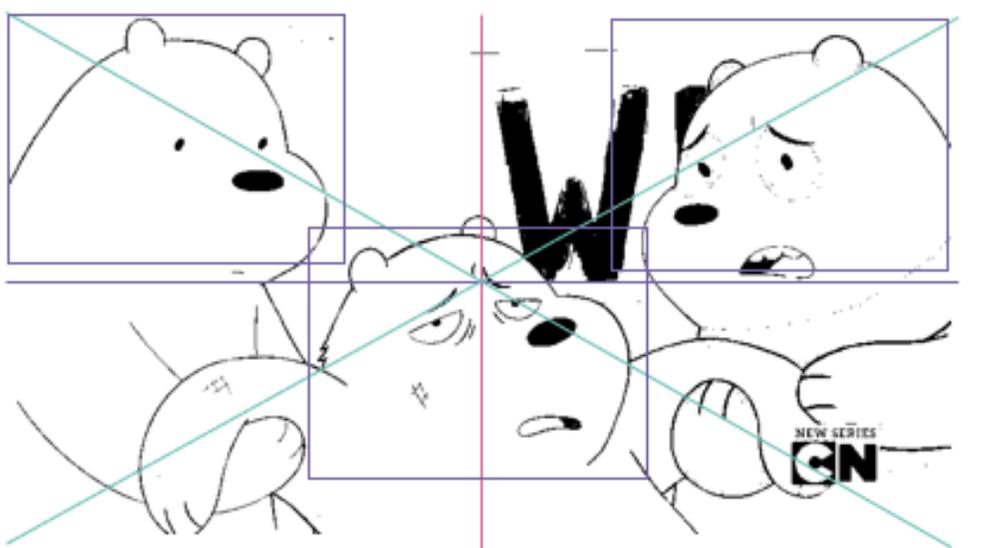
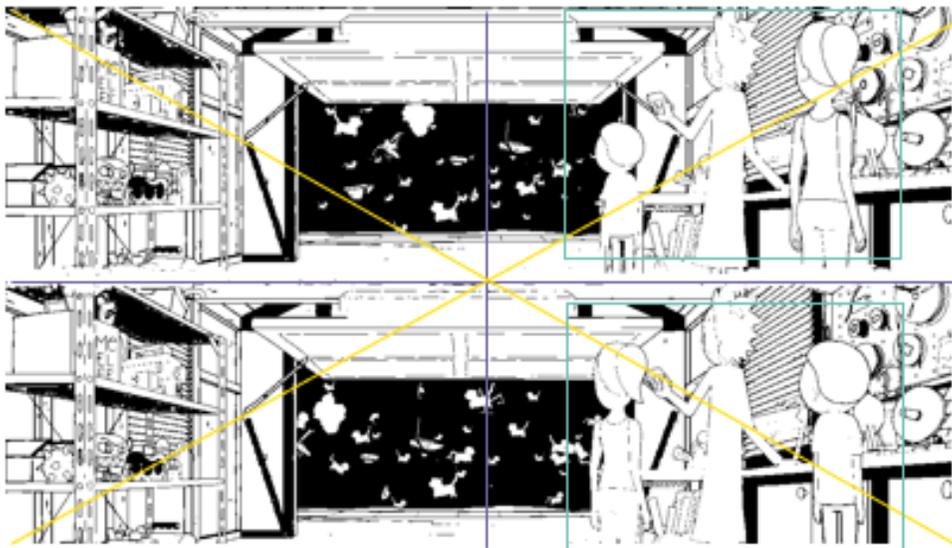
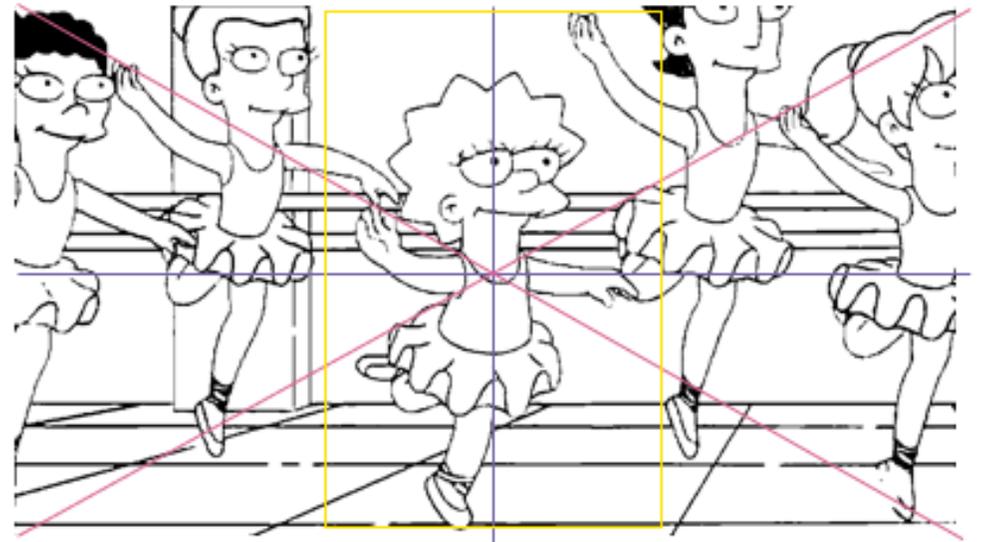
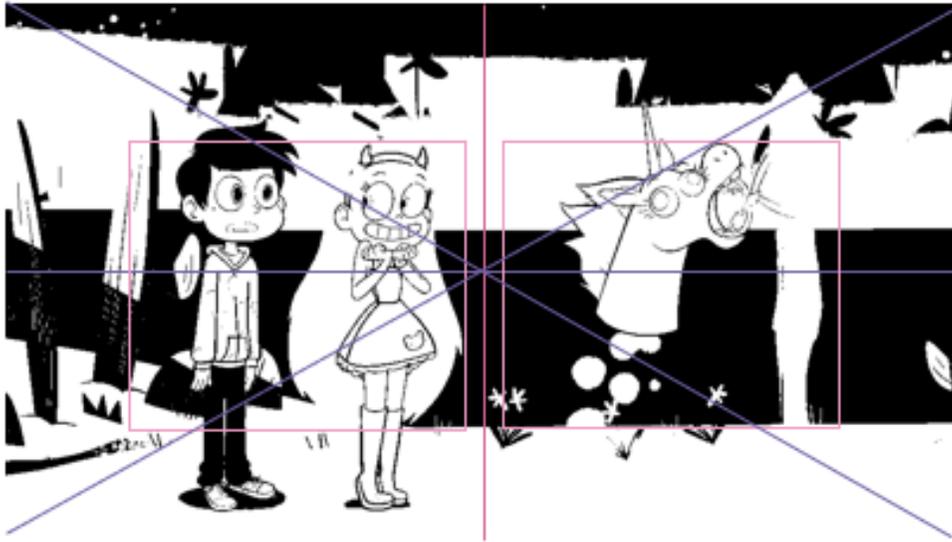


Fig 97. Conclusiones análisis

5.1 RECOMENDACIONES

En base a varias conclusiones obtenidas en los análisis y diferentes capítulos contenidos en esta investigación, se recomienda investigar metódicamente acerca de la información de las series animadas, conocer a profundidad la narrativa visual, el guión y especialmente la estructura composicional de los personajes y escenarios donde se efectúa la serie animada.

Por ser un tema muy amplio dentro de la animación y el diseño ya que consta con varios temas de composición gráfica, es recomendable de igual manera validar los elementos de los fundamentos del diseño y los mensajes que transmiten estas series en el espectador, además considerar la sociología de los elementos conceptuales y cromáticos.

Y por último analizar las diferencias que se evidencia en este proyecto en relación a nuevas actualizaciones en las plataformas digitales y de multimedia.

ANEXOS

ANEXO 1: Entrevistas

GUSTAVO CASTELLANOS

Gustavo es director de animación y diseñador gráfico, está 10 años en el campo de la publicidad y animación lo que le inspiró crear personajes y contar una historia.

¿Qué es lo que más te gusta de tu trabajo y lo que no?

Lo que más le gusta es crear y poder a conocer un mensaje desde una perspectiva creativa y lo que no le gusta es un poco las limitaciones de temas sociales.

¿Cómo te defines y como defines a tus trabajos gráficos?

Se considera un animador en proceso pues, sus proyectos van de la mano del espacio y la composición para dar vida y vibra a una historia.

He visto en redes sociales y diversos medios tus proyectos, ¿Cómo surgen los temas gráficos al igual que personajes? ¿De dónde vienen las ideas? y ¿cómo es el proceso de trabajo?

Por lo general va regido a un tema de publicidad en relación a la necesidad del cliente, pero contar una historia va en relación a los elementos que presenta el guionista y dar vida a un personaje según su IP, inspirados comúnmente por elementos de la vida cotidiana.

Centrándonos desde un punto de vista de personajes, ¿Cómo es el desarrollo desde una estructura sistemática de su forma y significado para su composición?

Se puede plantear un sistema dado donde la psicología del personaje, eso es fundamental, después una exploración de forma, exclusión de estilos, exploración de color, finalmente tiene su inclinación de lo que necesita el personaje para su boceto.

¿Qué características de los fundamentos de la forma (morfología) están presentes en las composiciones y personajes? (Caracterización morfológica)

Todos los elementos son influyentes dentro de la composición de un personaje, partiendo a simples trazos de líneas a una composición estructural que de una descripción física junto a sus características.

¿Qué elementos cromáticos tiene mayor influencia para transmitir un mensaje en relación al diseño?

La cromática va en relación en cómo está compuesta según la personalidad del personaje y que es lo que quiere transmitir con esos colores pues ayudan en transmitir una emoción o situación.

ANEXO 1: Entrevistas

IVÁN MAYORQUÍN

Es ilustrador, parte del equipo fundador de Pictolin, hace cómics y diseño de personajes, decidió trabajar en esto porque siempre tuvo una afinidad al dibujo, artes y cosas creativas.

¿Qué es lo que más te gusta de tu trabajo y lo que no?

Lo que más le gusta de su trabajo es "crear" cosas, en el sentido de cómo con un dibujo o pensamiento pueden inventarse y reinventarse cosas que no existen o que te gustaría que fueran diferentes a como son.

¿Cómo te defines y como defines a tus trabajos gráficos?

Le gusta pensar que todo lo que hace, sea gráfico o no, nace de una semilla creativa, que suele tener una idea que la respalda y que busca transmitir.

He visto en redes sociales y diversos medios tus proyectos, ¿Cómo surgen los temas gráficos al igual que personajes? ¿De dónde vienen las ideas? y cómo es el proceso de trabajo?

Los temas gráficos en sus trabajos personal nacen de la observación: de su entorno, de la gente que le rodea, del internet y cultura pop que consume. Y con toda esa materia prima mezcla diferentes cosas para crear unas nuevas.

Centrándonos desde un punto de vista de personajes, ¿Cómo es el desarrollo desde una estructura sistemática de su forma y significado para su composición?

Usa muchos de sus personajes para contar cosas que viven en viñetas, cajas o niveles, y se ha dado cuenta que mucha de la fisionomía de los mismos tiene que ver con esto, en cómo tienen que estar ahí sin verse "apretados" y naturales, y me pasa mucho conforme al proyecto en el que estoy trabajando entonces usualmente diseña personajes pensando en su atmósfera/salida final.

¿Qué elementos cromáticos tiene mayor influencia para transmitir un mensaje en relación al diseño?

Sobre elementos cromáticos y uso del color en los personajes, cree que a veces somos muy académicos o tradicionales con los colores y lo que transmiten, últimamente trabaja más en que los personajes en sí transmitan cosas, sean más empáticos, y el color es parte del código visual del imaginario propio de cada uno de los personajes, osea no siempre utiliza tonos oscuros para reflejar que algo vienen de raíces "oscuras", le gusta que el personaje pueda transmitirlo por como se ve.

ANEXO 1: Entrevistas

MARÍA PRISCILA BUENO

Psicóloga estudiantil de la Unidad Educativa Latino.

¿Cuáles son los efectos positivos y negativos de las series animadas en los niños y adolescentes? ¿Existe un tiempo recomendable de consumo de estas series animadas?

De acuerdo a mi experiencia, existen series animadas educativas tanto para niños como adolescentes las cuales en mi trabajos me han ayudado mucho, estas pueden ser de ciencia, educación, lúdicos, sin embargo, existen varias series que no forman a los pequeños sino insistan a la violencia, odio, egoísmo y las mismas muchas veces son transmitidas a todas horas por televisión o por la plataforma de Netflix, si no se tiene un control de parte de sus cuidadores estas conductas son reflejadas con sus pares.

¿Cómo afectan las series animadas satíricas a las emociones? en comparación con las series animadas infantiles.

Pues estas series podrían ser tomadas como modelos de conducta para los niños y adolescentes lo que puede causar una afección no solo a su nivel emocional sino conductual y cognitivo lo que va a regir sus actitudes con el entorno.

¿Cuáles son los aspectos de las series animadas infantiles que más impactan en los niños? (personajes, cromática, temática, etc)

Definitivamente los personajes, ya que ellos los ven como modelos y replican sus actitudes obviamente que va conjunto de la temática y los colores que llaman la atención y crean una afinidad hacia dichas series.

¿Cree que los dibujos transmiten mensajes subliminales o burlescos? ¿Considera que los subliminal está presente en las series animadas? Podría mencionar un caso .

En mi opinión claro que si, estos son creados con la finalidad de llegar a los niños con su temática por lo que estos de contenidos burlescos inconscientemente son tomados por los niños y jóvenes para replicarlos en todos sus entornos, que inspiran a la violencia, dependencia, homosexualidad, egoísmo, entre otras.

¿Cómo serían los dibujos animados perfectos? ¿Cuáles serían las características de una serie animada para los niños y para jóvenes? tomando en cuenta la edad.

Definitivamente los educativos que enseñan las funciones del cuerpo, animales, materiales químicos, incitan al estudio y al deporte, el respeto a los pares, empatía, relación positiva con el medio. Las características apropiadas de las series son de material educativo, formativo y lúdicos ya sea para cualquier edad. Lo que cambia es la temática y la cromática de personajes para cada edad pero siempre con el mismo enfoque.

ANEXO 1: Entrevistas

CAROLINA TAMARÍZ

Comunicadora social y periodista deportivo

Hábleme sobre usted y de su entorno laboral ¿Cómo es la trayectoria personal y académico?

Mis estudios fueron escuela y colegio en las Catalinas, posterior a eso realicé un año de estudios en USA, California, allá repetí el último año de colegio.

Volví a Ecuador y estudié comunicación social y publicidad en la UDA, después fui a Madrid, España a realizar una maestría en comunicación y periodismo deportivo en la universidad europea del Real Madrid (UE).

¿Qué criterios considera usted para el desarrollo de un mensaje exitoso de una historia?

Para mí son dos los criterios clave para que el mensaje de una historia tenga éxito; el lograr que la otra persona se sienta identificada y/o que toque fibras sensibles, es decir, sentimientos.

Mediante ¿Qué significados y elementos contextuales son necesarios para entender el mensaje?

Pienso que los elementos contextuales para entender un mensaje son el uso de palabras sencillas y un lenguaje claro y directo.

¿Qué determinantes son esenciales para realizar un análisis con un modelo de comunicación visual?

Los determinantes esenciales para un análisis de comunicación visual estaría desde mi punto de vista primero en definir el público al que me voy a dirigir y después los medios o lugar donde voy a transmitir o difundir el mensaje; para a partir de ello poder realizar cualquier tipo de gráfica, en este caso, al querer hacer contenido visual.

¿Qué es importante dentro de la narrativa visual y literaria? ¿Porqué?

Narrativa visual: Lo importante sería que el gráfico sea tan 'decidor' que te permita transportar a un mundo distinto o a lo que estoy viendo, algo que apenas ves no necesite palabras para ser comprendida o interpretada.

Narrativa literaria: lo más importante dentro de la narrativa literaria; desde mi punto de vista, es que se tenga un orden cronológico de lo que ha sucedido.

Porque caso contrario no se emitiría el mensaje de manera correcta y se abriría un sin fin de interpretaciones a quienes leen u observan.

ANEXO 2 Encuestas digitales

Encuesta 1 de 1

Series Animadas

Resumen de respuestas

¿Qué edad tienes?

- 18-20
- 21-25
- 26-30
- 31+

Series Animadas

¿Qué series animadas (dibujos animados) ves más?

¿Qué serie animada te gusta más? Series Animadas Satíricas

 <input type="checkbox"/> Los Simpsons	 <input type="checkbox"/> American Dad
 <input type="checkbox"/> Futurama	 <input type="checkbox"/> South Park



Rick & Morty



(Des) Encanto



Eureka



Ranma 1/2



Doraemon

¿Qué serie animada te gusta más? Series Animadas infantiles



Bob Esponja



How do you spell...



The Bear Show (Cocinando)



Uter vs. the Forces of Evil



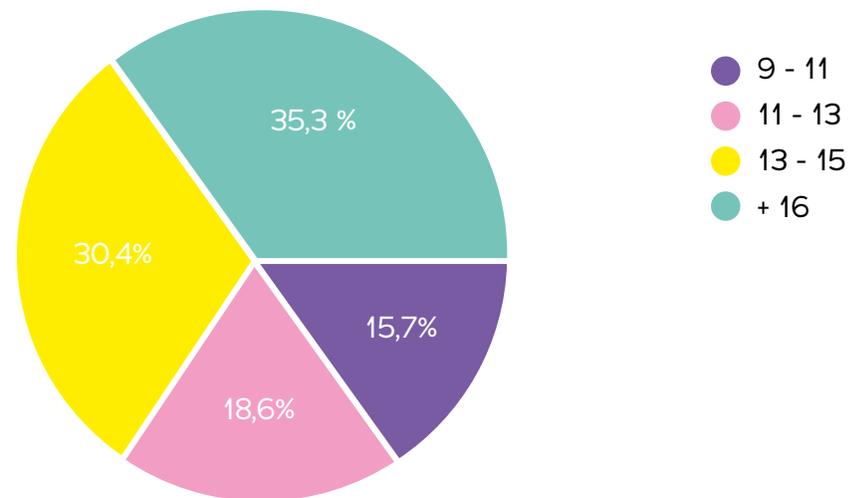
Una casa de libros.



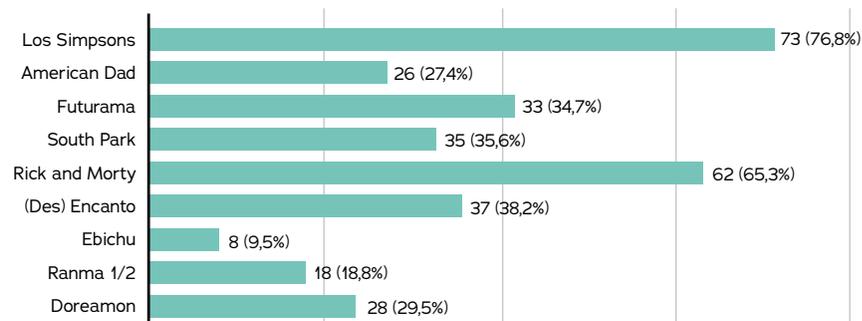
The Amazing World of Gumball

ANEXO 2: Resultados Encuestas

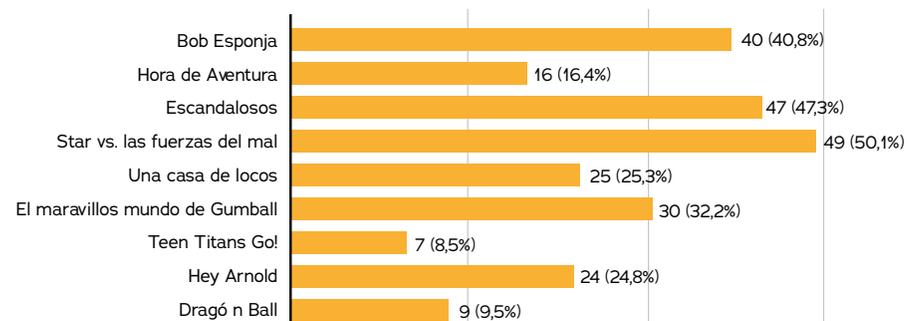
¿Qué edad tienes?
200 respuestas



¿Qué series animadas te gustan más?
95 respuestas



¿Qué series animadas te gustan más?
95 respuestas



ANEXO 3: Ficha narrativa visual

	Trama	Narrativa visual		
		Originalidad:	SÍ No	Descripción
	" Episodio "	Intención comunicativa:		
		Connotación:		
		Alegoría:		
		Mundo Propio		
		Función estética:		
		Función poética:		
Serie Animada	Nivel de expresividad	Actividad		
	<input type="radio"/> Realista <input type="radio"/> Abstracción <input type="radio"/> Simbólica	Representativo: ¿Sobre qué trata? Interactivo: ¿Cómo atrae al espectador? Composicional: ¿Cómo se relaciona entre sí?		

ANEXO 4: Ficha Contextualización del personaje

Representación Formal	Arquetipo		Representación Contextual
	<input type="radio"/> Héroe <input type="radio"/> Antagonista <input type="radio"/> El tonto <input type="radio"/> Mentor <input type="radio"/> Tramposo		
Representación Emocional	Básicos	Distinción	Personaje
	Edad Altura Peso Sexo Raza Color de Piel Color de ojos Color de pelo Forma del rostro Forma del Cuerpo	Vestuario Salud Hábitos Hobbies Frase Voz	
Representación Emocional	Características Espirituales	Atributos y Actitudes	Características Sociales
	Creencias	Transfondo educativo Nivel de Inteligencia Metas Autoestima Estado emocional	
Representación Emocional	Características Emocionales		Origen Residencia Nacionalidad Ocupación Ingresos Habilidades Estado Civil Carácter como niño Carácter como adulto
	Introvertido Extrovertido Motivaciones Miedos Relaciones		

ANEXO 5: ABSTRACT

Abstract of the project

Title of the project Comparative morpho-semantic analysis of the characters between the satirical cartoon series for young people over 16 and the series for children from 9 to 12 years old in Ecuador

Project subtitle

Summary:

The research analyzes, the characters' characteristics in satirical cartoon series that criticize with a moralistic intention in comparison with children's cartoon series in Ecuador. This makes it possible to examine the consumption of satirical cartoon series by an audience smaller than the one established by the visual message they present. The proposed method is inductive and conducts a field study through semi-structured interviews, where we collect important data of morphology composition, body language, and symbolic charge. The semiotic analysis is based on Pierce and Burke's scheme to make interpretations and conclude that messages are positive or negative.

Keywords visual communication, form, meaning, series, animation, characters, symbolism

Student CHACA CEDILLO DOMÉNICA FERNANDA

C.I. 0105705313

Código: 81498

Director Carrión Martínez Paúl Sebastián

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:



apellidos_nombres

N°. Cédula Identidad 0102603677

BIBLIOGRAFÍA

- Abeledo, Y. (2011). Color Theory for Designers: A Handbook. Scribd. <https://ru.scribd.com/doc/71661587/Color-Theory-for-Designers-A-Handbook>
- Adams, S., & Lee Stone, T. (2018). El color en el diseño gráfico Guía con ejemplos reales del uso cromático. https://issuu.com/editorialblume/docs/color_en_el_dise_o_grafico
- A Rickle in Time. (n.d.). Retrieved from https://rickandmorty.fandom.com/wiki/A_Rickle_in_Time
- Arntson, A. E. (2011). Graphic design basics. Cengage Learning.
- Bart Simpson. (n.d.). Retrieved from https://simpsons.fandom.com/es/wiki/Bart_Simpson
- Berdayés Milán, Y. (1999). Cuba: La educación especial. Bohemia Digital [Internet]. 2000 [citada 7 jul 2011]; 11 (4):[aprox. 3 pantallas].
- Campi, I. (2003). Sobre la consideración artística del diseño: un análisis sociológico. *Arte*, 141-159.
- Colón, J. E. (2011). Semiótica y retórica aplicada en el desarrollo de personajes y escenarios destinados a proyectos de aprendizaje móvil (m-learning). Caso de estudio: Edumóvil. 286.
- Crow, T. J. (1997). Schizophrenia as failure of hemispheric dominance for language. *Trends in Neurosciences*, 20(8), 339-343. [https://doi.org/10.1016/s0166-2236\(97\)01071-0](https://doi.org/10.1016/s0166-2236(97)01071-0)
- De Paseo con un Pony. (n.d.). Retrieved from https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/De_Paseo_con_un_Pony
- Dondis, D. A. (1992). La Sintaxis de La Imagen. Scribd. <https://es.scribd.com/document/413656008/Dondis-d-a-La-Sintaxis-de-La-Imagen>
- Engler, R. (1982). Les ateliers de cinéma d'animation: Film et vidéo. P.-M. Favre.
- Espínola, M. G. (2019, octubre 29). Sensaciones de las figuras geométricas según la psicología de la forma. Paredro.Com. <https://www.paredro.com/sensaciones-de-las-figuras-geometricas-segun-la-psicologia-de-la-forma/>
- Grizzly Bear. (n.d.). Retrieved from https://webarebears.fandom.com/wiki/Grizzly_Bear
- Halliday, M. A. K. (1985). An Introduction to Functional Grammar. Third Edition (Revised by Christian M.I.M.). Edward Arnold.
- Homer Simpson. (n.d.). Retrieved from https://simpsons.fandom.com/es/wiki/Homer_Simpson
- Ice Bear. (n.d.). Retrieved from https://webarebears.fandom.com/wiki/Ice_Bear
- Isbister, K. (2006). Better game characters by design: A psychological approach. CRC Press.
- Ivelic, R. (1996). Televisión, dibujos animados y literatura para niños. *Aisthesis: Revista chilena de investigaciones estéticas*, 29, 33-49.
- Jean Jacket. (n.d.). Retrieved from https://webarebears.fandom.com/wiki/Jean_Jacket
- Jesús Redondo. (2020, February 24). Las 46 mejores series de animación 2020. Retrieved from <https://espectadores.net/mejores-series-animacion/>
- Kohlsdorf, M. E. (1996). Apreensão da Forma da Cidade—Slide | Cidade | Sociologia. Scribd. <https://pt.scribd.com/doc/63734015/Apreensao-da-Forma-da-Cidade-Slide>

- KRESS, G., & VAN LEEUWEN, T. (1996). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge. Routledge.
- Las mejores 20 series de animación para adultos de la historia. (2020, April 12). Retrieved from <https://www.shock.co/cine-y-tv/las-mejores-20-series-de-animacion-para-adultos-de-la-historia-ie10260>
- Lisa Simpson. (n.d.). Retrieved from https://simpsons.fandom.com/es/wiki/Lisa_Simpson
- López, E. O., & Romo, J. C. (2016). *PEDAGOGÍA IDEOLOGÍA Y SABER EN LOS DIBUJOS ANIMADOS.pdf*. Centro de Estudios Jurídicos y Sociales Mispat, A.C. https://www.academia.edu/28944431/PEDAGOG%C3%8DA_IDEOLOG%C3%8DA_Y_SABER_EN_LOS_DIBUJOS_ANIMADOS.pdf
- Marco Díaz. (n.d.). Retrieved from https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/Marco_D%C3%8Daz
- Mauricio, B. (1998). *La semiótica: Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. Fondo de Cultura Económica.
- Morty Smith. (n.d.). Retrieved from https://rickandmorty.fandom.com/wiki/Morty_Smith
- Newark, Q. (2002). ¿Qué es el diseño gráfico? Scribd. <https://es.scribd.com/document/445963738/Que-es-el-diseno-grafico-Quentin-Newark>
- Panda Bear. (n.d.). Retrieved from https://webarebears.fandom.com/wiki/Panda_Bear
- PEIRCE, Charles S. (1974) *La ciencia de la Semiótica*, Nueva Visión, Buenos Aires.
- Pony Head. (n.d.). Retrieved from https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/Pony_Head
- Rengel, R. L. (2014). *La sensibilidad como construcción semiótica en la enseñanza del diseño industrial: Una visión retrospectiva*. 75.
- Rick Sanchez. (n.d.). Retrieved from https://rickandmorty.fandom.com/wiki/Rick_Sanchez
- Romani, C. C., & Kuklinski, H. P. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Group de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2004). *Steven Spielberg: Entre Ulises y Peter Pan*. CIE Inversiones Editoriales Dossat 2000.
- Sanmiguel, D. (2003). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Grupo Editorial Norma.
- Star Butterfly. (n.d.). Retrieved from https://starvstheforcesofevil.fandom.com/es/wiki/Star_Butterfly
- Summer Smith. (n.d.). Retrieved from https://rickandmorty.fandom.com/wiki/Summer_Smith
- Su, H., & Zhao, V. (2011). *Alive character design: For games, animation and film*. Gingko Press, Incorporated.
- Sung, M.-Y. (2013). *De la narración literaria a la narración visual: Proyecto de ilustración*. 86.
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. MA: Focal Press.
- Vilchis Esquivel, L. del C. (2013). El fenómeno de semiosis en el diseño gráfico. *Designis*, 21, 0120-0128.
- Wells, W., Moriarty, S., & Burnett, J. (2007). *Publicidad PRINCIPIOS Y PRÁCTICA (Séptima Edición)*. PEARSON EDUCACIÓN; file:///D:/UDA%20Dise%C3%B1o/Tesis/Cap%201/Investigaci%C3%B3n%20Bibliogr%C3%A1fica/Publicidad_-_Principio_y_Practica.pdf.
- Wong, W. (1997). *Fundamentos del diseño bi-tridimensional*. Editorial Gustavo Gil. <https://es.scribd.com/book/317029453/Fundamentos-del-diseno>

BIBLIOGRAFÍA IMÁGENES

- Behance. (n.d.). Gustavo Castellanos on Behance. Retrieved from <http://www.behance.net/GustavoCastellanos>
- Cartoons by tokarnia on DeviantArt. (n.d.). Retrieved from <https://www.deviantart.com/tokarnia/art/Cartoons-187090437?ref=9gag>
- Cccccc-Refs. (2016, February 08). Cccccc-refs. Retrieved from <https://ccccc-refs.tumblr.com/post/138886397335/maximemaryblr-1/2-character-design-i-did-for-the>
- Learn to Draw Cartoons Lesson 1: The Comic Head. (2016, February 22). Retrieved from <https://www.iamag.co/learn-to-draw-cartoons-the-comic-head-pt-1/>
- Digital Drawing tablet Monitor Pen Digital Pad Graphics For Tablets Usb Signature Writing Pc Art Design Graphic Tablet: Digital Tablets: - AliExpress. (n.d.). Retrieved from <https://www.aliexpress.com/item/33007057352.html>
- Unknown. (1970, January 01). Pensamientos buenos... pensamientos malos... Retrieved from <http://zo>
- Fliphtml5.com. (n.d.). PIA SEMIOTICA FINAL. Retrieved from <https://fliphtml5.com/pgkmj/avki/basic>
- <https://s3.amazonaws.com/tinycards/image/789c3fb20d0a6e80269dfe59ea96f491>
- <https://vignette.wikia.nocookie.net/anitoons/images/2/28/Digital.jpg/revision/latest?cb=20170525044952&path-prefix=es>
- <https://tentulogo.com/wp-content/uploads/2018/11/cabecera-dibujos-animados.jpg>
- <https://sooluciona.com/wp-content/uploads/2019/04/Diferencias-entre-sintaxis-morfologi%CC%81a-pragma%CC%81tica-y-fonologi%CC%81a.jpg>
- https://www.inoloop.com/blog/wp-content/uploads/2018/07/xpexels-photo-1191710.jpeg.pagespeed.ic.2Jc8P8f_k5.webp
- https://yusylvia.files.wordpress.com/2010/03/gestalt_illustration-01.jpg
- <https://i2.wp.com/sonria.com/wp-content/uploads/2016/03/lingustica.jpg?fit=2048%2C912&ssl=1>
- <https://fliphtml5.com/pgkmj/avki/basic>
- https://vignette.wikia.nocookie.net/lossimpson/images/f/f8/Familia_Simpson.png/revision/latest/scale-to-width-down/340?cb=20090414030121&path-prefix=es
- https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSfsZhTA_1vVktYxJwayU1TsxPQBdOdbCAZheLj8EeoYhn8ZJx
- <https://es.web.img3.acsta.net/pictures/18/10/31/17/34/2348073.jpg>
- https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61sGqNIS-RL_AC_SY879_.jpg

