

**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DISEÑO MULTIMEDIA**



**DISEÑO DE UN SITIO WEB COMO CATÁLOGO DIGITAL PARA
DIFUNDIR EL PATRIMONIO CULTURAL DE LA ANIMACIÓN
CHILENA**

**Informe de investigación
para optar al Título
de Diseñadora
Comunicacional Multimedia**

**ALUMNA:
Fernanda Carrasco Lorca**

**Informe de investigación
para optar al Título
de Diseñador
Comunicacional Multimedia**

**ALUMNO:
Pablo Castillo Baez**

**EVALUADORA GUÍA:
Daniela González Erber**

**Arica – Chile
2021**

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS	IV
ÍNDICE DE TABLAS	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VI
INTRODUCCIÓN	07
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	08
1.1 Descripción y formulación del problema.....	08
1.2 Objetivos.....	09
1.2.1 Objetivo general.....	09
1.2.2 Objetivos específicos.....	09
1.3 Justificación.....	09
1.3.1 Estado del arte de la problemática.....	10
1.3.2 Diagnóstico.....	11
1.3.3 Conclusiones del diagnóstico.....	12
1.4 Limitaciones.....	13
1.5 Proyecciones.....	13
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	13
A. ANTECEDENTES TEÓRICOS	13
2.1 La animación.....	13
2.2 La industria de animación en Chile.....	14
2.2.1 Estudios de animación chilena.....	15
2.3 Animaciones <i>made in Chile</i>	16
2.3.1 Grandes animaciones destacadas en el ámbito nacional.....	17
2.4 Estrategias de creación, difusión y posicionamiento.....	18
2.4.1 Los festivales de animación.....	19
2.4.2 El sitio web como estrategia de difusión de la animación.....	19
2.4.3 Composición del sitio web.....	20
B. ANTECEDENTES GRÁFICOS	21
2.5.1 Sitios web de bibliotecas.....	21
2.5.2 Sitios web de estudios de animación.....	22
2.5.3 Sitios web de organizaciones y agrupaciones.....	25
2.5.4 Paleta de colores de sitios web de animación.....	26
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	27
3.1 Definición del problema.....	28
3.2 Empatizar.....	28
3.3 Definir.....	28
3.4 Recopilación de datos.....	28
3.5 Análisis de datos.....	28
3.6 Creatividad.....	29
3.7 Experimentación.....	29
3.8 Modelos.....	29
3.9 Verificación.....	29
3.10 Solución.....	29

CAPÍTULO IV: DESARROLLO DEL PRODUCTO	29
4.1 Definición del problema.....	29
4.2 Empatizar	30
4.3 Definir	30
4.4 Recopilación de datos	30
4.5 Análisis de datos	31
4.5.1 Datos teóricos	31
4.5.2 Datos gráficos	32
4.6 Creatividad.....	32
4.6.1 Guion técnico	32
4.6.2 Storyboard	34
4.7 Experimentación	36
4.7.1 Identidad de la plataforma.....	37
4.7.2 Diseño del sitio web	38
4.8 Modelos	39
4.8.1 Modificaciones del sitio web	41
4.9 Verificación	42
4.10 Solución.....	44
CONCLUSIÓN	48
REFERENCIAS	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Página web Biblioteca Nacional Digital de Chile	21
Figura 2: Página web CineChile	21
Figura 3: Página web CineChile	21
Figura 4: Página web Onda media	21
Figura 5: Página web Onda media	21
Figura 6: Página web Latam Cinema.....	21
Figura 7: Página web Atiempo.....	22
Figura 8: Página web Atiempo.....	22
Figura 9: Página web Diluvio.....	22
Figura 10: Página web Diluvio	22
Figura 11: Página web Carburadores	22
Figura 12: Página web Merkén Studios	22
Figura 13: Página web Fernanda Frick Studio.....	23
Figura 14: Página web Fernanda Frick Studio	23
Figura 15: Página web Lunes	23
Figura 16: Página web Lunes	23
Figura 17: Página web Niño Viejo.....	23
Figura 18: Página web Niño Viejo.....	23
Figura 19: Página web Gigante Azul.....	24
Figura 20: Página web Gigante Azul.....	24
Figura 21: Página web Monki.....	24
Figura 22: Página web Monki.....	24
Figura 23: Página web Yagán Films	24
Figura 24: Página web Yagán Films	24
Figura 25: Página web Solomonos.....	25
Figura 26: Página web Noche de Monos.....	25
Figura 27: Página web Animachi	25
Figura 28: Página web Anima Perú.....	25
Figura 29: Página web Chilemonos	25
Figura 30: Página web Chilemonos	25
Figura 31: Recopilación de paletas de colores varias.....	26
Figura 32: Infografía de la metodología de trabajo	27
Figura 33: Guion técnico de la página web	33
Figura 34: Storyboard de la página web	35
Figura 35: Paleta de colores y sus variantes CMYK, RGB y Pantone	36
Figura 36: Diseño de marca definitiva Monotoon	37
Figura 37: Diseño de iconos	37
Figura 38: Tipografía seleccionada	38
Figura 39: Esquema de navegación de la página web	38
Figura 40: Monotoon, página de inicio	39
Figura 41: Monotoon, página de animaciones	40
Figura 42: Monotoon, página de contacto y sugerencias	41
Figura 43: Monotoon, actualización página de inicio.....	44
Figura 44: Monotoon, actualización página de animaciones	45

Figura 45: Monotoon, actualización página de contacto y sugerencias	46
Figura 46: Monotoon, página de preguntas frecuentes	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cronología de la animación en Chile	16
--	----

RESUMEN

La animación en Chile es un área con gran potencial, pero poco difundida y conocida. De hecho, posee varios proyectos que han impulsado el desarrollo de nuevas animaciones y animadores nacionales, pero de manera poco unificada. Es debido a esto, que se propone como solución un sitio web con un catálogo digital de las animaciones chilenas. Esto con el objetivo de difundir y promover el interés por la animación nacional, como parte del patrimonio cultural del país.

Para el desarrollo de este estudio se utilizó la metodología de investigación de Bruno Munari (1983) en complemento a la de Tim Brown (2008), o sea el método proyectual y el Design Thinking respectivamente. De esta forma es posible concretar nuestra propuesta de solución.

En conclusión, se observa falta de espacios para difusión y escasa unificación de la información referida a la animación chilena, además de un público poco informado en materia de oferta audiovisual y una escasez de conocimiento sobre qué proyectos audiovisuales se han elaborado en el país. En complemento los nuevos medios tecnológicos pueden servir para la creación de espacios digitales que unifiquen y almacenen datos en relación a las animaciones nacionales.

Palabras claves: Animación, Chile, Patrimonio, Cultura, Animadores.

ABSTRACT

Animation in Chile is an area with great potential, but little known and widespread. In fact, it has several projects that have promoted the development of new animations and national animators, but in a bit unified way. It is due to this that a website with a digital catalog of Chilean animations is proposed as a solution. This with the aim of disseminating and promoting interest in national animation, as part of the country's cultural heritage.

For the development of this study, the research methodology of Bruno Munari (1983) was used in addition to that of Tim Brown (2008), that is, the Design Methodology and Design Thinking, respectively. In this way it is possible to specify our proposed solution.

In conclusion, there is a lack of spaces for dissemination and little unification of the information referring to Chilean animation, in addition to a poorly informed public in terms of audiovisual offer and a lack of knowledge about what audiovisual projects have been developed in the country. In addition, the new technological media can serve to create digital spaces that unify and store data in relation to national animations.

Keywords: Animation, Chile, Heritage, Culture, Animators.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se enmarca en la animación chilena, como una creación con efecto de movilidad sobre una superficie. Esta manifestación cultural, es también entendida como el patrimonio cultural audiovisual de un país. Y en el caso de Chile es a mediados del año 1942 que empieza a experimentarse con la aplicación de esta técnica, en la elaboración de los primeros proyectos en el territorio nacional. Con el tiempo la animación es considerada dentro de las industrias creativas.

El constante avance tecnológico de los dispositivos y/o servicios lleva a los medios de comunicación -como plataformas digitales- a tomar mayor protagonismo. A su vez se produce un mayor flujo de información de todo tipo y para públicos amplios. Con esto la animación en general también se ve beneficiada.

Si bien la animación chilena sigue desarrollándose, al analizar una serie de medios digitales encontramos mucha dispersión en estos materiales audiovisuales, sin lograr unificarse como área. A pesar de esta situación la animación chilena ha logrado sobresalir con ciertos reconocimientos internacionales, pero con una difusión parcializada de las creaciones, perdiéndose en el camino el reconocimiento de varias animaciones nacionales.

El objetivo de la presente investigación busca solucionar en cierta medida la dispersión y poca difusión que recibe la animación chilena, a través de un catálogo digital que permita unificar y reconocer las animaciones existentes a públicos amplios. Así se determina qué tan efectiva es la creación de un espacio creativo de carácter digital que promueva la divulgación de las animaciones chilenas que se producen dentro como fuera del territorio nacional, a través de este catálogo digital. El que abarca a la animación chilena, diferenciada cada una según año de elaboración, entre otros aspectos y que busca almacenar todos estos contenidos bajo una misma plataforma, considerando animaciones del pasado y del presente.

Este documento se estructura en 4 capítulos. El primero contempla la formulación del problema, profundizando en las necesidades detectadas, los objetivos del proyecto, su justificación -que incluye el estado del arte y un diagnóstico inicial del problema- para culminar con las limitaciones y proyecciones del proyecto. Por otra parte, el capítulo dos contempla al marco teórico, subdividido en antecedentes teóricos y gráficos. Esta sección incluye datos y contenidos que permiten comprender el recorrido de las animaciones hechas en Chile, las casas productoras y medios por los cuales se difunde e incentiva el crecimiento y visibilidad de estas. Asimismo, el capítulo tres desarrolla la propuesta metodológica, basada en el método proyectual de Munari (1983) y el Design Thinking de Brown (2008). De tal forma se contemplan las siguientes etapas: Definición del problema; Empatizar; Definir; Recopilación de datos; Análisis de datos; Creatividad; Experimentación; Modelos; Verificación y Solución. Finalmente, en el capítulo cuatro se presenta el desarrollo del producto como propuesta de solución y cada una de sus fases por las cuales se transitó para dar respuesta al problema planteado.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Los países desarrollados han logrado transformar sus economías hacia sectores donde el capital y potencial de desarrollo se centra en el conocimiento, destinando importantes recursos en investigación y desarrollo (I+D). Esto con el objeto de estimular sectores vinculados fundamentalmente a servicios (Consejo Nacional de la Cultura y Las Artes - CNCA, 2014), donde se encuentran inmersas las denominadas “industrias creativas”. Estas se definen como “Todas las industrias que tienen su origen en la creatividad, habilidad y talentos individuales, y que presenten un potencial para la creación de riquezas y empleo por medio de la generación y explotación de la propiedad intelectual” (Department of Culture, Media & Sport DCMS, 1998).

Chile ha vivido muchos cambios durante el largo paso de los años, donde se ha apreciado el potencial del talento nacional en animaciones de todo tipo, como cortos y películas, entre otros. Esto ha permitido llegar con los proyectos a la televisión nacional, internacional, festivales de cine y plataformas web. Sin embargo, la poca difusión que se ha dado a estas creaciones afecta de manera negativa al momento de desarrollarse tanto dentro como fuera del país. Debido a esto, el propósito de esta investigación es recuperar y poner en valor la animación chilena que ha formado parte de la televisión y el cine nacional.

Dentro de Chile, uno de los grandes hitos en la historia de la animación toma inicio con 15 mil dibujos en 1942, considerada la primera animación producida en el país. En ella se presenta la aventura de un cóndor llamado Copuchita y sus amigos, el cual, terminó siendo un fracaso en taquilla. No obstante, en el año 2002 salió a la luz el filme de Ogú y Mampato en Rapa Nui, uno de los primeros largometrajes chilenos en aquella época. Así se origina un momento de desarrollo de la animación chilena, la cual se produjo para el entorno televisivo. Asimismo, entre el 2003 y 2005, los canales de televisión nacionales decidieron apostar por los contenidos animados, junto con el apoyo del Consejo Nacional de Televisión (Severino, 2018).

De este modo, la animación chilena pasó por su periodo de gloria con series de televisión y películas que encantaron a toda una generación, quienes hasta hoy las recuerdan con añoro y nostalgia. Sin embargo, estas animaciones que destacaron en su época ya no se encuentran en la televisión abierta. Tampoco se encuentran en este medio, nuevos proyectos creados en Chile, los que muchas veces, merecen un reconocimiento. Esto genera que sus creadores busquen estos reconocimientos y espacios de difusión en medios internacionales.

Benavidez y Ortuya (2018) explican que todo surgió en octubre de 1957, al lograr la primera transmisión televisiva en el país al interior de los laboratorios de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, aquellas emisiones se proyectaban en el centro de la Plaza Victoria. Con ello comenzó una larga trayectoria y evolución de los medios y así dar paso a las cadenas televisivas en el país y a sus programaciones.

Con el pasar de los años la producción de animación chilena se ha desvanecido a ojos de los espectadores, desarrollándose sigilosamente por otros medios que se fueron ampliando y haciendo más complejo el encontrarlos. Tal

situación ha provocado que muchas creaciones pasen desapercibidas. Es más, se hace complejo obtener un proceso evolutivo de la animación nacional, como patrimonio audiovisual del país. Y si bien logran llegar a festivales internacionales, no se realiza una buena difusión de las mismas. Al respecto el Ministerio de Relaciones Exteriores (2018) plantea que las industrias de animación se ven involucradas con los estudios multinacionales que buscan socios en el extranjero y coproducir dando uso a los subsidios de producción y poder trabajar con estudios menores para proyectar ideas innovadoras.

Los medios digitales tienen un papel fundamental para informar a los usuarios sobre eventos y/o festivales, mientras que otros sectores que manejan información relevante de las animaciones –como su historia- no la difunden. Igualmente es posible rescatar información sobre futuros proyectos, animaciones presentadas en el extranjero, entre otros. Sin embargo, el problema que evita la difusión de la animación local se debe a la falta de un espacio que exponga estos datos de manera pública, ordenada y masiva. Según lo anterior, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Con que estrategia del diseño multimedia es posible optimizar la comunicación y difusión del recorrido histórico de la animación chilena orientada a un público joven, para una mejor valoración y resguardo de la misma?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

Valorar y resguardar el recorrido histórico de la animación chilena a través del diseño de un catálogo virtual alojado en un sitio web para jóvenes, que funcione como recopilatorio de este patrimonio cultural.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evaluar el problema en estudio, relacionado con el nivel de conocimiento que poseen los jóvenes sobre la animación chilena y los sitios donde las mismas se albergan a través de un diagnóstico.
- Investigar aspectos gráficos y teóricos relacionados con la animación chilena, como patrimonio audiovisual del país.
- Diseñar un catálogo digital que recoja la trayectoria de las animaciones chilenas, a través de una página web pública dirigida a jóvenes.
- Validar el catálogo digital con jóvenes chilenos, como público objetivo.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La animación en Chile, es igual de valiosa, así como otras materias relacionadas con el arte, la cultura e historia del país. Sin embargo, los proyectos audiovisuales reciben poca ayuda proveniente del estado, por lo tanto, una manera de surgir y difundirse es a través de los festivales de cine y animación. Al respecto Chilemonos es uno de los más importantes en Latinoamérica, y consiste en una fundación sin fines de lucro y que promueve, fomenta y desarrolla la animación nacional para el mundo.

Es un hecho que gracias a *Historia de un oso* (2014), la mirada del mundo se posó sobre el territorio chileno, por llegar a ser nominado a los Premios Oscar y competir junto a estudios de animación reconocidos mundialmente, como Pixar. No obstante, a pesar que nuevos proyectos intentaron seguir el mismo camino, como *Here's the Plan* (2017), no logrando el éxito de su antecesor, quedando en el olvido tal como otras animaciones independientes. También existen casos como el de *Raise the Bar*, el cual fue desarrollado con Netflix, pero su producción fue cancelada en el año 2020. Además, las animaciones que se han producido en los últimos años no han tenido la posibilidad de crecer, lo que demuestra falta de interés y escaso apoyo financiero para su producción.

En el caso de Chile el talento en la animación es escasamente valorado. Esto a causa de la poca difusión y conocimiento, también las insuficientes oportunidades laborales que obligan a los animadores nacionales a buscar trabajo y proyección en el extranjero. Tal situación a causando que no exista una variedad de referentes chilenos y escasez de implementos que ayuden a la práctica y profesionalización de la animación nacional.

1.3.1 ESTADO DEL ARTE DE LA PROBLEMÁTICA

El punto más relevante se encuentra en la desinformación que existe sobre las animaciones nacionales, principalmente en el público joven como consumidor destacado. Esto es un primer impedimento para su difusión, pues los jóvenes permiten una viralización, rápida y efectiva de muchos recursos, noticias y creaciones, por mencionar algunas. Además, la animación nacional ha perdido espacio en los medios televisivos como su principal fuente. Asimismo, las icónicas series de animación han llegado a su fin dejando un vacío y un legado que ha pasado desapercibido por las audiencias. Mientras que, si bien existen algunos apoyos financieros importantes, como el caso de Netflix, estos proyectos muchas veces quedan en el anonimato o como el caso de *Raise the Bar*, que fue cancelada. Asimismo, existen otros proyectos independientes financiados por usuarios en plataformas web, lo que permite que surjan algunas creaciones, que logran masificarse.

Dentro de un conversatorio de la Cátedra de Mujeres y Medios de la UDP, la creadora de *Raise the Bar*, menciona lo siguiente, “en Chile la serie iba a salir terrible con tan poca plata, no quisimos intentarlo” (Frick, 2018). Esto evidencia las dificultades en los procesos de producción de la animación nacional, sobre todo a nivel de presupuesto.

Los establecimientos educacionales que imparten carreras y/o talleres relacionados con la animación se encuentran en su mayoría centralizados en Santiago, reduciendo las posibilidades de estudio en regiones. Mientras que, en relación a la estructura de los contenidos entregados, en su mayoría abarca los conocimientos necesarios para poder proyectarse con la elaboración de una serie animada. Entre estos se encuentra la carrera de animación digital de UDLA (Universidad de Las Américas) con sede Santiago, Viña del Mar y Concepción, que son liderados por Gabriel Osorio y Patricio Escala, creadores de *Historia de un oso* y docentes de esta misma universidad.

Con lo que respecta al internet, los medios de comunicación actuales y el papel importante que cumplen dentro de la difusión y exposición de las animaciones chilenas, Espinoza (2015) menciona la escasez de los sitios web chilenos que hablan de la animación nacional. Además de presentar información acotada y no actualizada de los proyectos audiovisuales que están en desarrollo. Junto a esto se suma la falta de mantención y reajuste constante de información veraz.

Tomando como referencia los antecedentes previos centramos nuestra investigación en poder resolver el desconocimiento que existe sobre la animación chilena. Esto con el fin de entregar una propuesta que aporte en la solución de esta problemática. De igual forma, se busca generar valor a través de una recogida de animaciones y filmes nacionales.

1.3.2 DIAGNÓSTICO

Para obtener una mirada más detallada y corroborar la problemática de investigación, se aplicó una encuesta a 71 personas de diferentes regiones, entre un rango etario de 19 a 35 años. Tal encuesta refiere a la animación chilena y su difusión en los medios a través de los años. Las preguntas fueron entregadas con el fin de saber qué cantidad de animación nacional conocen o consumen hasta la fecha y si se le atribuye importancia considerable como patrimonio cultural en los tiempos actuales. Observemos los principales resultados:

- a) ¿Qué animaciones chilenas conoce? (Entiéndase animación como vídeo, serie, película, cortometraje, entre otros de origen chileno).

De las 71 respuestas conseguidas, el 100% conocía como mínimo alguna proyección animada, *Pulentos* es la más mencionada por la gente.

- b) ¿Cuál ha sido la última noticia que ha visto de animación chilena? ¿y por cuál medio se enteró de ella?

La mayoría de respuestas iban relacionadas a animaciones de los últimos años, como *Historia de un oso*, *Nahuel y el libro mágico*. El medio de difusión más frecuente ha sido mediante medios digitales como redes, páginas de noticias, etc.

- c) ¿Cuál es la animación nacional más actual que conozca? Ya sea viendo un tráiler, una publicidad, etc.

En lo que respecta a la actualidad de la animación, se encuentran las mencionadas anteriormente, *Carta Prat*, *Puerto Papel* y uno de los más recientes, relacionado a un spot publicitario de *Armados*.

- d) ¿Qué tipo de animaciones chilenas ha visto en televisión nacional?

La gran mayoría ha visto animaciones por TV nacional de los años 2000, mientras que algunos usuarios no han visto (por el hecho de que en cadena nacional ya no reproducen).

- e) Actualmente, ¿a través de qué otro medio o canal televisivo ha visto animaciones nacionales?

Entre los medios que más se han usado son Youtube, Netflix y en algunos casos se mencionan canales educacionales (como por ejemplo CNTV).

- f) ¿Cree usted que hace falta un espacio para difundir las animaciones que se han estado produciendo actualmente?

El porcentaje obtenido sobre si falta un medio de difusión de las animaciones es de un 100%.

- g) En relación a la pregunta anterior, ¿Cuál cree que es el mejor medio para informar sobre la animación chilena?

Un gran porcentaje consideraba que las redes sociales son un medio fundamental para la difusión de la animación, con un porcentaje de 56,9%, mientras que un 20,8% prefiere televisión y le sigue las páginas web con un 13,9%.

- h) ¿Por qué consideraría usted importante la animación local como parte del patrimonio cultural?

Entre las respuestas podemos encontrar reflexiones en relación a la importancia de destacar la identidad chilena dentro de la animación, difundir los proyectos de Chile para el país mismo y valorarlo como parte del patrimonio audiovisual, protegiéndolo del paso del tiempo y el olvido. De tal forma que contar con un espacio dedicado al rescate e historia de la animación chilena puede ayudar a generar interés tanto dentro como fuera del país, ya que estos proyectos ya no son mostrados al público como en años anteriores.

Junto a esto, podemos considerar el comentario emitido por Alejandra Fritis, dentro del artículo Festival Ojo de Pescado (2019), “La producción televisiva de animación en Chile, casi siempre para infancia, goza de buena salud, pero todavía con gran dependencia de fondos públicos, con escasa incidencia de los canales de televisión nacional y la coproducción en su financiamiento” (p.96). Lo cual refleja el estado actual de la animación nacional.

1.3.3 CONCLUSIONES DEL DIAGNÓSTICO

En la encuesta planteada anteriormente existen diversas respuestas entorno a la visión que se tiene de la animación chilena y su evolución en el tiempo. Dejando de manifiesto la paulatina pausa de emisión de estas dentro de la televisión nacional y la ausencia de un medio por el cual promover y difundir los proyectos chilenos animados. Entre algunas de las respuestas obtenidas se puede concluir lo siguiente. Existe una cantidad considerable de chilenos que desconoce el concepto de animación, sin embargo, al menos un 90% de los encuestados conoce el cortometraje Historia de un oso y su exitosa trayectoria hacia el Oscar, sucediendo esto durante el año 2016. Sin embargo, quienes no están relacionados estrechamente con la materia de animación nacional, desconocen la producción actual. Asimismo, la mayor cantidad de participantes asegura conocer este tipo de información en espacios digitales con internet, como el caso de Youtube y Facebook y afirman la no existencia de un espacio específico donde se difunda esta información.

La animación chilena es considerada parte del patrimonio cultural y muy importante en la transmisión de cultura e identidad nacional. No obstante, es un hecho a destacar que, la escasa difusión de los proyectos animados en televisión nacional, ya ha generado un desconocimiento acerca del estado actual de la animación. Asimismo, tampoco se cuenta con un medio en concreto en donde se puedan publicar y difundir estas creaciones. Por lo tanto, se busca idear un espacio en donde solucionar estas falencias de forma óptima para el público joven chileno.

1.4 LIMITACIONES

- El proyecto debe concretarse durante un semestre
- Los recursos disponibles para el proyecto se limitan a un hosting, un dominio pagado previamente, medios digitales y recurso humano
- Existe escasa información sobre la evolución de la animación chilena.
- La propuesta de catálogo digital se dirige específicamente a un público joven.
- El catálogo no contempla la visualización de las animaciones.

1.5 PROYECCIONES

- Sirve de referencia para futuras investigaciones en animación chilena.
- La investigación rescata y actualiza datos de la industria de la animación chilena.
- Ayuda a generar interés, valor y difusión sobre la industria de la animación chilena.
- El catálogo digital puede seguir creciendo y actualizándose en el tiempo

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

A. ANTECEDENTES TEÓRICOS

En la presente sección se plantea el marco teórico de la tesis, en donde se encuentra la investigación realizada y recopilación de los antecedentes teóricos y gráficos necesarios y que con posterioridad se analizan. Aquí se presenta como tema de inicio la animación de forma general, apuntando a sus características principales para luego introducirse en la industria de la animación chilena y los estudios de producción animada del país en el ámbito creativo. Además, se realiza un recorrido por las animaciones, el impacto que causan las redes sociales actualmente en relación a la distribución de la animación, los festivales y otros medios de difusión que buscan un espacio en internet dedicado a la animación.

2.1 La Animación

La animación, etimológicamente hablando, proviene del latín anima, el cual significa vida, más el sufijo -ción, que se definen como acción y efecto. Dentro de manuales y diccionarios nos encontramos con definiciones comunes que señalan el concepto de animación como una técnica que forma parte de la cinematografía, en donde tanto imágenes como elementos inertes pueden cobrar vida a través de métodos y la ilusión del movimiento (Espinoza, 2015).

Desde la antigüedad se ha recurrido a este tipo de técnica para satisfacer la entretención humana y atraer al público por su novedosa forma de recrear movimiento. Existen diferentes tipos de animación que van desde la tradicional, la animación 2D y el stop motion, hasta la era digital con la animación 3D y el motion graphics. Con ellas se sigue sorprendiendo al público e innovando con las novedades tecnológicas, como software de diseño, además de animación e instrumentos y equipos que ahorran tiempo al duro trabajo de un animador. De esta forma la animación ha viajado desde el cine, la televisión y actualmente llega a las plataformas en internet. Esto permite un mayor alcance a todos quienes buscan complacer la sensación de ocio y aburrimiento. Asimismo, deja atrás la elaboración de los efectos ópticos de la animación por medio de artefactos hechos a mano y pasa a crear fotogramas digitales en ordenadores con software que facilitan el proceso de las composiciones.

2.2 La industria de animación en Chile

Dentro de Chile, existe un gran repertorio de animaciones que forman parte del patrimonio cultural del país, algunos considerados hitos o haciendo historia dentro del desarrollo de la animación chilena. Lo cual permite posicionar al país dentro de las competencias a nivel mundial, generando material de calidad con su sello nacional.

Durante el año 2021 se cumplieron 100 años del estreno de la primera animación chilena que se mantiene registro. Según menciona Chilemonos (2021), fue estrenada el 25 de julio de 1921 y se trata de un corto de 10 minutos titulado *La transmisión del mando presidencial* por Alfredo Serey y Nicolás Martínez.

Animar en Chile es caro y requiere de mucha mano de obra para finalmente dar luz verde a una animación. Un ejemplo de esto es 15 mil dibujos, estrenada un 24 de diciembre de 1942, realizada por dos jóvenes estudiantes de arquitectura de la Universidad Católica de Chile, Jaime Escudero y Carlos Trupp. Quienes, al verse inspirados por las creaciones y exitoso estilo de Disney, decidieron realizar este proyecto con los pocos recursos que tenían a su alcance. Aunque con aportes financieros de la Compañía de Salitres de Chile que ayudó a completar la producción. (Morales, 2016).

Según afirma Morales (2016) la cinta cinematográfica 15 mil dibujos tuvo una duración de media hora, de los cuales en la actualidad solo se han podido rescatar dos minutos del proyecto original sin sonido. Desde donde se puede encontrar aquella marca chilena con personajes icónicos que intentaron retratar la imagen de Chile en aquel momento. Sin embargo, a pesar de todo el trabajo puesto en el filme, este fue considerado un fracaso por parte de Escudero y Trupp, dejando el proyecto en manos del olvido. Con el paso del tiempo el proyecto fue rescatado para formar parte del patrimonio cultural animado de Chile.

Sesenta años más tarde del estreno de Ogú y Mampato en Rapa Nui, considerado el primer largometraje creado en Chile- se realiza una fiel adaptación de la historieta llevada al cine. Además, surgen animaciones dedicadas a un público infantil como La Tortuga Taruga, Misión Roflo, Recorcholis y Corchito, El ojo del Gato, entre otros que cautivaron y atrajeron la atención de los más pequeños por

sus colores vivos y música alegre. Desde ese punto en adelante, nace un boom en la animación chilena, contando con un gran número de series adaptadas para la televisión, entre ellas las más famosas o destacadas son Diego y Glot (2005), Pulentos (2005) y Villa Dulce (2004).

Luego de un par de años sin altos ni bajos en la cadena nacional, aparecerían animaciones que valdrían un orgullo a nivel país. Con animaciones como Historia de un oso, que tuvo presencia en los Premios Óscar, ganando una estatuilla, Puerto Papel ganando en el Festival Internacional de Chilemonos, Here's the Plan, siendo el mejor cortometraje chileno por el Festival Internacional de Chilemonos, además de ser la ganadora del Festival de Cine Internacional de Valdivia 2017, ¡Golpea Duro, Hara! y La Leyenda de Zeta y Ozz que dejaron huella en Cartoon Network.

Según todo lo señalado anteriormente, la animación chilena pasa a verse con menos frecuencia dentro de los medios comunes de información, convirtiéndose en un tema exclusivo de aquellos interesados en la materia. Sin estar disponible de manera masiva. Es por esto que cortometrajes, proyectos independientes o series provenientes de estudios nacionales pasan desapercibidos sin causar mucho impacto dentro del territorio, sino que este reconocimiento aparece desde sitios internacionales.

2.2.1 Estudios de animación chilena

La evolución de la animación en el ámbito tecnológico, social y técnico ha llevado a que aparezcan nuevos emprendedores. Hablamos de los estudios de animación o productoras, quienes en sociedad crean y administran la elaboración de proyectos de animación.

En Chile se considera que el primer estudio está compuesto por Escudero con Trupp, con la creación de 15 mil dibujos. Mientras que a partir de los 2000 empiezan a aparecer animadores con nuevos métodos de elaboración. Con posterioridad, entre los años 2003 y 2006 surgen estudios con nuevas ideas y que llegarían a las cadenas televisivas para entretener a los más pequeños, con sus series animadas. Así surge el estudio Atiempo, con sus animaciones musicales y varias series a su cargo. También la producción de Blanco Films y Tercer Hemisferio para Canal 13 que destacaron en el bloque de programación infantil Cubox con Villa Dulce y Pulentos.

A partir de 2007 la competencia estaría en gran nivel por la producción de dos films para la cartelera nacional, una con las productoras de Cineanimadores y Canal 13 Films y otra con nuevas propuestas a través de Zoo Films.

Dentro del territorio nacional pero también extranjero, Atiempo sigue firmemente en la creación de contenidos, siendo uno de los estudios que mayor aporte ha entregado a la animación infantil. De tal forma que aparecerían nuevas productoras gracias a sus animaciones, tales como Productora Pájaro y el sector creativo de TVN. De igual forma, entre los años 2014 y 2015, los estudios Zumbástico Studios y Punkrobot Studio captarían la atención de muchos en el mundo. En el caso de Zumbástico Studios gana el premio a mejor serie animada latinoamericana en el Festival Internacional de Animación Chilemonos. Mientras que Punkrobot Studio gana la categoría a mejor cortometraje animado en la 88ª

edición de los Premios Óscar, siendo la primera producción en el país en obtener esta distinción. Al respecto Perasso (2016) menciona que el Oscar fue un empujón a los cortometrajes en los cines del propio país.

Desde 2017 a la actualidad, los estudios no pararían de crear y destacarían nuevamente con nuevas ideas, como Animenta Studio, Diluvio y Merkén Studios. En 2018, Marmota Studio lograría tener un espacio en Cartoon Network con una serie, internacionalmente exitosa por la audiencia. Asimismo, el estudio Lunes, Fábula y nuevamente Punkrobot Studio destacarían con series, películas y uno que otro tipo de animación más hasta 2020. Actualmente ya está aprobada la producción de una webserie por la productora The Magic Factory Producciones.

2.3 Animaciones *Made in Chile*

Dentro del territorio nacional se registran una gran cantidad de animaciones que destacar. A continuación, se presenta una tabla con registros de las animaciones con mayor relevancia en el país y en el extranjero a partir de 1942 hasta la fecha.

Tabla 1
Cronología de la animación en Chile

Nombre de animación	Encargo	Tipo de producto	Año
15 Mil Dibujos	Escudero & Trupp	Película	1942
Ogú y Mampato en Rapa Nui	Cineanimadores	Película	2002
La Tortuga Toruga	Atiempo	Serie	2003
Misión Roflo	Atiempo	Serie	2004
Villa Dulce	Blanco Films	Serie	2004
I Pop	Glovox	Serie	2004
Clarita	Productora Pájaro	Serie	2004
Recorcholis y Corchito	Atiempo	Serie	2005
El Ojo de Gato	Atiempo	Serie	2005
Pulentos	Tercer Hemisferio	Serie	2005
Diego y Glot	Cubo Negro	Serie	2005
Ozie Boo!	Atiempo	Serie	2006
Block!	Zumbástico Studios	Serie	2006
La Cueva de Emiliodón	Atiempo	Serie	2007
Glu Glú	Zoo Films	Serie	2007
Papelucho y El Marciano	Cineanimadores	Película	2007
Pulentos, La Película	Canal 13 Films	Película	2007
Uno Dos Tres ¡A jugar!	Atiempo	Serie	2010
Hostal Morrison	Productora Pájaro	Serie	2011
Zumbástico Fantástico	Zumbástico Studios	Serie	2011
Flipos	Punkrobot Estudio Audiovisual	Serie	2012
Enjaulados	Zumbástico Studios	Serie	2013
Historia de un Oso	Punkrobot Estudio Audiovisual	Cortometraje	2014

Las Aventuras de Muelín y Perlita	Punkrobot Estudio Audiovisual	Serie	2014
Puerto Papel	Zumbástico Studios	Serie	2015
La Leyenda de Zeta y Ozz	Niño Viejo Estudio Typpo Creative Lab Punkrobot Estudio Audiovisual	Miniserie	2015
Condorito: La Película	Pajarraco Films	Película	2017
Here's The Plan	FfrickStudio Punkrobot Estudio Audiovisual Estudio Pintamonos	Cortometraje	2017
Las aventuras de Ogú, Mampato y Rena	Animenta Studio	Serie	2018
La Casa Lobo	Diluvio	Película	2018
Villa Clo	Merkén Studios	Serie	2018
¡Golpea duro, Hara!	Marmota Studios	Serie	2018
Guitarra y Tambor	Punkrobot Estudio Audiovisual	Serie	2018
Piñata Fiesta!	Lunes CineTv, Smog Tv	Webserie	2018
Mi (Ex) Mejor Amigo Imaginario	Lunes CineTv	Serie	2018
Waldo's Dream	Fábula, Lunes CineTv	Película	2018
Raffi	Lunes CineTv	Serie	2018
David V/S	Lunes CineTv	Serie	2018
Homeless	Fábula, Lunes CineTv	Película	2019
My Sisters	Lunes CineTv	Serie	2019
Asilo Esperanza	Lunes CineTv	Cortometraje	2019
Rainbow Hunters	Lunes CineTv	Serie	2019
Nahuel y El Libro Mágico	Punkrobot Estudio Audiovisual Levantes Filmes (Brasil)	Película	2020
La Granja de Tata Toro	The Magic Factory Producciones	Webserie	2021

Nota: Elaboración propia

A partir de esta tabla, se pueden extraer algunos datos relevantes, por ejemplo, desde 2002 la producción chilena comienza a crecer en el área de animación, con un periodo efectivo de seis años de elaboraciones de productos audiovisuales por estudios nacionales. Entre los productos que ofrece la industria, un gran porcentaje es de series animadas y en cuanto a películas y cortometrajes son los que mayor tiempo, calidad y distribución en el extranjero poseen.

2.3.1 Grandes animaciones destacadas en el ámbito nacional

El film Historia de un oso fue inspirado en el exilio de Leopoldo Osorio, abuelo del director y creador del cortometraje, Gabriel Osorio. Este proyecto nace de manera personal, volviéndose uno de los cortometrajes que puso a Chile en la mira del mundo. Esto a causa de los reconocimientos obtenidos dentro de festivales de animación, como el Tercer Festival Internacional de Animación Chilemonos, durante la versión del 2014. Dentro de ese mismo año fue seleccionado para estrenarse a nivel internacional en el Festival Internacional de Cine de Animación Annecy, en Francia, dando paso así a los Premios Óscar (Riveros, 2016).

Este hito dentro de la historia de la animación chilena marcó un antes y un después para el patrimonio audiovisual nacional, pues se reconoce como la primera animación chilena en ganar un Oscar. Esto impulsó a muchos animadores independientes a seguir el mismo camino, con el apoyo de pequeños equipos de trabajo, equipamiento y fondos que nunca alcanzaban a financiar completamente los proyectos. Como menciona Perasso (2016) en una entrevista realizada por BBC Mundo a Gabriel Osorio, el director de la cinta, se trabajó en ella por alrededor de cuatro años viéndose complicada por la falta de presupuesto entregada por parte del fondo del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, puesto que solo les fue posible realizar la mitad del filme.

Por otro lado, es importante destacar el rol que tuvieron los formatos digitales en la masificación o difusión del cortometraje, llegando a más personas, beneficiando con esto el reconocimiento del área audiovisual. Esta idea es reforzada por Perasso (2016) al señalar que las redes como Youtube y otros medios tecnológicos contribuyen a que más audiencia llegue a ver cortos por medio de esta, aspecto que anteriormente era complejo por la falta de interés del público con la proyección de estos filmes en el cine. Gracias a este cambio, muchos cortos pueden ser encontrados de manera fácil por cualquier tipo de espectador, además de mantenerse intactos con el paso del tiempo dentro del internet.

2.4 Estrategias de creación, difusión y posicionamiento

La influencia del internet y los nuevos medios de comunicación permiten en gran medida la difusión de animaciones, cortometrajes o piezas audiovisuales de índole nacional. Esto sobre todo ocurre en tiempos actuales, donde la tecnología y el internet forman parte de la rutina del ser humano. Es así como pueden encontrarse producciones animadas ya sea en plataformas como Youtube, Facebook o Instagram, principales redes sociales de mayor difusión y alcance de un público masivo.

Tener éxito en internet es un trabajo arduo. Un ejemplo de aquello es Marmota Studio, quienes publican sus trabajos en las redes de Youtube con webseries o proyectos piloto. Se considera que es uno de los primeros estudios en dedicarse a crear cartoons chilenos para internet. Sin embargo, no fue la única plataforma en donde Marmota Studio se hizo presente, sino que también han aparecido en el canal de ETC TV, derivando en una mayor audiencia dentro de Youtube y mayores reconocimientos y apoyos por parte de quienes siguen su trabajo (Gubernatis, 2016).

Un punto a destacar es que la producción de animaciones, presentadas exclusivamente por la web, poseen un menor costo de elaboración (Severino, 2018). Tal situación ha incentivado a los actuales animadores a realizar proyectos audiovisuales animados para las nuevas plataformas, con una difusión que utiliza el mismo medio.

2.4.1 Los festivales de animación

El internet en el último tiempo ha permitido la difusión de diversos festivales de animación, los cuales cumplen con la función de crear vínculos con animadores de otras ciudades y países en todo el mundo. Un ejemplo es el Festival de Animación Chilemonos, uno de los más reconocidos de Latinoamérica, el que se inicia en el año 2012. Este evento, cumple con la misión de promover y difundir a nivel nacional e internacional la obra audiovisual chilena de animaciones, talentos y autores.

El festival cuenta con distintas categorías de participación. Por ejemplo, la décima edición del festival contó con seis categorías: Competencia latinoamericana de cortometrajes animados; Competencia internacional de cortometrajes animados; Competencia latinoamericana de cortometrajes de escuela; Competencia internacional de cortometrajes de escuela; Competencia latinoamericana de series animadas; y Competencia de largometrajes de Latinoamérica y España.

Durante julio del año 2021 y por un periodo específico que abarco alrededor de 20 días el festival fue dispuesto al alcance de Latinoamérica, a través de conferencias virtuales, workshops, conversatorios, exhibiciones y masterclass. De esta forma se amplió la audiencia o espectador de las animaciones concursantes, así como también se presentaron estas últimas de manera pública en Ondamedia, la plataforma virtual que exhibe producciones de índole nacional.

2.4.2 El sitio web como estrategia de difusión de la animación

Los avances tecnológicos han permitido la creación de artefactos y sistemas electrónicos/digitales, entre esos se encuentra el internet. Una de las más influyentes hoy en día es la creación y uso de plataformas o sitios web. Ya que permite ampliar los horizontes a cibernautas, con contenidos audiovisuales. Este tipo de recurso puede tener un fin creativo o informativo, por mencionar algunos, y así llegar a personas de todo el mundo.

La creación de contenidos audiovisuales para la web, ha llevado a emprendedores y grandes empresas a tener un medio con cual expresarse al mundo. Por este medio dan a conocer sus servicios y productos a los clientes usuarios de internet. Por otro lado, también figuran en distintos modelos o formatos de programación. Por ejemplo, existen dentro de los medios digitales sitios web que cumplen la función de vender, informar, enseñar y otras formas de interactuar con los usuarios.

Se puede deducir que se requiere de un espacio virtual que permita unificar la información de la animación chilena, su evolución, estudios o productoras con apoyos financieros y nuevas producciones, y que permita compilar las animaciones nacionales. Se requiere crear conocimiento al público tanto chileno como extranjero, generar valor y difusión a cada proyecto realizado o los que están en producción. Puesto que todos y cada uno de ellos forman parte del patrimonio cultural artístico de Chile y, de esta forma, se genera un espacio dedicado para la apreciación de cada animación chilena.

2.4.3 Composición del sitio web

El sitio web o portal se define como un conjunto de páginas web que retienen información que se visualiza por medios digitales, con acceso a internet. Aquellas se conforman primeramente de un punto de acceso conocido como URL1 que permite el ingreso al sitio web.

La conformación de los sitios web deriva en el uso de múltiples lenguajes como el HTML2, CSS3, entre otros. Además, los sitios web que están disponibles en el mundo cibernético se registran con extensiones como “.com”, “.net”, o incluso con extensiones nacionales como “.cl”. Para Suárez (2019) las preferencias en relación a las estéticas se vinculan a un sentimiento de imperfección en las soluciones gráficas. Tales como la ausencia de algunos códigos o falta de codificación en la CSS de la plataforma.

Una de las características relevantes de los sitios web es el uso del responsive, que permite la adaptación de la plataforma a distintas dimensiones o resoluciones de pantalla. Tales como el tamaño de una tableta o la de un teléfono. Esta cualidad de programación hace que las plataformas sean más visibles al público usuario de estos medios. Según Maldonado (2017) actualmente usuarios de todo el mundo se conectan por medio de distintos dispositivos electrónicos y a su vez el porcentaje de uso de teléfonos inteligentes y tablet es más amplio.

Los tipos de sitios web que -como usuario- se pueden encontrar son muy variados. Dentro del ámbito cultural, podemos encontrar plataformas que cumplen con la función de “recolectar” y/o almacenar contenido audiovisual de carácter histórico, para mantener un respaldo cultural. De hecho, Chile cuenta con plataformas como CineChile -www.cinechile.cl- que mantienen información relacionada con el área de films nacionales. Esto mediante una biblioteca, recolectando fechas y datos técnicos de cada una de ellas. No obstante, en cuanto a plataformas que retienen información sobre animaciones, carece de detalles y/o falta de actualizaciones sobre estas. Al respecto no cuenta con datos de productoras, fechas de emisión, entre otros datos de relevancia.

Otro ejemplo de difusión del área de animaciones está en la revista Solomonos Magazine -www.solomonos.cl- que es una publicación especializada en animación chilena, la cual se encarga de difundir contenido exclusivo sobre animaciones tanto en el ámbito nacional como mundial. Sin embargo, Solomonos Magazine a pesar del rol importante que cumple, no logra una actividad a través de su plataforma o redes sociales, pues se encuentran inactivas hasta la fecha.

B. ANTECEDENTES GRÁFICOS

2.5.1 Sitios web de bibliotecas

Figura 1

Página web Biblioteca Nacional Digital de Chile



Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Biblioteca Nac. Digital de Chile. (<http://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl>)

Figura 2

Página web CineChile



Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. CineChile. (<https://cinechile.cl/catalogo-de-cine-chileno/animacion/>)

Figura 3

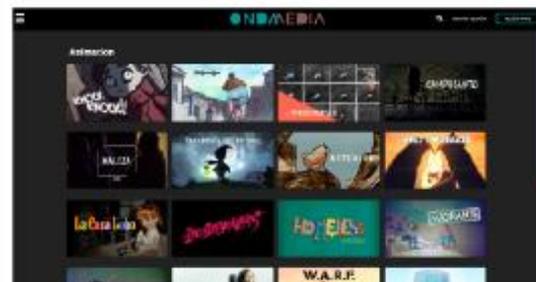
Página web CineChile



Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. CineChile. (<https://cinechile.cl/catalogo-de-cine-chileno/animacion/>)

Figura 4

Página web Onda Media



Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Onda Media. (<https://ondamedia.cl/>)

Figura 5

Página web Onda Media



Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Onda Media. (<https://ondamedia.cl/>)

Figura 6

Página web Latam Cinema



Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Latam Cinema. (<https://www.latamcinema.com/>)

2.5.2 Sitios web de estudios de animación

<p>Figura 7 <i>Página web Atiempo</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Atiempo. (https://www.atiempostudio.com/)</p>	<p>Figura 8 <i>Página web Atiempo</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Atiempo. (https://www.atiempostudio.com/)</p>
<p>Figura 9 <i>Página web Diluvio</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Diluvio. (http://diluvio.cl/)</p>	<p>Figura 10 <i>Página web Diluvio</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Diluvio. (http://diluvio.cl/)</p>
<p>Figura 11 <i>Página web Carburadores</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Carburadores. (http://www.carburadores.tv/)</p>	<p>Figura 12 <i>Página web Merken Studios</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Merken Studios. (http://www.merkenstudios.com/)</p>

Figura 13Página web *Fernanda Frick Studio*

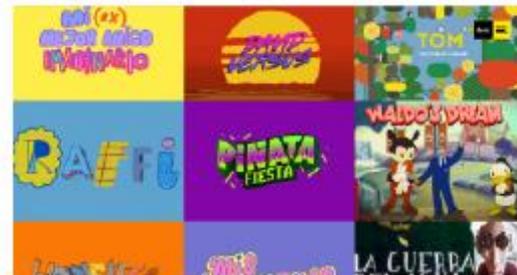
Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. F. Frick Studio.
(<https://www.frickstudio.com/>)

Figura 14Página web *Fernanda Frick Studio*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. F. Frick Studio.
(<https://www.frickstudio.com/>)

Figura 15Página web *Lunes*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Lunes.
(<https://www.lunescinetv.com/>)

Figura 16Página web *Lunes*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Lunes.
(<https://www.lunescinetv.com/>)

Figura 17Página web *Niño Viejo*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Niño Viejo.
(<http://ninoviejo.cl/>)

Figura 18Página web *Niño Viejo*

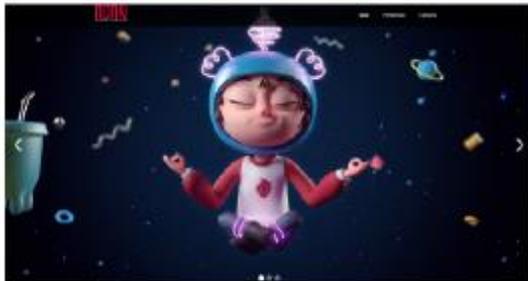
Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Niño Viejo.
(<http://ninoviejo.cl/>)

Figura 19*Página web Gigante Azul*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Gigante Azul.
(<https://giganteazul.cl/>)

Figura 20*Página web Gigante Azul*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Gigante Azul.
(<https://giganteazul.cl/>)

Figura 21*Página web Monki*

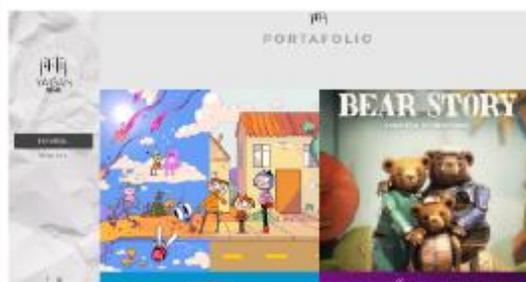
Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Monki.
(<https://monki.tv/>)

Figura 22*Página web Monki*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Monki.
(<https://monki.tv/>)

Figura 23*Página web Yagán Films.*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Yagán Films.
(<http://www.yaganfilms.cl/>)

Figura 24*Página web Yagán Films.*

Nota. Captura de pantalla [Fotografía]. Yagán Films.
(<http://www.yaganfilms.cl/>)

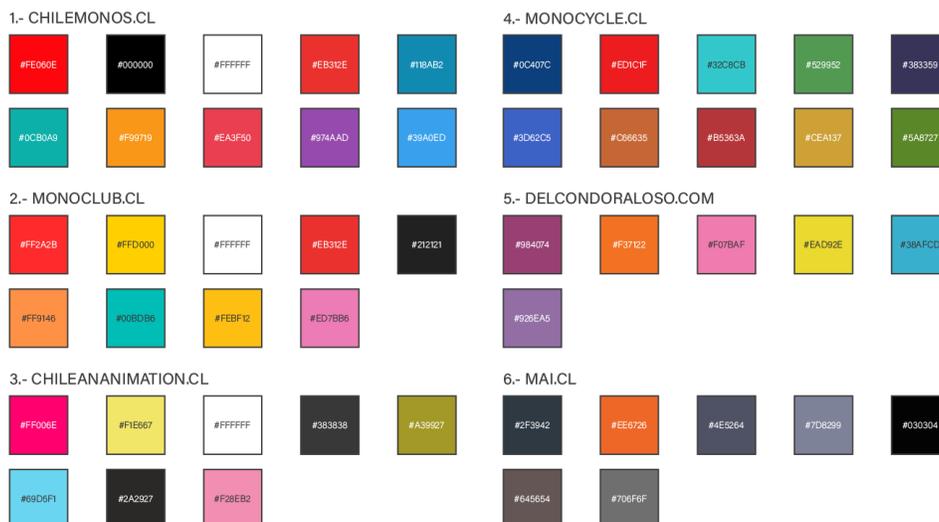
2.5.3 Sitios web de organizaciones y agrupaciones

<p>Figura 25 <i>Página web Solomonos</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Solomonos. (https://solomonos.com/home/blog/)</p>	<p>Figura 26 <i>Página web Noche de Monos</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Noche de Monos. (https://nochedemonos.cl/2017/index.html)</p>
<p>Figura 27 <i>Página web Animachi</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Animachi. (http://www.animachi.cl/)</p>	<p>Figura 28 <i>Página web Anima Perú</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Animaperú. (http://animaperu.com/#banner/1)</p>
<p>Figura 29 <i>Página web Chilemonos</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Chilemonos. (https://chilemonos.cl/tv/#cover)</p>	<p>Figura 30 <i>Página web Chilemonos</i></p>  <p><i>Nota.</i> Captura de pantalla [Fotografía]. Chilemonos. (https://chilemonos.cl/tv/#cover)</p>

2.5.4 Paleta de colores de sitios web de animación

Figura 31

Recopilación de paletas de colores varias



Nota: Elaboración propia

Los antecedentes gráficos fueron categorizados para luego realizar un análisis más detallado por cada categoría. De tal forma se observan de manera separada distintos elementos a considerar con posterioridad en el proyecto a desarrollar. Su principal división es según sus contenidos y función en plataformas digitales según usuarios. Definimos las principales categorías recogidas:

a) Bibliotecas

Son páginas que cumplen la función de ser bibliotecas digitales, donde se almacenan archivos o datos de animaciones. Esta categoría generalmente se muestra como una lista con nombres. Además, no poseen tantos elementos gráficos, son simples e intuitivas para los usuarios. Asimismo, rescatan datos relevantes, como fechas de emisión, nombre de productora o estudio, por mencionar algunas.

b) Estudios

Las páginas de estudios independientes funcionan como portafolios de los proyectos audiovisuales realizados por ellos mismos. También se utilizan como redes de contacto para llegar a ellos de una manera más formal y directa. Mientras que los estilos visuales o del diseño son llamativos, con colores vivos y una estructura más dinámica en comparación con las demás páginas. Además, muestran sus proyectos y método de trabajo, que en este caso corresponde a la elaboración de productos de animación para diversos medios. Tales como tv, web u otras plataformas audiovisuales.

c) Organizaciones

Las páginas de organizaciones referentes a la animación poseen una interfaz simple, pero llamativa y utilizan colores saturados o contrastados. Además, cumplen con informar sobre las novedades de la animación local, como premiaciones internacionales con el caso emblemático de Historia de un oso. De igual forma es posible, a través de ellas, conocer la opinión de los integrantes de algún estudio de animación, sobre cómo se lleva a cabo el trabajo que empeñan o su opinión sobre la disciplina.

d) Paletas de colores

Las paletas permiten otorgar un estilo o un ambiente a cualquier creación gráfica o audiovisual. A partir de los antecedentes gráficos, es posible destacar el uso de colores sólidos, siempre predominando un color cálido por sobre los demás, como el tono rojo que se utiliza en varios sitios de animación, o el naranja en MAI. Asimismo, la combinación de colores CMYK en el caso del sitio Chilean Animation, presenta un atractivo visual en comparación con los otros ejemplos visualizados.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

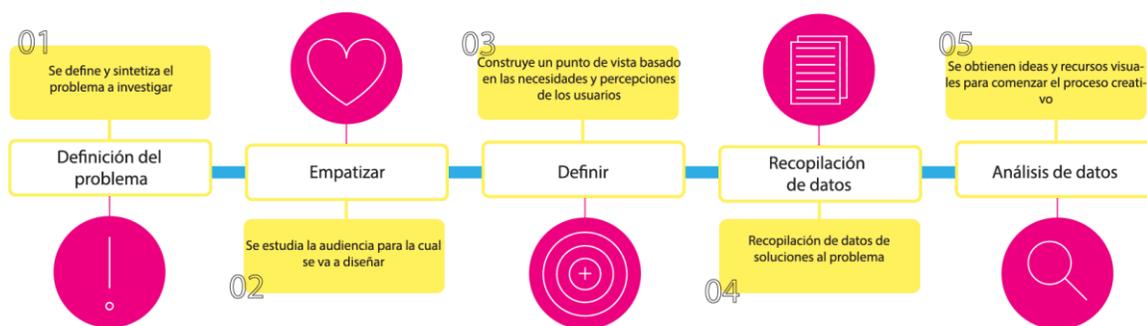
La explosión o masificación de los medios digitales, permite su uso para difundir información, con la inclusión de nuevos productos multimediales o con el uso de imágenes, sonidos y vídeos, entre otros. Sin embargo, antes de partir cualquier proyecto de diseño es necesario proponer una metodología de trabajo, que permita obtener un resultado eficiente y eficaz. Para lo cual se requiere el uso de metodologías precisas, que permitan dar soluciones creativas.

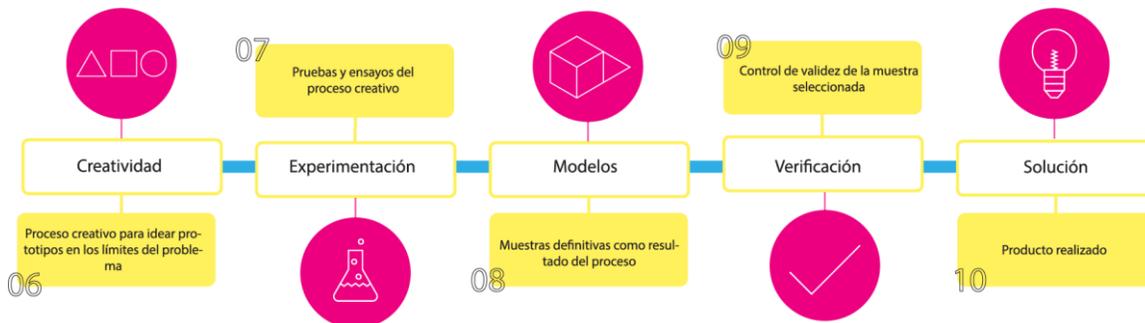
En el contexto de este proyecto se requiere una metodología que permita dar solución a la problemática de falta de conocimiento de las animaciones chilenas. Para lo cual se seleccionó a dos autores y sus respectivas metodologías.

La metodología que se presenta a continuación consiste en una combinación de metodologías ya existentes, por un lado, la metodología de investigación de Munari (1983) y por otro la de Brown (2008), rescatando algunos pasos de elaboración y descartando otras no del todo esenciales según la necesidad del problema, para un mejor desarrollo del producto.

Figura 32

Infografía de la metodología de trabajo





Nota: Elaboración propia

3.1 Definición del problema (Método proyectual)

La etapa de definición del problema es de ayuda para plantear la variedad de límites y parámetros a considerar para su posterior resolución, así como también es necesario determinar el tipo de solución que se desea desarrollar dependiendo de la complejidad y permanencia en el tiempo (Munari,1983).

3.2 Empatizar (Design Thinking)

El empatizar dentro del desarrollo de la investigación incrementa la posibilidad de ver el problema desde diferentes puntos de vista, tales como usuarios o el público objetivo. Esto permite extender el repertorio de posibles soluciones considerando distintas necesidades, falencias o problemáticas presentes ya sea a través de cuestionarios, encuestas u otros medios de evaluación masiva (Brown, 2008).

3.3 Definir (Design Thinking)

En la presente fase se sintetiza la información obtenida anteriormente, las cuales sirven para delimitar de las necesidades y percepciones que se requieren resolver respecto a lo que manifiestan potenciales usuarios, considerando modificaciones en el desarrollo de la solución final (Brown, 2008).

3.4 Recopilación de datos (Método proyectual)

La recopilación de datos tiene como finalidad interiorizarse a fondo en el problema, a través de una investigación teórica y gráfica. De tal forma que, a través de los antecedentes teóricos, es posible profundizar conceptos y el estado del arte de la problemática, mientras que a través de los antecedentes gráficos se investigan posibilidades de solución, técnicas y estilos gráficos en busca de respuestas innovadoras. Todo en busca de la construcción de una solución al problema (Munari,1983).

3.5 Análisis de datos (Método proyectual)

Esta etapa permite tomar decisiones de diseño, pues nos muestra las principales conclusiones obtenidas de los antecedentes gráficos y teóricos. Los

cuales son analizados obteniendo resultados directos para la solución del problema (Munari,1983).

3.6 Creatividad (Método proyectual)

En esta etapa se elabora una idea de solución al problema. Es decir, se explica en términos teóricos la solución al problema, incluyendo todos los aspectos gráficos, técnicos y de contenido (Munari,1983).

3.7 Experimentación (Método proyectual)

La etapa de experimentación posibilita la realización de pruebas, proponer bocetos o esquemas, que permitan ir construyendo y ensayando la propuesta planteada en la etapa creativa. Además, se realizan pruebas técnicas y de materiales, en busca de la mejor alternativa como solución al problema. Lo que permite la construcción de los primeros prototipos alfa (Munari,1983).

3.8 Modelos (Método proyectual)

En esta etapa las alternativas de prototipos confeccionadas en la experimentación, servirán para los procesos de validación inicial o intermedia en búsqueda de una solución o modelo definitivo. El cual nuevamente se somete a juicio de públicos, usuarios o expertos (Munari,1983).

3.9 Verificación (Método proyectual)

En esta etapa se verifica la validez del producto mediante diversos instrumentos, tales como encuestas, cuestionarios y entrevistas, por mencionar algunos. Estos instrumentos son aplicados a expertos de distintas áreas, potenciales usuarios o público objetivos (Munari,1983).

3.10 Solución (Método proyectual)

Finalmente se presenta la alternativa como solución para la problemática de investigación luego de considerar comprobaciones previas de su correcto uso y funcionamiento, como observaciones, sugerencias y ajustes presentados anteriormente (Munari, 1983).

De este modo, en esta investigación, es posible la realización del producto de manera sistemática, organizada y que garantiza la solución más factible para el diseñador y el público al cual se dirige. El método proyectual es el cual se utilizará, junto con la metodología del Design Thinking para otorgar una solución al problema de investigación planteado sobre la animación nacional, ya que ambas fases metódicas explican un proceso de solución viable y asequible.

CAPÍTULO IV: DESARROLLO DEL PRODUCTO

4.1 Definición del problema

La definición del problema se desarrolla ampliamente en el capítulo uno. La misma está centrada en la escasez de conocimientos y difusión del recorrido histórico de la animación chilena, lo que desemboca en una falta de valoración y

resguardo de las mismas, como patrimonio audiovisual del país. Ante lo cual surge la incógnita: ¿Con qué estrategia del diseño multimedia es posible optimizar la comunicación y difusión del recorrido histórico de la animación chilena orientada a un público joven, para una mejor valoración y resguardo de la misma?

4.2 Empatizar

Como menciona la metodología del Design Thinking, una de sus primeras fases para poder comenzar la elaboración de la solución al problema de investigación planteado, es lograr empatizar con el cliente o público objetivo, de esta forma, profundizar en la manera de actuar y pensar en relación con la materia a investigar. Esto se puede conseguir a través de preguntas, encuestas, entrevistas personales, entre otros métodos para, posteriormente, obtener resultados y conclusiones que definan el camino hacia la elaboración del producto. Si bien la etapa de empatizar nos propone un mapa de empatía, hemos determinado un diagnóstico inicial, a través del instrumento tipo encuesta, para poder enfocar y comprender de mejor forma el problema a resolver.

La encuesta realizada para lograr cumplir con este paso dentro de la metodología, se encuentra expresada ampliamente en el capítulo uno, a través de la justificación del problema. Cuenta con preguntas específicas entorno a la animación chilena, entre ellas, cuánto se conoce de esta, qué información maneja el público de la animación, por qué medio se encuentran o visualizan mayor cantidad de animaciones, entre otras. El resultado de estas interrogantes permite justificar la existencia de la problemática de la poca difusión de la animación. En términos generales se concluye que, a pesar de existir escasa cantidad de personas consumidoras de animación chilena, estas conocen y valoran estos proyectos. Asimismo, existe un número que ignora esto, a raíz de la poca difusión y pocos medios para visualizarlos.

4.3 Definir

Dentro de la fase de definición, es donde se analizan los datos obtenidos de la etapa previa de empatizar, para obtener un resultado en concreto en relación al tema de estudio. En la encuesta planteada anteriormente, a nuestro público objetivo, existen diversas respuestas entorno a la animación en el tiempo y en la actualidad. Así se observa una paulatina desaparición de las animaciones chilenas en los medios nacionales de televisión y la ausencia de un medio por el cual promover y difundir los proyectos chilenos animados. Esta información se encuentra detallada en el capítulo uno.

4.4 Recopilación de datos

El marco teórico, expresado en el capítulo dos, se compone de antecedentes teóricos y gráficos. En términos generales estos antecedentes muestran a la animación chilena y su poca difusión en los medios de comunicación actuales, además de cómo esto ha afectado su valor como patrimonio. También se realizó un pequeño recorrido sobre la historia de la animación nacional, su impacto, el paulatino fin de emisiones en la televisión chilena y cómo se han encontrado otros

caminos para compartir estos proyectos. Considerando esto último, se investigó al sitio web como herramienta factible para almacenar y difundir información dentro de la presente era digital.

Asimismo, en los antecedentes gráficos se investigó sobre diversos materiales de páginas web dirigidos al tema de la animación o proyectos audiovisuales. Esto permitió una recopilación de variados diseños y formas de difundir información. Se recogieron datos en páginas de organizaciones, bibliotecas y estudios de animación, como también se rescataron muestras de diferentes paletas de colores. De esta manera, fue posible establecer parámetros creativos y de diseño en una correcta creación del proyecto final.

4.5 Análisis de datos

Cuando se analizan datos, se conocen soluciones anteriores sobre el tema en estudio y la forma en que se llevó al cabo. Además, es posible detectar posibles falencias y la forma para resolver el problema de investigación. Aquí se presentan dos categorías: El análisis de datos teóricos y análisis de datos gráficos, los cuales se presentan en extenso dentro del capítulo dos. A continuación, se presenta lo más destacado de cada antecedente.

4.5.1 Datos teóricos

Animación: Es un proceso que trabaja la elaboración de movimiento a través de imágenes. Este puede estar compuesta de dibujos, figuras de plastilina, entre otros.

Stop motion: Estilo de animación que trabaja con la captura de imágenes de figuras manipuladas por sus autores.

Animación 2D: Estilo de animación que trabaja con imágenes hechas a mano, ya sea sus personajes y escenarios.

Casa productora: grupo encargado de la elaboración de proyectos audiovisuales de animación.

Cortometraje: Animación de poca duración, por lo general tiene un tiempo de 3 a cinco minutos.

Largometraje: Animación de larga duración, por lo general tiene un tiempo de 30 minutos a 1 hora.

Catálogo: Conjunto de datos relacionados y ordenados bajo ciertos parámetros, tales como año, producción, etc.

Medios de difusión: instrumentos tecnológicos que cumplen con la función de comunicar.

Sitio web: Conjunto de páginas web que contienen datos, de los cuales se relacionan a un dominio de internet.

4.5.2 Datos gráficos

Una vez finalizadas las observaciones entorno a los medios digitales que se ofrece, se llega a la conclusión que hay muchas limitaciones para la agrupación de contenidos audiovisuales. Entre las opciones que se logró analizar, existe la constante de no contener contenidos en general, sino específicos. En relación a los aspectos visuales revisados, la mayoría opta por un diseño que resalte los colores, que exista un orden de los contenidos sencillo de comprender y el uso de iconicidad en los espacios.

4.6 Creatividad

Como solución al problema planteado se propone un catálogo digital que permita visualizar las principales animaciones chilenas a lo largo del tiempo. El mismo incluirá una breve descripción con datos tales como: nombre de película, año de creación y casa productora. Además, se concluye el uso de elementos gráficos coloridos y vistosos para el usuario, como una forma de captar la atención del público objetivo y crear una sensación de conformidad con el uso del producto multimedial. Se propone la creación de un sitio web que albergue este catálogo digital con los proyectos audiovisuales de animación chilena. Esto ya que fácilmente puede encontrarse a disponibilidad de todo público, como también conseguir participación voluntaria con nuevos aportes para el crecimiento y permanencia del inventario de animaciones a lo largo del tiempo. Conforme a ello, se presentan las diferentes etapas de producción y diseño de este sitio web y su evolución gráfica.

4.6.1 Guion técnico

La preparación del producto se desarrolla bajo ciertos parámetros reflejados en el sitio web, con una planificación previa, que permite proyectar las ideas. A continuación, en las figuras 35 y 36 se presenta la página uno y dos del guion técnico respectivamente. El que permite orientar el desarrollo y composición preliminar del sitio web, el cual, durante las primeras etapas de diseño se denominó como Animarte.

Figura 33
Guion técnico de la página web

Título: Página web "Animarte" para la difusión de proyectos de animación de origen chileno. +		Destinatarios: público de rango etario medianamente joven +			
Autores: Fernanda Carrasco / Andrés Castillo		Objetivos: crear un espacio para la difusión de conocimientos relacionados a la animación nacional.			
Resumen: consiste en una plataforma de tipo "repositorio" que administra y sustenta material de conocimiento relacionado al concepto animación de origen chileno, abarcando temas como cortos, largometrajes, películas, series, entre otros.		Herramientas de creación: - Computadora - Tableta gráfica - Programas de edición - Dominio - Hosting +			
Versión: 01 +		Requisitos informáticos para el usuario: - programas de edición de gráficos + - editor de página web.			
Observaciones: recopilación de información +					
Sugerencia de actividades complementarias previas y posteriores: creación de piezas gráficas para la página web. +		Ubicación: de carácter digital, específicamente por medio HTML.			
Esc	Descripción de la escena	Imágenes o iconos	Animación, enlace o video	Texto	Audio
1	En esta página se muestra el sitio de inicio, menú, slider, categorías, imágenes, texto y descripciones.	Aparecen imágenes de portadas de animaciones y un breve texto en su contenido.	Tiene links de que dirigen a una página específica de cada animación junto con su descripción y detalle.	Título: Logo Animarte Menú: Inicio, animaciones, quiénes somos Body: Series, cortometrajes, largometrajes Qué es Animarte: (Descripción) Equipo: Andrés Castillo, Fernanda Carrasco Footer: Copyright ©2021 Animarte. All rights reserved.	No posee audio.
2	Conjunto de páginas donde se distribuyen las animaciones de tipo series	imágenes relacionadas al tema seleccionado y videos para contextualizar con contenido multimedia.	Enlaces de videos, enlaces al menú y página de inicio, enlaces a las siguientes animaciones en orden alfabético.	Título: (Nombre de la animación seleccionada) Menú: Inicio, animaciones, quiénes somos Categoría: Serie Body: Estudio, Año de emisión, resumen (respectivo a la animación seleccionada) Footer: Copyright ©2021 Animarte. All rights reserved.	No posee audio.

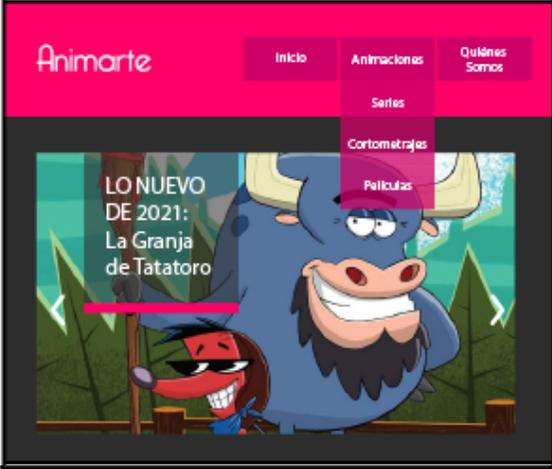
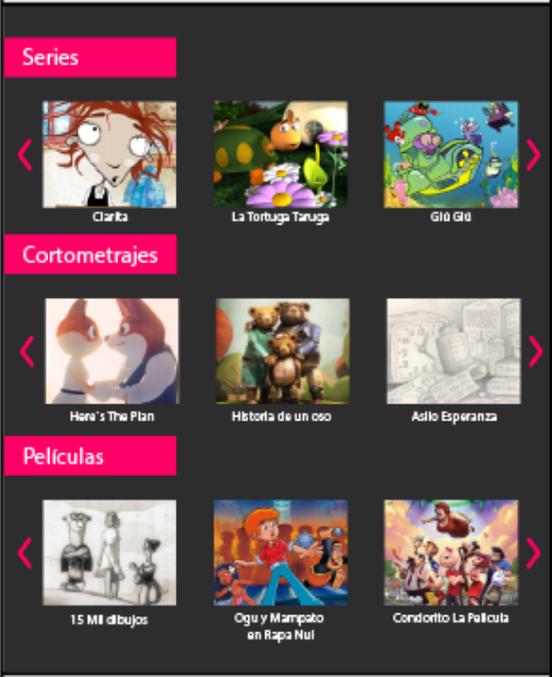
3	Conjunto de páginas donde se distribuyen las animaciones de tipo cortometrajes	imágenes relacionadas al tema seleccionado y videos para contextualizar con contenido multimedia.	Enlaces de videos, enlaces al menú y página de inicio, enlaces a las siguientes animaciones en orden alfabético.	Título: (Nombre de la animación seleccionada) Menú: Inicio, animaciones, quiénes somos Categoría: Cortometrajes Body: Estudio, Año de emisión, resumen (respectivo a la animación seleccionada) Footer: Copyright ©2021 Animarte. All rights reserved.	No posee audio.
4	Conjunto de páginas donde se distribuyen las animaciones de tipo películas	imágenes relacionadas al tema seleccionado y videos para contextualizar con contenido multimedia.	Enlaces de videos, enlaces al menú y página de inicio, enlaces a las siguientes animaciones en orden alfabético.	Título: (Nombre de la animación seleccionada) Menú: Inicio, animaciones, quiénes somos Categoría: Película Body: Estudio, Año de emisión, resumen (respectivo a la animación seleccionada) Footer: Copyright ©2021 Animarte. All rights reserved.	No posee audio.

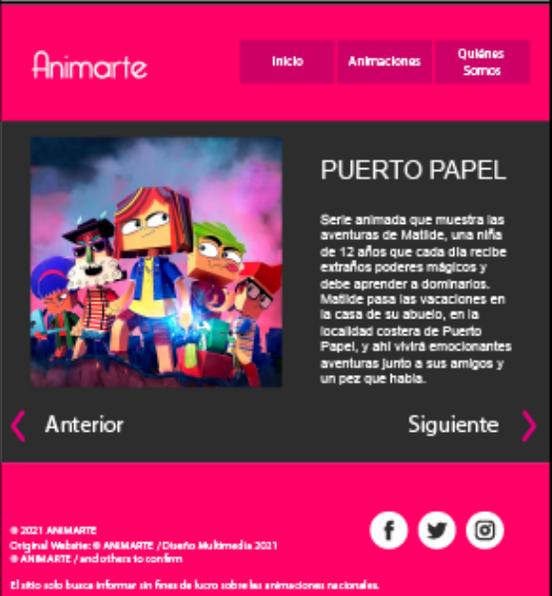
Nota: Elaboración propia

4.6.2 Storyboard

El storyboard contempla un diseño preliminar del sitio web (principalmente lo que es la página principal del sitio web en aquel entonces llamado Animarte). Se trabaja y diseña con la combinación de colores anteriores de tonos magenta con blanco y negro. Así pues, se presenta el storyboard que contempla la vista previa del sitio web con una breve descripción del sector de la página y algunos datos técnicos de la composición. Además, se exponen notas detalladas sobre secciones específicas para detallar a fondo las funciones de la página web.

Figura 34
Storyboard de la página web

<p>Proyecto: Página web ANIMARTE</p> <p>Página: 01 de principal</p>	<p>Fecha de creación: 19.07.2021</p> <p>Revisado por: Profesora Daniela González E.</p>
<p>Escena Nº 1</p>	<p>Duración: No contempla duración.</p>
	<p>Descripción de la escena: Se muestra la pantalla de inicio de la página, compuesta por el banner, logo, menú principal. Más abajo un slider con la imagen principal.</p> <p>Audio / Locución: No tiene audio.</p> <p>Notas / Comentarios: El slider no es clickeable a otros urls de la página con sus imágenes que desplaza constantemente. Los botones del menú principal tienen función de ancla dentro de la página (direccionan a alguna sección).</p>
<p>Escena Nº 2</p>	<p>Duración: No contempla duración.</p>
	<p>Descripción de la escena: Bajando en la misma página se encuentran las categorías de series, cortometrajes y películas, cada sección con sus respectivas imágenes, las cuales se pueden clickear.</p> <p>Audio / Locución: No tiene audio.</p> <p>Notas / Comentarios: Las imágenes se desplazarán de forma automática para mantener el mecanismo funcionando de forma dinámica.</p> <p>Cada animación tiene su respectiva página con los datos básicos y técnicos (tales como año de producción, casa productora, etc).</p>

<p>Escena N° 3</p>	<p>Duración: No contempla duración.</p>
 <p>Quiénes Somos</p> <p>Animarte</p> <p>Animarte es un proyecto de tesis que busca entregar a los usuarios información respecto a las animaciones que existen a nivel nacional y sus respectivos datos técnicos, tales como las fechas de producción, clasificación, etc sin fines de lucro, solo con el fin de que las personas conozcan más sobre estos proyectos de animación.</p> <p>© 2021 ANIMARTE Original WebSite: © ANIMARTE / Diseño Multimedia 2021 © ANIMARTE / and others to confirm El sitio solo busca informar sin fines de lucro sobre las animaciones nacionales.</p>	<p>Descripción de la escena: Bajando se encuentra la sección de "Quiénes Somos", en la cual se presenta el propósito de la creación de la página y, en el sector derecho, imágenes de los creadores con una breve descripción.</p> <p>En la sección final se presenta el footer con el texto de copyright, creación del sitio y las redes sociales de forma centrada.</p> <p>Audio / Locución: No tiene audio.</p> <p>Notas / Comentarios: Las redes sociales no contempla información constante ya que eso será una función de la página exclusivamente.</p>
<p>Página: 02 de principal</p> <p>Escena N° 4</p>	<p>Duración: No contempla duración.</p>
 <p>Animarte</p> <p>Inicio Animaciones Quiénes Somos</p> <p>PUERTO PAPEL</p> <p>Serie animada que muestra las aventuras de Matilde, una niña de 12 años que cada día recibe extraños poderes mágicos y debe aprender a dominarlos. Matilde pasa las vacaciones en la casa de su abuelo, en la localidad costera de Puerto Papel, y ahí vivirá emocionantes aventuras junto a sus amigos y un pez que habla.</p> <p>Anterior Siguiete</p> <p>© 2021 ANIMARTE Original WebSite: © ANIMARTE / Diseño Multimedia 2021 © ANIMARTE / and others to confirm El sitio solo busca informar sin fines de lucro sobre las animaciones nacionales.</p>	<p>Descripción de la escena: A la hora de seleccionar una animación, se accede a una segunda página con el banner, la sección de la descripción del proyecto animado junto con una imagen ilustrativa, el título y una breve descripción que consta de datos como: año de emisión, estudio y resumen.</p> <p>Más abajo se presentan enlaces para navegar entre otras animaciones de la respectiva serie y el footer al pie de la página.</p> <p>Audio / Locución: No tiene audio.</p> <p>Notas / Comentarios: El formato de presentación será igual para todas las animaciones para mantener coherencia en la composición de la página.</p>

Nota: Elaboración propia

4.7 Experimentación

El proceso de construcción del sitio web parte por dividir cada sección (header, body, footer y otros dependiendo de su jerarquía) y tomar la decisión sobre cuantas páginas van a componer el menú de contenidos, que va desde la

clasificación de las animaciones, tales como categorías correspondientes a series, cortometrajes y películas, información sobre los creadores y un método de contacto para sugerencias que se pueden agregar a la página a medida que aparezcan más proyectos audiovisuales animados.

4.7.1 Identidad de la plataforma

La construcción de la marca parte por la búsqueda de conceptos que se relacionen con los contenidos de la plataforma, de los cuales se busca solucionar con los conceptos anima, monos, arte y toon (de cartoon, caricatura). Luego se hace la prueba de diseño para el sitio, de las cuales se evalúa la tipografía utilizada y sus variantes, la combinación de colores y coherencia con el contenido de la página.

Figura 35

Paleta de colores y sus variantes CMYK, RGB y Pantone



Nota: Elaboración propia

Figura 36

Diseño de marca definitiva Monotoon

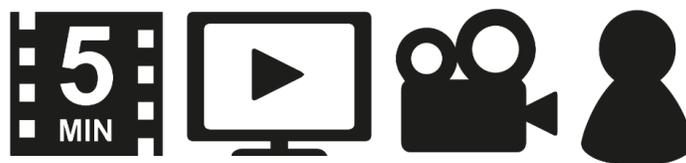


Nota: Elaboración propia

El diseño final contempla en el isotipo la simplificación de un mono, creando una estructura amigable del rostro y con cierta expresión. Además, se rescata el uso de colores, creando equilibrio y peso visual en la marca del producto. Una vez se define el diseño de marca junto con el nombre, se procede a indagar los lineamientos gráficos que va a poseer la página web entre ellos figuras, mosaicos, iconografía y tipografía.

Figura 37

Diseño de íconos



Nota: Elaboración propia

La iconografía conforma parte de la página web, donde son de utilidad para representar las diferentes secciones del menú, en el orden presentado de izquierda a derecha, cortometrajes, series, películas y el apartado que explica de manera acotada quiénes constituyen la página y cuál es el propósito de esta.

Figura 38

Tipografía seleccionada

TeX Gyre Adventor
aA bB cC dD eE fF gG hH iI jJ kK lL Mm nN ñÑ oO pP
qQ rR sS tT uU vV wW xX yY zZ 1234567890 ?!#\$%

Nota: Elaboración propia

Por otro lado, la elección de la tipografía para la confección del logo de marca es Tex Gyre Adventor, con diseño sans serif, la cual se ha visto modificada redondeando los bordes para entregar una imagen más adecuada y amigable en relación al nombre.

4.7.2 Diseño del sitio web

Los elementos gráficos para el diseño del sitio web se implementan en base a las retroalimentaciones de públicos y decisiones colectivas. Así se definen algunas variantes para mejorar estéticamente la página, tales como el uso de nuevos colores, implementación de iconos, entre otras consideraciones. Si bien el sitio web se presenta con un primer diseño, el mismo durante el proceso es modificado. Esto en base a la recepción y autoevaluación, lo que modifica ciertos contenidos, con el fin de que sea más agradable y colorido a la vista del público. Asimismo, contempla una coherencia con los contenidos expuestos, que van desde la animación a los dibujos animados, como también identidad visual propia y característica.

Figura 39

Esquema de navegación de la página web



Nota: Elaboración propia

4.8 Modelos

A medida que avanza el proyecto, nacen nuevas inquietudes como la resolución de los elementos que componen el sitio web. Ante eso se reevalúa nuevas propuestas a la composición visual de las páginas que componen Monotoon, usando nueva marca corporativa, uso de colores CMYK y otros factores que cambian totalmente el significado de la página para una mejor recepción de esta.

Figura 40

Monotoon, página de inicio





Nota: Elaboración propia

Las imágenes previamente vistas muestran a la página de inicio. En ella lo primero que se visualiza, una vez se ingresa al sitio web, es donde se encuentran los proyectos audiovisuales. Estos son separados en tres categorías y en colores diferentes, las imágenes están dentro de un carrusel que automáticamente presenta el nombre y año de la animación, al pasar con el mouse sobre ella. Mientras que en el pie de página hay una pequeña sección que muestra información acotada de los creadores de la página y una gráfica caricaturizada.

Con este diseño implementado se procede a direccionar la misma línea gráfica en las demás secciones de la página como, por ejemplo, en cada una de las animaciones ya puestas para ser validadas posteriormente.

Figura 41

Monotoon, página de animaciones



Nota: Elaboración propia

Dentro de la sección presentada, la cual funciona como plantilla para exponer las demás animaciones que se seleccionen, se encuentra diseñada de manera similar a la página de inicio, pero mucho más simplificada, se mantiene el motivo de fondo y se puede acceder a las imágenes de manera libre.

Figura 42

Monotoon, página de contacto y sugerencias

The image shows a screenshot of the Monotoon website's contact and suggestion form. At the top, there is a header with the Monotoon logo and the text 'CATÁLOGO DIGITAL'. Below the logo, there are navigation links: 'INICIO', 'ANIMACIONES', 'QUIÉNES SOMOS', and 'CONTÁCTANOS'. The main content area has a background pattern of small, repeating icons. The form is titled '¿Alguna consulta o sugerencia?' and includes a sub-header '¡Escriben un mensaje! Agradecemos si tienes sugerencias de animaciones chilenas que quieras ver dentro de la página.' The form fields are: 'Nombre Completo' (text input), 'Correo Electrónico' (text input), and 'Escribe aquí' (text area). There is a 'Enviar' button at the bottom of the form. The footer contains copyright information: '© 2021 Monotoon Original WebSite © Monotoon / Diseño Multimedia 2021 © Monotoon / and others to contact.' and social media icons for Facebook, Twitter, and Instagram. At the very bottom, there is a small text: 'El sitio solo busca informar sin fines de lucro sobre las animaciones nacionales.'

Nota: Elaboración propia

Ya en la última sección de la página, en el apartado de contacto y sugerencias, se implementa un formulario simple que almacena los datos de quienes quieran hacer uso de este, siendo totalmente funcional.

4.8.1 Modificaciones del sitio web

En este punto se presenta el funcionamiento del sitio web con las modificaciones realizadas y el rediseño de los elementos gráficos. En términos generales se contempla una nueva imagen corporativa, nuevo diseño del header, body y footer de la página, además de la incorporación de iconos para señalar cada sección del sitio. Entre las modificaciones, una de las más relevantes es la incorporación de una tipografía más redonda, sencilla y amigable con el diseño del sitio, además de coincidir con la composición de la marca corporativa, haciendo más complementaria los contenidos que componen el producto final.

4.9 Verificación

Para la verificación del producto se solicitó el apoyo de dos académicos de la carrera Diseño Multimedia; el aporte de Daniela González Erber, evaluadora guía y actual profesora de Seminario de Título y también el acompañamiento de Rodrigo Tapia Santis, evaluador informante del proyecto de tesis, como también se requirió la participación del público objetivo a quienes se les aplicó una breve encuesta sobre el producto multimedial realizado.

El instrumento de validación consta de una encuesta con nueve preguntas, algunas de selección y otras de respuesta breve. A continuación, se muestra dicha herramienta aplicada a un total de 71 participantes, todos aquellos quienes también utilizaron la página previamente para una mejor contextualización y ser posibilitados a responder las preguntas estipuladas. A manera de recopilación de resultados se presentan los siguientes datos correspondientes una vez concluida la investigación.

- a. Encuesta de satisfacción: Indicar del 1 (Nada satisfecho), 2 (Neutral) o 3 (Totalmente satisfecho) según corresponda.

En relación a la línea gráfica de la página, con aspectos a considerar en color, logo, diseño y armonía, 59 (83,1%) participantes, consideran que es agradable y tiene correlación a la hora de presentar una página de animaciones. Mientras que 11 (15,5%) participantes mencionan que estos aspectos son regulares y que pueden mejorar, por último, un participante (1,4%) está insatisfecho con la gráfica de Monotoon.

- b. Encuesta de funcionamiento: Indicar del 1 (Nada satisfecho), 2 (Neutral) o 3 (Totalmente satisfecho) según corresponda.

Cuando se presenta el funcionamiento de la página en general, 45 (63,4%) de los participantes consideran un aspecto bien conseguido, por otro lado, la cantidad de 24 (33,8%) de los encuestados ven una funcionalidad regularmente presentada en la página, finalmente, dos participantes (2,8%) no están a gusto con la funcionalidad de la página web.

- c. Encuesta de aspectos: Indicar del 1 (Nada satisfecho), 2 (Neutral) o 3 (Totalmente satisfecho) según corresponda.

En relación a la tipografía, menú de inicio y textos, entre otros elementos, los cuales forman parte de la identidad visual de Monotoon, 65 (91,5%) de los encuestados ven esto como un aspecto correctamente logrado. También existen 6 (8,5%) participantes que presentan neutralidad frente a este apartado, finalmente no hubo ningún partícipe que evalúe lo mencionado de manera negativa.

- d. Encuesta de organización: Indicar del 1 (Nada satisfecho), 2 (Neutral) o 3 (Totalmente satisfecho) según corresponda.

Cuando se planteó la organización y distribución de elementos, 57 (80,3%) partícipes evaluaron de manera satisfactoria, mientras que 14 (19,7%) de ellos se vieron neutrales ante este apartado, dejando con cero participantes la evaluación negativa frente a este aspecto.

e. Selección múltiple de información suficiente.

Dentro de Monotoon existe una serie de datos entregados por cada animación, entre ellos se encuentra una pequeña sinopsis, título, año de producción y cada productora, el 76,1% de los encuestados consideran esta información como suficiente y concisa, mientras tanto, el porcentaje restante menciona que podrían añadirse datos como más imágenes para obtener una visión más general de la animación, el género, duración de capítulos, temporadas, si las posee, como también algún enlace que dirija a los sitios oficiales de las casas productoras.

f. Selección múltiple sobre agregar otra página al sitio web.

Considerando las sugerencias de aquellos quienes visitaron la página y navegaron a través de ella, se incentivó a proponer pestañas que se estimen necesarias para la conformación de Monotoon. El 80,3% menciona que está todo lo esencial respecto a este punto, pero también se presentan recomendaciones de tipo, apartados de productoras o animadores chilenos, reseñas personales del público bajo las animaciones y una sección de preguntas frecuentes.

g. Selección múltiple de facilidad de navegar en el sitio web.

Dentro de esta pregunta 68 (95,8%) participantes validan la sencillez de la navegación a través de la página web, mientras tanto, tres de ellos (4,2%) no concuerdan con este apartado.

h. Selección múltiple de sitio web como un medio de difusión.

En relación a la pregunta de investigación planteada en el primer capítulo, para poder corroborar si la realización de Monotoon, como catálogo digital de animaciones chilenas funciona eficazmente como herramienta de difusión y resguardo de esta, la pregunta fue respondida por los participantes, logrando el 100% de concordancia, corroborando, de esta forma, que la página es una solución viable para el problema desarrollado.

i. Respuesta breve: Recopilación de críticas, sugerencias, acotaciones.

Dentro de las críticas constructivas, sugerencias, cambios o comentarios al respecto de Monotoon se encuentran enunciados variados. Es por esto que, realizando un resumen breve de las respuestas, lo más reiterado fue añadir un buscador por palabras clave, también la recopilación de hitos relacionados con la animación chilena, premios y reconocimientos de forma individual y, finalmente, más información que considere a los animadores o casas productoras.

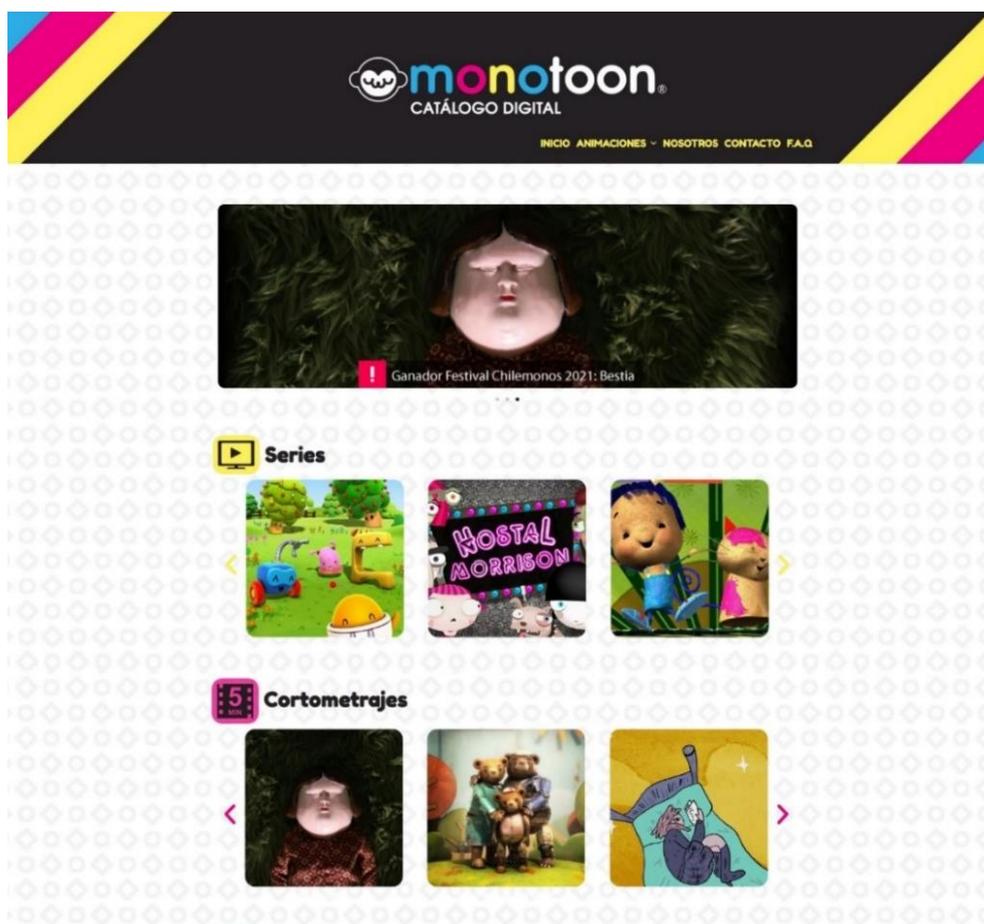
La funcionalidad de Monotoon fue validada a través de las encuestas como herramienta de difusión y resguardo de las animaciones chilenas. Asimismo, los encuestados señalan que la página web efectúa su cometido como un amplio catálogo digital que futuramente puede continuar siendo modificado para abarcar más áreas dentro de la animación nacional. La idea es crear una comunidad de público documentado que desee informarse, compartir sus experiencias, conocer más proyectos audiovisuales. Además de sentirse interesados en expandir estos conocimientos con sus pares, para evitar su pérdida en el tiempo.

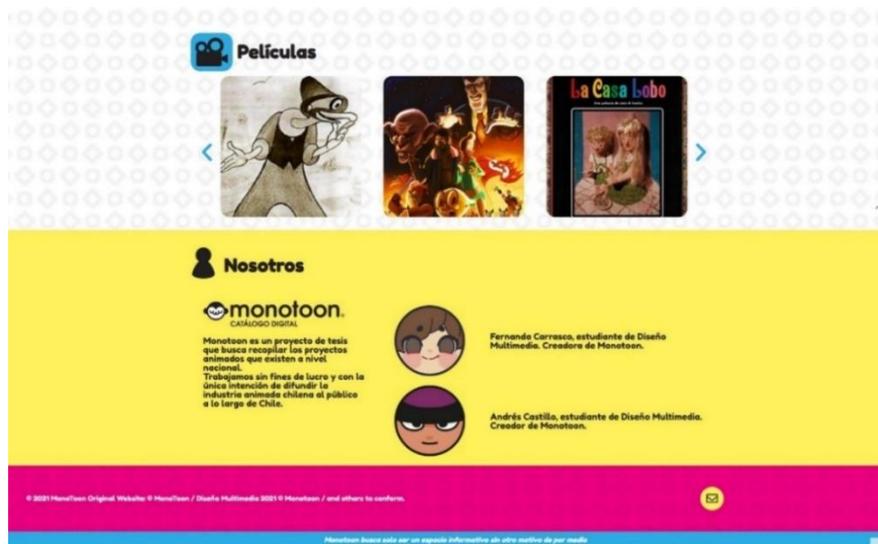
4.10 Solución

La solución como último paso en la metodología considera las evaluaciones y validaciones realizadas. Así se propone una página web llamada *Monotoon* y que realiza la función de catálogo digital. A través de la compilación de todas las animaciones chilenas para exponerlas, compartirlas y conservarlas, para evitar su olvido y reforzar su historia con el público chileno. Se aprueba el objetivo de este producto por expertos y futuros usuarios de esta herramienta. Esto luego de implementar nuevas características y optimizaciones que constituyen y complementan el sitio. Sin embargo, la página de inicio no sufrió mayores cambios estéticos que la incorporación de los proyectos animados restantes dentro de las categorías de series, cortometrajes y películas según correspondiera.

Figura 43

Monotoon, actualización página de inicio





Nota: Elaboración propia

Las páginas individuales de todas las animaciones fueron restructuradas con una franja amarilla para destacar un punto de interés, como lo es el título, y la casa productora. Esta última contiene un enlace que dirige al sitio oficial de la producción animadora, para que de esta manera se amplie la información entregada sin necesidad de añadir más páginas que el sitio no pudiera soportar.

Figura 44
Monotoon, actualización página de animaciones



Nota: Elaboración propia

La sección de contacto fue modificada ligeramente por una redacción directa e informal para incitar al visitante a participar dentro de Monotoon, invitándolo a sugerir, comentar o simplemente contactar a los creadores de esta.

Figura 45

Monotoon, actualización página de contacto y sugerencias

monotoon
CATÁLOGO DIGITAL

INICIO ANIMACIONES NOSOTROS CONTACTO F.A.Q.

¿Alguna consulta o sugerencia?

¿Crees que falta alguna animación que debemos integrar? ¿Tienes una pregunta para nosotros?
(Escribenos completando el siguiente formulario de abajo! 📧)

Nombre

Correo Electrónico

Escribe aquí

Enviar

© 2021 Monotoon Original. WebSite: © Monotoon / Diseño Multimedia 2021 © Monotoon /
no se permite su uso sin autorización.

El sitio solo busca informar sin fines de lucro sobre las animaciones nacionales

Nota: Elaboración propia

Finalmente, se añadió una nueva página que habla sobre preguntas frecuentes que puede llegar a obtener Monotoon por su novedad, inicios y propósito expuestos al público usuario.

Figura 46
Monotoon, página de preguntas frecuentes



Nota: Elaboración propia

El sitio web de *Monotoon*, finaliza siendo una alternativa favorable para solucionar el problema de investigación. Ya con la página totalmente concluida, es posible hacer uso de ella y continuar expandiéndola en su contenido para compartirlo a lo largo de Chile, crear comunidad, buscar interesados en la materia y obtener la difusión de esta indagación. Sin embargo, la misma puede seguir modificándose e integrando nuevos aspectos en *Monotoon* mientras se vea necesario, para ello la mantención de la página y el aporte de los usuarios son favorables en su función a largo plazo.

CONCLUSIÓN

En relación a la pregunta que da origen a este proyecto, se concluye que una estrategia viable para solucionar la difusión, valoración y resguardo de la animación chilena a un público juvenil, es a través de la elaboración, edición y ejecución de un catálogo digital que almacene todos los contenidos expuestos anteriormente relacionados a la animación.

El proyecto recopila información en general de las animaciones chilenas, en un recorrido histórico de las mismas. Dentro del contenido entregado en la nueva propuesta se categoriza por tipo de animación, productora a cargo del proyecto animado y una breve descripción de estas. Mientras que la manera de solucionar la exposición e interacción del proyecto con el público objetivo es a través de los medios digitales. Más específicamente como sitio web, transformando el catálogo al alcance del público y que se sientan parte de la comunidad. Además, se consideró la composición gráfica de manera creativa y agradable, para el público objetivo al que se plantea dirigir. De tal forma que se considera el uso de formas y colores que puedan crear una sensación llamativa para los jóvenes. Asimismo, la plataforma se divide en tres grandes secciones principales, animaciones de tipo cortometraje, series y películas.

El sitio web ya expuesto y abierto al público genera aportes constructivos, sugerencias y cambios en cuanto a su funcionamiento. Por consiguiente, al aplicar estas sugerencias se logran buenos resultados. Esto a partir de numerosas modificaciones y logrando el principal objetivo que es la difusión de las animaciones nacionales.

Entre las mejoras sugeridas por el público -que validó el proyecto- se destacan principalmente la composición y habilitación de redireccionamientos de sitio web de los estudios, creación de espacio FAQ (del inglés Frequently Asked Question) que presenta las incógnitas más frecuentes.

Por otra parte, Monotoon al inicio contemplaba un aspecto totalmente distinto y gracias a la reformulación y constante modificación. Esto en base a las retroalimentaciones recibidas, las que permitieron generar su propia identidad y marca que simbolizan todo lo que se quiere representar al público que más consume este tipo de contenido audiovisual, principalmente en el territorio nacional.

Finalmente, este proyecto da la posibilidad de seguir creciendo en sí mismo, mientras que permite el desarrollo y difusión de la animación chilena. Dando la posibilidad de continuar siendo investigada futuramente, con el fin de prolongar la difusión expandiendo el conocimiento de la animación nacional. Esto no solo dentro del país, sino también de manera internacional, marcar identidad, generando interés y libre expresión a través de estos proyectos animados en todas sus formas.

REFERENCIAS

- Benavidez Silva, C. y Ortuya Méndez, N. (2018-06). Sin tv. El castigo de los niños chilenos. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/151829> (28/10/2020)
- Brown, T., (2008, septiembre) Design Thinking. Harvard Business Review. <https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes [CNCA]. (2014). Memoria Consejo Nacional de la Cultura y las Artes 2010 – 2014. Recuperado de https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/Memoria_CNCA.pdf
- Espinoza Guerra, DR. (2015). Animación artística en Chile 1995-2014 [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/59402> (28/10/2020)
- Facultad Comunicación y Letras UDP (2018). Cátedras Mujeres Fernanda Frick. [Video] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=h_8p5PyJEGs (16/12/2020)
- Festival Ojo de Pescado. (2019). Ojo de pescado. Un festival de cine para cambiar el mundo. Grupo Comunicar. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10272/15787> (28/10/2020)
- Fundación Chilemonos. (2021). La animación chilena cumple 100 años. Recuperado de (08/11/2021) <https://chilemonos.cl/web2021/centenario/>
- Gubernatis, F. (2016). Marmota Studio. Recuperado de <https://solomonos.com/home/marmota-studio/> (16/12/2020)
- Maldonado, L. (2017). El mito del diseño web adaptativo. Recuperado de <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/aprendizajedigital/article/view/10126/10065> (16/12/2020)
- Ministerio de Relaciones Exteriores [ProChile]. (2018). Estudio de Mercado Servicios. Animación en Estados Unidos. Recuperado de https://www.prochile.gob.cl/wp-content/uploads/2018/12/pms_animacion_eeuu_2018.pdf (05/01/2021)
- Morales, M. (2016). 15.000 dibujos. Recuperado de <https://solomonos.com/home/15-000-dibujos-2/> (16/12/2020)
- Munari, B., (1983). Cómo nacen los objetos. Editorial GG.
- Perasso, V. (2016). “Historia de un oso”, el corto animado que logró el primer Oscar de la historia para Chile. BBC Mundo. Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160226_oscar_2016_nomina_dos_chile_historia_de_oso_gabriel_osorio_gch_vp (28/10/2020)
- Riveros, P. (2016). Historia de un Oso. Recuperado de <https://solomonos.com/home/historia-de-un-oso-2/> (16/12/2020)
- Severino, M. G. (2018). Creative Industries in Chile, the Case of Animation. Brazilian Journal of Operations & Production Management, 15(3), 461–470. Recuperado de <https://doi-org.ezproxy.biblio.uta.cl/10.14488/BJOPM.2018.v15.n3.a14> (28/10/2020)
- Suárez Carballo, F. (2019). El lenguaje visual del diseño web brutalista. Recuperado de <https://repositorioinstitucional.ceu.es/handle/10637/10441> (16/10/2020)

Subiabre, P. (2016). Puerto Papel. Recuperado de
<https://solomonos.com/home/puerto-papel/> (16/12/2020)
UK Department for Culture, Media and Sport (DCMS) (1998) Creative Industries
Mapping Document, 1998.