

La cultura chilena en la animación nacional: retrato de una identidad en las últimas dos décadas

Alumnos:

Alejandro Marcial Flores Castro

Isidora Ignacia Salazar Norambuena

Profesor guía:

Salomón Ignacio Balut Bugueño

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

Julio, 2024

Resumen

La identidad cultural es parte de los elementos que otorgan el sentido de pertenencia a un determinado grupo. Esta investigación aborda las formas en que la identidad chilena ha sido representada en la animación nacional, mediante el análisis de siete obras: *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (2002), *Villa Dulce* (2004), *Diego y Glot* (2005), *Pulentos* (2005), *Historia de un oso* (2014), *Nahuel y el libro mágico* (2020) y *Bestia* (2021), separadas en tres temáticas: los pueblos originarios, la dictadura cívico-militar y la cotidianidad de la clase media del siglo XXI. Estas obras fueron analizadas mediante tres aspectos: su contenido visual, narrativo y sonoro. Los resultados indican que la animación chilena utiliza como mayor motor la memoria histórica, generando así un sentimiento de pertenencia a las generaciones actuales y estableciendo un registro para las próximas generaciones.

Palabras clave: *Animación chilena, identidad, cultura, historia de Chile, memoria histórica.*

Abstract

Cultural identity is part of the elements that give the sense of belonging to a certain group. This research addresses the ways in which the Chilean identity has been represented in national animation, through the analysis of seven works: *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (2002), *Villa Dulce* (2004), *Diego y Glot* (2005), *Pulentos* (2005), *Historia de un oso* (2014), *Nahuel y el libro mágico* (2020) y *Bestia* (2021), separated into three themes: the native peoples, the civic-military dictatorship and the daily life of the middle class of the 21st century. These works were analyzed through three aspects: their visual, narrative and sound content. The results indicate that Chilean animation uses historical memory as its driving force, thus generating a feeling of belonging to current generations and teaching future generations about the country.

Keywords: *Chilean animation, identity, culture, history of Chile, historical memory.*

Introducción

La cultura es algo que forma gran parte de nuestra historia universal y contempla variados ámbitos dentro de nuestra sociedad, nace como una forma de delimitar regiones y encontrar una forma de identificarse entre comunidades. Buscando entonces, la identidad cultural de nuestro país, podemos hallar diferentes opiniones que delimitan lo que se puede considerar como parte de nuestra identidad. Según indica Larraín (2001):

Hablar de identidad chilena nos remite a nuestra historia pasada, en la que se fue construyendo, pero también al presente y al futuro (...) una identidad social no solo va cambiando y construyéndose, sino que va creando versiones plurales sobre su propia realidad. No hay un solo discurso o versión pública de identidad que pueda pretender agotar todas sus dimensiones y contenidos. (p.10)

Este concepto se analizará desde el ámbito artístico, particularmente, la animación, en donde se encuentran diferentes obras nacionales, cuyo peso en el rubro las transformó en hitos. Dentro de estos, destacan animaciones con temáticas relacionadas a conceptos culturales nacionales que pueden otorgar una visión más completa sobre lo que constituye la “identidad chilena”.

Es por eso, que es necesario analizar de manera concreta obras que han marcado el ejercicio de la animación en Chile, para así, identificar desarrollos creativos en diferentes aspectos, tanto audiovisuales, narrativos y sonoros. Para guiar este proyecto, la pregunta de investigación es: ¿De qué manera se representa la identidad chilena en las obras de animación nacionales en las últimas dos décadas? Por otro lado, el objetivo principal es: investigar las representaciones de la identidad chilena en las obras animadas destacadas de los últimos 20 años.

Para lograr el objetivo principal, se identificarán y definirán los elementos culturales chilenos en las películas, series y cortometrajes del periodo mencionado, aplicando un análisis guiado sobre los conceptos culturales definidos previamente. Posteriormente, se definirá identidad chilena en base a lo representado en las obras seleccionadas, mediante el análisis de aspectos visuales, narrativos y sonoros. Finalmente, se compararán las obras para identificar similitudes y diferencias entre los mensajes e intenciones de éstas.

La animación chilena tuvo sus inicios con *La transmisión del mando supremo: 1920-1925* una película dirigida por Alberto Serey Vial que se estrenó el 25 de julio de 1921 y que narraba la asunción de Arturo Alessandri Palma como presidente de Chile. Aun así, el primer largometraje de animación moderna realizado en Chile es *Ogú y Mampato en Rapa Nui* realizada por Alejandro Rojas, y estrenada el 27 de junio de 2002. Esta obra dio paso a un crecimiento exponencial de las obras animadas en Chile, que facilitó la masificación de representaciones sobre la cultura chilena. El concepto cultura, de acuerdo con la

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) corresponde a:

Los distintos rasgos espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad. Abarca las artes, el estilo de vida, los derechos humanos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. La cultura da forma a los individuos y a las sociedades, fomentando la unidad a través de valores y tradiciones compartidos (1982, párr.1).

Para esta investigación, otro concepto clave es la memoria histórica, la que es definida por la Comisión Presidencial Coordinadora de la Política del Ejecutivo en Materia de Derechos Humanos (COPREDEH) como: “el esfuerzo consciente de algunos grupos humanos por encontrarse con su pasado para conocer, explicar y valorar sucesos que conformaron la propia historia” (2011, p.13).

Es necesario destacar, que existen trabajos previos en el área de representación sobre la identidad chilena en la animación. Particularmente, se destacan tres obras: *Animación chilena e identidad cultural: análisis de la serie Diego y Glot* (2022) por Vidangossy González y Gabriel Albornoz Farías. Esta es una tesis de pregrado que aborda aspectos clave de la serie, realizando un análisis interpretativo de esta, donde se concluye que *Diego y Glot* es una serie que, a través de su humor, amplio léxico y situaciones, permite adentrarse en la sociedad chilena y en su diversidad cultural.

La segunda, es un ensayo académico realizado por Florencia Tapia Salinas: *La animación digital como un aporte a la memoria histórica de Chile tras la dictadura cívico-militar* (2022) donde se analizan seis cortometrajes chilenos que abordan la dictadura cívico-militar. De esa obra, dos cortometrajes fueron escogidos para examinar: *Historia de un oso* (2014) y *Bestia* (2021). Tapia en este texto realiza un análisis connotativo y examina su aporte a la memoria histórica, afirmando que la animación es una herramienta innovadora y adecuada para que el público más joven logre conectarse con estos hechos dolorosos en la historia de Chile.

Finalmente, se encuentra *Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena* (2018), de Vicente Fenoll. Este texto relata el uso de la animación en el formato de documental, utilizando un análisis de la dictadura cívico-militar y cómo este evento de impacto nacional e internacional genera la necesidad de representar diferentes visiones a través de la animación.

Luego de esclarecer los distintos puntos para comenzar la investigación, se seleccionará y analizarán las obras más importantes en los últimos 20 años: *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (2002), *Villa Dulce* (2004), *Diego y Glot* (2005), *Pulentos* (2005), *Historia de*

un oso (2014), *Nahuel y el libro mágico* (2020) y *Bestia* (2021). Estos serán reordenados a través las siguientes temáticas culturales:

1.- La existencia y la espiritualidad de los pueblos originarios, mediante el texto *The Chilean national identity and the indigenous peoples of Chile* (2004) de María Elena Donoso.

2.- El impacto de la dictadura cívico-militar de 1973, a través de *Dictadura Militar en Chile: Antecedentes del golpe estético-cultural* (2022) de Luis Hernán Errázuriz y Gonzalo Leiva.

3.- La cotidianidad de la clase media del siglo XXI, usando el texto *Chile actual: anatomía de un mito* (1997) de Tomás Moulian.

Luego de esto, se abordará la identidad nacional en las obras animadas mediante un análisis de sus elementos visuales, narrativos y sonoros; para finalmente, realizar una comparación de estas obras identificando tanto las similitudes como las diferencias significativas entre ellas.

Las temáticas de la cultura animada

Tal como se mencionó, la memoria histórica es clave para comprender la identidad chilena, porque permite recordar el pasado del país de manera recurrente. Gracias a esto, se pueden destacar ciertos pilares o temáticas que son parte de una cultura y que sobresalen en las obras escogidas para este ensayo.

La primera temática son los pueblos originarios, que corresponden a los primeros habitantes del territorio que hoy se define como Chile. Según la Ley 19.253, el Estado reconoce a once grupos como los principales pueblos o etnias indígenas de Chile: Mapuche, Aymara, Rapa Nui, Atacameño, Quechua, Colla, Diaguita, Chango, Kawashkar, Yámana y Selk'nam. Si bien estos grupos resistieron diversas invasiones, en la actualidad, diferentes elementos culturales propios se mezclaron con otros provenientes de España, produciendo un sincretismo cultural; es decir, una mezcla de diversos elementos culturales. Estos se pueden evidenciar en costumbres cotidianas, elementos de espiritualidad (mitos y leyendas), lenguaje, así también como en la enseñanza y la remembranza de la historia de estos pueblos.

La segunda temática es la dictadura cívico-militar, el cual fue un proceso histórico que arremetió contra la sociedad chilena, a través de un cambio abrupto y a mano armada, que estaba cargada de una aversión política polarizada. Este evento, provocó el fin anticipado del gobierno de turno, con el ataque al Palacio Presidencial y posterior muerte del, en ese entonces, presidente Salvador Allende. De esta forma, Augusto Pinochet, dirigió las fuerzas armadas en un proceso de exterminio de los grupos políticos discrepantes. Este proceso aún sigue presente en la memoria chilena, mediante expresiones artístico-culturales, que demuestran las diferentes perspectivas sobre este evento, y los impactos que aún persisten hasta el día de hoy.

La tercera temática es la cotidianidad de la clase media del siglo XXI, este proceso corresponde a la sociedad chilena que inicia en la década de los noventa, con la elección democrática del presidente Patricio Aylwin, y continúa hacia la década de los dos mil. Durante este periodo, comienza la construcción de un Chile moderno, que mediante la restauración de la democracia, provocó un desapego de la sociedad chilena hacia representaciones políticas, buscando alejarse de la polarización que era característica durante la dictadura. De esta forma, se impulsan mediante diferentes elementos socioculturales, la modernización de la sociedad, y el aumento del consumismo, especialmente en la clase media, que lograba acceder a bienes y servicios que antes eran imposibles.

Pueblos originarios y su representación en la animación chilena

Los pueblos originarios corresponden a “aquellos grupos humanos que descienden directamente de las culturas precolombinas y que mantienen elementos culturales y sociales que los distinguen del resto de la población. La mayor parte de ellos tiene una lengua propia” (Chileprecolombino, 2012, párr.1). En la actualidad, el pueblo originario más numeroso es el Mapuche, seguido por la cultura polinésica rapanui. Ambos pueblos, son los que cuentan con mayores representaciones en las obras analizadas.

La primera película corresponde a *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (2002), un largometraje de ciencia ficción dirigido por Alejandro Rojas e inspirada en las historietas de Mampato, específicamente en *Mata-ki-te-rangui*. Este largometraje cuenta la historia de Mampato, que, entusiasmado al escuchar las historias de la isla de Rapa Nui contadas por su padre, decide realizar un viaje espaciotemporal hacia ese lugar, acompañado de su amigo Ogú, donde vivirán aventuras junto con los habitantes del lugar.

Este filme está empapado de la cultura rapa nui, desde la música hasta los personajes y sus vestimentas. Además, existen varias escenas donde se le explica al espectador el origen de varios objetos de la isla; incluso, la trama de esta película es sobre entender cómo trasladaban los moais al lugar en donde estaban, que luego ya casi al final de esta, se evidencia de que se hace a través de la magia.

Dentro del análisis visual realizado, se encontró una amplia gama de momentos, en los cuales se busca un enfoque hacia la ambientación donde se encuentra viajando Mampato. En ella se visualizan conceptos estáticos¹ como símbolos, vestimenta, comidas típicas, instrumentos, viviendas y embarcaciones, así también como conceptos más dinámicos². Aquí se encuentran rituales realizados por los lugareños, los distintos roles, oficios y bailes. Estos últimos buscando tal aseveración a la realidad que dentro de la producción se buscó asesoría de sus bailes.

En el análisis narrativo existen ciertos aspectos que destacan y unen fervientemente a la cultura rapanui a la historia. La película busca que el espectador comprenda las reglas y el mundo espiritual que conecta de gran manera con los Rapa Nui. Lo que también es

¹ Objetos que podemos ver en la obra que no poseen movimiento propio o carecen de algo o alguien que lo esté moviendo.

² Conceptos dinámicos son aquellos personajes, seres vivos y/o acciones en movimiento.

evidenciado en las interacciones de los personajes en el universo, tal como se ve cuando Mampato aprende sobre los toromiro³, lo que da pie al inicio del viaje. Desde la introducción a este lugar, queda claro que los antepasados son muy importantes, porque los antagonistas demuestran desinterés hacia esto. También está la escena en la cual Ogú se convierte en Tangata Manu, pero rechaza los rituales ceremoniales, creando una conmoción dentro de los habitantes. Junto a esto también se encuentran distintos diálogos que permiten destacar la nacionalidad del proyecto, tal es el caso de los nombres rapanui utilizados tanto en los personajes, apodos, y las jergas dichas por Ogú, que son usualmente cotidianas o conocidas para los chilenos. Además, destaca el conflicto permanente de Mampato con la magia y espiritualidad, a los cuales se mantiene estoico e incrédulo hasta observar con sus propios ojos la existencia de dicho mundo, lo que termina por alterar su cosmovisión.

Finalmente, mediante el análisis sonoro, el filme tuvo una gran presencia de sonidos de ambiente, elemento que ayuda a destacar la espiritualidad de ciertos momentos, como las aves, por ejemplo, que son parte de los rituales realizados por los lugareños y considerados animales sagrados. En el ámbito musical, destaca una gran búsqueda no solo de la inmersión del espectador hacia la cultura, sino que, además, la realización de un proyecto con gran índole nacional. Aquí se encuentra variada música tradicional rapanui, que fue creada especialmente para la producción, por Joe Vasconcellos, cantante y compositor chileno cuyo principal género es fusión latinoamericana; y el compositor Emilio Manuatomatoma, proveniente de la misma Isla de Rapa Nui.

Como elemento adicional, destaca la atención a detalles creativos para demostrar de manera fidedigna la cultura rapanui, al tener personajes que poseen nombres propios de la cultura mencionada; tales como Marama, que en la cultura maorí hace alusión a la luna, Toki, el cual es el símbolo tribal de la fuerza y Peretei, que en la lengua de dicha región significa lámina.

La película evidencia una representación fidedigna de la cultura, enfocándose en las tradiciones y la espiritualidad. Sumado a esta película, se encuentra la segunda obra analizada, que también repite el ejercicio de representar la identidad y tradiciones, esta vez enfocado en los mitos y leyendas del sur de Chile.

La segunda película en esta categoría es *Nahuel y el libro mágico (2020)* un largometraje fantástico dirigido por Germán Acuña, que cuenta la historia de Nahuel, un niño que es hijo de un pescador, que no puede ayudar a su padre porque le teme al mar. Desesperado por buscar una solución, se topa con un libro de hechizos que desata una aventura mágica por Chiloé, sus mitos y leyendas.

Este largometraje, a diferencia del anteriormente nombrado, trata sobre Chiloé y el pueblo Mapuche, incluso uno de los personajes secundarios es una mujer Mapuche. Esta cinta tiene muchos más detalles escondidos sobre la cultura, a comparación de *Ogú y Mampato en Rapa Nui*, el cuál tenía instancias donde se explicaba el origen de las cosas que

³ Moái Kava-Kava, antiguamente se realizaba con madera de toromiro (árbol endémico de Rapa Nui) por eso es conocido coloquialmente con ese nombre.

se hablaba; cosa que en *Nahuel y el libro mágico* se sienten mucho más ocultas, las cuales se comentaran a continuación.

En el análisis visual, destacan aspectos arraigados a la cultura chilena, iniciando con la localidad en la que se centra la historia, que tiene un trabajo de fondos que ambientan el lugar y sus estructuras rurales, así como la aparición de comidas típicas del país, como la cazuela y el pan marraqueta, el cual es un pan tradicional chileno, que generalmente se utiliza para representar las tradiciones chilenas (Ferrán y Ferrán, 2016). También aparecen aspectos visuales más relacionados con las leyendas, como es el caso del Trauco, ser mitológico oriundo de Chiloé, quien usa un sombrero de quilineja⁴. Por otro lado, aparece representada la cultura Mapuche, con la aparición de una ruca, donde aparecen dos personajes con vestimenta tradicional, como el kulkay (colgante), chaway (aros), trariwüe (faja), küpam (chamal), ükulla (rebozo) y tupu (alfiler para ropa).

Dentro del análisis narrativo se encuentran variados elementos que destacan de manera discreta, haciendo referencia a la cultura chilena y su mitología. Comenzando por los nombres de los personajes cuyo rol es influyente en la trama de la historia, tales como Kalku, brujo que practica magia negra, Raiquén, ave en la cual se puede transformar un brujo, y Huenchur, personaje mitológico que puede controlar el clima. Seguido de esto, existen ciertos personajes que son extraídos directamente de las leyendas, cuyo rol en la historia tuvo un propósito narrativo, tal es el caso del Ruende, un ser semejante a un perro (aunque este sufre un cambio en su origen adaptado a la historia), el Cuchivilu, ser mitológico mitad serpiente mitad cerdo, y el Chonchón (o también conocido como Tué–Tué), que es una de las formas que los brujos pueden utilizar, compuesta de una cabeza humana, garras y unas orejas que utiliza como alas.

Por último, en el análisis sonoro, se puede distinguir el uso de la ambientación que permite comprender los escenarios mostrados en la película, como el puerto, lugares de comercio o las mismas marejadas que se presentan en el clímax de la película, junto a esto surge música que asemeja a la del género folclórico, que es la más destacada de la región, sin embargo, no existen mayores elementos a considerar.

Como elemento adicional, destaca la utilización de nombres que son inspirados directamente de personajes históricos o son nombres comunes dentro de la región, como es el caso de Nahuel, nombre propio del sector del Cono Sur; el apellido de uno de los jóvenes que molestan a Nahuel, Calfunao, que es un apellido de origen Mapuche; Fresia, compañera de Nahuel, que fue el nombre de la esposa de Caupolicán, un toqui Mapuche conocido por resistir frente a la conquista española. Finalmente, se encuentra la mención del Lago Huillinco y la ciudad de Puerto Montt.

⁴ Planta trepadora nativa de Chile que se utiliza para hacer artesanía, entre ellas, sombreros.

Golpe de Estado y dictadura cívico-militar en la animación

La dictadura militar tiene un impacto bastante profundo en la historia chilena. Este periodo se caracterizó por un abuso de poder por parte de las fuerzas armadas, con agresiones, discriminación y violación de los derechos humanos que buscaron ocultar de todos los medios y se borraron casi todas las pruebas que podían existir de aquello, junto con un proceso de eliminación de cualquier pensamiento de oposición y posible peligro hacía el poder. La famosa operación limpieza se procuró de eliminar todo rastro de suciedad que era considerada por el grupo al mando.

La operación limpieza abarcó un amplio repertorio de medidas y niveles, esto es desde las acciones más extremas, atentados contra la integridad física y el derecho a la vida-muerte, tortura, encarcelamiento, exilio, hasta despidos en oficinas públicas, universidades, quemas de libros (véase Mario Aguilar 2003), limpieza de muros, cortes de barba y pelo, cambios de nombre de calles, villas y escuelas, entre otros. (Errázuriz y Leiva, 2022, p.139).

Dentro de esta temática, existen obras que destacan de variadas formas un proceso que abarcó muchas víctimas y victimarios, cuyas historias se busca enseñar a las nuevas generaciones. “Si algo nos ha enseñado este nuevo siglo es el rechazo categórico, casi esencial, a admitir el vacío de imágenes; o, si se prefiere, la imperiosa necesidad de construir huellas de aquello que no dejó huella” (Sánchez-Biosca, 2016, p.24).

La siguiente obra por analizar es el cortometraje *Historia de un oso* (2014), dirigida por Gabriel Osorio, cuya historia está inspirada en la del abuelo del director, Leopoldo Osorio, secretario del presidente Salvador Allende, que luego del golpe militar fue encarcelado por 2 años y después llevado al exilio a Inglaterra y España. Este corto cuenta la historia de un oso que, al igual de Leopoldo, es víctima de un ataque hacia él y varias personas por parte de un grupo uniformado. El oso es obligado a trabajar en un circo después de ser separado de su familia.

Respecto al análisis visual, destacan diferentes guiños para entender que se está hablando de la dictadura y de Chile: hay humanos que se llevan al oso al circo y estos están caracterizados con un uniforme muy parecido al que utilizaba Augusto Pinochet, con una gorra y una capa larga con tableros de hombros de color rojo y amarillo. Otros pequeños detalles son los afiches que aparecen a lo largo del cortometraje, también pasquines que sitúan al espectador en la época de 1973: fósforos de marca chilena Copihue, y la chocolatería de Quinta Normal Giosia Luis. También se pueden visualizar grafitis en las calles, como puños alzados, parecidos al “puño en alto”: reconocido símbolo que surgió en Asiria y representaba la resistencia, y la palabra “no”, recordando a la campaña del no.

Dentro de lo narrativo, se evidencia que desde un inicio que el oso no tiene a su familia en casa, algo que Osorio, como se citó en Fenoll (2018), enfatizó en la narrativa: “¿Qué le pasó a la familia del oso? ¿Dónde están? Estas son las mismas preguntas que miles de familias se preguntan, ya que hasta el día de hoy no saben todavía dónde terminaron sus seres queridos” (p.51).

El circo es una alegoría a la dictadura: la forma en que los humanos se llevan a los animales allá muestra el modo de funcionamiento de la operación limpieza, a través de golpes, secuestros, torturas y encarcelamientos. También se les refiere a los animales como temibles bestias, igual a la forma en que se referían a las personas de una ideología distinta a la que mandaba en ese entonces.

A pesar de ser una historia sin diálogos, donde la música es guiada por los sentimientos que se demuestran en la historia, destaca un aspecto chileno de esto dentro de este análisis sonoro. El oso usa un organillo para musicalizar su diorama, oficio tradicional de Chile, donde el organillero también vende remolinos, como el que entrega el oso al niño oso al final del cortometraje.

Esta historia es contada desde la perspectiva de una víctima de la represión; que busca demostrar las consecuencias del exilio, destacando la resiliencia del personaje principal. Sin embargo, en el análisis de a continuación, se dará un vuelco rotundo, al hablar ahora de la vida y realidad de un victimario dentro de este proceso tan violento en la historia de Chile.

La segunda obra analizada en esta sección es *Bestia* (2021) dirigida por Hugo Covarrubias, la cual habla sobre la vida de Ingrid Olderöck, una mujer chilena de ascendencia alemana que participó como agente de la Dirección de Inteligencia Nacional (DINA) durante la dictadura. En este cortometraje, se muestra el paso de Olderöck en su rutina como agente de esta policía, donde acompañada de su perro Volodia (cuyo nombre fue elegido por ella a modo de burla hacia los torturados, referenciando a Volodia Teitelboim, líder del Partido Comunista en Chile (elmostrador, 2018)) comienza a tener visiones, sueños y alucinaciones que la inquietan, culminando en un intento de asesinato y su salida del territorio chileno.

En su análisis visual se encuentran elementos que están directamente conectados con la vida de Ingrid, haciendo alusión a la rutina que seguía en Chile: como sus desayunos en las mañanas, en la que preparaba un pan marraqueta. Junto a esto, se mostraba el lugar en el cual ella trabajaba, conocido como “Venda sexy” o “Discoteque”, el que fue un lugar de tortura usado por la DINA. Esto da un claro ejemplo de poder visualizar de manera concreta lugares históricos.

Por otro lado, se muestra cómo utilizaba a su perro como método de tortura en este lugar, inclusive aparecen elementos relacionados con su pasado, como los premios de su estantería, la simbología nazi, el logo de la DINA, una fotografía de Carabineros y junto con un recorte de periódico en el cual se le menciona como la primera paracaidista de Chile. Posteriormente a su trabajo, aparece simbolizada su participación nuevamente dentro de la institución de Carabineros, representando sus oficinas y uniforme.

Por parte del análisis narrativo se evidencia que, si bien el corto cuenta la vida de una persona real, muchos elementos narrativos muestran la historia con conceptos más filosóficos y metafóricos. Aquí se pueden encontrar las apariciones de personajes sin rostro que vigilan al personaje principal en variados momentos durante su rutina, e incluso durante su viaje de ida desde Chile; personajes que representan las víctimas de sus torturas. Finalmente se encuentra el elemento de ciertas situaciones paranormales, que el protagonista ignora y desafía, pero su perro da más interés a esto, como dice Covarrubias:

Cuando vemos que este personaje ya no está pensando en nada más que sus problemas mentales, se desconecta totalmente de este perro, que en el fondo es su única conexión con la realidad. Y el perro es el único que tiene la sensibilidad suficiente para darse cuenta de todas estas presencias un poco paranormales que representan a los detenidos desaparecidos que acechan a esta mujer. Ella se hace la vista gorda de todas estas apariciones, de todas estas personas sin cara que se le van apareciendo en las nubes o en frente de su casa, y el perro es el único que se conecta. (2022, párr.15)

Finalmente, en el análisis sonoro se encuentra que, si bien no existen diálogos ni música relacionada a la cultura chilena, destaca una ambientación que muestra de manera clara los momentos de tensión y de alucinación del personaje. Sin embargo, dentro de esta misma ausencia de música reconocible, también existe una intencionalidad con respecto a un hecho realista, ya que, durante la dictadura, varios medios de comunicación fueron deshabilitados y/o manejados por el grupo al mando, buscando fomentar la operación de limpieza anteriormente mencionada, por lo que, la música, cuyo único uso es en las escenas de la casa de Olderöck y en “La venda sexy”, no busca destacar y solo es usada de fondo o distracción para otras situaciones.

Cotidianidad de la clase media en la animación chilena

Como se mencionó antes, la clase media actual procede de un evento simbólico, que culmina la polaridad política de la década de los setenta, y termina disminuyendo su popularidad. La sociedad entra en un proceso de cambios por parte de medidas extranjeras económicas, que afectan de manera directa a la clase media y su cosmovisión. Promoviendo el individualismo, plasmado en la conciencia social y en una cultura mucho más enfocada a lo material, dejando de lado la unidad que alguna vez fue popular, como dice Tomás Moulian:

En esta sociedad, el Chile Actual, se concibe como un gigantesco mercado donde la integración social se realiza en el nivel de los intercambios más que en el nivel de lo

político. Esto es, no se realiza a través de la ciudadanía convencional, de la participación, de la adhesión a ideologías. La figura del hombre político, orientado hacia la vida pública, es reemplazada por la figura predominante del individuo burgués, atomizado, que ya no vive en la comunidad de las civitas, ya no vive por la causa (el sindicato, la "población", el partido). Vive para sí y para sus metas. (1997, p.121)

Además de las obras antes mencionadas, también se analizaron series animadas. La primera es *Villa Dulce* (2004), que fue realizada por Blanco Films, y está compuesta por dos temporadas. La serie se centra en Sonia, una niña proveniente de Valparaíso que, al estar su madre en un viaje de negocios, se va a vivir junto con su abuelo, Don Epifanio, quien es el alcalde de Villa Dulce. En su estancia, Sonia se encuentra con varios niños oriundos del lugar; donde destacan: Jerson, Peca, Melón, Luiggi, Marlena, Rulo, Natalio Rientes y Melinda Rientes (también llamados los mellizos Rientes) con quienes entabla una amistad y viven diferentes aventuras.

Es importante señalar que no fue posible analizar todos los capítulos de la serie, porque hubo capítulos que no se encontraron, y se descubrió que estos no estaban subidos en la internet. Estos son los episodios tres y cuatro de la segunda temporada, de los cuales solo existen fragmentos, por lo que se decidió realizar el análisis de esta serie tomando en cuenta solamente los episodios que sí estaban disponibles.

Villa Dulce, desde el ámbito visual, cuenta con diferentes guiños a la cultura chilena. Jerson, en el primer episodio, lleva a Sonia a un lugar donde, según él, venden los mejores helados, que eran vendidos en formato de bolsa, popularmente conocidos como “cubos⁵”. Otro ejemplo es en el capítulo “Mato por comida” (1x12), donde aparece un sándwich de marraqueta con jamón. Además, en otros capítulos, hay apariciones de Carabineros de Chile y sus automóviles, del característico color verde. También aparece don Epifanio con un traje militar muy similar al de Pinochet en el capítulo “La Esquina Peluda” (1x13). Por otro lado, se muestra a Sergio Lagos, rostro del Canal 13 que hacia su aparición desde 2003; y aparece un video del reconocido festival de la canción de Viña del Mar, que coincidentemente en el año en que estrenó ese capítulo (2005) Canal 13 era organizador del evento, mismo canal que transmitía *Villa Dulce*.

Otro detalle que destacar, son los comerciales que se realizaban a final de cada episodio de *Villa Dulce*, los que eran realizados en el mismo estilo de la serie, donde se mostraban golosinas que generaban interés por el público infantil, como son el chocolate Trencito y las Zucaritas, ambas marcas chilenas.

⁵ Conocidos con este nombre en la zona centro, en otros lugares de Chile se le dice helado en bolsa o paletas.

En el análisis narrativo se destacan primero situaciones que reflejan el comportamiento de la sociedad del siglo XXI que se mencionan anteriormente. La primera que se observa es la situación económica de Jerson, quién es representado como una persona de un nivel socioeconómico más bajo que el resto de los niños: era el único que tenía que trabajar, rapeando en las micros; y también es analfabeto, evidenciando las dificultades a las que se enfrentan las personas con menos recursos. De hecho, en el episodio tres, “Piojos”, una plaga de piojos afecta a casi todos los niños de la villa. Al verse en esta situación, padres y apoderados culpan a Jerson como el responsable, basándose principalmente en el prejuicio de que las personas con menos recursos carecen de higiene. La segunda situación que se encuentra es la de Don Epifanio, quien, durante toda la serie junto a Tapia, su secretario, buscan destacar a Villa Dulce como una ciudad importante. Esta situación en particular demuestra el centralismo del país, donde Santiago, al ser la capital del país, es considerada como fuente de atención. Esta misma temática está presente en los tres episodios finales de la segunda temporada, donde se hizo un Reality Show donde participaron algunos niños; reflejando la importancia y popularidad de este tipo de programas en la televisión chilena, que inició en el año 2003 con la emisión del primer programa en esa modalidad en Chile, en el Canal 13.

Además de lo antes mencionado, existe otro elemento narrativo presente en la serie: el lenguaje de los personajes. Particularmente, los personajes utilizan modismos chilenos como po, fome, bacán, calmao, pucha, y variaciones de verbos terminados con “ai” o “i” (imaginaí, estai, hablaí, eri, vei, entre otros). Dichos modismos son propios de la clase media y baja, tal como lo dice la Academia Chilena (1978):

Los rasgos dialectales del español de Chile no tienen mucha trascendencia en el habla corriente de las clases alta y media culta, pero adquieren caracteres más notorios en los niveles populares, donde predominan las formas plebeyas sobre las de mayor prestigio. (p.21)

En el análisis sonoro, no se encontró mucha información que pueda destacar como algo que represente o tenga aspectos relacionados a la cultura chilena, sino que el trabajo de los sonidos ayuda más a ambientar de manera adecuada a los lugares y situaciones. Dentro de la música, hay canciones presentes en la serie que se pueden encontrar en variados momentos y/o presentados como videoclips, tal es el caso de *Hazte famoso*, donde se hace mención del festival de Viña. También *Bicho raro*, donde se ocupa la jerga “cuestión” refiriéndose a la situación mencionada en la canción; y *Que barsa, que belleza*, que tiene un lenguaje popular, usando palabras como “barsa” y “piola”.

Villa Dulce es una serie que dio paso a la idea de historias provenientes de la juventud, reflejando su inocencia y realidad a través de elementos de la cultura popular y la televisión que se comenzaba a masificar. Esto provocó un gran interés de parte del público infantil, con situaciones que buscaban la representación de Chile, específicamente la capital, al igual que

la siguiente serie donde se comparten las vivencias de grupos que usualmente terminan en problemáticas humorísticas.

Respecto a la segunda serie analizada, *Diego y Glot* (2005), esta tiene dos temporadas y fue realizada por la productora Cubo Negro y Zoo Films. Aborda la historia de Diego Pla, su padre Armando Pla, su madre Esmirna Pérez, su hermano Eduardo “Lalo” Pla, la abuela Margarita, sus amigos Danilo Paniagua, Ismael Droguett, Violeta Ochoa, Viviana Vidaurre (cuya aparición empieza desde la segunda temporada) y su perro Glot, los que viven diversas aventuras en Chile, mayormente en su villa y en el Liceo Pablo Neruda al cual asisten, ambos ubicados en Santiago.

Al igual que con *Villa Dulce*, no todos los episodios de la serie se encontraban disponibles. Tras la búsqueda inicial, se localizaron sólo siete episodios, por lo que el análisis se realizó en base a esa cantidad de episodios.

Empezando con el análisis visual, cabe destacar la inmensa cantidad de detalles sobre la cultura chilena, siendo *Diego y Glot* la serie con más guiños sobre Chile de todas las obras analizadas. Dentro de esto se puede encontrar lugares emblemáticos de Santiago (ya que gran parte de la serie está basada en Santiago) como es el río Mapocho, el edificio Telefónica, el Estadio Nacional, la torre Entel, Estación Central y la Universidad de Chile, que en todas las ocasiones que apareció se observó llena de carteles que decían que estaban en toma, también se muestran dos regiones, La Araucanía, donde la madre de Diego viaja y se encuentra con el pueblo mapuche, pudiendo visualizar araucarias, rukas y los mapuches con su vestimenta correspondiente, y la región de Los Lagos, donde se realiza un viaje hacia Chiloé y se pueden visualizar palafitos.

Por otro lado, también se muestra comida típica chilena, como los completos, anticuchos, milcaos, curantos, cazuelas, la ensalada chilena y el más mostrado durante toda la serie, el pan marraqueta. Asimismo, a lo largo de la serie se observan objetos como volantines con la bandera chilena, monedas de 500 pesos, una Gaviota, que es el galardón del Festival de Viña del Mar, la bandera mapuche, copihues (la flor nacional) dibujados en un diploma que dice “nasa shile” y periódicos chilenos, como *La Aurora de Chile*, el cuál fue el primer periódico publicado en Chile en el año 1812, “*La Ración*” haciendo guiño a *La Nación*, “*La Quinta*” refiriéndose a *La Cuarta*, “*El Mercurico*” aludiendo al *Mercurio* y “*The Clinic*” con respecto a *The Clinic*.

Un aspecto característico del estilo de *Diego y Glot* es la aparición de personajes importantes o históricos dentro de la cultura popular chilena: por ejemplo, cuando Cecilia Bolocco ganó el concurso Miss Universo mientras un científico hablaba sobre el universo; o cuando en clase se habla del 21 de mayo y aparece Arturo Prat con una lata de porotos con rienda. Aparece también Salvador Allende con lo que se conoce coloquialmente como “chancho chino”, una carne enlatada que fue entregada como ayuda de parte de China durante el mandato de ese mismo presidente, se puede observar en otra escena también una calavera caracterizada como Pinochet. En otra ocasión se muestra a Andrés Zaldívar y Gabriel Valdés, ambos políticos en el Congreso Nacional, cuando se habla de “payasos sin la cara pintada”. Dentro de los personajes como extras, se puede apreciar a Papelecho (personaje literario), Perro Lenteja de Patio Plum (programa infantil de TV), Tevito (personaje de TVN), el perro

de las amarillas de Publiguías (guía de comercios y servicios), *Cachureos* (programa infantil de TV), Tom York de *Pulentos* (serie animada), Zalo Reyes (cantautor), Antonio Vodanovic (presentador de TV), Aldo Schiappacasse (comentarista deportivo) y Condorito (personaje de historieta).

Dentro del análisis narrativo se encuentran diversas situaciones que pueden contemplar un reflejo de elementos culturales importantes. El primero son los referentes culturales como medio humorístico y de parodia, dentro de este punto se recoge el uso de elementos culturales populares, ya sean influyentes en la historia o simplemente detalles agregados. La serie utiliza referencias populares a comidas, lugares y personajes. Por ejemplo, dentro de los alimentos mencionados, mayormente dichos por Danilo, se hace alusión a comidas típicas, como el churrasco Chacarero (específicamente del local Fuente Alemana), longanizas de Chillán, pastel de choclo y sopaipillas. Por otro lado, se encuentran las parodias o referencias a figuras icónicas de Chile, como es el caso de Washington, el perro de *Condorito*, la aparición de Mario Kreutzberger en *Sábado Gigante*, Ricardo Lagos como presidente y la celebración icónica de Marcelo Salas. También se encuentra la mención a eventos o lugares reconocidos, como la atracción llamada “La Monga” del parque Fantasilandia, se encuentran frases con alusión a la Radio Cooperativa, el evento del “Platanotón” que nace como parodia de la Teletón, la Fiesta de la Primavera, el Himno nacional, entre otros. Estos elementos buscan llegar al humor a través de elementos que se masificaron en la época, como la televisión y sus variados programas y personas.

Otro elemento destacable es el uso de dichos y jergas chilenas, como por ejemplo para referirse a que alguien se está volviendo loco, encontramos dichos como: “Se le fundieron los platinos”; “Se le pelaron los cables”; “Ralló la papa” y “Se le quedo pegao el chanchito”, dentro de los modismos, los cuales son implementados mayormente por los niños, destacan expresiones populares como ya po, na que ver, guatón, lata (como sinónimo de flojera), cabros, y terminaciones que se usan comúnmente de verbos en “ai” o “i” (Arrugí, vai, vei, entre otros)

El segundo elemento presente en la narrativa son las situaciones o lugares mencionados por los personajes que reflejan momentos que afectaron a la nación. En este elemento encontramos una mayor influencia en la trama ya que no se enfocan en lo humorístico, tal es el caso del antiguo aeropuerto de Cerrillos, La tendencia sísmica del país y la operación Deyse, el desierto de Atacama, Pichidangui, Temuco, el lago Cucao, la Guerra del Pacífico, La localidad de Ovalle, el Lago Caburgua, el Volcán Villarrica y la Primera Junta de Gobierno. Dentro de estas menciones, se destaca el episodio cuatro, en el que Diego junto a su familia, amigos y vecinos del barrio viajan a Chiloé, en donde encontramos elementos de la mitología oriunda del sector sur del país, mostrando una correlación con nuestro primer punto cultural mencionado.

Por otro lado, en el análisis sonoro se encuentran canciones chilenas reconocidas y canciones creadas para la serie. Dentro de las reconocidas se encuentran *Un Nuevo Baile* (1987) de Emociones Clandestinas, *La Risa Que Me Da* (1968) de José Alfredo Fuentes, *Oh que pena* (1990) de Frecuencia Mod, *Que Puedo Hacer Yo* (1967) de Los Bric a Brac y *La Azafata Me Mira* (1968) de Gervasio. También hay canciones cantadas por los personajes, aquí podemos ver, por ejemplo, a la abuela de Diego cantando *La Rosa de los Vientos* (1999)

de Makiza, al papá cantando *El Lobo Chilote* (1943) de Manuel Bórquez, *Huele a Peligro* (1998) de Myriam Hernández cantada por Danilo, *Nuestro Sueño* (2007) también cantada por él, luego de que apareciera Kevin de la banda Amango, y *Tren Al Sur* (1990) cantada por Los Prisioneros personificados al estilo de la serie. Con respecto a las canciones creadas para *Diego y Glot*, se encuentra *Sapo* una canción que explica el conflicto del capítulo siete de la primera temporada, donde Droguett se transforma en un soplón, utilizando el animal sapo en otro contexto, y en la que se reemplaza la “s” por la “i” en los verbos: “Sapo porque acusai al compañero. Y luego virai ligero. Sapo porque manchai a tu hermano. Y después le dai la mano” (Diego Y Glot, 2005, 0m56s).

Otra canción es *Mi Comunidad*, del capítulo con el mismo nombre, donde menciona la ciudad de Santiago. Aquí se menciona el Mapocho, Plaza Italia y el Parque Forestal, además aborda la contaminación ambiental y acústica de la ciudad y la pobreza existente, mencionando a niños de escasos recursos que viven bajo puentes. Ambas canciones dejan enseñanzas al público infantil, como no traicionar a tus amigos y tener solidaridad con el prójimo.

Terminando con la segunda serie, se obtiene de este análisis que se representa una variedad de música que se vuelve parte de la cultura popular. Dentro de esta, el surgimiento del género del Hip-hop en nuestro país se vuelve un producto consumido mayormente por la juventud de la época, dando paso a nuevas maneras de mostrar la cultura actual en la animación.

La tercera serie analizada en esta categoría es *Pulentos* (2005), compuesta por dos temporadas y realizada por la productora Tercer Hemisferio. Esta cuenta la historia de cinco chicos: Nea y su hermano Barry, junto con Walala, Benzo y Ramón, quienes viven en la misma villa y tienen en común el interés hacia la música hip-hop, por lo que juntos deciden hacer un grupo llamado Los Pulentos, banda que en la segunda temporada sería un éxito, realizando una gira por todo Chile.

En el análisis visual se encuentra una cantidad pequeña de elementos que hacen alusión a la cultura chilena. Por ejemplo, aparecen conceptos mencionados en las otras obras, como la marraqueta, y la representación de carabineros con los característicos uniformes verdes. Pero también emergen conceptos nuevos que se integran más a la cultura nacional, como es el caso del periódico Las Últimas Noticias, el libro *Maldito Sudaca* (2005) de Jorge González, un extracto del mapa de Chile y la presencia de estructuras y representaciones de localidades del país en los fondos. Aquí se manifiestan construcciones asemejadas a los “blocks”, que son estructuras de condominio muy comunes en el país, presentes desde 1940. Otro ejemplo es el episodio seis de la segunda temporada, situado en la ciudad de Valparaíso, y en donde el trabajo de fondos constó de fotografías de la ciudad y de sus calles, además de lugares turísticamente reconocidos, como el monumento a Arturo Prat y los funiculares.

Antes de rescatar elementos que presentan un carácter chileno, el análisis narrativo da lugar al inicio y características de la trama principal, ya que los personajes de la banda buscan de manera exhaustiva utilizar la música o cualquier medio para llegar a la fama y salir de la normalidad en la que se encontraban, buscando las posesiones materiales, además mantienen presente la cultura del Hip-hop, género musical que se masificó durante la década

de los noventa. Un elemento presente a lo largo de la serie es la presencia de un lenguaje coloquial junto a los modismos chilenos mayormente usados por la clase media y baja. Los usados con mayor frecuencia son: “guatón”, “cachai”, “cabros”, “pulentos”, “bacán”, “po”, “sapa” y verbos con terminaciones en “ai” (como “vayai”, “estai”, “escuchai”, etc.).

Dentro de los elementos presentes en la serie, aparece la mención de personajes chilenos en algunos episodios, tal como la banda Inti Illimani, el Gato Juanito (personaje de la serie de televisión *Cachureos*), Beto Cuevas, Rafael Araneda, Christell, Benjamín Vicuña, Nicolás Massú y la banda Kudai. Sin embargo, también existen personajes de la cultura chilena que no solo aparecieron, sino que también tuvieron un rol dentro de la historia de cada capítulo. Aquí destaca el expresidente Ricardo Lagos, y artistas del género rock y urbano: la banda Los Tres, Dj Méndez, Jorge González (cantante de la banda Los Prisioneros) y Anita Tijoux, quien también hizo la voz de Nea en la primera temporada. Finalmente se encuentran en menor cantidad, referencias a localidades que se mencionan y/o son visitadas durante la gira de la banda: Arica, Valparaíso, Viña del Mar, el parque Quinta Vergara, Isla de Pascua, la comuna de Ñuñoa, la comuna de Providencia, Rancagua, Chillán, Concepción, Punta Arenas, Farellones y la Antártida. También se hacen alusiones a alimentos nacionales como las longanizas de Chillán, mejillones chilenos (coloquialmente conocidos como “Choros”) y chorrillanas de Valparaíso.

Respecto al análisis sonoro, al ser una serie que gira en torno del Hip-hop, una de las características que se destaca es que entremedio o al final de cada capítulo se encuentra una canción. Es por esto, que los Pulentos sacaron dos discos: uno de cada temporada, con 8 y 10 canciones respectivamente. En estas piezas musicales se pueden encontrar dos tipos de representación chilena: la utilización de jergas y la aparición de canciones de artistas chilenos.

En la primera forma de representación, hay canciones como *Piantes*, donde dicen palabras como “pulentos”, “cabros chicos”, e incluso “piantes”. La canción *La Queremos Llevar* que utiliza palabras como “aperrao” “bacán” y también “cabros chicos”. Por otra parte, la canción *Cachipún* que se trata de la versión chilena del juego piedra, papel o tijeras. Finalmente, la canción *No Quiero*, nombra diferentes comidas chilenas: “Tu pantruca recocida no quiero. Tu guatita muy pasada no quiero. Tu cochayuyo hediondito no quiero. No quiero, no, no, no quiero (Pulentos, 2006, 1m).

Las letras de estas canciones utilizan jergas de este estilo para llegar de una mejor forma su público objetivo, el infantil, hablando de temas como la escuela, juegos típicos como el cachipún y la comida, como el ejemplo previamente mencionado. También se remarca dentro de su grupo objetivo a la clase media baja, ya que este tipo de chilenismos nacieron de estos estratos.

Respecto a la aparición de canciones de artistas chilenos, Los Pulentos realizaron su propia versión de *Llueve sobre la ciudad* (2005) de Los Bunkers; de *Somos tontos, No Pesados* (1991) de Los Tres; de *We are Sudamerican Rockers* (1996) de Los Prisioneros (que ellos llamaron *Somos Sudamerican Rappers*) y en la canción *No Entiendo Nada* hicieron su versión de *Papi ¿Dónde Está El Funk?* (1997) de Los Tetos, donde cambiaron la letra por papi ¿dónde está el pan? Además de esto, aparecieron extractos de canciones en diferentes

capítulos, como es el ejemplo de *Ay Amor* (1992) de Myriam Hernández que Ramón canta en la temporada dos, o *La Vida Que Yo He Pasado* (1996) de Los Tres, tocada por ellos mismos en el capítulo “Que no se te olvide acordarte”.

Comparación de obras analizadas

En esta etapa, se llevará a cabo una comparación entre los proyectos analizados según las temáticas clasificadas anteriormente, siendo estas: la existencia y espiritualidad de los pueblos originarios, la dictadura cívico-militar de 1973 y la cotidianidad de la clase media del siglo XXI, contrastando sus diferentes intencionalidades, el público al que quieren llegar y los temas que tocaron, destacando así las similitudes y diferencias y poder explorar más a fondo conclusiones de estas obras.

En primera instancia, respecto al elemento de la existencia y la espiritualidad de los pueblos originarios, las películas analizadas comparten el concepto de la espiritualidad y las leyendas como elemento detonante que impulsa la historia, de los cuales los personajes protagonistas no están familiarizados, adentrándose en una aventura en busca de su descubrimiento. Durante el viaje se pueden encontrar representaciones de personajes que son parte de los pueblos originarios de Chile que se destacan en cada obra.

El primer elemento en que se diferencian es el modo de integración de la cultura nacional. En *Ogú y Mampato en Rapa Nui* se encuentra un objetivo mayormente educativo, en donde la exposición de la cultura isleña es parte importante de la narrativa, mientras que en *Nahuel y el libro mágico* se mantienen elementos culturales implementados de manera sutil, tales como los nombres de variados personajes que, si bien hacen referencia a la mitología e historia chilena, estos no mantienen relación con la historia de los personajes creados, por lo que no afectan directamente en la narrativa. Otro elemento es el lenguaje utilizado en ambas historias por sus personajes. Por un lado, encontramos en la primera película encontramos el uso de jergas chilenas dichas por Ogú con un fin humorístico y para caracterizar más al personaje, Soto (2020) afirma: “Después de todo, en la época de los Golagolas no había escritura. Parece fácil, sin embargo, suponer la razón: la ortografía simplificada de Ogú representaría icónicamente el lenguaje más simple o incluso la mente más básica del cavernícola.” (p. 3), es por esto que, al ser un troglodita, se le quiso dar esta intencionalidad en las historietas, misma idea que también se conservó en el largometraje, mientras que en *Nahuel y el libro mágico* se mantiene un español neutro. Por último, en el ámbito del trabajo sonoro, podemos destacar la asesoría y representación dentro de la creación musical que mantuvo la primera película, de gente perteneciente al grupo étnico representado, mientras que *Nahuel y el libro mágico* no posee una asesoría.

Como se mencionó anteriormente, estas obras mantienen una intencionalidad de la representación cultural distinta, por un lado, *Ogú y Mampato en Rapa Nui* es una obra que nace de las historietas de *Mampato* (1968), donde Alejandro Rojas, en una entrevista de SOLOMONOS publicada en su canal de YouTube, comenta: “Mampato fue una de las ideas que yo tenía desde el origen, de hacer una marca un producto que ya tenía un público querido...era una sensación de hacer esa película para alguien que ya lo conoce” (2015, 0m1s)

Esto deja en claro que, en primera instancia, el largometraje tiene bases asentadas en la historieta, y, por otro lado, sus objetivos como obra, la cual según Themo Lobos, uno de los principales desarrolladores, se había inspirado en la revista El Peneca, revista infantil cuyo objetivo era el educar (Warnken, 2022). Esta película entonces mantiene un objetivo educativo con respecto a nuestra cultura, pero con el uso de la historia del personaje principal como centro.

Por otro lado, *Nahuel y el libro mágico* es una película que, en palabras de su director, German Acuña, nace de un viaje hacia Chiloé, donde pudo adentrarse en los mitos y leyendas característicos de la zona; aspecto que mencionó en una entrevista para el canal PAWA.cl de YouTube:

Y entender de que en el fondo todos estos temas mitológicos y de magia son cosas que mucha gente todavía vive en su día a día de forma muy fuerte, entonces esa fue como... esa combinación de cosas fue la chispa inicial que... yo volví a ese viaje y es como con la idea de hacer algo relacionado a Chiloé. (2022, 1m11s)

Por lo que, este proyecto mantiene una perspectiva de una idea nueva y única, con un enfoque a una historia más centrada en una situación personal que es reflejada en los mismos personajes, los cuales se desenvuelven y crecen manteniendo firmemente el contexto presente de la aventura en la que se encuentran, para finalmente, resolver el conflicto narrativo y posteriormente, los internos de cada uno.

Cabe mencionar que, aunque estos largometrajes representan la cultura indígena, no todas las películas animadas chilenas poseen esta característica, ejemplos de esto son *La casa lobo* (2018), cuya trama se basa en la Colonia Dignidad, una comunidad sectaria de alemanes que se encontraba en el sur de Chile, y *Homeless* (2019), una comedia negra que presenta una crítica social.

En cuanto al elemento del impacto de la dictadura cívico-militar de 1973, los cortometrajes poseen similitudes en cuanto su procedencia de elementos externos y su trayectoria como obra. En cuanto a las bases en la que están construidas encontramos que ambas están basadas en hechos reales. *Historia de un oso* habla sobre la historia de Leopoldo Osorio y *Bestia*, sobre Ingrid Olderöck.

Luego de ser lanzadas, su trayectoria fue impulsada de sobremanera, ya que ambas llegaron a los premios Oscar, esto en su parte debido a que el golpe de estado de Chile fue un acontecimiento muy importante internacionalmente, como señala Kristian Gustafson para BBC News Mundo (2013): “Uno podría describirlo como el primer golpe latinoamericano que, desde sus orígenes, pasando por su ejecución hasta sus consecuencias fue cubierto por la prensa occidental” (como citado por Ventura, párr. 15). Además, cuyas consecuencias vivimos hasta el día de hoy, por lo que es importante destacar la importancia que tiene el cine para mostrar estas situaciones al exterior.

El cine como vehículo de memoria, como construcción de esta también, resulta fundamental para la reflexión y el conocimiento de nuestro pasado, como también, de una base para pensarnos en conjunto. Hoy, a 50 años del golpe y a 30 del retorno de la democracia, es claro que las consecuencias de la dictadura aún remueven nuestras realidades. Y por esto, estas películas se hacen aún más trascendentes de ser vistas, discutidas y pensadas. (Morales, 2023, párr. 5)

Dentro de las diferencias, se encuentran las sensaciones y pensamientos generados hacia el espectador, donde se refleja mayormente a través de su público objetivo, hablando desde distintas realidades. Dentro de la primera obra se halla el hecho de que *Historia de un oso* va dirigida a un público más infantil, enfocada en generar empatía hacia el personaje y que a su vez habla sobre la importancia de la familia unida. El exilio no es una situación vivida solamente en Chile, por lo que personas que han sido separadas de sus seres queridos por diferentes razones pueden sentirse identificadas, como dice Osorio (2016):

Es curioso que, además de la lectura chilena, a medida que vamos mostrándola en festivales van apareciendo más lecturas. Audiencias en otros países ven un reflejo de sus propios procesos políticos. En Rusia, por ejemplo. O en Taiwán, donde la asociaron con la invasión japonesa durante la Segunda Guerra Mundial. Otros la leen como un mensaje sobre el abuso de animales. (párr. 16)

En cambio, *Bestia* es un cortometraje más crudo y fuerte, enfocada a un público adulto y a diferencia del otro cortometraje, está inspirado en un libro llamado *Íngrid Olderöck: La mujer de los perros* (2014) y habla sobre el mal que se puede provocar y lo que conlleva, actuando más como una revelación de crímenes de la dictadura.

Historia de un oso usó la metáfora del circo para representar la realidad de la dictadura, donde la infancia logra comprender un concepto complejo como lo fue ese proceso y abriendo al diálogo con respecto a la historia. También es importante mencionar que, al ser vista desde el punto de la víctima, la historia está mayormente enfocada en el empatizar con el protagonista, mostrando su dolor y resiliencia. *Bestia* por otro lado, presenta hechos que, si bien mantienen momentos fantásticos y metafóricos, se muestra como una historia más compleja, con una mayor intención de enemistad por parte del público hacia la protagonista, y es que, al ser un personaje sin expresiones mayores a la seriedad o el enojo, y al poder presenciar sus acciones de manera cruda y violenta, la obra nos entrega un claro mensaje de

frialidad de parte de la protagonista, provocando un mayor cuestionamiento de sus acciones y de su moral, tal como explica la productora Cecilia Toro (2022):

Hacerlo desde un punto de vista de las o los sobrevivientes, o las personas que no lograron sobrevivir hubiese sido quizás un corto más documental. Y este cortometraje está basado en hechos reales, pero es una ficción absoluta, porque se adentra dentro de la mente de la protagonista en forma muy fantasiosa, y uno ahí puede ver su oscuridad. En ningún caso empatizar. (párr. 10)

Es importante destacar que, aunque las obras analizadas tratan sobre la dictadura, existen otros reconocidos cortometrajes que hablan sobre los otros temas tratados en este ensayo, como es el caso de *Halahaces* (2015) que habla sobre los Selk'nam y *Cantar con Sentido, una biografía de Violeta Parra* (2016), que trata sobre una de las principales folcloristas chilenas.

Por último, en tercera instancia, sobre el tema de la cotidianidad de la clase media en del siglo XXI, se pueden observar similitudes con respecto al uso de la música urbana, el lenguaje coloquial, la aparición de celebridades y la búsqueda de la riqueza material. Lo primero que podemos relacionar es que, al ser *Villa Dulce* una de las primeras series animadas chilenas, se observa la alusión de esta en *Pulentos* y *Diego y Glot*, a través de la representación de la clase media y del género Hip-hop, que mientras en *Villa Dulce* es representado por un personaje, el Jerson, en *Pulentos* es por toda la banda y en *Diego y Glot* por una de sus canciones más icónicas: *Mi Comunidad*. Además, las tres tienen muy marcado el uso de jergas chilenas como una de sus mayores representaciones de la identidad chilena.

También se puede encontrar presencia de personajes chilenos importantes de la época en el estilo de cada serie, esto va de la mano con el hecho de que se mostraba la televisión como el medio más consumido en esa época y como a través de esto se llegaba a tener fama y popularidad, algo muy buscado entre los personajes y que se veía como una forma de éxito, como es el caso de Nemesio en *Villa Dulce*, el concurso de la superfamilia en *Diego y Glot* y la obsesión de Benzo con llegar a la fama en *Pulentos*.

El hecho de que se muestren elementos culturales de la época y que funcionen más en las series que en los otros dos tipos de obras analizadas, tiene que ver con que es una forma de enseñar nuestra identidad a las infancias de distinta manera. En Chile existe una preocupación legal sobre el rol sociocultural que tiene la televisión, y es por esto que es importante mostrar la cotidianidad de la clase media como una forma de identidad nacional, tal como explica el departamento de estudios del Consejo Nacional de Televisión (CNTV):

Es así como un espacio de carácter cultural, en la televisión, debiera no sólo entregar contenidos educativos, abordar las artes y ciencias en el sentido más clásico,

permitiendo incrementar el nivel cultural - educacional de la población y la formación integral de los televidentes, sino también favorecer la construcción en pantalla de un espacio cultural, de identidad, que rescate la diversidad, como principal soporte de inclusión en un mundo globalizado. (2008, p.8)

Además, las tres series tenían presencia de extranjeros en Chile, tanto en *Villa Dulce* como en los *Pulentos*, era la presencia de personas que venían de Estados Unidos y en *Diego y Glot* era un niño de Perú, y en todos estos casos causaba admiración y envidia entre los personajes principales.

Por otro lado, dentro de las diferencias que mantienen, se destaca el carácter crítico ante el centralismo, los elementos presentes en su humor y su desarrollo musical. En primera instancia, se habla de *Diego y Glot y Pulentos* como series cuyo centro es la vida citadina dentro de la capital, mientras que, en *Villa Dulce*, se critica este centralismo, al buscar destacar esta villa como localidad digna de mención. Junto a esto, podemos encontrar que *Diego y Glot*, mantiene un contenido con mayor alusión a elementos políticos reales, mientras que en *Villa Dulce* y *Pulentos* mantiene elementos más generales. Esto debido a que, el humor y estilo de arte de *Diego y Glot* permitía agregar cosas de este estilo sin que el espectador se lo cuestionara, era común ver en esta serie imágenes que aparecían sin otra intención más que dar un sentido humorístico y eso es lo que hacía especial el contenido de esta serie.

En primer lugar, la serie puso sobre el tapete las tensiones existentes entre nuestro país y Perú por razones históricas abordando el tema de forma madura. El argumento racial no era tocado por la televisión de forma óptima siendo un programa infantil el responsable de ahondar en él logrando un éxito al hacerlo.

También era una serie con un humor negro que bordeaba en lo permitido para su público. Pero se agradece, porque las series infantiles ñoñas donde todo el mundo es feliz pasaron de moda incluso para la época de *Diego y Glot* y un producto nacional con tantas referencias culturales fue inédito. (Guzmán, 2018, párr.7)

Otro elemento importante es cómo la trayectoria de *Pulentos* llevo a cabo un desarrollo musical con mayor importancia en la idea central de la serie, por lo que esto le permitió expandir su alcance fuera de la televisión, realizando conciertos y consolidándose

como un icono musical que es reconocido hasta hoy en día, mientras que *Villa Dulce y Diego y Glot*, si bien mantienen la música como un elemento considerado, no obtuvo mayor alcance, debido a que los *Pulentos* se dedicó a explotar esta parte musical, teniendo a cargo de esto a reconocidas figuras del género, como Ana Tijoux y Sonidoácido, y realizando un disco de la primera temporada que tendría tanto éxito que superaría las 10.000 ventas, logrando así el disco de oro, esto incentivando a realizar conciertos, como se habló en el periódico La Nación en su apartado de cultura (2006):

Probablemente debido a su particular actitud, vivencias de barrio próximas a la realidad y a la potencia de las canciones, Pulentos hoy goza con un disco de oro por su primer CD, aval que impulsa a los realizadores de la serie a preparar un segundo LP, además de una nueva temporada y proyectar la posibilidad de realizar un largometraje, y por cierto, evaluar la posibilidad de montar nuevos recitales en vivo en Santiago y regiones. (párr. 6)

Finalmente podemos destacar como en la primera serie analizada se encuentra una mejor representación de la diferencia de condiciones socioeconómicas, a causa de uno de los personajes principales, Jerson, quien se ve en variadas ocasiones subiendo a micros en busca de colaboraciones de la gente, mientras que, en las otras dos series, los personajes principales se muestran de un sesgo social similar.

Cabe destacar que a pesar de que estas series hablan sobre la clase media, existen otro tipo de series actuales que tienen como finalidad enseñar la cultura chilena de manera didáctica, como es el caso de *Pichintún* (2016), *Las Perriaventuras de Mica* (2022), *¿Me Cuentas Otro Cuento?* (2019) y otras como la webserie *Pajarones* (2022), que realiza una sátira a la vida universitaria en Santiago.

Estas obras, tanto las películas, los cortometrajes y las series, representan la identidad nacional de una forma intencional no forzada y cada formato tiene cualidades distintas que lo hacen mejor recipiente para las determinadas temáticas culturales mencionados anteriormente, junto a esto, las decisiones creativas.

Cada obra realizada encuentra una manera distinta de poder ahondar en la cultura sin la necesidad de transformar su narrativa en un documental, y es algo que se destaca ya que, dentro de estas, se intenta reflejar un mensaje directo de alguna postura con respecto a este tema. Sin adentrarnos en un análisis político, podemos comprender como de diferentes son las opiniones que se generan a través de las obras, y es que, ninguna mantiene la cultura chilena como algo sin importancia.

Finalmente, si bien cada obra puede informar sobre diferentes épocas y procesos, ninguna está exenta de vivencias personales, tanto las películas, que pueden reflejar viajes o

remontarse a experiencias de artistas más antiguos, los cortometrajes que pueden basarse en historias cercanas o historias leídas que dan pie a retratar una opinión de estas, hasta las series con elementos que hacen alusión a la infancia, elementos populares que se masificaron en la época y situaciones políticas que habían marcado influencia dentro del país.

Conclusión

Respecto a lo analizado en este ensayo, se buscó abordar las distintas temáticas que representan al país en una selección de obras animadas chilenas, teniendo como pregunta de investigación la siguiente: ¿de qué manera se representa la identidad chilena en las obras de animación nacionales en las últimas dos décadas? Y contando con el objetivo principal de investigar las representaciones de la identidad chilena en las obras animadas destacadas de los últimos 20 años, las cuales son: *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (2002), *Villa Dulce* (2004), *Diego y Glot* (2005), *Pulentos* (2005), *Historia de un oso* (2014), *Nahuel y el libro mágico* (2020) y *Bestia* (2021). Para esto se identificó y definió diferentes temáticas culturales chilenas, que se utilizaron para analizar los aspectos visuales, narrativos y sonoros de las obras nombradas, para compararlas, encontrando similitudes y diferencias en las formas de las obras expresan la identidad chilena.

Respecto a estos elementos culturales chilenos, se escogieron tres temáticas que son parte de nuestra identidad chilena, ya que conforman periodos o acontecimientos que actualmente siguen siendo temas de conversación y reflexión. Estas, al ser tan influyentes, se han vuelto materia de inspiración para variadas demostraciones de arte, siendo expresados de igual manera en la animación. Estas temáticas fueron tres: los pueblos indígenas, en donde se explicó como las inspiraciones de los directores afectaron estrechamente a la manera de representar los elementos culturales en las películas, por lo que se manifiesta una diferencia de modalidad de la representación de los pueblos originarios; la dictadura cívico-militar y sus consecuencias, donde se esclarece que, si bien ambos proyectos pueden estar enfocados en diferentes posiciones y roles, ambos son unidos por un carácter real que se entremezcla con lo metafórico; y por último, la cotidianidad de la clase media del siglo XXI, donde se pudo destacar cómo estas obras abrieron las puertas a la representación actual mediante al humor de la cultura popular y generando al mismo tiempo una reflexión social.

En primera instancia, conforme al análisis realizado entre las películas *Ogú y Mampato en Rapa Nui* y *Nahuel y el libro mágico*, se puede observar dos formas de hablar sobre los pueblos originarios y su espiritualidad de manera diferente. Por un lado tenemos la primera película, donde se observa un objetivo educacional mostrando los rituales y las creencias de la cultura rapanui y teniendo esto como principal tema en la película, en cambio, *Nahuel y el libro mágico* toca el tema de los pueblos indígenas a través de una narrativa basada en la vivencia personal que presenta elementos culturales que fomentan el desarrollo en la historia, de modo que la vivencia de estos pueblos demuestra estar funcionando a la par de la historia pero sin sobrepasar a la historia central.

En una segunda instancia, en relación con el estudio que se realizó entre los cortometrajes *Historia de un oso* y *Bestia*, se puede concluir que existen dos formas de hablar

de la dictadura cívico-militar, ya sea desde el punto de vista de una víctima o un victimario. Los elementos que conforman las visiones y objetivos del autor están estrechamente unidos a conceptos reales y experiencias vividas, aun así, tratan temas mucho más complejos de representar, que sintetizan y a la vez, mantienen la esencia de la realidad y la información de la historia de Chile.

Por último, respecto al análisis entre las series: *Villa Dulce*, *Diego y Glot* y *Pulentos*, se encontró que los elementos culturales se centraban mayormente en lo humorístico y en la representación de la cultura mayormente presente en la clase media, sin dejar de lado la visualización de la realidad chilena, junto a esto, las series fomentaron de manera amplia una permanencia dentro de la cultura popular actual, siendo la música creada para estos programas un elemento consumido de manera paralela a las obras hasta hoy en día, manteniendo de mayor manera un estado de reconocimiento vigente.

Cabe mencionar que dentro del estudio realizado, los procesos a seguir se pudieron realizar con facilidad, sin embargo, una complicación ya anteriormente mencionada se hizo presente durante el desarrollo del análisis sobre la clase media del siglo XXI, que consta de la inexistencia de ciertos episodios de dos series analizadas en dicha temática, esto provocó una complicación menor a la hora del análisis, ya que si bien estos episodios pueden agregar una mayor exactitud a los elementos encontrados, el respectivo análisis y comparación se llevó a cabo de manera eficaz a través de los episodios localizados, ya que presentaban una amplia cantidad que facilitaron su investigación.

Aun así, un conocimiento previo sobre historia y cultura general de Chile conlleva a obtener un reconocimiento adecuado de elementos importantes demostrados en las obras, ya sea personajes importantes, locaciones o piezas visuales, por lo que resultaría beneficioso para el lector y futuros sujetos de estudio relacionados a este tema. Esta acción puede prevenir que los elementos mencionados no tengan una aparición desapercibida de la vista del espectador de las obras, o bien, una mal información de su verdadero origen, lo que podría provocar una pérdida de componentes a considerar durante el análisis, es así como se usaron variados recursos de búsqueda en torno a estos conceptos que pueden representar un cuestionamiento de su utilidad durante el ensayo, lo que terminó por ayudar de sobremanera la producción de este desarrollo y comparación posterior.

Considerando todo lo mencionado anteriormente, se puede concluir que la identidad chilena tiene diferentes formas de exponerse, utilizando como mayor motor la memoria histórica del país, ya sea mostrando a los pueblos originarios, el golpe de estado o con momentos culturales de hace un par de años atrás. Además, esta toma variados géneros, siendo los más potentes la comedia y el drama. Ambos géneros demuestran una visión con respecto a cómo representar la historia chilena, a modo de una búsqueda de representatividad de parte del público o de conciencia social.

La identidad de la sociedad se basa en la cultura y su avance a través del tiempo, es por esto que se debe de abrir la posibilidad de comprender como esta puede tomar variados aspectos en otros proyectos en creación como *La Veta del Diablo*, *Tata Miguel*, *Los Tesoros de Marta* o *Yin Yin* y en obras ya realizadas como *La Historia de Chile según Berni* (2023) y *Corazones Derretidos* (2018) que abren la necesidad de poder identificar otros conceptos

que generen cosmovisiones no observadas, las cuales también logran representar parte de nuestra historia y, por consecuencia, tienden a generar en la población chilena un sentido de identificación o de reconocimiento ante estos elementos, lo que las vuelve muy importantes, ya que son proyectos que cultivan de manera creciente la memoria histórica, inspirando a más artistas buscando representar la historia de ayer y hoy, de esta y las próximas generaciones.

SOLO USO ACADÉMICO

Lista de referencias

- Academia chilena. (1978). *Diccionario del habla chilena* [PDF] (1.a ed.). Editorial universitaria. Recuperado de <https://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0049604.pdf>
- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (s.f.). *Ley 19253*. Recuperada de <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=30620>
- Comisión Presidencial Coordinadora de la Política del Ejecutivo en Materia de Derechos Humanos. (2011). *Derechos humanos, memoria histórica, reparación y resarcimiento* [PDF]. Recuperado de <https://www.corteidh.or.cr/tablas/r29530.pdf>
- Consejo Nacional de Televisión. (2008). *Cultura en Televisión: La perspectiva de los reguladores y la percepción de las audiencias*. Departamento de Estudios CNTV. Recuperado de <https://www.cntv.cl/wp-content/uploads/2020/10/reguladoresseminariotvycultura.pdf>
- Donoso, M. E. (Junio del 2004). *The Chilean national identity and the indigenous peoples of Chile*. [Tesis de doctorado, Universidad de Warwick]. Recuperado de <https://wrap.warwick.ac.uk/id/eprint/1210/>
- El Mostrador Cultura. (5 de julio de 2018). “*La mujer de los perros*”, la historia de horror de Ingrid Olderock llega al teatro. El Mostrador. Recuperado de <https://www.elmostrador.cl/cultura/2018/07/05/la-mujer-de-los-perros-la-historia-de-horror-de-ingrid-olderock-llega-al-teatro/>

- Errázuriz, L. H. (2009). Dictadura Militar en Chile: Antecedentes del golpe estético-cultural. *Latin American Research Review*, 44(2), 136–157. DOI: <https://doi.org/10.1353/lar.0.0095>
- Guzmán, P. (11 de octubre de 2018). *¿Puede la televisión darnos el gusto y traer de vuelta Diego y Glot? Pousta*. Recuperado de <https://pousta.com/diego-y-glot/>
- Isandoval. (17 de julio de 2020). *¿Cubos? Así le dicen a estos helados en las 16 regiones de Chile*. Chilevisión Noticias. Recuperado de <https://www.chilevision.cl/noticias/viral/cubos-asi-le-dicen-a-estos-helados-en-las-16-regiones-de-chile>
- La Nación. (2006). *Pulentos salta de la TV a los escenarios*. La Nación. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20060518073821/http://www.lanacion.cl:80/>
- Larraín, J. (2001). *Identidad chilena*. Chile: LOM Ediciones. Recuperado de https://books.google.cl/books/about/Identidad_chilena.html?id=OUJ-BnpVj00C
- LuckasOZ. (8 de junio de 2017). *Diego Glot - Sapo* [Archivo de video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qMJDUv7gRug>
- Morales, M. (4 de septiembre de 2023). *El cine chileno NO habla mucho del golpe y la dictadura. Películas estrenadas entre 2001-2023*. CineChile, Enciclopedia del cine chileno. Recuperado de <https://cinechile.cl/el-cine-chileno-no-habla-mucho-del-golpe-y-la-dictadura-peliculas-estrenadas-entre-2001-2023/>

Moulian, T. (1997). Chile actual: Anatomía de un mito. *En Politique étrangère*, 16 (4), p. 688. LOM Ediciones. Recuperado de

https://books.google.cl/books/about/Chile_actual.html?id=FGGDWzWF-xUC

Museo Chileno de Arte Precolombino. (s.f.). *Pueblos originarios*. Recuperado de

<https://chileprecolombino.cl/pueblos-origarios/>

Osorio, C. (2022). *Las bestias de Pinochet en el cine de Hugo Covarrubias*. El País.

Recuperado de https://elpais.com/cultura/2022-02-24/las-bestias-de-pinochet-en-el-cine-de-hugo-covarrubias.html?event_log=go

Otro Canal. (12 de mayo de 2022). *THEMO LOBOS †: Un encuentro con Mampato*

[Archivo de video]. YouTube. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=G4IqpOx6EYA>

PAWA.cl. (20 de enero de 2022). [ENTREVISTA] GERMÁN ACUÑA: Director del

Largometraje animado cl "NAHUEL Y EL LIBRO MÁGICO" [Archivo de video].

YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0jOyKdyNgbU>

Perasso, V. (26 de febrero de 2016). «*Historia de un oso*», el corto animado que logró el primer Oscar de la historia para Chile. BBC News Mundo. Recuperado

de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160226_oscar_2016_nominados_chile_historia_de_oso_gabriel_osorio_gch_vp

Sánchez-Biosca, V. (Enero de 2016). Modos de mirar, actos de matar: miradas desde el

nuevo siglo [PDF]. En *The act of killing: cine y violencia global* (pp. 11-24). Editor:

Roberto Cueto. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/312154501_Modos_de_mirar_actos_de_matar_miradas_desde_el_nuevo_siglo

Tapia, F. (2022). *La animación digital como un aporte a la memoria histórica de Chile tras la dictadura cívico-militar* [Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor]. Recuperado de

<https://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8879>

Trejo, C. (26 de marzo de 2022). “Bestia”, el doloroso corto chileno de los Óscar: ‘A toda Latinoamérica la cruzó una dictadura’. Sputnik Mundo. Recuperado de

<https://latamnews.lat/20220326/bestia-el-doloroso-corto-chileno-de-los-oscar-a-toda-latinoamerica-la-cruzo-una-dictadura-1123619128.html>

UNESCO. (s.f.). *El sector de la cultura*. Recuperado de

<https://www.unesco.org/es/culture/about>

Ventura, D. (11 de septiembre de 2013). *Por qué el golpe de Estado en Chile es tan emblemático*. BBC News Mundo. Recuperado

de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/09/130906_chile_11_septiembre_golpe_emblematico

Vidangossy, G. y Albornóz, A. (Profesor guía). (2022). *Animación chilena e identidad cultural: análisis de la serie diego y glot*. [Tesis para optar al grado de Licenciado/a en Artes, Universidad Academia del Humanismo Cristiano]. Recuperado de

<https://bibliotecadigital.academia.cl/items/2f87cebc-54e0-4ef2-a725-43ca7409460d>