



**UNIVERSIDAD MAYOR**  
para espíritus emprendedores

# **Series de animación chilenas: un análisis a la evolución a través del arte y la tecnología**

## **Alumnos:**

Krishna Aliaga

Felipe Gamarra

## **Profesor guía:**

Salomón Balut Bugueño

**Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital**

**Santiago, Chile**

**Julio, 2024**

## Resumen

Durante las últimas dos décadas, la animación chilena ha experimentado una evolución significativa en el estilo artístico de sus series. Este ensayo investiga esta evolución, destacando los cambios más notables en el ámbito artístico y visual. Desde *Ogú y Mampato en Rapa-Nui* (2002), la animación en Chile ha crecido en relevancia, impulsada por avances tecnológicos y cambios culturales. El objetivo de esta investigación es analizar cómo estos factores han influido en la producción y estilo artístico de series nacionales como *Villa Dulce*, *Pulentos*, *Hostal Morrison*, *Puerto Papel* y *¡Golpea Duro Hara!*, evaluando técnicas de animación, uso del color y diseño de personajes en relación con avances tecnológicos y transformaciones socioculturales. Los resultados revelan que estos han sido determinantes en la evolución del estilo artístico y que han mejorado la calidad visual y técnica, permitiendo mayor reconocimiento nacional e internacional. Finalmente, se reflexiona sobre los desafíos y oportunidades futuras para la animación chilena, considerando las tendencias actuales.

**Palabras clave:** *Animación chilena, estilo artístico, evolución, factores culturales, factores tecnológicos, series animadas, desarrollo visual.*

## Abstract

Over the past two decades, Chilean animation has undergone significant evolution in the artistic style of its series. This essay investigates this evolution, highlighting the most notable changes in the artistic and visual fields. Since *Ogú y Mampato en Rapa-Nui* (2002), animation in Chile has grown in relevance, driven by technological advancements and cultural changes. The objective of this research is to analyze how these factors have influenced the production and artistic style of national series such as *Villa Dulce*, *Pulentos*, *Hostal Morrison*, *Puerto Papel*, and *¡Golpea Duro Hara!*, evaluating animation techniques, use of color, and character design in relation to technological advancements and sociocultural transformations. The results reveal that have been crucial in the evolution of the artistic style and have improved the visual and technical quality, allowing for greater national and international recognition. Finally, the essay reflects on the future challenges and opportunities for Chilean animation, considering current trends.

**Keywords:** *Chilean animation, artistic style, evolution, cultural factors, technological factors, animated series, visual development.*

## Introducción

Desde el estreno de *Ogú y Mampato en Rapa-Nui* (2002), la animación se ha creado su propio espacio en Chile y ha llegado para consolidarse como otra industria más dentro del país, siendo el paso por la televisión uno de los momentos más importantes e influyentes para su eventual crecimiento, teniendo un inicio algo silencioso y olvidado con *Tata Colores* (1991), una serie de segmentos en stop motion creada por Vivienne Barry y transmitida por Televisión Nacional de Chile (TVN). Aunque la idea de producir series animadas era nula en los noventa y años previos, esto se retomó con fuerza durante los años 2000, iniciando con las series *Villa Dulce* y *Clarita*, ambas estrenadas en 2004 y transmitidas por Canal 13 y TVN respectivamente, los cuales contaban con bloques infantiles que permitían la transmisión tanto de series nacionales como internacionales.

Posterior al estreno y éxito de estas series, empezó la realización de más producciones animadas para televisión abierta, llegando con el tiempo a expandirse a otros países y medios como internet y dejando aproximadamente 35 series producidas hasta la fecha; como ejemplos tenemos a *Diego Y Glot* (2005), *La cueva del Emilodón* (2007), *1 2 3 a jugar* (2010), *Zumbastico Fantástico* (2011), etc., cada una teniendo estilos visuales y técnicas de animación marcadas y que demuestran tanto avances tecnológicos como tendencias que han ido cambiando con el paso del tiempo. Lo que buscamos en esta investigación es abarcar, analizar y hacer una retrospectiva a la evolución de las series animadas chilenas desde una perspectiva artística y visual.

Con el pasar del tiempo, Chile ha tenido considerables cambios a nivel social, cultural, tecnológico y económico, siendo estos factores muy importantes a la hora de producir una serie al afectar directa e indirectamente en la calidad visual, narrativa e incluso técnica. Dicho esto, la pregunta que nace es: ¿Cómo han evolucionado las series animadas chilenas respecto al estilo artístico y técnico durante las últimas dos décadas, y de qué manera los factores culturales y tecnológicos han influido en esta evolución? El objetivo de este ensayo académico es desentrañar esta incógnita mediante un análisis de los factores que han contribuido al desarrollo de las series animadas en este periodo de tiempo.

Nuestra hipótesis radica en que estos factores tecnológicos y culturales se reflejan en las obras escogidas, afectando tanto en su desarrollo como en el alcance que llegan a tener estas producciones, los factores en su creación pueden determinar si hay una mejora o estancamiento en el estilo artístico en la industria.

Abordaremos la evolución del estilo artístico en las series animadas chilenas, las cuales tienen de 1 a 6 años de diferencia y en donde se demuestra un cambio de estilo y técnica bastante marcado; para esto nos centraremos en cinco series animadas producidas en Chile y se buscará analizar los aspectos visuales, al igual que se examinarán los factores tecnológicos y culturales que pudieron haber influido en su desarrollo. También, se buscará reflexionar sobre los posibles desafíos y oportunidades para la animación en Chile, teorizando sobre el futuro de esta industria en el país y las posibles creaciones que podrían surgir en los próximos años.

Como se dijo anteriormente, nuestro primer paso fue escoger las series animadas e identificar qué factores influyeron en su desarrollo, averiguando detalles tras escenas y así analizar qué impactó en su producción, las razones o el porqué del estilo de arte, y dejar en evidencia una evolución existente. Una vez hecho esto, nos vamos a basar en dos factores:

### 1. Cultural:

La definición de *cultural*, según el Consejo Nacional de Televisión (CNTV) en su Departamento de Estudios, en cómo es y debe ser la TV cultural:

La TV cultural es diversa geográfica, política y culturalmente.

En lo político, la televisión cultural debería garantizar la representación de la mayor cantidad de puntos de vista, convirtiéndose en un foro público de discusión sin sesgos ni exclusión de opiniones para los temas de interés general.

La televisión cultural debería, además, reconocer las distintas culturas e identidades que coexisten en una nación, rescatando y poniendo en valor el patrimonio tanto material como inmaterial: el conjunto de tradiciones, relatos, símbolos y modos de vida de los distintos grupos que forman un país. (2014, pág. 5)

### 2. Tecnológico:

Elementos relacionados con la aplicación y evolución de la tecnología en la producción, diseño y presentación de contenido animado. Esto incluye el uso de software de animación, técnicas de renderizado, efectos especiales, avances en la animación por computadora, desarrollo de herramientas de animación 3D, entre otros aspectos tecnológicos relevantes para la evolución del estilo artístico en las series animadas.

Desde aquí nos enfocaremos en analizar el estilo de arte, la técnica de animación, uso del color y diseño de personajes en cada obra seleccionada, e investigar cómo reflejan la época de donde provienen; y después, se buscará identificar y analizar qué factores sociales, tecnológicos y culturales afectaron a las series animadas mencionadas.

Al final de este ensayo, solo nos queda teorizar y reflexionar sobre lo que depara el futuro de la animación en Chile, que desafíos y oportunidades se pueden crear dentro de los años venideros.

Dentro de lo que es nuestro marco teórico, cabe primero definir a que nos referimos con *estilo visual* o *visualidad*; el término más apropiado que encontramos para este trabajo sería *tratamiento visual*, y una buena definición de esto es:

Un trabajo que se realiza durante el período de preproducción y que abarca desde la visualización de la idea, hasta los primeros diseños. Es durante este proceso que se marca la intención, el tono y la paleta de colores de cada pieza a desarrollar en el proyecto. Esto incluye diseño de escenarios, entornos, accesorios/props, vehículos, muebles, texturas, la ropa y estilo de los personajes, etc. Técnicamente puede ser cualquier cosa que ayude a desarrollar y transmitir una idea para su uso en películas, animación, cómics u otros medios antes de que se convierta en el producto final.

(Dondé, 2022, párr.3)

Bajo este extracto queda más claro que la definición del tratamiento visual involucra todo lo que es el diseño de personajes, técnica de animación, tono de la serie y el uso de los colores; lo que servirá de base para nuestro análisis y posibles conclusiones y reflexiones.

En este mismo contexto, la animación también va ligada al trabajo de tratamiento visual, habiendo una variedad de técnicas entre las que destaca el 2D tradicional, el 3D, Stop motion, entre otras, los cuales también buscan aportar a la narrativa y al tono, y han ido evolucionado conforme a la aparición de nuevas tecnologías y cambios en la cultura general.

Dentro de la misma temática, el diseño de personajes en la animación ha evolucionado de manera notable a lo largo del tiempo, reflejando tanto avances técnicos como cambios en las preferencias del público, ayudando a definir el tono y público al que la obra va dirigida; Según WDC Creative (2023), el diseño de personajes en la animación es una ciencia que requiere una comprensión de la psicología humana, la anatomía y la narrativa visual.

Ya sean los diferentes tipos de técnicas, la importancia del diseño de personajes en la animación es fundamental para transmitir sensaciones al espectador y ayudar a acentuar la narrativa y estilo de las series; como destaca Animation Kolkata (2021). Este enfoque en el diseño de personajes ha llevado a la creación de personajes reconocibles y ha permitido que los espectadores se conecten con las series que se les presentan.

El avance de la tecnología también ha afectado al panorama de la animación, dando a los estudios nuevas herramientas, una diversificación en los estilos y el tratamiento visual, y dándoles más oportunidades a artistas de todo el mundo para poder crear sus propias obras y producciones. Como señala Hitech Animation Studio (2023), la tecnología ha

permitido a los animadores crear mundos ficticios más detallados y personajes más realistas gracias al avance en software y hardware. Además, según Insdpune Kothrud para Medium (2023), las tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la inteligencia artificial están abriendo nuevas fronteras en la animación, ofreciendo oportunidades para experiencias interactivas y narrativas más inmersivas.

Nuestro trabajo se nutre de dos fuentes esenciales que nos han proporcionado un profundo entendimiento del panorama de la animación y el tratamiento visual en Chile. En primer lugar, la investigación de Danilo Espinoza, plasmada en su tesis doctoral *Animación artística en Chile* (1995-2014), ha sido fundamental para comprender la evolución del arte contemporáneo en el país. Espinoza nos guía a través de dos décadas de producción artística, resaltando la transición del concepto de 'arte' al de 'arte visual' como término dominante para describir la producción artística actual.

En segundo lugar, el texto *La escuela del (2004-2006): El auge de las series animadas* que nos ofrece una mirada retrospectiva sobre el desarrollo de la animación en Chile. A través de este análisis, podemos identificar las tendencias e hitos que han marcado la evolución del medio en el país durante las últimas décadas. Este texto nos ayuda a comprender mejor cómo la animación ha sido moldeada por factores históricos, sociales y tecnológicos, y cómo ha llegado a ocupar un lugar destacado en la cultura chilena.

Para llevar a cabo el ensayo, nuestro primer paso es hacer una recopilación bibliográfica: realizar una búsqueda de fuentes confiables, otros informes académicos, revistas online u videos de YouTube. Luego realizaremos la recopilación de datos, con ella tomaremos la información seleccionada, para con ella tener un contexto general. Con este contexto se procederá a ver un episodio de cada serie para su respectivo análisis, desde un enfoque de sus espectros visuales tales como estilo de arte, color y técnica de animación. Una vez hecho el análisis visual se concederá el paso al análisis histórico-contextual, para hurgar dentro de las tendencias culturales y tecnológicas.

Un análisis comparativo viene necesario, por ello tomaremos toda la investigación de análisis y compararemos las series animadas nacionales entre sí para identificar patrones, tendencias y cambios en el estilo artístico en el tiempo. Como punto final la interpretación de los hallazgos es necesaria para identificar las principales características y tendencias en la evolución del estilo artístico en las series animadas chilenas como paso final de nuestra investigación.

En resumen, en este ensayo académico nos proponemos explorar la evolución del tratamiento visual y las estéticas de las series animadas chilenas durante las últimas dos décadas. Examinaremos el impacto inicial de la animación en Chile, desde sus primeros pasos con producciones como *Tata Colores* (1991), hasta su consolidación como una industria relevante a partir de obras como *Villa Dulce*. (2004). Investigamos cómo algunos factores culturales y tecnológicos han moldeado el desarrollo de estas series a lo largo del tiempo, esto se realizó analizando obras clave y sus contextos históricos. A través de un enfoque comparativo y un análisis riguroso, buscamos desentrañar las tendencias, cambios y desafíos que han marcado esta evolución, así como reflexionar sobre el futuro de la animación en Chile.

## Contextualización histórica de la animación chilena

Como se ve, en la historia todo cambia y evoluciona. La animación desde sus inicios se ha movido tanto nacional como internacionalmente, y con ello podemos evidenciar que el contexto histórico ha ido afectando cada obra creada en nuestro país. La animación chilena vio su origen desde los albores del cine mudo, aunque su desarrollo concreto se remonta a 1942, cuando Carlos Trupp y Jaime Escudero crearon *15 mil dibujos*, película animada que narra las aventuras del cóndor Copuchita y su pandilla, este filme fue inspirado en la Factoría Disney lo cual muestra como el factor internacional ha influido desde siempre en la creación artística nacional. Aunque solo se conservan fragmentos de esta obra, constituyó un hito fundamental en la evolución de la animación en Chile.

Durante la década de los sesenta, surgió una generación de animadores que comenzaron a trabajar para la incipiente televisión. Entre ellos, Eduardo Ojeda el cual destacó con su documental animado *Pintores Chilenos* (1975). A finales de los años ochenta y principios de los noventa, Vivienne Barry y Tomás Welss emergieron como figuras destacadas en la animación chilena, sirviendo como referentes y mentores para la siguiente generación de animadores.

En los primeros años de la década del 2000, Chile atravesaba una gran transformación en diversos ámbitos: sociales, culturales y tecnológicos. Este contexto se caracterizaba por el proceso de transición tras el fin de la dictadura militar y el retorno a la democracia en 1990, así como por un crecimiento económico constante y una mayor apertura hacia la globalización, que implicaba una influencia cultural extranjera más marcada, lo cual ayudó a impulsar el desarrollo de distintas áreas antes menos exploradas por la represión política y económica, dando ahora un nuevo espacio al ámbito artístico.

En este contexto de cambios, la industria de la animación en Chile comenzó a adquirir importancia como una forma de expresión cultural y artística. Aunque la animación no era algo nuevo en el país, fue en esta época cuando se observó un mayor énfasis en la producción sistemática de series animadas con un enfoque en el mercado nacional.

El cambio de milenio marcó un nuevo período para la animación chilena con el estreno de *Ogú y Mampato en Rapa-Nui* en 2002, la primera película animada del país; dirigida por Alejandro Rojas, esta obra demostró el potencial del mercado local para la animación. Además, el papel desempeñado por la televisión chilena, particularmente por Canal 13, fue fundamental en el impulso de la producción de series animadas en el país. Canal 13, a través de su bloque infantil Cubox, brindó un espacio importante para la emisión de contenido animado nacional, lo que permitió que series como *Villa Dulce* en 2004 encontraran un público considerable y contribuyeran al desarrollo de la industria.

En síntesis, los primeros años de la animación chilena en los inicios de los 2000 los marcó un contexto de cambio y evolución en el país, donde creció la producción de contenido animado y un mayor interés del público local. El éxito alcanzado por producciones como *Ogú y Mampato en Rapa-Nui* y *Villa Dulce*, junto con el apoyo de la televisión chilena, sentaron las bases para la consolidación y expansión de la industria de la

animación en Chile en los años posteriores. Este logro inicial sirvió de estímulo para otros creadores y productores, quienes vieron en la animación una oportunidad para narrar historias y reflejar la realidad chilena. El avance de las tecnologías digitales dio lugar a una oleada de obras innovadoras que encontraron su espacio en la televisión, series como *Villa Dulce* y *Clarita* marcaron el inicio de una producción animada nacional en constante crecimiento.

El año 2016 representó un hito significativo con el triunfo de *Historia de un oso* en los Premios Óscar, lo que destacó el reconocimiento internacional y el progreso de la industria de la animación en Chile, y *La Bestia*, con su nominación a los Premios de la Academia, continúa este legado, poniendo de nuevo el foco en el talento chileno y su capacidad para abordar temas complejos.

En resumen, la animación chilena ha experimentado un notable desarrollo desde sus inicios en el cine mudo hasta convertirse en una industria más el país, esto gracias al cambio del milenio, la influencia extranjera y el crecimiento económico el cual hizo posible la accesibilidad a las nuevas tecnologías, sobre todo en un país como Chile, aislado por su geografía. Este crecimiento ha sido impulsado por el talento de sus creadores y la adaptación a las nuevas tecnologías, posicionando a Chile como un importante centro de producción animada.

### **¿Cómo han evolucionado las series animadas respecto al tratamiento visual? Y, ¿Qué factores han influido en su evolución?**

En esta sección de la investigación se realizará un análisis detallado de cinco series animadas chilenas representativas: *Villa Dulce* (2004), *Pulentos* (2005), *Hostal Morrison* (2011), *Puerto Papel* (2015), y *¡Golpea Duro Hará!* (2018). La investigación se centrará, en el caso de estas cinco obras, en la contribución a la narrativa de la serie; en su estilo visual artístico destacando su diseño de personajes, escenarios y paleta de colores; y en la técnica de animación utilizadas y el uso de la tecnología digital.

A continuación, se realizará el análisis de estas obras en orden según su fecha de estreno en televisión.

Caso de análisis: *Villa Dulce*

*Villa Dulce* es una serie en 2D creada por Beatriz Buttazzoni y Francisco Bobadilla bajo la productora Blanco Films. Se estrenó el 6 de marzo de 2004 por Canal 13 bajo el segmento infantil Cubox y contó con 2 temporadas y un especial navideño.

*Villa dulce* narra la vida de un grupo de niños, los cuales se enfrentan a problemas y situaciones cotidianas desde su perspectiva inocente y exagerada de la realidad, esta narrativa fue hecha así posiblemente para conectar con el público infantil y adolescente, el



cual, con el cambio de milenio fue mostrando estereotipos chilenos fáciles de identificar, como los “los flaites”, “los pokemones”, etc. La serie toma lugar en la localidad ficticia de villa dulce, la cual pudo estar inspirada en la ciudad de mismo nombre en Viña del Mar, también demostrando el interés de la serie en llegar al público chileno como enfoque principal, usando de inspiración elementos que se encuentran en el país como geografía, referencias a programas y realities de la época, etc.

El elenco principal son jóvenes de alrededor de 12 años, los que representan diversos estratos socioeconómicos y aportando diferentes perspectivas que enriquecen a la narrativa. Desde “la Sonia”, la chica santiaguina que enfrenta la vida en un entorno desconocido, hasta “el Jerson”, un niño de bajos recursos que canta en las micros y que desafía los estereotipos sociales con su talento musical, los personajes reflejan las complejidades de la sociedad chilena. Las relaciones entre los personajes están marcadas por la disparidad económica y social, por ejemplo, mientras “el Melón” disfruta de privilegios y comodidades debido a su posición económica, “el Jerson” lucha por sobrevivir en un entorno desfavorecido.

A pesar de estas diferencias, su amistad prevalece, mostrando la capacidad de los niños para trascender las barreras impuestas por su entorno. Con la representación variada de distintas clases sociales, podemos inferir que la serie buscaba además de empatizar con distintas personas, también transmitir valores y una forma de sátira de la sociedad de esos años. A lo largo de la obra, los personajes se enfrentan a una serie de desafíos que ponen a prueba su ingenio y su solidaridad. Desde aventuras surrealistas hasta conflictos emocionales, cada episodio ofrece una ventana a las complejidades de la infancia y la vida en comunidad.

En resumen, *Villa Dulce* tiene una trama simple y humorística que también invita a reflexionar sobre las diferencias sociales y la importancia de la amistad en un mundo en constante cambio. Buscando la representación y conexión con el público del momento, dando visibilidad a la disparidad social y cultural que incluye a las juventudes chilenas.

Sobre el análisis del área visual, el diseño de los personajes estuvo bajo la dirección de Beatriz Buttazzoni y es caracterizado por estar compuesto principalmente de cuadrados y polígonos, tal como se muestra en *Figura 01*, la cual se podría decir que recibe un poco de inspiración por parte de *South Park* (1998), aunque los creadores refutan esto; también se puede decir que la serie recibe inspiraciones de animés como *Shin Chan* (1992), principalmente por las expresiones en los personajes y el sentido del humor más negro y juvenil que tenía la serie. Se puede teorizar que el estilo fue hecho de esa forma para facilitar la animación y hacer el proceso de terminar un episodio más rápido, cabe mencionar que los recursos para crear una serie a inicios de los 2000 eran más escasos que ahora, por ello se infiere que el estilo simplificado y reutilizable de los personajes ayudaba a ahorrar recursos y tiempo.



Figura 01. De Capítulo 1: Bienvenida | Villa Dulce | Temporada 2004, por Canal 13 (canal de YouTube), 2020, Chile. Captura para ejemplificar el diseño de personajes, estilo que está compuesto por polígonos y cuadrados principalmente.

<https://www.youtube.com/watch?v=vaKbSTqFFhg&list=PLnDONcPxnIq1V8zLL54a6luAy4Wp6ldK3&index=1>

La serie se caracteriza por sus colores vibrantes y estilo caricaturesco, los backgrounds o fondos tienen un marcado estilo entre comic y cartoon, pero esta diferencia de los personajes no está distorsionada o deformada grotescamente, esto posiblemente para hacer que los personajes destaquen y no se pierdan sobre el fondo.

Para analizar el aspecto cultural hay que mencionar el contexto en el que surgió *Villa Dulce*, ya que es crucial para comprender su impacto cultural; en un momento en que la televisión chilena estaba explorando nuevas formas de entretenimiento, la serie se destacó como una propuesta innovadora y fresca que capturó la atención del público.

En 2004 fue un gran periodo para la televisión chilena. Ese año se estrenaron las primeras series de animación nacionales, como “Villa Dulce” y “Clarita”, marcando un hito en la línea de tiempo. Esto, porque ambas abrieron las puertas en la pantalla abierta y gestionaron una forma de producción nunca vista en Chile. (Riveros, 2004, párr. 2).

Además, *Villa Dulce* abrió nuevas puertas en la televisión chilena al demostrar que era posible crear contenido animado de alta calidad con recursos locales. Esta producción no solo destacó por su calidad técnica para la época, sino también por su contenido innovador y su enfoque en temas relevantes para el público infantil chileno, creando así una fiel representación de la vida diaria en su época.

"Estas experiencias sirvieron para abrir un camino para la animación en Chile" (Bobadilla, 2004, párr. 25). Este comentario remarca el impacto que tendría *Villa Dulce* en la industria de la animación chilena, ayudando a sentar las bases para el desarrollo futuro de este género en el país.

En cuanto al análisis tecnológico, si bien no se sabe con exactitud qué software se usó para producir *Villa Dulce*, es probable que se creara con Adobe Flash dada la popularidad y versatilidad de esta herramienta durante la época de desarrollo de la serie. Según Wikipedia, "La mayoría de las películas de Flash son creadas usando solo dibujos basados en vectores que a menudo resultan en un aspecto gráfico algo limpio o simple" (2022, párr.3), lo cual se relaciona con la naturaleza de la animación 2D presente en *Villa Dulce*.

La animación Flash permite mantener tamaños de archivo reducidos mientras se transmite animación y audio de alta calidad; aunque *Villa Dulce* no fue creada para internet, es plausible que la serie haya aprovechado las capacidades de Flash para producir animaciones eficientes en términos de tamaño de archivo y calidad visual para su emisión en televisión.

En cuanto a la técnica de animación en sí, la animación Flash permite integrar mapas de bits y gráficos basados en vectores. Esto sugiere que *Villa Dulce* pudo haber utilizado esta versatilidad para crear sus personajes y escenarios, ayudando a la serie a ser factible en producción, ya que se puede inferir que una animación 2d tradicional hubiera alargado más el tiempo de realización. Además, el hecho de que la animación Flash pueda crear movimientos espasmódicos antinaturales es relevante para comprender posibles aspectos de la animación de *Villa Dulce*, especialmente si la serie fue producida en una etapa temprana de la adopción de esta tecnología en Chile.

En resumen, la animación Flash proporcionó a *Villa Dulce* una plataforma versátil y eficiente para crear animaciones 2D, lo que pudo influir en su estilo y técnica de animación para emitirse en Canal 13 durante inicios de 2000.

#### Caso de Análisis: *Pulentos*

*Pulentos* es una serie de animación 3D creada por Sebastián Silva y Werne Nuñez bajo la productora Tercer Hemisferio; se estrenó el 3 de septiembre de 2005 en Canal 13 bajo el segmento infantil Cubox, contando con 2 temporadas, 22 episodios y una película estrenada en 2007.

La narrativa de la serie cuenta la vida cotidiana de un grupo musical de hip hop de cinco integrantes: Nea (voz), Barry (bajo), Benzo (mezcla de sonido), Ramón (scratch) y Walala (guitarra), incluyendo al perro del grupo llamado Jorge y al ratón Tom York, ellos viven en una villa ficticia de Chile. Mientras viven los desafíos propios de la adolescencia, creando situaciones satíricas y acompañándolas de música infantil y pegadiza, en cada

capítulo vemos su vínculo de amistad que es lo que los lleva a avanzar en la serie, explorando así temas como el amor, la fama y problemas cotidianos.

Los protagonistas son nuevamente niños y preadolescentes, etapa de la vida en la que en Chile y el mundo se enfatizaba mucho en los inicios de los 2000, siendo un mercado de interés posiblemente porque niños y adolescentes se podían identificar con esta etapa intermedia y se buscaba apelar al público que más consumía series animadas. Los personajes, aunque tienen personalidades muy dispares, como la “Nea” que es rebelde y es una contraposición del arquetipo de niña femenina, o el “Walala”, un joven con problemas de mal olor e inseguridades, muestran características identificables y empáticas para el público objetivo. Además, el humor que usa *Los Pulentos* es ingenioso, satírico y burlesco, incluso teniendo ironías que van representando esta etapa de la vida.

Analizando el tratamiento visual, el modelado de personajes estuvo a cargo de Angel Fucaraccio, Eva Gil y Cristian Silva, y podemos señalar que, al ser hechos bajo un 3D todavía primitivo, los personajes están compuestos de figuras y polígonos en baja resolución y con poco detalle. A pesar de las limitaciones de software, los personajes lograron tener diseños reconocibles e icónicos para la animación chilena, tanto por las vestimentas como por los colores y accesorios que representan a cada uno.

La serie se tenía planeada como una producción en 2D e iba a estar dirigida a un público adolescente, aunque las razones del cambio del 2D al 3D son desconocidas, según Roberto Fucaraccio “era el momento adecuado para romper una barrera: desde hoy ya el 3D es más atractivo para los canales de TV” (2006, párr. 3), por lo que podemos inferir que este cambio en animación fue una decisión de Canal 13, muy posiblemente debido a la búsqueda de innovación para sus programas en aquel momento y superar a la competencia televisiva llamando la atención del público.

Como se mencionó antes, originalmente la serie se tenía planeada como una producción en 2D e iba a estar dirigida a un público más adulto. Según los conceptos de arte mostrados por Rodrigo Vicens, uno de los animadores de la serie, en esta se tenía planeado que tuviera una estética similar a *Diego y Glot* (2005), pero con una apariencia mucho más sucia y desordenada, reflejando en su diseño un enfoque hacia un humor más ácido y adulto, el cual se puede encontrar esporádicamente en el producto final.

Dentro del análisis tecnológico, la serie es reconocida por su animación 3D, la cual aún en su momento de estreno, fue criticada por lo arcaica y primitiva que era en su presentación y calidad visual, esto incluye a Claudio Kreutzberger, creador de *Diego y Glot* (2005), quien según sus palabras:

No soporto el 3D que hace “Pulentos”. Pero captando el fenómeno que fue, no entiendo por qué no se exportó. Creo que porque técnicamente está hecho pésimo.

¿Cómo puedes hacer algo así? Si uno va a hacer 3D, tiene que estar capacitado para

hacerlo bien. Y nosotros no teníamos los fierros, los hardware especiales para poder hacerlo. (Kreutzberger, 2006, párr. 4)

Se podría teorizar que la baja calidad se debe al presupuesto de la serie, el cual según Werne Nuñez, uno de los creadores de la serie y editor general del área infantil de Canal 13 en ese momento, mencionó: “Con el presupuesto que se gastaba en El mundo del profesor Rossa, en una temporada, nosotros hicimos ocho programas” (2023, párr. 7), lo que se infiere que es un presupuesto limitado para su tiempo.

También los conocimientos respecto al software y la animación en 3D eran casi nulos, según Roberto Fucaraccio, “todos los animadores que participaron tuvieron que aprender 3D” (párr.8, 2006), y otra de las razones detrás de la baja calidad visual viene por las presiones de entregar los episodios a corto plazo, según Ángel Fucaraccio “dentro de todo es un trabajo bastante artesanal, pero se nos pide que hagamos todo rápido, y eso afecta al producto final” (2006, párr.2).

Cabe mencionar que debido al éxito de la serie se produjo un largometraje llamado *Pulentos, la Película*, la cual demuestra el impacto de la serie en el público y poniendo así más enfoque en las producciones chilenas. La película, al igual que la tercera temporada de la serie, fueron anunciadas en 2006, aunque esta no llegó a las pantallas del cine hasta 2007. Dirigida por Diego Plot, y contando con la participación del grupo mexicano Plastilina Mosh, la obra fue realizada en 2D a diferencia de la serie y usando presumiblemente Adobe Flash, herramienta la cual ya era bastante usada y con la que ya había experiencia en la industria de la animación chilena.

Para la película del 2007, los rediseños de los personajes fueron hechos bajo la dirección de Carlos Ossandon y en estos, aparte de replicar lo que se veía en la serie, agregaron detalles como contornos en los personajes, uso de luces y sombras más elaborado e intentaron darles más expresividad a los personajes gracias a la animación 2D.

Analizando el ámbito cultural, la música juega un papel significativo en la serie, como componente narrativo y evidenciando un cambio en la identidad musical chilena, pasando del rock o la música folclórica a ritmos urbanos como el hip hop o la música electrónica. la música de la serie tuvo una gran recepción, al representar a niños y adolescentes con sus letras pegadizas que hablan sobre cosas como jugar al “cachipún” o los ruidos de los animales, logrando así un gran éxito en la primera temporada y dando conciertos (algunos de beneficencia), vendiendo su mercadotecnia, su discografía, etc., dando paso así a su segunda temporada y película.

Su creación musical va de la mano con cantantes y artistas que dieron su aporte y toque en que se haya vuelto tan icónico entre niños y jóvenes, artistas musicales de hip-hop y funks chilenos como la cantante y rapera Ana Tijoux, el rapero Sonido Ácido, el productor Nicolás Foex Carrasco y el guitarrista Cristóbal Pérez (Alüzinati).

El éxito musical y televisivo de los *Pulentos* se le puede atribuir en su mayoría de las canciones que toca el grupo se relacionan con temas, sentimientos y conceptos que rodean a los niños con una edad similar a la de los *Pulentos*. Esto sumado a que los temas que se dan en los episodios de la serie son cercanos a la realidad que vive un grupo de chilenos, con un ambiente y sociedad muy cercanos a estos. La mayoría de los temas fueron compuestos pensando en un público infantil con una fuerte influencia, irradiada en su gran parte por Anita Tijoux, en una época donde estaba cuidando a su primer hijo. (Lemaxon, 2008, Párr. 2)

Se podría decir que la serie es, al igual que *Villa Dulce* (2004) o *Diego y Glot* (2005), un reflejo de la sociedad de aquella época, representando situaciones cotidianas y mostrando personajes como “la vieja mercedes” o el “capitán Zamora” los cuales eran sátiras y estereotipos del tipo de personas que uno podía toparse en un barrio promedio en Chile, lo cual se podría teorizar que también atribuyó al éxito de la serie al hacerla sentir más cercana a la audiencia.

#### Caso de Análisis: *Hostal Morrison*

*Hostal Morrison* es una serie animada en 2D creada por Bernardita Ojeda, ilustradora y creadora de *Clarita* (2004). Fue producida por Pájaro en conjunto con fondos del CNTV, se estrenó el 2 de abril de 2011 en el segmento Cubox de Canal 13 y posteriormente se transmitió por Cartoon Network en 2015, contando con 2 temporadas y 26 episodios.

La serie sigue las aventuras de Celeste Morrison, una niña cuyos padres se van de viaje a Transilvania y la dejan a cargo de su mansión. Para combatir la soledad, Celeste decide convertir la casa en un hostel para humanos, desencadenando un viaje dinámico y entretenido acerca de la inclusión y la creatividad. Analizando la narrativa de la serie, esta usa elementos de fantasía y terror típicos de la cultura occidental, inspirándose en historias como “Frankenstein” o “Drácula”, haciéndolo con un toque distintivo chileno mediante su humor y uso de modismos locales. Esta producción destaca dentro de la industria de la animación chilena, que está en crecimiento y busca expandir sus horizontes a través de contenido con potencial internacional

Respecto a nuestra protagonista, Celeste es una joven que desafía las expectativas tradicionales navegando por las diferencias entre monstruos y humanos, promoviendo la inclusión de ambos mundos y mostrando determinación en su misión. A menudo la vemos

luchando contra Boris, su vecino, el que se opone a la integración de humanos y monstruos. Su carácter es conservador y representa la resistencia al cambio, él busca mantener la separación entre ambos mundos y trata de sabotear los esfuerzos de Celeste para integrarlos en su hostel.

El mensaje principal de *Hostal Morrison* es la aceptación de la diversidad y la importancia de la inclusión; a través de la convivencia de humanos y monstruos en el hostel, la serie subraya que las diferencias entre las personas pueden ser una fuente de enriquecimiento mutuo y que la apertura y la tolerancia son fundamentales para la armonía social. Esto se observa ya que el hostel está habitado por una variedad de monstruos, cada uno con sus peculiaridades y características, teniendo gustos y comportamientos que los humanos consideran extraños, pero esta narrativa se presenta con humor e ironía, haciendo que las lecciones sean accesibles y entretenidas para un público infantil.

El diseño de personajes estuvo a cargo de Bernardita Ojeda, creadora de la serie, la cual usa un estilo caracterizado por figuras geométricas, falta de contorno, texturas y en general poco convencionales, ejemplos de estos trabajos tenemos a la ya mencionada *Clarita* (2004), *Chanchiperri* (2007) y *La Cenicienta* (2012). Según la creadora, la idea para esta serie se produjo cuando: “En un viaje dibujando en una croquera, como dibujo muy mal... me quedó algo terrible y dije: ¡terror! + mansión. Y así lo fuimos sacando” (2011, párr. 2).

Debido a la temática y el diseño único de Ojeda, los personajes tienen un diseño simple y llamativo para la audiencia más joven, pero reteniendo aspectos grotescos y expresiones exageradas, la mejor forma de describirlo es como una mezcla entre *Ruby Gloom* (2006) y *Ren y Stimpy* (1991). Cuando se le preguntó a Ojeda sobre este estilo ella dijo:

Porque todos somos defectuosos y eso te genera un link con la gente que te ve.

Celeste tiene un lado educativo. Alguien podría decir que esto es tenebroso, que son puros monstruos, pero tiene un lado bonito: todos somos monstruos en el fondo y convivimos de lo mejor. Unos somos tontos, otros feos, otros inseguros y eso aparece en todas las series. También porque los defectos son entretenidos. Los personajes perfectos tienen poco gusto. Jugar con las particularidades de cada personaje hace las cosas más entretidas. No todo tiene que ser el modelo ideal que hay que mostrarles a los niños, porque ellos se dan cuenta de eso en un personaje. Hay

un juego de identificación, reconocen cosas en ellos mismos y piensan a cuál me parezco, cuál me gusta más. (2011, párr. 4)

La serie, al tener una temática de terror, utiliza una paleta de colores más desaturada y oscura, la cual aparte de acentuar la temática y hacer que los personajes contrasten con el fondo, logra darle una apariencia más sucia y desprolija pero reconocible y agradable a la vista, algo comparable a un trabajo de Tim Burton, pero en menor escala y con la apariencia de una ilustración de un libro infantil como podemos ver en *Figura 02*.



Figura 02. De Series Estreno 2014, por Solomons, 2014, Chile. Diseño de Celeste y estudio de expresiones donde se puede apreciar el estilo de Bernardita Ojeda y como se traslada a la animación. (<https://solomonos.com/home/series-estreno-2014/>)

En cuanto a su análisis técnico, podemos mencionar que la serie se produjo con fondos de CNTV y un presupuesto estimado de \$102.966.324, y se utilizó el programa Anime Studio (hoy conocido como Moho) para la animación de los personajes. El enfoque en la innovación técnica en Hostal Morrison se hace evidente con el uso estratégico del software de animación Moho, el cual permite a los animadores crear modelos reutilizables



y modelos 2D, lo que simplifica significativamente la producción y permite una animación más fluida y consistente. Al tener modelos reutilizables, los animadores pueden mantener la coherencia visual en toda la serie, lo que ayuda a establecer un estilo único y distintivo para *Hostal Morrison*.

La flexibilidad de Moho también ha permitido a los creadores explorar una amplia gama de estilos de animación y expresiones visuales, desde las expresiones extravagantes de los personajes hasta los escenarios detallados y atmosféricos, Moho ha proporcionado las herramientas necesarias para dar vida a al bizarro y gótico mundo de *Hostal Morrison*. La serie también muestra la diferencia que hay en el acceso a tecnologías de animación y los recursos destinados por empresas y el estado en la creación de nuevos productos animados, comparado al caso de *villa dulce*, siendo el 2011 más accesible que el 2004.

En cuanto al análisis cultural y social vemos que la serie no solo se enfoca en entretener, sino también en transmitir valores universales como la inclusión y la aceptación de las diferencias. La serie emplea una narrativa innovadora que permite a los niños reflexionar sobre estos temas de una manera divertida y accesible, en comparación con series anteriores de la animación chilena, esta busca abordar temas importantes de manera satírica y crítica, ampliando así su alcance y relevancia nacional e internacional.

Si bien la serie no tuvo una relevancia comparada con *Pulentos* o *Villa dulce*, tuvo una buena aceptación por parte del público y también un rating lo suficientemente bueno como para producir dos temporadas, logrando de paso un acuerdo con el canal Paka Paka en Argentina para su financiación y transmitiéndose por Cartoon Network Latinoamérica en 2015, aportando al crecimiento de la empresa Pájaro, la cual es de las más importantes en la industria de la animación en el país.

Su transmisión en Cartoon Network Latinoamérica y el acuerdo con Paka Paka subrayan su relevancia más allá de las fronteras chilenas, este éxito contribuyó no solo al crecimiento de la productora Pájaro, sino que también mostró un avance en como la animación chilena se puede volver un producto exportable en comparación a las series anteriores, las cuales tenían un claro enfoque al público nacional, dando así nuevas oportunidades y marcando un antes y después en cual sería el público objetivo al momento de crear una serie nacional, demostrando el potencial de las series animadas para influir en la percepción cultural y la promoción de valores universales.

En conclusión, *Hostal Morrison* destaca por su capacidad para abordar temas culturales relevantes a través de una narrativa accesible y entretenida. La serie fomenta la reflexión sobre la inclusión y la diversidad, utilizando la convivencia entre monstruos y humanos como una metáfora para promover una mayor aceptación y comprensión entre diferentes grupos sociales. El mensaje sobre la unión de mundos también se refleja en el estilo de arte, representando al arte gótico e influencias extranjeras y mezclándolas con aspectos nacionales, logrando así convertirse en un ejemplo de la globalización y como industria, trabajando e inspirándose con el extranjero.

## Caso de Análisis: *Puerto Papel*

*Puerto Papel* es una serie de stop motion, Dirigida por Álvaro Ceppi y Hugo Covarrubias lanzada en 2015, es una producción conjunta de Zumbastico Studios en colaboración con varios socios productores, entre ellos Gloob, Señal Colombia, ANTV, Pakapaka, TVN y CNTV. Esta serie cuenta con una fusión de talento y recursos provenientes de Chile, Brasil, Colombia y Argentina.

La narrativa de *Puerto Papel* se sumerge en las vivencias de Matilde, una niña que va a pasar sus vacaciones con su abuelo Barba Crespa, al que conocen como un “viejo loco” en el pueblo costero. En su primer día allí, Matilde adquiere poderes mágicos de un coco, y desde entonces, cada mañana se despierta con un poder distinto y absurdo, lo que la sumerge en situaciones extraordinarias junto a su amigo Carlos. Esta premisa desencadena un viaje de autodescubrimiento, aceptación y aventuras imaginativas.

El personaje principal, Matilde, nos muestra desde su perspectiva sus conflictos internos, los cuales consisten en una lucha para encontrar un equilibrio entre su vida ordinaria y sus poderes mágicos, los cuales, según uno de los creadores de la serie, son una representación y metáfora a la pubertad y la preadolescencia.

Todos los días vamos descubriendo cosas nuevas, crecemos, nos salen cosas en la cara. Nos transformamos como en seres mutantes de alguna manera durante esta etapa. Esa experiencia de que Matilde tenga todos estos poderes distintos y que sean difíciles de combinar con su vida cotidiana, fue lo que nos llevó al concepto de la serie. (Ceppi, 2016, párr. 6)

Tanto Matilde como Carlos, su mejor amigo, personifican al arquetipo del preadolescente promedio, buscando constantemente la manera de divertirse y tener aventuras, lo que, junto con los poderes de Matilde, los ponen en problemas que intentan resolver con la ayuda de Barba Crespa y Mortimer, un pez que habla; estos últimos cumplen el rol de mentores y adultos responsables dentro de la serie.

Analizando la narrativa, vemos que al igual que sucede con *Hostal Morrison* hay un notable enfoque en la narrativa de la serie, buscando transmitir mensajes que pueden apelar y aplicar para cualquier público, pero enfocándose principalmente en los niños que pasan en este proceso de la adolescencia, enfocándose en el autodescubrimiento y los problemas de la pubertad, los cuales son representados de una forma absurda y cómica para empatizar y hacer sentir acompañado al público. De esa forma, la serie se aleja de la cotidianidad de la sociedad chilena y se enfoca en ser más universal, lo cual también podría haber ayudado al éxito que tuvo con su audiencia en el extranjero y dejando en evidencia que las series producidas en Chile ya no solo se limitan a representar al país.

*Puerto Papel* promueve valores como la perseverancia, la creatividad y el trabajo en equipo. A través de sus ingeniosas tramas, la serie inspira a los niños a explorar su

imaginación, afrontar los obstáculos y cultivar relaciones significativas; además, destaca la importancia de la comunicación, el respeto y la solidaridad en la construcción de una comunidad inclusiva. En resumen, *Puerto Papel* no solo ofrece entretenimiento, sino que también abre las puertas a un universo de reflexión y aprendizaje. La serie se consolida como una serie icónica de la animación latinoamericana, dejando una huella importante para Chile.

Analizando y revisando la serie, vemos que tanto los personajes como la escenografía están hechos de papel, concretamente, con papeles de color y extremidades de aluminio forrado con papel impreso para facilitar la animación; el diseño de personajes y la dirección de arte estuvieron a cargo de Pablo Castillo y es reconocible por tener personajes cúbicos, coloridos y con una apariencia algo desgastada, probablemente para enfatizarle a la audiencia sobre el material del que están hechos.

Como se mencionó anteriormente, la escenografía también está compuesta por papeles, cartulinas y cartones, los cuales, en este caso, están compuestos de formas irregulares, poco rectas y teniendo un alto nivel de detalle y texturas, dándole una apariencia algo sucia y desordenada pero colorida y agradable a la vista, teniendo muchas similitudes con una maqueta hecha en casa. Esto aparte de apoyar al tono infantil de la serie, también podría decirse que tiene fines didácticos al incentivar a los niños a imitar lo que se ve en pantalla.

Analizando la técnica de animación, vemos que la serie fue animada con la técnica de stop motion, el cual se caracteriza por estar completamente compuesto por papel y cartón, también añadiendo elementos en 2D como las expresiones y algunos efectos especiales, una técnica que fue bautizada como “Paper motion”, la cual ayudó a darle una apariencia distintiva a la serie. Esto logró llamar la atención de varias productoras televisivas en Latinoamérica, incluso llamando la atención de Peter Lord (*Figura 03*), director y cofundador de la empresa Aardman, conocida por sus producciones en stop motion como *Wallace y Gromit* (1989) y *Pollitos en fuga* (2000).

Alvaro Ceppi, creador y director de la serie comenta que: “Cuando vino a visitarnos y sintió lo mismo que nosotros, supimos que lo estábamos logrando. Este tipo, que es una eminencia, nos dio como un palmotazo en la espalda y eso nos sirvió para continuar” (2016, párr. 8).

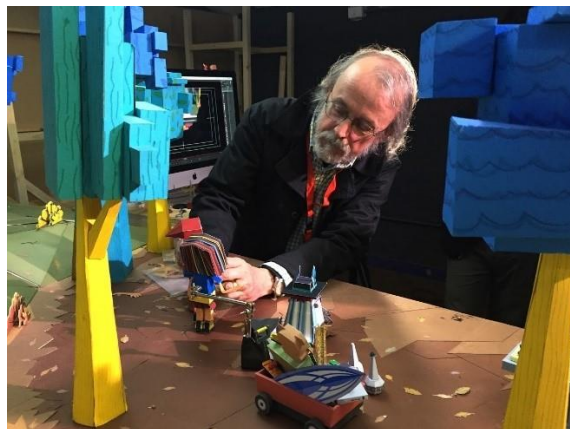


Figura 03. De Puerto Papel por Solomonos, 2016, Chile.  
Foto de Peter Lord visitando el set de Puerto Papel,  
demostrando el renombre que logró la serie en el  
extranjero. (<https://solomonos.com/home/puerto-papel/>)

Las razones detrás el uso del 2D se debe a la dificultad para hacer las expresiones de manera análoga y la cantidad de tiempo que requería crear y cambiar las caras para los personajes, lo cual, aparte de ser una idea que les ahorró una buena cantidad de trabajo, también aporta al tono fantasioso al que apunta la serie, facilitando la exageración en las expresiones y agregándole algo de surrealismo mediante diferentes efectos visuales; respecto a esto, Hugo Covarrubias dijo: “Yo era de la idea de hacerlo análogo, pero al final era imposible. Desde producción, Álvaro (Ceppi) y Gabriel (Noé) plantearon mezclarlo con 2D, y al final, resultó una súper buena opción, muy asertiva” (2016, párr. 10).

Respecto al diseño de personajes, estos son bautizados como “Papertoys” (Figura 04) y fueron diseñados para apoyar a la interactividad de la serie e incentivar a que los niños puedan recrear a los personajes mediante plantillas de internet.

La idea de los papertoys descargables fue algo que planteamos desde el inicio como parte esencial de la propuesta. Existía un valor en el hecho de que pudieran entregar “juguetes” de forma gratuita, y además queríamos tratar aprovechar lo orgánico que resultaba el juguete de papel respecto a la materialidad de la serie. (Noé, 2019, párr.5)

En esta página: Bocetos de Matilde y Carlos, Pablo castillo.  
 Fotografía del estudio de esqueleto para puppets, Federico Gallardo, Manada Fx.

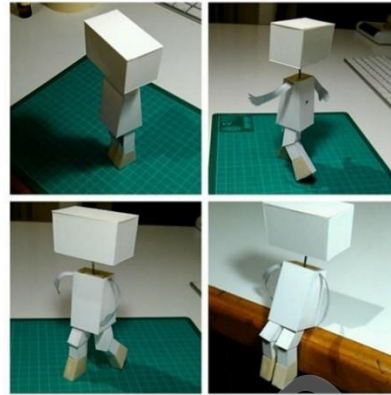


Figura 04. De Puerto Papel por Solomonos, 2016, Chile. Concepto de arte de personajes y un “papertoy” de prueba para la producción. (<https://solomonos.com/home/puerto-papel/>)

Esto demuestra una evolución en cómo se relacionan los creativos con los nuevos medios tecnológicos a los que acceden, dando oportunidad de creación e innovación como lo vimos con *Hostal Morrison* y *Puerto Papel*, las cuales buscan nuevas técnicas de animación para llegar al público nacional y extranjero, cosa que no podíamos ver en los años 2000 por la limitada tecnología y conocimientos que llegaban al país.

Analizando a nivel cultural, uno de los hitos más destacables de esta serie es que es una coproducción entre Chile, Argentina, Brasil y Colombia, un hecho que deja en evidencia un gran avance respecto al alcance de la animación tanto en Chile como en Latinoamérica en general, y de igual manera, habiendo un aumento en la comunicación entre países gracias a los avances en globalización, tecnología e internet, los cuales se podría decir que facilitaron a la producción y distribución de esta serie.

Respecto a la distribución, la serie se estrenó en 2015 mediante la cadena Señal Colombia y, gracias a su éxito en sintonía, ha logrado exportarse a diferentes países de Latinoamérica y el mundo, llegando incluso a China y Estados Unidos, al mismo tiempo, valiéndole un reconocimiento a nivel internacional, recibiendo premios y nominaciones como la India Catalina de la televisión colombiana bajo Mejor Serie de Animación y Mejor Arte para Televisión, el Festival Infantil Prix Jeunesse, el Festival Annecy y Banff World Media Festival de Canadá (*Figura 05*).



Figura 05. De Puerto Papel recibe premio en el festival de tv infantil más importante del mundo por CNTV, 2016, Chile. Foto de Álvaro Ceppi presentando Puerto Papel en Prix Jeunesse, demostrando lo lejos que llegó el éxito de la serie.  
(<https://cntv.cl/2016/05/puerto-papel-recibe-premio-en-el-festival-de-tv-infantil-mas-importante-del-mundo/>)

A pesar del buen reconocimiento y acogida por parte de la industria de la animación, también se deja entrever que sigue habiendo una falta de apoyo por parte de los organismos estatales y gubernamentales, puesto que la serie obtuvo un presupuesto inicial que se estima rondaba por US\$ 2 millones y desarrollada por solo 50 personas, lo cual podemos teorizar hizo necesario que tuvieran que hacer colaboraciones en el extranjero para la producción y eventual distribución; según Hugo Covarrubias:

Uno no puede hacer una serie con seis millones de pesos, ni con ochenta millones de pesos. Te da el puntapié inicial para desarrollar tu proyecto, pero ni los canales de televisión ni los fondos dan como para hacer una serie de esta envergadura.

(Covarrubias, 2016, párr. 11)

Concluimos que, pese al reconocimiento y buena recepción de la animación en Chile, esta sigue sin ser reconocida como una industria relevante en el país, dando presupuestos insuficientes para producciones más allá de cortometrajes o publicidad, aunque mostrando una evolución en cuanto a la capacidad nacional y latinoamericana de crear series, también demostrando que los animadores ahora cuentan con más acceso a recursos económicos para crear series comparado a los inicios de los 2000, aunque siendo insuficiente para la capacidad creativa que tiene el país.

### Caso de Análisis: ¡Golpea duro Hara!

¡Golpea duro Hara! es una serie de animación 2D creada por Matías Latorre y Bernardita Pasten, producida por Marmota Studio y estrenada por Cartoon Network Latinoamérica en algún punto en 2018, contando, hasta el momento, con dos temporadas, un comic en desarrollo y un especial.

La serie narra la travesía de dos amigos, Hara y Tesu, quienes, tras la pérdida de la abuela de Hara, se aventuran a través del árido desierto para desafiar al Rey Akiles y demostrar que Hara es la más fuerte del mundo. La trama se centra en la lucha interna de Hara por controlar sus impulsos de ira, los cuales obstaculizan el dominio de una técnica secreta crucial para su victoria: los Golpes Duros.

Analizando la narrativa de la serie, esta se desarrolla en un entorno que se inspira en la geografía y la cultura latinoamericana, principalmente en el desierto de Atacama y los pueblos precolombinos. La elección de este trasfondo proporciona a la serie una identidad regional distintiva, enriqueciendo así su narrativa y conectando con la audiencia latinoamericana.

Revisando al personaje principal, Hara Miyo, es una joven de 15 años que encarna la fuerza, la valentía y la convicción; su viaje hacia el autodescubrimiento y la superación personal se ve obstaculizado por su lucha interna y los estereotipos de género arraigados en su sociedad. La elección de una protagonista femenina desafía los convencionalismos al asignarle características usualmente asociadas con lo masculino, como la intensidad emocional y la dificultad para gestionarla, este enfoque innovador busca romper con los estereotipos de género y promover la diversidad en la representación de personajes.

El co-protagonista, Tesu Da, complementa la dinámica del dúo al ser un chico sensible y perspicaz. Su habilidad para expresar sus emociones contrasta con la norma social de su mundo, donde la vulnerabilidad es vista como una debilidad. La inclusión de este personaje desafía los roles de género tradicionales y subraya la importancia de la empatía y la comunicación emocional.

La serie gira en torno al proceso de duelo y autodescubrimiento de los protagonistas en un mundo marcado por la brutalidad y la opresión del machismo; la trama aborda temas universales como la pérdida, la superación de los obstáculos y la aceptación de uno mismo. A través de la historia de Hara y Tesu, la serie promueve valores de resiliencia, empatía y autenticidad.

El simbolismo presente en la serie se manifiesta en la representación del desierto como un espacio de desafío y transformación, además el perro-cactus, Flor del Desierto, simboliza la lealtad y el apoyo incondicional en momentos de adversidad.

En resumen, ¡Golpea duro, Hara! es una serie que combina elementos de aventura, fantasía y drama para ofrecer una narrativa emotiva y relevante. A través de sus personajes complejos y su ambientación distintiva, la serie aborda temas importantes como la identidad, el género y la resiliencia, ofreciendo un mensaje inspirador y universal para audiencias de todas las edades.

Analizando el diseño de los personajes, estos fueron diseñados por Bernardita Pastén, quien además de co-directora, también hace trabajo de directora de arte; los diseños están compuestos por figuras simples y bastantes curvas para darles un aspecto simétrico pero suavizado y con líneas delgadas, tomando inspiración del diseño de personajes de series como *Steven Universe* (2013) o *Gravity Falls* (2012), los cuales podrían considerarse como diseños estándar para la animación moderna; también podemos inferir que la elección de estilo es para que sea agradable al público infantil y adolescente por su estilo similar al medio animado internacional como ejemplo Cartoon Network; otro aspecto destacable es la paleta de colores, la cual está compuesta principalmente por colores cálidos (especialmente morados y rosados), saturados y brillantes, dándole una apariencia más original y reconocible.

En cuanto al arte de los backgrounds, la serie utiliza colores pasteles o suavizados y también utiliza texturas para hacer que se asemeje a animes como *Dragon Ball* (1986), de igual manera, esta serie transcurre en un lugar desértico el cual, aparte de tener una paleta de colores cálida y algo saturada, según la directora de arte tiene inspiración de diferentes partes de Chile y Latinoamérica, buscando un enfoque sutil en la representación del país y el resto de Latinoamérica.

Quisimos que la serie tuviera una identidad más latinoamericana. La ambientación está basada en el desierto de Atacama, el altiplano, pueblos precolombinos, etc.

Originalmente el proyecto tenía influencias asiáticas, pero fuimos sinceros y nos preguntamos: ¿Por qué vamos a hablar de algo que no sabemos? Así que investigamos y teñimos todo de esencia latinoamericana. (Pastén, 2018, párr. 6)

La búsqueda de representación mediante el tratamiento visual va ligada a los cambios culturales mencionados, que enfatizan mucho la diversidad cultural y la representación de Latinoamérica en los medios de entretenimiento, que también representa a la sociedad y cultura de la segunda mitad de la década de 2010 hasta hoy.

Analizando la técnica de animación, vemos que la serie utiliza animación 2D tradicional bajo la dirección de Manuel Ulloa, la cual busca emular el estilo visual de un anime de acción pero mezclando elementos de las caricaturas infantiles más actuales, esto es notable ya que la animación es una mezcla entre limitada y fluida la cual recuerda a *OK KO* (2017), otra serie de Cartoon Network que también emula este estilo, esto gracias al uso de movimientos rápidos y efectos visuales como destellos y desenfoques en las secuencias de acción, lo cual aparte de ser una decisión creativa coherente con el tono de la serie, también nos permite ver el avance que ha habido en términos de software de animación y el crecimiento de la industria en Chile, llegando a un nivel casi equiparable con la animación de occidente, lo cual podríamos teorizar, fue una de las razones por la cual Frederator Studios tradujera y transmitiera la serie para el público angloparlante, de esa forma ayudando a la eventual transmisión por Cartoon Network.



Analizando a *¡Golpea duro, Hara!* culturalmente, se puede ver que influyo que desde mitades de la década de 2010 en adelante ha habido una alta relevancia respecto a movimientos sociales, entre los cuales se destacan el movimiento feminista y el movimiento LGBT, los cuales se podría inferir, fueron unas de las principales fuentes de inspiración para la creación de la serie, la trama y sus personajes, siendo Hara, la protagonista, el evidente arquetipo de una mujer empoderada; respecto a los personajes, Bernardita Pastén cocreadora de la serie, comentó:

Buscábamos a un personaje de sentimientos intensos que tuviese problemas lidiando con ellos, una característica que usualmente se acuña a lo masculino, así que rompiendo el cliché fue que hicimos mujer a la protagonista, y para equilibrar pusimos de co-protagonista a un hombre sensible y que sabe comunicar sus sentimientos, también rompiendo el cliché de ser eso una característica netamente femenina. (2018, párr. 7)

Por otro lado, Lucas Arechaga, gerente de contenidos de Cartoon Network dijo al respecto: “Nosotros estamos trabajando en todo lo que es el rol de la mujer en la animación, y sentíamos que el personaje principal de la serie reflejaba esos valores, por lo que nos resultó muy interesante” (Arechaga, 2018, párr. 8).

La temática feminista de la serie demuestra que ha habido un cambio a nivel cultural y social bastante marcado y evidente, el cual también ha influido en los consumidores y la forma de crear contenido y entretenimiento, bajo la misma línea, también se puede decir que los avances en tecnología de software, comunicación con otros países mediante redes sociales y el relativo crecimiento de la animación en Chile, han facilitado la distribución de esta y otras series producidas localmente, ya sea mediante festivales internacionales o la distribución y difusión por internet.

En el caso de esta serie, la difusión por internet logró llamar la atención de la ya mencionada Frederator Studios, una reconocida empresa de animación estadounidense, la cual tradujo al inglés y facilitó la transmisión por Cartoon Network, de esa forma logrando que la serie llegará a diferentes mercados internacionales, incluyendo al mercado infantil en China como se muestra en la fotografía del festival en la *Figura 06*. Esto puede considerarse como un hito relevante para la animación en Chile, según María Graciela Severino, productora ejecutiva de Marmota Studio: “A ‘IABC’ que es donde se hacen las transacciones para contenidos animados de todo China, y la presencia de extranjeros es restringida. En esta oportunidad fuimos los únicos latinoamericanos” (2019, párr. 5).



Figura 06. De Marmota Studio: el primer estudio chileno de animación en estrenar en Cartoon Network por SoyChile.cl. Foto de Marmota studio en el festival IABC en China, representando a Chile en mercado extranjero.

<https://www.soychile.cl/Valparaiso/Sociedad/2019/05/27/597636/Marmota-Studio-el-primer-estudio-chileno-de-animacion-en-estrenar-en-Cartoon-Network.aspx>

## Análisis Comparativo

Para iniciar el análisis comparativo debemos volver al inicio con *Villa dulce*, esta serie posiblemente fue hecha en Adobe Flash, basándonos en su estilo caricaturesco y simplificado y el uso de colores vibrantes y diseños geométricos, nos demuestra las limitaciones de su época, donde se tuvo que elegir un software que permitiera reutilizar los modelos de los personajes para llegar a terminar la producción de un episodio, lo cual también se repite en *Pulentos*, siendo que la animación 3D permite reutilizar a los personajes y backgrounds según la producción lo requiera.

En cuanto al diseño de personajes y fondos, vemos que *Villa dulce* con su estilo grotesco y colorido pero infantil dista bastante del estilo redondo y colores más apagados de *Pulentos*, la cual aparenta estar destinada a un público más juvenil y adolescente. El estilo de *Pulentos* intenta ser más detallado y parecido a la realidad comparado con *Villa Dulce*, que es más simple, limitado y caricaturesco, buscando una mayor inmersión en su mundo narrativo mediante animación computarizada y texturas detalladas en escenarios y personajes. Cabe mencionar que, pese a las limitaciones de las dos series, se experimentaron con softwares de animación que no se habían visto antes en nuestro país, al menos al nivel de emitirse en la TV nacional.

*Pulentos* también dio paso a una evolución en la animación 3D en Chile, inspirando a series como *El ojo del gato* (2005), *La cueva del Emiliodón* (2007) y *El perro Chocolo*

(2008), mostrando mejoras en la animación y la calidad visual, aunque reteniendo escenarios y diseños de personajes simples, de la misma manera, habiendo poco trabajo en el estilo de arte debido a limitaciones de software.

Pese al éxito de la serie, las casas productoras no siguieron explotando esta tecnología 3D para futuras producciones televisivas, aunque no hay razones claras, se podría teorizar que la lentitud para producir episodios a tiempo, junto con presupuestos ajustados, hicieron que las productoras prefirieran la animación 2D, que, aunque era limitada era más rápida de hacer.

También podemos mencionar que una similitud entre *Villa dulce* y *Pulentos* radica en cuanto al enfoque narrativo con su humor negro, sátira social y ambientación en un Chile ficticio pero reconocible, lo cual logro conectar con el público de todas las edades en el país, demostrando que el objetivo de las series era casi exclusivamente la audiencia nacional, aspecto que fue cambiando con las siguientes series.

*Hostal Morrison* presenta un estilo visual más oscuro y gótico, los personajes y escenarios tienen diseños simples como *Villa Dulce*, pero con un mayor nivel de detalle y texturizado, esto acompañado con una paleta de colores oscuros que refuerzan la atmósfera de misterio y lo sobrenatural; este contraste en estilos artísticos muestra cómo cada serie utiliza el diseño visual para apoyar su narrativa y temática, diferenciándola claramente del estilo más ligero y caricaturesco de *Villa Dulce* y la animación 3D más detallada de *Pulentos*. Por parte de *Hostal Morrison* se utilizó lo mejor de ambos mundos, usando una combinación de animación 2D y 3D y empleando las tecnologías más avanzadas disponibles en 2011. La mezcla de técnicas permite crear efectos visuales más complejos y detallados, cruciales para la atmósfera de la serie y dar un mayor avance en la animación.

La evolución tecnológica entre 2004 y 2011 se refleja en la calidad visual y narrativa de *Hostal Morrison*, que aprovecha los avances en software de animación para ofrecer una experiencia más inmersiva y detallada que la animación 3D más básica de *Pulentos* o la animación limitada de *Villa Dulce*.

Durante inicios del 2010, las producciones animadas en Chile empezaron a tener un mayor enfoque hacia la audiencia preescolar, habiendo series como *Flipos* (2010), *El ogro y el pollo* (2009) y *Zumbástico Fantástico* (2011), las cuales se alejaron del humor más juvenil y satírico de las series del 2000 y presentaban situaciones más enfocadas en la educación y resolución de problemas, al igual que ya no había enfoque en representar a Chile y las situaciones cotidianas que sucedían en el país, en su lugar, enfocándose en temáticas universales y que pudieran apelar a un público general, ya sea para facilitar la exportación al extranjero o visibilizar a la industria.

Un problema recurrente para la animación en Chile, y que ya se mencionó antes, es como esta es considerada por varias personas como algo solo para niños pequeños, lo cual se ve reflejado en *Hostal Morrison* mediante su estilo artístico, el diseño de personajes y la animación, la cual tiene una apariencia que busca ser más infantil y agradable para niños pequeños y presentando un humor menos subversivo a comparación de *Pulentos*. Pese a esto, la serie aun retiene algunas características grotescas o bizarras de las series

previamente mencionadas, como el uso de humor escatológico, expresiones exageradas y acercamientos detallados como *Bob Esponja* (1999), pero usadas de manera más esporádica y con menos detalle.

Estos cambios en el contenido infantil demuestran una evolución que pasó de enfocarse en todo público a enfocarse casi exclusivamente a los más pequeños, se puede decir que tanto la percepción de la gente respecto a la animación, como las agendas de cuerpos estatales como el Ministerio de Educación, pudieron haber influido en estos cambios.

En el caso de *Puerto Papel* se utiliza una técnica mixta que combina stop-motion y animación digital, creando una textura visual única y atractiva que simula figuras de papel animadas, esta técnica permite una mayor creatividad y experimentación visual, resultando en una experiencia más rica y atractiva para los espectadores. La tecnología utilizada en *Puerto Papel* refleja la evolución de la animación chilena hacia técnicas más complejas y visualmente impresionantes y experimentales, esto logrado gracias a la experiencia adquirida por varios animadores durante la producción de series en años pasados y la creación de casas productoras como Zumbastico Studios o Pájaro, las cuales ayudaron a consolidar la industria de la animación en Chile y han ido usando diferentes técnicas de animación y estilos de arte.

Al igual que sucede con *Hostal Morrison*, la serie toma temáticas y situaciones universales para apelar al público general, con la principal diferencia de que esta trae de vuelta el humor juvenil y algo bizarro de los años 2000 mediante el uso de elementos visuales absurdos, expresiones exageradas y diseños de personajes poco comunes, lo cual se ve reflejado en el estilo visual y animación en stop motion, esto para apelar a una audiencia preadolescente y tocar situaciones o problemas de esa etapa de la vida con toques humorísticos, lo cual también demuestra una evolución en las narrativas, mostrando más complejidad a diferencia de *Villa Dulce*, *Pulentos* u *Hostal Morrison*, las cuales se limitaban a la comedia simple.

Se dice que originalmente la serie se enfocaría en el reciclaje y cuidar el medio ambiente, lo que demuestra que las series hasta ese entonces se enfocaban en lo educativo, y aunque esa era la idea inicial, evolucionaron hasta llegar a la serie final y manteniendo la estética de papel, buscando un enfoque en la creatividad que resulta en una estética distintiva y original diferenciada del estilo más tradicional y simplista de *Villa Dulce* y *Hostal Morrison*, y con una calidad visual más estilizada que el 3D primitivo de *Pulentos*.

Finalmente, *¡Golpea Duro Hara!* adopta un estilo artístico dinámico y vibrante que combina influencias de anime con elementos locales chilenos. Los personajes son expresivos y están diseñados con una paleta de colores saturados que refleja la energía y acción de la serie. Este estilo permite una mayor riqueza visual y un mayor dinamismo en las escenas de acción, demostrando una evolución de la animación más limitada y estática de *Villa Dulce* y *Hostal Morrison*, asimismo, contando con un estilo visual y diseños de personajes más elaborados y con un mayor presupuesto, lo cual también refleja otro cambio en la industria de la animación en Chile.

Al igual que sucede con *Puerto Papel*, tanto el estilo visual como la temática buscan acercarse más a los estándares de la industria de la animación estadounidense, apelando al público mediante temáticas universales y usando referentes de otros países para facilitar su distribución y hacer un producto más reconocible, demostrando así como con el paso del tiempo y la globalización, las nuevas tecnologías y técnicas de animación, en conjunto con la creatividad experimental de los animadores, evolucionó y volvió más accesible la creación de series animadas.

Se podría teorizar que la razón para usar un estilo inspirado por el anime se debe al crecimiento en popularidad de este durante mitades del 2010 hasta la fecha, esto gracias a la expansión de servicios de streaming como Netflix y Crunchyroll, al igual que la preferencia de la audiencia juvenil por la cultura japonesa y coreana, volviendo populares cosas como mangas, cosplay y producciones coreanas, mostrando así también el cambio de interés de las series, pues estas ya no solo se enfocaban en la realidad nacional sino que también buscaban representar características internacionales y exportables. Esto demuestra no solo lo lejos que ha llegado la globalización mediante internet y redes sociales, sino también que la industria animada en Chile ahora busca adaptarse a las tendencias más actuales en el mundo de la animación, dejando atrás los estilos visuales alternativos como los de *Villa Dulce* u *Hostal Morrison*.

Aparentemente esta táctica o fórmula rinde sus frutos, ya que la serie desde su estreno cuenta con dos temporadas y un especial que está en desarrollo para Cartoon Network, demostrando que no solo es un éxito, sino que también la industria en el país ha llegado bastante lejos pese a lo pequeña que es. Gracias a esto, ha habido un incremento de producciones que siguen esta fórmula de inspirarse en estilos visuales contemporáneos, como *Nahuel y el libro mágico* (2020) o *¡Vamos Mandy!* (2024), cuyos estilos de arte parecen tomar inspiración de producciones como *She-Ra y las princesas del poder* (2018) y *Clarence* (2014) respectivamente.

Analizando la animación de *Puerto Papel*, similar a *Hostal Morrison*, utilizan una técnica mixta la cual mezcla stop-motion y animación digital, permitiendo una mayor creatividad y experimentación visual, y creando una textura visual única y atractiva. Si bien no se sabe con exactitud que inspiró al uso de stop motion, se puede decir que tanto el presupuesto, la experiencia con *Zumbastico Fantástico* (2011), y la cantidad de personas trabajando en la serie hicieron posible la experimentación con estilos más complejos de realizar y demostrar que la animación en Chile tiene potencial para llegar más lejos. La combinación de stop-motion y animación digital refleja una evolución en la animación chilena hacia técnicas más complejas y visualmente impresionantes.

En cambio, *¡Golpea Duro Hara!* emplea animación digital avanzada, tecnologías que permiten movimientos más fluidos y efectos especiales impactantes, otorgándole un estilo visual más cinematográfico y atrayente el cual va en tono con la temática de anime, siendo posible gracias a softwares de animación y efectos especiales como After Effects, mostrando una clara evolución desde las técnicas más básicas utilizadas en *Villa Dulce*. La tecnología avanzada de *¡Golpea Duro Hara!* permite una calidad de animación comparable a estándares internacionales, lo que resalta el progreso de la animación digital en Chile.

Con el análisis comparativo se han identificado tendencias y patrones que marcan la evolución de la animación digital en Chile en el tiempo; series más antiguas como *Villa Dulce* tienen un estilo visual simplificado y caricaturesco, con una animación 2D básica que refleja las limitaciones técnicas de la época y la simplicidad de su trama. En contraste, producciones más recientes como *Hostal Morrison* y *Puerto Papel* muestran un salto cualitativo, con la implementación de técnicas mixtas que combinan animación 2D y 3D, así como innovaciones en el uso de papel recortado y stop-motion. Este progreso tecnológico ha permitido a los animadores chilenos expandir sus posibilidades creativas, dando lugar a estilos visuales más complejos y únicos.

La comparación entre *Villa Dulce* y *Pulentos*, por ejemplo, evidencia cómo el uso de animación 3D en esta última serie marcó un hito en la animación nacional, brindando una mayor profundidad y detalle a los personajes y escenarios, asimismo, se observa que la evolución de la animación chilena ha ido de la mano con una mayor diversidad temática y narrativa. Mientras que series como *Villa Dulce* se enfocaban en la sátira y el humor, producciones más recientes como *Golpea duro Hara!* y *Puerto Papel* han explorado géneros como la acción, lo fantástico y experimentos visuales innovadores.

La comparación entre las series seleccionadas revela una evolución en cuanto al estilo artístico, técnica de animación y uso de la tecnología digital en la animación chilena y demuestra como sus contextos históricos y culturales las influyeron. Desde los estilos más simples y técnicas básicas de los años 2000, pasando por innovaciones significativas en 3D y técnicas mixtas, hasta llegar a la sofisticación y calidad de animación avanzada en 2018, la industria ha mostrado un impresionante crecimiento. Cada serie refleja no solo el avance tecnológico de su tiempo, sino también la creatividad y capacidad de los animadores chilenos para adaptarse y superar las limitaciones tecnológicas, ofreciendo al público producciones cada vez más complejas y visualmente interesantes.

## Conclusiones

En este ensayo, hemos explorado cómo diversos factores económicos, tecnológicos y culturales influyen significativamente en la creación y evolución del estilo artístico en las series animadas chilenas. Con nuestra pregunta de investigación ¿Cómo ha cambiado el estilo artístico en las series animadas chilenas con el tiempo y qué ha influido en estos cambios? Queríamos ver cómo ha sido esta evolución y qué la ha causado, así que analizamos series desde el año 2000.

Chile no es excepción a esta regla, ya que en nuestra investigación hemos notado que la industria animada también tuvo etapas y desafíos reflejados en el estilo de arte y que han ido cambiando con el tiempo. Para esto, se identificaron y definieron diversas etapas y estilos dentro de la animación chilena.

En los años 2000 tuvimos estilos experimentales y juveniles, en esta etapa, la animación chilena se caracterizaba por su enfoque en la crítica social y el humor ácido, reflejando las problemáticas y la idiosincrasia de la sociedad chilena. Con la entrada de la

década de 2010 las series animadas chilenas comenzaron a centrarse en el público infantil, utilizando un estilo visual más simple y atractivo para los niños.

De esta forma hemos visto que los estilos de arte no solo se amoldan a la narrativa y género de una serie, sino que también se amoldan a las necesidades de la industria animada, la cual inició como un pequeño experimento para la televisión nacional y evolucionó a una industria que busca estar a la vanguardia, apearse a las tendencias de la animación y seguir obteniendo reconocimiento en el mundo, lo cual ha permitido que se experimente con estilos de arte que varían desde lo grotesco a lo tierno, lo realista a lo caricaturesco, lo simple a lo detallado, etc. Esto también gracias a la globalización y similitud entre producciones, la cual ha afectado de manera directa a la industria en Chile y por extensión a los estilos de arte.

A lo largo de nuestra investigación, enfrentamos desafíos relacionados con la disponibilidad de ciertos episodios y materiales de referencia, especialmente de series más antiguas. Esto complicó el análisis completo de algunos elementos visuales y narrativos. Sin embargo, logramos compensar estas dificultades mediante el uso de episodios disponibles y otros recursos complementarios.

En resumen, la evolución de las series animadas chilenas refleja no solo el avance tecnológico y la creatividad de los animadores, sino también su capacidad para adaptarse y superar las limitaciones, ofreciendo al público producciones cada vez más complejas y visualmente sorprendentes. La identidad chilena se ha manifestado en diversas formas a través de la animación, utilizando la memoria histórica y la cultura popular como motores principales. Esta evolución destaca la importancia de la animación como medio para contar historias significativas y culturalmente relevantes.

Mirando hacia el futuro, es fundamental que la industria de la animación chilena continúe recibiendo apoyo tanto en la formación de nuevos talentos como en la inversión en tecnología avanzada. Obras futuras y actuales, como *¡Golpea duro Hara!*, que muestran el potencial de la animación chilena para seguir explorando y representando la identidad y la cultura del país. Estos proyectos no solo contribuyen al enriquecimiento de la memoria histórica, sino que también inspiran a nuevas generaciones de animadores a continuar innovando y creando contenido que resuene tanto a nivel nacional como internacional.

En estos momentos, la tecnología ha avanzado lo suficiente para crear arte por inteligencia artificial, una herramienta que puede ayudar a crear nuevos tipos de estilos artísticos que solían ser impensados, como estéticas inspiradas en películas de los 80s o 50s, o representaciones realistas de personajes animados, lo cual puede ser tanto una herramienta como una amenaza para los artistas y animadores del mundo, y al mismo tiempo, un desafío al que la industria de la animación chilena tendrá que adaptarse para seguir creciendo; no se sabe que deparará el futuro y que estilos de arte se podrían crear con estas tecnologías, lo único que queda es ver que sucederá a largo plazo y que los nuevos talentos y artistas sigan ofreciendo estilos de arte únicos, de los cuales la industria de la animación en Chile puede inspirarse para seguir creciendo.

## Lista de referencias

¡Golpea duro, Hara! (s.f.). *Filmaffinity*. Recuperado de

<https://www.filmaffinity.com/cl/film380233.html>

“Hostal Morrison”, el ingenioso relato de animación creado por Bernardita Ojeda, llega los martes de series. (s.f.). *Cinemachile*. Recuperado de

<https://antes.cinemachile.cl/hostal-morrison-el-ingenioso-relato-de-animacion-creado-por-bernardita-ojeda-llega-los-martes-de-series/>

“No soporto el 3D que hace Pulentos”. (2007, 26 junio). *La Nación*. Recuperado de

[https://web.archive.org/web/20070719105510/http://www.lanacion.cl/prontus\\_noticias/site/artic/20070625/pags/20070625191118.html](https://web.archive.org/web/20070719105510/http://www.lanacion.cl/prontus_noticias/site/artic/20070625/pags/20070625191118.html)

“Puerto Papel” gana premio en el festival de TV infantil más importante del mundo. (2016, 26 mayo). *El Mostrador*. Recuperado de

<https://www.elmostrador.cl/cultura/2016/05/26/puerto-papel-gana-premio-en-el-festival-de-tv-infantil-mas-importante-del-mundo/>

Admin Solomonos Magazine. (2014, 18 diciembre). *SERIES ESTRENO 2014*. Solomonos Magazine. Recuperado de <https://solomonos.com/home/series-estreno-2014/>

Admin Solomonos Magazine. (2016, 01 agosto). *PUERTO PAPEL*. Solomonos Magazine. Recuperado de <https://solomonos.com/home/puerto-papel/>

Admin Solomonos Magazine. (2016, 07 abril). *Marmota Studio*. Solomonos Magazine. Recuperado de <https://solomonos.com/home/marmota-studio/>



Aguilar, C. (2019, 4 abril). *How Chile's Marmota Studio Turned Youtube Success Into A Cartoon Network Series*. Cartoon Brew. Recuperado de <https://www.cartoonbrew.com/studios/how-chiles-marmota-studio-turned-youtube-success-into-a-cartoon-network-series-171370.html>

Animación Flash. (s.f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n\\_Flash](https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_Flash)

Animadores al cubo. (2006, 12 marzo). *La Nación*. Recuperado de [https://web.archive.org/web/20070927135018/http://www.lanaciondomingo.cl/prontus\\_noticias/site/artic/20060311/pags/20060311171215.html](https://web.archive.org/web/20070927135018/http://www.lanaciondomingo.cl/prontus_noticias/site/artic/20060311/pags/20060311171215.html)

Animationkolkata. (2021, 22 febrero). Importance of character designing in animation. Recuperado de <https://www.animationkolkata.com/blog/2021/02/22/importance-character-designing-animation/>

Astaburuaga, F. (2016, 7 mayo). «*Puerto Papel*» la serie animada ganadora en Chilemonos. El Ciudadano. Recuperado de <https://www.elciudadano.com/artes-y-cultura-chile/puerto-papel-la-serie-animada-ganadora-en-chilemonos789/05/17/>

*Cómo han cambiado las famosas caricaturas de nuestra infancia a través del tiempo*. (s.f.). Genial. Recuperado de <https://genial.guru/articles/mira-como-ha-sido-el-cambio-de-las-famosas-caricaturas-de-nuestra-infancia-a-traves-de-los-anos-1408860/>

Cruz, L. (2022, 13 julio). *Matías Latorre y Bernardita Pastén no descartan película de ¡Golpea duro, Hara!* Radix. Recuperado de

<https://radixanimacion.com/noticias/golpea-duro-hara-pelicula-matias-latorre-bernardita-pasten-responden/>

Dondé, C. (2022, 1 agosto). *Visual Development: Qué Es y Cómo Armar tu Portafolio*.

Industria Animación. Recuperado de

<https://www.industriaanimacion.com/2022/08/visual-development-que-es-y-como-armar-tu-portafolio/>

Entrevista a Bernardita Ojeda, socia de ATN y presidenta de animachi. (2023). *ATN:*

*Sociedad de Directores Audiovisuales, Guionistas y Dramaturgos Chile*.

Recuperado de <https://atn.cl/entrevista-a-bernardita-ojeda-socia-de-atn-y-presidenta-de-animachi/>

Entrevista a una egresada: María Graciela Severino. (2020, 5 agosto). *Alumni UC*.

Recuperado de <https://alumni.uc.cl/actualidad/entrevista-a-una-egresada-maria-graciela-severino/>

FayerWayer. (2016, 9 marzo). “*Puerto Papel*”, la serie animada en stop motion que arrasa

en Latinoamérica. *La Voz*. Recuperado de [https://www.lavoz.com.ar/vos/tv/puerto-](https://www.lavoz.com.ar/vos/tv/puerto-papel-la-serie-animada-en-stop-motion-que-arrasa-en-latinoamerica/)

[papel-la-serie-animada-en-stop-motion-que-arrasa-en-latinoamerica/](https://www.lavoz.com.ar/vos/tv/puerto-papel-la-serie-animada-en-stop-motion-que-arrasa-en-latinoamerica/)

Fernández, I. (2023, 24 agosto). *Los Pulentos y su importancia cultural*. *Quinta Pared*.

Recuperado de <https://quintapared.cl/los-pulentos-y-su-importancia-cultural/>

Guerena, J. (2007). *Image et transmission des savoirs dans les mondes hispaniques et*

*hispano-américains*. *Presses universitaires François-Rabelais eBooks*. DOI:

<https://doi.org/10.4000/books.pufr.5655>

Henríquez, C. (2019, 05 abril). *¡Golpea Duro, Hara! aclamada internacionalmente como la “exitosa serie chilena y latina” en TV*. Yahoo! Finance. Recuperado de <https://es-us.finanzas.yahoo.com/noticias/golpea-duro-hara-aclamada-internacionalmente-130000226.html>

Hostal Morrison. (s.f.). *CNTV Infantil*. Recuperado de <https://cntvinfantil.cl/series/hostal-morrison/>

Hostal Morrison: ¿Quiénes son sus protagonistas? (2024, 06 marzo). *TVN*. Recuperado de <https://www.tvn.cl/ntv/hostal-morrison/hostal-morrison-quienes-son-sus-protagonistas>

How the rise of technology has had a profound impact on the animation industry. (s.f.). *Hitech Animation Studio*. Recuperado de <https://www.hitechanimationstudio.com/how-the-rise-of-technology-has-changed-animation-studios>

Kothrud, I. (2023, 8 septiembre). *The Future of Animation: Emerging Technologies and Trends*. Medium. Recuperado de <https://medium.com/@insdpune.kothrud1/the-future-of-animation-emerging-technologies-and-trends-4c33781d40c3>

La animación chilena cautiva al mundo entero: Aquí 5 hitos que marcan su historia. (2022, 25 marzo). *Cinema Chile*. Recuperado de <https://www.cinemachile.cl/la-animacion-chilena-cautiva-al-mundo-entero-aqui-5-hitos-que-marcan-su-historia/>

Lang, J. (2020, 16 junio). *Chilean Animation: From Bust to Boom in One Generation*.

Variety. Recuperado de <https://variety.com/2020/film/global/chilean-animation-bust-boom-one-generation-1234636675/>

Lemaxon. (2008, 20 diciembre). *Pulentos*. Last.fm. Recuperado de

<https://www.last.fm/es/music/Pulentos/+wiki>

Moho (software). (s.f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de

[https://en.wikipedia.org/wiki/Moho\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moho_(software))

Ortíz, V. (2016, 17 mayo). «*Puerto Papel*», la ambiciosa animación chilena que triunfa en el extranjero. El Mostrador. Recuperado de

<https://www.elmostrador.cl/cultura/2016/05/17/puerto-papel-la-ambiciosa-animacion-chilena-que-triunfa-en-el-extranjero/>

Otra monstruosa serie CNTV: Hostal Morrison. (2011, 07 marzo). *Consejo Nacional de*

*Televisión*. Recuperado de <https://cntv.cl/2011/03/otra-monstruosa-serie-cntv-hostal-morrison/>

Parraguez, M. (2018, 10 septiembre). Conversamos con la directora de arte de ¡Golpea

Duro Hara!, la serie chilena de Cartoon Network. *Pousta*. Recuperado de

<https://pousta.com/golpea-duro-hara-cartoon-network/>

Puerto Papel. (s.f.). *Señal Colombia*. Recuperado de [https://www.misenal.tv/series/para-](https://www.misenal.tv/series/para-chicos/puerto-papel)

[chicos/puerto-papel](https://www.misenal.tv/series/para-chicos/puerto-papel)

Puerto Papel: Una serie animada donde el papel es protagonista. (2019, 05 marzo).

*Asimpres: Asociación gremial de industriales gráficos de Chile*. Recuperado de <https://www.asimpres.cl/puerto-papel-una-serie-animada-donde-el-papel-es-protagonista/>

Pulentos, la película (2007). (s.f.). *Cinechile, Enciclopedia del cine chileno*. Recuperado de

<https://cinechile.cl/pelicula/pulentos-la-pelicula/>

Quijada, N. (2018, 14 septiembre). «¡Golpea duro, Hara!», la serie chilena inspirada en

«*Dragon Ball Z*» que transmitirá Cartoon Network. Emol. Recuperado de

<https://www.emol.com/noticias/Espectaculos/2018/09/14/920668/Cartoon-Network-llevara-hasta-sus-pantallas-Golpea-duro-Hara-la-serie-chilena-inspirada-en-Dragon-Ball-Z.html>

Riff, V. (2019, 27 mayo). *Marmota Studio: el primer estudio chileno de animación en*

*estrenar en Cartoon Network*. Soy Chile. Recuperado de

<https://www.soychile.cl/Valparaiso/Sociedad/2019/05/27/597636/Marmota-Studio-el-primer-estudio-chileno-de-animacion-en-estrenar-en-Cartoon-Network.aspx>

Rioseco, C. (2019, 10 noviembre). *Pulentos*. Musicapopular. Recuperado de

<https://www.musicapopular.cl/grupo/pulentos/>

Riveros, P. (2015, 26 febrero). *Clarita o Villa Dulce*. Solomonos Magazine. Recuperado de

<https://solomonos.com/magazine/2015/02/26/clarita-villadulce/>

Sepúlveda, A. (2018, 14 septiembre). *Cartoon Network transmitirá serie animada chilena: ¡Golpea Duro, Hara!* Radio Concierto Chile. Recuperado de

<https://www.concierto.cl/2018/09/cartoon-network-transmitira-golpea-duro-hara/>

Silcox, O. (s.f.) *The Science and Art of Character Design in Animation*. WDC Creative.

Recuperado de <https://www.wdc-creative.com/post/the-science-and-art-of-character-design-in-animation>

Televisión Cultural Diagnósticos y Definiciones. (2014). *Consejo Nacional de Televisión*.

Recuperado de [https://www.cntv.cl/wp-content/uploads/2021/05/televisi\\_n-cultural-diagnostico-y-definiciones-1-1.pdf](https://www.cntv.cl/wp-content/uploads/2021/05/televisi_n-cultural-diagnostico-y-definiciones-1-1.pdf)

The Clinic. (2023, 24 noviembre). *Pulentos: la historia detrás del fenómeno televisivo (y de Tik Tok) que se creó como respuesta a 31 Minutos*. Recuperado de

<https://www.theclinic.cl/2023/11/24/pulentos-la-historia-detras-del-fenomeno-televisivo-y-de-tik-tok-que-se-creo-como-respuesta-a-31-minutos/>

The Daily. (2016, 07 marzo). *Alianza pública latinoamericana gesta producción Puerto Papel*. Recuperado de

<https://www.thedailytelevision.com/articulo/produccion/alianza-publica-latinoamericana-gesta-produccion-i-puerto-papeli>

Torres, V. (2023, 19 abril.). *Exclusiva: Cristian Louit de Zumbastico habla sobre el futuro de Puerto Papel*. Radix. Recuperado de

<https://radixanimacion.com/noticias/exclusiva-cristian-louit-futuro-puerto-papel/>

Vicens, R. [[@v.sense](#)] (2023, 16 septiembre) Estas fueron algunas de las pruebas de estilo que se realizaron para [#pulentos](#). *Instagram*.

<https://www.instagram.com/v.sense/reel/CxQDcwAOEpZ/>

Villa Dulce. (s.f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de

[https://es.wikipedia.org/wiki/Villa\\_Dulce](https://es.wikipedia.org/wiki/Villa_Dulce)

Westhoff, R. (2016, 7 junio). *Puerto Papel: la premiada serie que devolvió la animación infantil chilena a la TV pública*. El definido. Recuperado de

<https://eldefinido.cl/actualidad/pais/6993/Puerto-Papel-la-premiada-serie-que-devolvio-la-animacion-infantil-chilena-a-la-TV-publica/>

Zuñiga, C. (2020, 29 mayo). *Zumbástico Studios libera la primera temporada de «Puerto Papel» en YouTube*. Solo artistas chilenos. Recuperado de

<https://soloartistaschilenos.cl/?p=28605>