



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

LA SERIE DE ENTRETENIMIENTO COMO VEHÍCULO  
DE EDUCACIÓN INFORMAL: CASO DE HETALIA

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

P R E S E N T A:

PERLA ANGÉLICA LÓPEZ CHÁVEZ

ASESOR: DRA. FRANCISCA ROBLES



**CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO, D.F. 2015**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme la vida, otorgarme unos maravillosos padres y permitirme llegar a este gran momento en la vida en donde la autosuficiencia y el trabajo duro reflejan los frutos de este largo camino.

A mis padres y hermanos, por su constante apoyo en los momentos alegres y difíciles de la vida, además de las palabras de aliento que me brindan paz y confianza.

A mis profesores, por su constante tiempo para la enseñanza y el aprendizaje, el cual nos brindamos mutuamente y nos permite seguir avanzando en la vida.

A la UNAM, por acogerme dentro de sus aulas y mostrarme senderos de sabiduría y conocimiento, así como percepciones realistas del mundo que nos rodea.

A mis compañeros, por los momentos que vivimos juntos donde reímos, lloramos, discrepamos y trabajamos en unión para lograr nuestras metas.

## ÍNDICE

Introducción.....	1
<b>Capítulo 1: La serie televisiva.....</b>	<b>3</b>
1.1. Definición y características.....	6
1.1.2 .Clasificación de la serie.....	10
1.1.3. Duración.....	26
1.1.4. Producción.....	28
1.2. El anime .....	33
1.2.1. Definición y antecedentes.....	34
1.2.2 .Características del anime.....	36
1.2.3 .Producción y difusión.....	43
1.3. Anime y sus divisiones.....	48
1.3.1 .Géneros demográficos.....	49
1.3.2 .Géneros temáticos.....	50
1.4. Usos y gratificaciones del anime.....	54
<b>Capítulo 2: La educación informal.....</b>	<b>56</b>
2.1. Definición de educación.....	56
2.2. Antecedentes de la educación informal.....	59
2.3. Concepto de educación informal.....	61
2.3.1. Diferencias y aplicaciones.....	62
2.4. La educación y la TV.....	66

<b>Capítulo 3: La serie de entretenimiento como vehículo de educación informal.....</b>	<b>69</b>
3.1. Hetalia: un acercamiento a la historia.....	70
3.1.1. Argumento y contexto de la serie.....	71
3.1.2. Funciones del héroe.....	72
3.2. Personajes.....	74
3.2.1. Alemania.....	75
3.2.2. Italia.....	77
3.2.3. Japón.....	81
3.2.4. Estados Unidos.....	83
3.2.5. Rusia.....	85
3.2.6. China.....	87
3.2.7. Inglaterra.....	89
3.2.8. Francia.....	91
3.3. Hovland y su teoría psicológica.....	93
3.4. Aprendizaje sin querer.....	98
3.4.1. Elementos educativos.....	100
3.4.2. Elementos comunicativos.....	101
3.5. Usos y gratificaciones en un grupo focal.....	104
<b>Conclusiones.....</b>	<b>115</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>118</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>126</b>

## INTRODUCCIÓN

Los medios de comunicación se han ampliado y aplicado a lo largo del tiempo; con ello han traído experiencias agradables y dignas de recordar, así como situaciones incómodas que no tienen justificación alguna. No obstante, se debe mencionar que las funciones principales de los medios han sido tres según Harold Lasswell<sup>1</sup>: 1) Informar. Refiere a la acción periodística la cual incluye recoger, procesar y difundir información, 2) Entretener. Alude al tiempo libre y las actividades que reducen la tensión social (películas, música, pasatiempos, entre otros) y 3) Educar. El individuo asimila la información y aprende de ella, lo cual aumenta y modifica su conocimiento, valores y experiencias. Esta función puede presentarse de forma intencional o no.

Gracias a los avances tecnológicos, los contenidos mediáticos han fungido como vehículos de aporte informativo y de entretenimiento a velocidades exorbitantes. Esto ha permitido la aparición de nuevas formas de comunicación e interacción social; resaltando el papel del plano educativo como un conjunto de habilidades y destrezas que ayudarán al individuo en el desarrollo de su vida cotidiana.

Al tomar en cuenta la educación en un contexto informativo y de entretenimiento se pretende mostrar que a través de mensajes simplificados, bajo condiciones espacio – temporales accesibles y a partir de un lenguaje audiovisual; un contenido planeado para “entretener” puede transformarse y ayudar a construir un esquema de aprendizaje informal, en el que los elementos presentes en la obra pueden relacionarse con otros, convirtiéndose en agentes educativos.

El objetivo del presente es mostrar el uso y las gratificaciones que las series de entretenimiento, en este caso Hetalia, pueden otorgar a los espectadores; además pretende mostrar que si se utiliza o busca una perspectiva diferente en el contexto

---

<sup>1</sup> Freidenberg, Flavia, *Los Medios de Comunicación de Masas: ¿También son actores?*, <http://campus.usal.es/~dpublico/areacp/materiales/Mediosdecomunicacion.pdf>, consultado el 23 noviembre 2014 a las 21:30 hrs.

de la educación, las series de entretenimiento pueden generar o aportar, a partir de sus contenidos, una construcción de conocimiento que puede formalizarse a través de la relación entre el producto audiovisual y el cambio de actitud en el individuo.

En el primer capítulo se explica uno de los géneros de entretenimiento que se modifica en un agente educativo, la serie de televisión, de igual forma se mencionan los aspectos más relevantes en cuanto a sus características, producción y duración; además de incluir la definición y antecedentes del anime, sus géneros y cómo éste puede ser empleado para satisfacer ciertas necesidades, lo que nos lleva a revisar los usos y gratificaciones que el anime tiene.

En el segundo capítulo se explica qué es la educación informal, cuáles son sus antecedentes, las diferencias que ésta presenta con otros tipos de esquemas educativos, además de establecer una relación entre ésta y los contenidos de la televisión.

En el tercer capítulo se presenta el estudio de caso, indicando cuál es el tema de la serie, su argumento y personajes, incluyendo la teoría de Hovland aplicada a la serie con los elementos educativos y comunicativos que presenta, y cómo éstos fueron recibidos por los espectadores.

“Las líneas entre contenido y tecnologías están cada vez más desdibujadas. La tecnología digital no interrumpe nuestro negocio, sino que lo ha transformado .Lo digital no ha debilitado el poder de la televisión, lo ha liberado y le ha dado rienda suelta”.

*Anne Sweeney, Presidenta de Disney/ABC*

*Television Group.*

## **CAPÍTULO 1: LA SERIE TELEVISIVA**

A principios del siglo XX los avances tecnológicos se desarrollaron de manera notable, y los medios de comunicación existentes fungieron como los principales vehículos de aporte informativo, de entretenimiento y de educación; entre estos medios se destacó el cinematógrafo, patentado por los hermanos August y Louis Lumière en 1895. Dentro de los contenidos audiovisuales presentes en el cinematógrafo se encontraban el “noticiero cinematográfico”, el cual se define como un periódico visual dividido en secciones que narraba con imágenes lo que estaba por escrito.

Posteriormente, el cinematógrafo comenzó a “ceder” la transmisión sincrónica de sonidos e imágenes de recepción simultánea a la televisión, invento creado por el científico escocés John Logie Baird en 1925; pero conocido como medio de comunicación hasta 1927, cuando los miembros de la Institución Real de Gran Bretaña transmitieron rostros humanos que se movían <sup>2</sup>.

Se toma a la televisión como un medio de comunicación masiva debido a su alto grado de penetración en todos los estratos económicos y sociales que hay, además de ser uno de los medios que posee mayor infraestructura, producción y difusión de contenidos. Según Sergio Toledo, la televisión ha atravesado por nueve etapas históricas que han configurado su desarrollo y contenidos<sup>3</sup>:

---

<sup>2</sup> Toledo, Sergio, *Cómo crear un programa de TV: la creatividad y su aplicación a lo audiovisual*, Laertes Ediciones, Barcelona, 2012, pág.42.

<sup>3</sup> *Ibidem*, págs.43-46.

- 1) *Los primeros contenidos (1930-1940)*: Se definen los primeros sistemas de emisión, además de ofrecer una programación regular.
- 2) *La guerra (1940-1950)*: Periodo marcado por la segunda guerra mundial y contenidos de carácter doctrinario o propagandístico. En algunos lugares cesaron las transmisiones hasta el final de la guerra.
- 3) *El desarrollo (1950-1960)*: Se reestablecen las transmisiones y comienzan las empresas audiovisuales; los grandes estudios como Hollywood comienzan a producir series para televisión.
- 4) *El color y aldea global (1960-1970)*: Gracias a los satélites comienza la comunicación y transmisión de información entre todos los países, lo que McLuhan definió como “aldea global”; hay avances en el discurso audiovisual.
- 5) *Auge del servicio público y cable (1970-1980)*: Toma relevancia los contenidos *pay per view* (pago por evento), se invierte en generar series de calidad.
- 6) *Europa se privatiza y EE.UU. se beneficia (1980-1990)*: Cambios estructurales y políticos en Europa (televisión privada), los contenidos ahora son manejados por ejecutivos, se comienzan a incorporar las primeras cadenas televisivas con contenido temático (música, noticias, etc.).
- 7) *La televisión del cambio (1990-2000)*: Sigue la competencia entre lo público y lo privado, se exporta la “telebasura”.
- 8) *El mundo digital Televisión e Internet (2000-2010)*: Se producen grandes contenidos para la televisión y otros medios como la internet; nacen los formatos multiplataforma que permiten visualizar un producto en cualquier dispositivo con acceso a él.
- 9) *Lo que está por venir (2011- )*: La televisión digital se muestra como el medio de acceso a la sociedad de la información del nuevo siglo, los contenidos oscilan entre lo digital, pasando por el *live action* hasta el *infoentretenimiento*.

A través de las etapas mencionadas, las producciones televisivas han permeado en el individuo de diversas maneras, dando lugar al registro de información de carácter informal; y éste se ve reflejado en los productos audiovisuales creados en un principio sólo para la televisión: las series de TV.

Al aplicar al contexto televisivo los diferentes recursos audiovisuales, se obtienen obras o productos de la misma naturaleza que pretenden presentar un mensaje o punto de vista acerca de un tema o situación. Lo anterior permite la construcción de elementos narrativos que ayudan a percibir y configurar una idea de acuerdo con las circunstancias que el entorno y la televisión propugnan a establecer.

La televisión ha promovido la relación de identificación con su público al adaptarse y formar parte de la vida cotidiana de la sociedad; así como en los diversos entornos sociales. De esta forma, la televisión apela a contar historias, mostrar contenidos, diseñar mensajes de carácter industrial y formativo (tomando en cuenta que la televisión también es vista como una industria); y con ello, recrear la mente del espectador, ya sea para adoctrinarlo o entretenerlo en sus ratos libres.

Debido a la forma y cantidad de público y audiencia que maneja la televisión, ésta debe considerar la forma en que contará y presentará sus contenidos; para ello entra en una narrativa televisiva que se conforma principalmente de personajes, situaciones y conflictos dentro de una duración determinada y con un formato definido.

Respecto al formato en cómo se trabaja el material audiovisual, existen multiplicidad de formas: *talk show*, programas de concurso, telenovelas, etc. Éstos pueden ser narrados en diversas maneras: comedia, suspenso, tragedia, entre otros y así otorgar un carácter y perspectiva particular al producto audiovisual.

El tema que ocupa a este trabajo hace referencia a la serie, un formato televisivo que comenzó a explotarse en los años cincuenta que trajo consigo la apertura a nuevos temas y géneros televisivos tal como el *docudrama*, que es la “reconstrucción y dramatización de los acontecimientos reales interpretados por sus auténticos protagonistas” o el *infoentretenimiento*, que se define como la “combinación de la información y el entretenimiento”<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Rincón, Omar, *Narrativas mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2006, pág.186.

## 1.1. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE), la palabra “serie” hace referencia a un “conjunto de cosas que se suceden unas a otras y que están relacionadas entre sí”<sup>5</sup>. La configuración y concatenación de los hechos, personajes o escenarios hace posible seguir la estructura narrativa de la serie, y con ello proponen una unidad correlativa en tiempo y espacio; que en ocasiones se ven transformados. Aun así permanecen unidos a través de los elementos ya mencionados, convirtiendo a la serie en una “unidad de producción”.

También se menciona que la serie televisiva es un producto audiovisual que se difunde en ciertas emisiones televisivas periódicas. Se define como un conjunto de cosas relacionadas entre sí que se suceden una a otras enlazadas por varios capítulos o emisiones, los cuales mantienen una constancia entre sus personajes, situaciones o marco argumental<sup>6</sup>.

La serie se trabaja de acuerdo con los siguientes criterios:

- 1) Respecto a la realidad: ficción y realidad.
- 2) Respecto a la audiencia: infantil, juvenil, adultos, familiar, hombres, mujeres, etc.
- 3) Respecto a sus contenidos: político, cultural, educativo...
- 4) Respecto a su intención: informativo, educativo, recreativo...

También se consideran los aspectos técnicos, los recursos humanos y la plataforma de lanzamiento del producto audiovisual. Los temas presentados en las series pueden clasificarse, según Jaime Barroso, en cinco puntos<sup>7</sup>:

- 1) *Adaptaciones de relatos de otros medios (remakes)*: Cine, radio, cómic, etc.
- 2) *Adaptaciones literarias*: teatro y novela.

---

<sup>5</sup> Real Academia de la Lengua Española, <http://lema.rae.es/drae/?val=serie>, consultado el 01 abril 20 14 a las 22:00 hrs.

<sup>6</sup> Barroso García, Jaime, *Realización de los géneros televisivos*, Editorial Síntesis, Madrid, 1996, pág.48.

<sup>7</sup> *Ibidem*, pág.311.

- 3) *Hechos o acontecimientos históricos.*
- 4) *Ideas originales*
- 5) *Spin-off:* Historias que desarrollan personajes o situaciones provenientes de otras series que cobran vida propia.

Debido a lo anterior, se puede decir que como la televisión se utiliza como medio y recurso expresivo para hacer llegar al público o audiencia los contenidos vertidos en esas unidades de producción, que llevan circunscritos los elementos sonoros y visuales, se concluye que la serie es un relato audiovisual que presenta una historia o relato de forma fragmentada, el cual se divide en tiempo de emisión y narración.

Es importante señalar los aspectos que caracterizan a la serie televisiva, ya que existen otros formatos que poseen ciertas similitudes con la misma, y con ello podría generar confusión al momento de analizar los elementos inmersos en ella. La serie de televisión se caracteriza por tener duración y continuidad, que puede ser espacial o temporal, además de un medio de comunicación en donde se emitirá el producto, el cual puede presentarse a través de capítulos y temporadas dentro un marco temporal que es seleccionado o atribuido al canal o tipo de producto que se realizará; esto implica que la duración de un capítulo puede variar entre los 5 ó 90 minutos dependiendo del tipo de adaptación y serie que se presenta y a la temporada o permanencia en pantallas.

Cabe destacar que la serie televisiva se rige bajo ciertos referentes de relatos, tales como las estaciones del año o circunstancias de la vida (niñez, vida de estudiante, etc.) Esto implica colocar en temporada navideña capítulos alusivos a las festividades decembrinas, y esta fórmula podrá repetirse para el verano, primavera, etc.

Otro elemento característico de este formato es la manera de mostrar su contenido. Generalmente los capítulos de las series son auto conclusivos y el siguiente capítulo muestra una historia diferente; no obstante, existen series que van por entregas a las que se les denomina seriales, éstas son historias compuestas por varios episodios que se continúan; de esta forma la unidad argumental se mantiene en las

emisiones periódicas de la serie, la cual puede ser una vez a la semana, dos veces a la semana, diario, etc.

Para considerar a una serie televisiva como tal, ésta debe constituir una temporada completa, y la misma tiene como requisitos poseer un determinado número de capítulos o episodios para su seguimiento y desarrollo. Dependiendo del tipo de serie es el número de episodios, no obstante, se cuenta con una unidad mínima para su emisión (3 episodios).

Otro punto que caracteriza a la serie televisiva es su detalle y referencia al marco histórico y a la cronología de la sucesión de los hechos. Si bien, la serie debe mantener su argumento y línea de continuidad, en ocasiones es necesario “romper” con la temporalidad de los hechos, recurriendo a técnicas como el *raccord*, la elipsis o los *flash backs* para interesar y desarrollar a los personajes o situaciones a las que se enfrentan, otorgando un panorama más amplio al espectador; buscando la forma de entretenerlo y mantener su atención en lo que dura la serie o temporada.

También se destaca la narrativa de la misma. Generalmente son narradas desde un punto de vista objetivo que es conocido como relato directo; se puede recurrir al punto de vista subjetivo que es cuando un personaje explica la historia desde su perspectiva; también existe la posibilidad de un narrador ajeno a la historia que la cuenta en *voz en off* o finalmente, que se conozca ese universo a través de las relaciones establecidas entre los personajes por medio de sus diálogos.

Respecto a los ambientes, se cuida que la escenografía no cambie radicalmente a menos que el guión y la historia lo amerite; también cuenta con sonido (banda sonora) que puede ser de creación exclusiva para la serie, recurrir a canciones o efectos sonoros de otras series o audiovisuales; los cuales otorgarán una mayor carga emocional y de atención para las personas que lo observan.

La estructura narrativa también es parte importante dentro de la construcción de la serie, pues nos permite disponer de elementos en el tiempo y el espacio para contar una historia; sea de ficción o documental. En este apartado se consideran 6 maneras de contar una historia, con opción a entrelazar o mezclar las mismas

estructuras sin excluir o eliminar la posibilidad de crear o utilizar otros estilos, las cuales son:

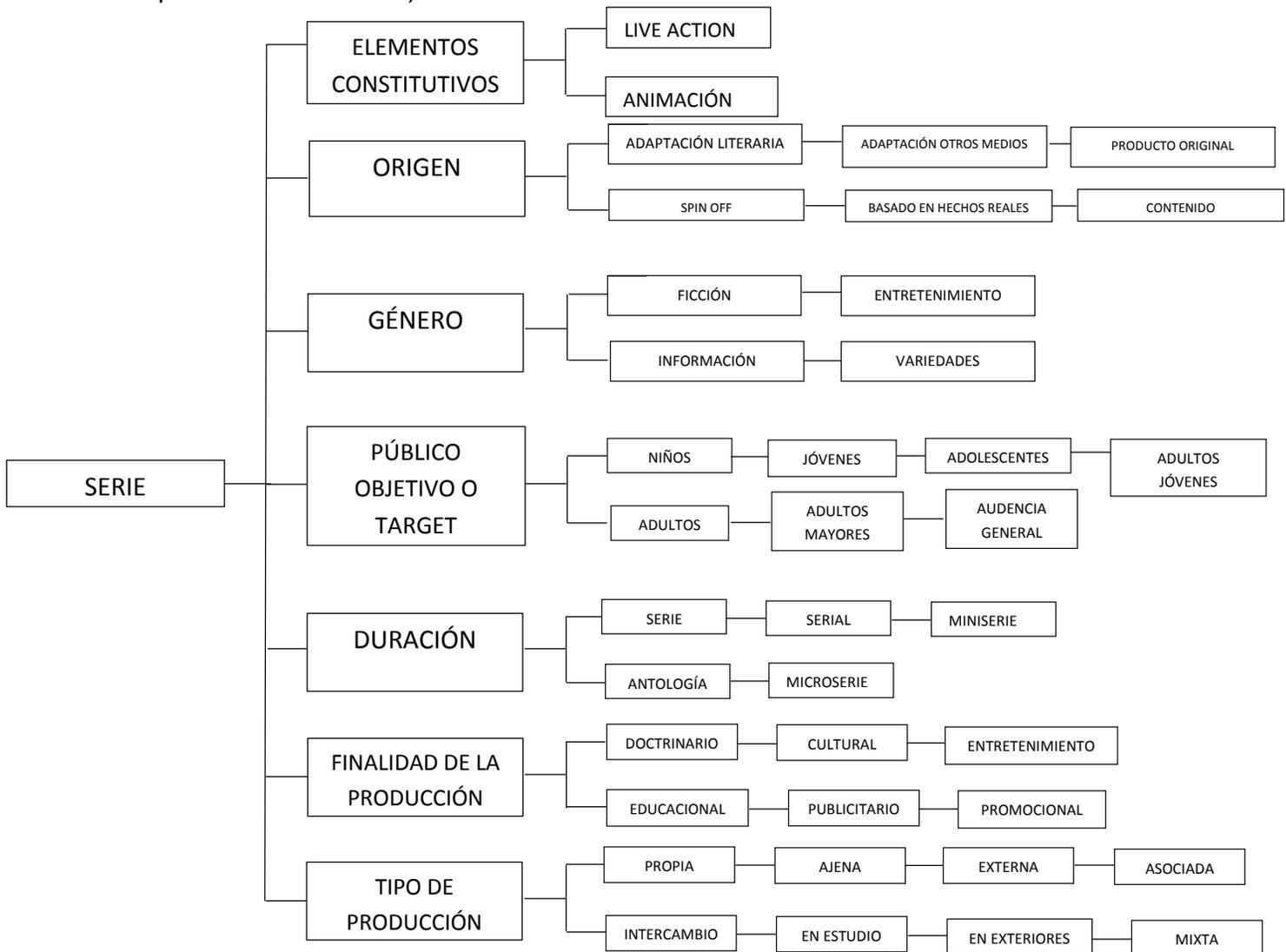
- *Lineal*.- Se caracteriza por su tiempo lineal continuo del esquema clásico (inicio-desarrollo-conclusión) introduciendo elementos de forma sucesiva.
- *Lineal alterada*.- En él aparecen pequeños elementos que se agregan a la historia lineal, los cuales realzan la historia del personaje o personajes.
- *Rupturas temporales*.- Rompen con el tiempo en estructuras tales como el presente del pasado (*flash back*), presente del presente (*flash forward*), presente del porvenir (*elipsis*) entre otras.
- *Contrapunto*.- Consiste en tener ciertas historias que van haciendo eco en contra o a favor de la historia misma.
- *Coral*.- Con base en una historia principal, se construyen muchas otras historias o vidas y hay un momento en el que todas confluyen en un punto de la historia principal.
- *Fresco*.- Diferentes puntos de vista del mismo acontecimiento.

De esta forma, la serie de televisión adquiere reconocimiento y difusión al retratar diversas temáticas con diferentes estilos, otorgando al público la posibilidad de elegir entre diversos contenidos y personajes, y con ello, ofrecer un panorama comunicativo diferente en la participación del espectador al ver la serie seleccionada.

### 1.1.2. CLASIFICACIÓN DE LA SERIE

Debido a su formato y naturaleza de creación (hay que recordar que la serie surgió de los formatos cinematográficos de Hollywood a principio de los años 30 y se desarrolla plenamente en los años 50) la serie televisiva ha adoptado diversas vertientes en cuanto a la forma de presentar sus contenidos. De acuerdo con lo anterior, la serie de televisión incluye formatos de clasificación, los cuales ayudan a delimitar la función y hasta cierto punto, objetivo de la misma producción.

La serie puede clasificarse de la siguiente forma: según los elementos constitutivos del producto (es decir, si se emplean seres humanos o se recurre a la animación en cualquiera de sus formas).



## *ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA SERIE: LIVE ACTION Y ANIMACIÓN.*

En esta clasificación los elementos constitutivos se identifican como los recursos, humanos o no, que se hacen presentes en la producción; principalmente como personajes. Para ello se toman 2 variables dentro del producto: el *live action* y la animación; en ésta última se contempla tanto la animación tradicional como aquella que es generada por computadora, pasando por todos los procesos de animación.

- *Live Action*.- Por su traducción del inglés, un *live action* o “acción viva” implica la aparición y participación de seres humanos y objetos de referente real (es decir, que existen en la realidad). Dentro de él los actores interpretan a personajes- ya sean creados por la imaginación de un actor o sean adaptaciones de personas reales- los cuales se verán involucrados en una historia, y por ende representarán una situación determinada.

A pesar de introducir elementos reales, éstos pueden combinarse con elementos de referente no real (producto de la imaginación del autor).

- *Animación*.- Implica otorgar viveza o movimiento a objetos con aparente estabilidad estática. La animación comprende los programas y secuencias incorporados en otros de diferente naturaleza, en ellos hay movimientos aparentes en objetos inanimados (sin vida); ya sean títulos o dibujos. Lo anterior se logra gracias al principio básico de la persistencia de la visión: el ojo retiene por un instante una imagen que se va desvaneciendo, si se sustituye rápidamente por otra ligeramente distinta, hay una ilusión de continuidad.<sup>8</sup>

Dentro de la animación se presentan variantes como la animación tradicional que se aplica en los llamados dibujos animados. Su técnica se basa en el trabajo de una cámara sobre la mesa de animación que ayudan a capturar la profundidad, en esta se dibujan los cuadros con las posiciones más importantes del elemento o

---

<sup>8</sup> Delgado, Javier, *Animación al alcance de todos*, Pantalla, 1992, número 17, pág.21.

personajes, y posteriormente se van dibujando los cuadros intermedios, los cuales dan la ilusión de que la imagen se mueve.

Por otro lado se tiene la animación que opera por medio de nuevas herramientas y tecnología, a la que comúnmente se le denomina animación por computadora. En ella se aprecia el uso de programas que ayudan al dibujante o animador a construir el escenario y personajes de la historia, además cabe la posibilidad de realizar animación de referente virtual (que implica que las imágenes se producen en el equipo y soportes digitales, por lo que no necesitan apoyarse en objetos reales) o de referente real (las imágenes proceden de archivos o registros de la realidad). Ambas posibilidades pueden combinarse.

Otro tipo de animación es la animación cuadro por cuadro o *stop motion*, la cual consiste en fotografiar objetos inanimados y realizar durante cada fotografía un ligero movimiento que enmarque la diferencia entre un fotograma y otro; al final los diferentes fotogramas se unen y se muestra un movimiento determinado; también está la animación por recortes, en la que se usan figuras o piezas recortadas (tanto de papel como de fotografías) las cuales, en cada fotograma, mueven y reemplazan las partes recortadas para otorgar la sensación de movimiento.

Sin importar que la serie utilice *live action* o animación para su producción, se considera en su formación el perfil del personaje, los escenarios que incluirá, así como las variables que surjan en la realización del producto.

### **CLASIFICACIÓN POR SU ORIGEN**

Podemos observar 6 maneras de construir una serie de televisión: 1) por adaptación literaria ,2) por adaptación de otros medios, 3) producto original, 4) *spin off*, 5) historias basadas en un hecho real y 6) por su contenido.

- 1) *Adaptación literaria*.- Son todos aquellos audiovisuales producidos a partir de obras literarias, tales como las novelas, el teatro, la poesía, etc. Un ejemplo es *Sherlock*, serie producida por la BBC a finales de 2010.Ésta se basa en

las novelas del detective Sherlock Holmes, personaje creado por el escritor escocés Sir Arthur Conan Doyle.

- 2) *Adaptación de otros medios.*- También conocido como *remake*, en ella la historia se “rehace” a partir de medios contemporáneos, adaptado la obra a las exigencias de la época; lo que permite dar un tratamiento del guión y la historia más libre y atrevido.
- 3) *Producto original.*- Historias y personajes cuya procedencia es la invención e imaginación de un autor.
- 4) *Spin off.*- Es una producción realizada a partir de otra, es decir, se utiliza una historia precedente y a partir de alguno de sus personajes o conflictos, se realiza la serie. Posee una autonomía en cuanto a la producción e historias escritas, pero comparte personajes, escenarios, etc.
- 5) *Historias basadas en un hecho real.*- Tratan de explotar ciertos sucesos de gran impacto mostrando situaciones reales. En algunas producciones, las personas que interpretan a determinados personajes suelen ser los mismos involucrados en el conflicto.
- 6) *Por su contenido.*- Trata de temas o asuntos concretos (policiales, abogados, médicos, deportistas, estudiantes, etc.)

### CLASIFICACIÓN POR SU GÉNERO

El género se refiere a las formas del discurso que se emplean para transmitir un mensaje; éstos son discursos organizados que difieren en lo que respecta a estructura y propósito: informar, describir, relatar, etc.<sup>9</sup>Según la Real Academia de la Lengua Española, la palabra género refiere a “cada una de las distintas categorías

---

<sup>9</sup> González Reyna, Susana, *Géneros periodísticos 1: Periodismo de opinión y discurso*, Editorial Trillas, México, 1999, pág.23.

o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y contenido”<sup>10</sup>.

Lo anterior implica que en el género también se consideran las imágenes, mensajes, personajes e historias para su conformación. Jaime Barroso recalca que “en el medio televisivo, el género es resultado e interés de una estrategia de la programación que manifiesta una tendencia a diferenciar las unidades de emisión (programas) más allá de las diferencias básicas: ficción, información, entretenimiento o espectáculo”<sup>11</sup>.

Cuando Barroso habla de las diferencias básicas del género, hace referencia al punto central de la clasificación citada: a qué refiere el producto. Lo anterior busca circunscribir los referentes y elementos inmersos en el audiovisual; por lo tanto, la palabra “género” hace alusión a cada uno de los grupos en que pueden clasificarse los programas en relación con su contenido o hacia el público al que van dirigidos.

Debido a la cantidad de temas a los que se puede recurrir en la planificación y construcción de la serie en el audiovisual, se toma como referencia 4 grandes variables que han fungido desde el inicio de la televisión en la estructuración y ejecución de programas:

- 1) Ficción
- 2) Entretenimiento
- 3) Información
- 4) Variedades

---

<sup>10</sup> Real Academia de la Lengua Española, <http://lema.rae.es/drae/?val=género>, consultado el 09 mayo 2014 a las 21:30 hrs.

<sup>11</sup> Barroso García, Jaime, *Realización de los géneros televisivos*, Editorial Síntesis, Madrid, 1996, pág.190.

## *FICCIÓN*

Se define como una invención, así como una clase de obras, tanto literarias como cinematográficas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios. En este campo, la ficción se describe como todas aquellas producciones televisivas en donde se desarrollan historias de ficción narrativas, en las cuales aparecen actores o animaciones que representan una situación determinada.

En la ficción se encuentran elementos de representación (ya sean miméticos o no) que procuran plantear situaciones de drama. Cuando una serie de esta naturaleza presenta acciones y situaciones dolorosas que muestran conflictos humanos se le denomina ficción seria.

Cuando la ficción muestra sucesos de la vida real capaces de interesar y provocar risa se le llama ficción ligera o de comedia.

## *ENTRETENIMIENTO*

La palabra “entretener” muestra entre sus acepciones la categorización que se le ha otorgado con el devenir de los años: “distracer a alguien impidiéndole hacer algo, hacer menos molesto y más llevadero algo, divertir; recrear el ánimo de alguien”<sup>12</sup>. Por lo tanto, el entretenimiento está ligado a los tiempos de ocio y descanso de las personas, donde se procura alejar todas aquellas cosas o situaciones que alteren a la persona.

Es por ello que el entretenimiento se define como “aquello que divierte” y su principal interés se enfoca en distraer y otorgar cierto placer visual y de los sentidos al espectador, funcionando como un distractor de sus actividades diarias.

Según Omar Rincón, el entretenimiento ha comenzado a desviar su intención original al entrar en la lógica del mercado, ya que el entretenimiento también es una forma de servilismo, una forma de interactuar, expresarse y convivir; los medios masivos proponen y las audiencias consumen, lo que lleva al individuo a entrar en

---

<sup>12</sup> *Real Academia de la Lengua Española*, <http://lema.rae.es/drae/?val=entretener>, consultado el 10 mayo 2014 a las 23:53 hrs.

una faceta donde la ignorancia y la poca reflexión se atenúan, pues más que alejar a las personas momentáneamente de sus problemas se diseñan mensajes cuya función es generar mercados masivos<sup>13</sup>.

A pesar de todo, es un hecho que el entretenimiento es esencial dentro de la esfera de los géneros y la vida en general; puesto que las mismas historias llegan a convertirse en elementos que ayudan a producir ideas para la conversación y convivencia cotidiana, e incluso para la utilidad social.

### *INFORMACIÓN*

Gallardo Cano afirma que la información es una “configuración de datos susceptibles de ser procesados por un actor social, para resolver un problema o lograr algún fin”<sup>14</sup>, mientras que la Real Academia de la Lengua Española la define como “comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada”<sup>15</sup>.

Dado lo anterior, la información es un conjunto de datos; los cuales se organizan y procesan para su posterior uso.

El género hace referencia a todos aquellos programas que aportan o pretenden mantener al tanto de algún hecho, ya sea actual o pasado y de interés general al espectador.

### *VARIEDADES*

Debido a que la variedad se entiende como el conjunto de diversas cosas, dentro de este género se presentan diversos programas y contenidos de carácter “variado” tales como música, concursos, juegos, charlas, sátiras etc.

---

<sup>13</sup> Rincón, Omar, *Narrativas mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2006, pág.43.

<sup>14</sup> Gallardo Cano, Alejandro, *Curso de teorías de la Comunicación*, Editorial Cromocolor, México, 1998, pág. 155.

<sup>15</sup> *Real Academia de la Lengua Española*, <http://lema.rae.es/drae/?val=información>, consultado el 11 mayo 2014 a las 23:01 hrs.

A estas 4 variables se circunscriben otros contenidos que figuran como “subgéneros”:

- Musical.- La música es el eje central de este tipo de producción.
- Deportivo.- Se abocan a comunicar a la audiencia sobre los acontecimientos deportivos.
- Documental.- Refiere a un campo específico del conocimiento de la realidad social. Los temas mostrados no tienen una vigencia temporal.
- Educativo.- Se ajusta a los planes oficiales de enseñanza, pues generalmente se realizan con la colaboración de algún organismo o dependencia dedicada a tal fin. Su intención es la que lo define como tal.
- Religioso.- Basado en diferentes formas de culto o religiones, pretende dar a conocer ciertos ritos o doctrinas.
- Concursos.- Aquellos en donde diversos invitados al programa deben llegar a una meta, la cual en su mayoría es un premio.
- Magazine.- La información se presenta de diversas formas (con entrevistas, reportajes, parodias, etc.). Pueden tratar o no de una sola temática, abordando varios aspectos del mismo.

Mónica Gutiérrez indica en el libro *Manual de producción para TV* que lo anterior se presenta como una clasificación genérica, pues responde principalmente a la necesidad de clasificar los programas; no obstante, ésta resulta insuficiente debido a que un mismo programa puede contener en su haber dos o más géneros o subgéneros.

Es por ello que en 1989 surgió el *proyecto Euromonitor*, proyecto que se llevó a cabo en los países europeos, los cuales clasifican a los géneros televisivos en *macrogéneros, géneros y microgéneros*<sup>16</sup>. Por ejemplo, “En familia con Chabelo” el macrogénero sería infantil (pues el público objetivo son los niños); el género sería

---

<sup>16</sup> Gutiérrez González, Mónica, *Manual de producción para tv: géneros, lenguaje, equipo, técnicas*, editorial Trillas, México, 1999, pág.47-48.

concurso y el microgénero sería misceláneo ya que presenta de diversas maneras la información.

Esto indica que podemos observar series televisivas con diferentes componentes en su construcción, y no por ello será desacreditada de su categorización o posición en la programación y espacio televisivo.

### *CLASIFICACIÓN POR SU PÚBLICO OBJETIVO O TARGET*

El público objetivo es aquel que se toma en cuenta para la producción o realización de un producto, pues tiene la función principal de que éste sea el que lo consuma; por lo tanto se recurre a fragmentar a las audiencias para el desarrollo y promoción de los audiovisuales. Dentro de la fragmentación se consideran variables como la edad, género, economía, entre otras.

Sin embargo, la fragmentación de las audiencias no implica que ciertas obras o productos no sean consumidos por otros espectadores o públicos objetivos, por lo que los productos no están delimitados a un solo sitio. De esta forma, la clasificación común del público resulta en:

1. *Niños*.- Sin importar si es una serie animada o un *live action*, en él los temas y elementos son diseñados específicamente para este tipo de audiencia; por lo que persigue no asustar a los niños y que éstos adquieran y desarrollen habilidades necesarias para distinguir entre la fantasía y la realidad.

El rango de edad considerada para este público generalmente se sitúa del 1er.año a los 11 años.

2. *Jóvenes*.- Los temas y elementos presentes son en su mayoría fantasía o violencia cómica y moderada. El rango de edad se sitúa de los 12 a los 16 años.

3. *Adolescentes*.- En esta categoría los elementos se construyen de acuerdo con los gustos e intereses de la audiencia: situaciones amorosas, lenguaje

ligeramente fuerte y violencia moderada. Se consideran adolescentes los jóvenes de 16 a 19 años.

4. *Adultos jóvenes*.- Contenidos que incluyen en su haber comedia, violencia intensa, situaciones sexuales, lenguaje fuerte y diálogos sugerentes. Edad: de los 20 a los 35 años.
5. *Adultos*.- Partiendo de los contenidos que incluyen los adultos jóvenes, en esta categoría los contenidos anteriores se intensifican, y pueden hallarse también rasgos distintivos como el humor negro e imágenes gráficas de los contenidos ya mencionados. La edad considerada es de los 35 años a los 60 años.
6. *Adultos Mayores*.- Los contenidos vertidos aquí incluyen violencia gráfica, actividad sexual explícita, lenguaje crudo e indecente. Rango de edad: de los 60 años en adelante.
7. *Audiencia general*.-Considera a todos los públicos ya mencionados, pues los temas y elementos presentados pueden incluir la no violencia o poca violencia, lenguaje suave y diálogos o situaciones no sexuales.

Existen organismos, dependencias o agencias nacionales e internacionales que coadyuvan a plantear los límites del público objetivo debido a los contenidos presentes dentro de los audiovisuales. Tal es el caso de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), organismo mexicano creado el 6 de julio de 1977, cuyo propósito principal es regular los contenidos de radio, televisión y cinematografía para su clasificación, transmisión, comercialización, distribución y exhibición, lo que limita al público apto para ver un programa o serie<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), <http://www.rtc.gob.mx/>, consultado el 31 mayo 2014 a las 21:30 hrs.

La clasificación que propone la RTC es la siguiente:

- **A** (Para todo público).-El contenido puede tener violencia leve y desnudos únicamente con fines educativos o científicos. Excepcionalmente puede tener expresiones que puedan ser consideradas como ofensivas así como consumo de alcohol y/o tabaco cuando la trama lo justifique.
- **B** (Para mayores de 12 años).- El contenido puede tener violencia leve, desnudos en segundo o tercer plano de forma breve. Ocasionalmente puede presentar lenguaje soez, frases en doble sentido y consumo de alcohol y tabaco.
- **B15** (Para mayores de 15 años).- Contenido con violencia moderada, desnudos en segundo o tercer plano, simulación de relaciones sexuales sin presencia de genitales, uso moderado de drogas, alcohol y tabaco.
- **C** (Para mayores de 18 años).- El contenido incluye violencia con justificación de la trama, desnudos, simulación de relaciones sexuales sin presencia de genitales, lenguaje soez, frases en doble sentido, consumo de drogas, alcohol, tabaco.
- **D** (Para mayores de 21 años).- Incluye violencia gráfica, desnudos e imágenes de sexo, lenguaje soez, frases en doble sentido, consumo de drogas, alcohol y tabaco.

De esta forma, la clasificación de la RTC se considera de tipo de público objetivo.

#### *CLASIFICACIÓN POR SU DURACIÓN*

La serie televisiva se rige por una conducción de tiempo de duración, la cual da la pauta a la misma para conformarse como una serie y no como algún otro producto audiovisual.

La duración se define como el periodo de tiempo considerado desde el comienzo y hasta el final de algún proceso o acontecimiento. Dentro de la serie encontramos principalmente las siguientes clasificaciones:

- **Serie.**- Conjunto de relatos autónomos que poseen un nexo en común, generalmente el protagonista. Es común que su programación sea de

periodicidad semanal con una duración de 25 a 60 minutos y con 13 capítulos.

- *Serial*.- Variación narrativa de la serie televisiva. La duración del relato es extendido y fragmentado en unidades consecutivas no autónomas. Su modo de programación habitual responde a la frecuencia diaria o semanal de sus episodios (que al igual que la serie, pueden ser 13 capítulos) la duración varía entre los 30 y 45 minutos.
- *Miniserie*.- Narración fragmentada que corresponde a un conjunto de capítulos en la que cada capítulo se ofrece como un relato no autónomo sin final. Su presentación es diaria o semanal con 3 a 5 capítulos con duración de 90 a 120 minutos cada uno.
- *Antología*.- Tipo de serie que se caracteriza por cambiar en cada capítulo de personajes, escenario e incluso equipo de producción. El tema otorga continuidad a la serie. Se compone de 13 capítulos con duración de 30 a 50 minutos.
- *Microserie*.- Producción que dura entre 3 y 5 minutos con mínimo 20 episodios, los cuales pueden manejarse por temporadas; se utiliza principalmente en internet.

#### *CLASIFICACIÓN POR FINALIDAD DE LA PRODUCCIÓN*

La finalidad de la producción refiere al aspecto de la intencionalidad del producto en sí, buscando conformar un marco selectivo de información e imágenes que reflejen el propósito de crear determinada obra. Modesto Vázquez explica que la producción masiva de un determinado producto tiene por objeto llegar a un público, y por lo tanto las dimensiones de la finalidad discursiva (tanto en texto como en imágenes) posee por lo menos 4 fines específicos para la transmisión de mensajes<sup>18</sup>.

De acuerdo con lo anterior, la serie puede clasificarse según su finalidad en:

---

<sup>18</sup> Vázquez G, Modesto, *La historiética*, editorial promotora k, México, 1981, pág. 17-18.

- 1) *Doctrinario*.- Mensaje dirigido, lleva concluyentemente un fin catequizante y busca propagar una doctrina o ideología determinada con el propósito de ganar adeptos.
- 2) *Cultural*.- Trata de elevar el nivel intelectual del espectador o lector, desarrollando principalmente su sensibilidad intelectual y artística, mediante la publicación de obras clásicas famosas, así como biografías, hechos históricos, etc.
- 3) *Entretenimiento*.- Tiene primordialmente la finalidad de cumplir una función de servicio social de recreación, buscando distraer al espectador de sus “problemas” o situaciones cotidianas.
- 4) *Educacional*.- Tiene el propósito de la enseñanza sistematizada y metódica, con técnica pedagógica de algún tema en específico.

A pesar de poseer las finalidades ya mencionadas, pueden incluirse otros propósitos dentro de los elementos incluidos en una serie; por lo tanto, otros tipos de finalidades son:

*Publicitario*.- Refiere a aquellas series cuyo principal propósito es publicitar o hacer público algún producto, marca o servicio. En ocasiones, las series se crean expresamente para este uso; pues los productos o servicios ya existen y sólo se busca incrementar el número de clientes o posibles clientes. Es conocido como *bartering*<sup>19</sup>.

Un ejemplo claro es la serie de anime “*Digi Charat*”, creada en 1999 para hacer publicidad a la tienda *Gamers* (tienda que vende mercancía de anime y manga en el distrito de Akihabara en Japón). El marco de la serie presenta a Dejiko, la princesa del planeta Di Gi Charat, su amiga Puchiko y Gema, una bola amarilla parlanchina que llegan a la Tierra, más concretamente al barrio de Akihabara. Al llegar se dan cuenta que sin dinero no van a poder vivir, y por lo

---

<sup>19</sup> Marketing directo, *bartering*, <http://www.marketingdirecto.com/diccionario-marketing-publicidad-comunicacion-nuevas-tecnologias/bartering-2/> consultado el 27 diciembre 2014 a las 22:30 hrs.

tanto van a tener que trabajar. El jefe de la tienda “Gamers” sucursal Akihabara tiene compasión de ellas y les ofrece la posibilidad de trabajar en esa tienda.

Los personajes fueron adoptados como estandarte de las tiendas, aumentando de inmediato su popularidad.



Figura 1. Las protagonistas de la serie Digi Charat ,1999.<sup>20</sup>



Figura 2. Los personajes de la serie utilizados como estandarte de la tienda en Akihabara.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Koge Donbo/ Digi Charat ©/ Madhouse. Fuente: <http://s6.photobucket.com/user/Selphie-Shy-Chan/media/digi-charat/group/group21b.jpg.html>

<sup>21</sup> Koge Donbo/ Digi Charat ©/ Madhouse. Fuente: [http://otakumode.com/sp/visit\\_japan/akihabara/a022](http://otakumode.com/sp/visit_japan/akihabara/a022)

*Promocional.*- Semejante al publicitario, es cuando los personajes de un programa o serie de televisión utilizan, portan o mencionan un producto, su marca, logo o beneficios de forma implícita dentro de la trama del mismo. También es conocido como *product placement*, en este caso la serie no se crea sólo con ese fin.

De esta manera, se resume que pueden existir otros fines circunscritos a los 4 fines principales, sin olvidar a los fines de tipo comercial; otorgando un abanico de posibilidades al producto; de igual forma, las mismas obras pueden cambiar o tergiversar su función respondiendo a las necesidades del espectador o audiencia.

### *CLASIFICACIÓN POR FORMA DE PRODUCCIÓN*

El concepto de producción hace referencia a la acción y efecto de realizar, es decir, dirigir la ejecución de cualquier producto audiovisual; incluyendo los procesos técnico-artísticos que se llevan a cabo desde que surge la idea hasta que el producto llega al público<sup>22</sup>.

Dado lo anterior, la serie tiende a tener diferentes formas de hacerse, y la producción se verá circunscrita a las condiciones exteriores e interiores que el mismo material audiovisual requiera. Es de esta forma que se presentan distintos tipos de producción:

- Producción propia.
- Producción ajena.
- Producción externa.
- Producción asociada.
- Producción de intercambio.
- Producción en estudio.
- Producción en exteriores.
- Producción mixta.

---

<sup>22</sup> Barroso García, Jaime, *Realización de los géneros televisivos*, editorial Síntesis, Madrid, 1996, pág. 25.

### *Producción Propia*

Se realiza fundamentalmente con recursos económicos; tanto técnicos como humanos, del propio canal o emisora.

### *Producción Ajena*

Se utilizan recursos ajenos del canal o la emisora. Ésta última sólo adquiere el derecho de emitirla.

### *Producción Externa*

Se desarrolla fuera de las instalaciones y con recursos ajenos (equipo técnico y humano), pero es financiado total o parcialmente por el canal.

### *Producción Asociada*

Las llamadas coproducciones. Se establece un convenio entre dos o más emisoras o canales y ambos tienen derecho de emisión del audiovisual. Pueden ser nacionales o internacionales.

### *Producción de Intercambio*

No se emplean prestaciones financieras o económicas; sino que por mutuo acuerdo las emisoras o canales colaboran (ya sea con equipo técnico o humano) para su producción. Ambas tienen derecho de emisión.

### *Producción en Estudio*

Constituye un conjunto de programas que se realizan dentro de las instalaciones del centro de producción televisiva (canal o emisora); contando con todas las facilidades operativas de un estudio.

### *Producción en Exteriores*

Se realiza fuera de un estudio, por lo tanto se debe considerar los elementos necesarios para su correcta realización fuera de las instalaciones (luz, cámaras, personal, etc.).

## *Producción Mixta*

Su realización se desarrolla parcialmente en el estudio con las técnicas propias del mismo y parcialmente en exteriores.

### **1.1.3. DURACIÓN**

La duración se define como “el tiempo exacto que abarca un programa o segmento del mismo”.<sup>23</sup> Dentro de la serie, la duración contiene dos partes: la periodicidad y el tiempo.

La periodicidad, o en otras palabras, la frecuencia con la que se emite cierto contenido o producto audiovisual, se limita a establecer maneras de presentación: diaria, semanal, mensual, extraordinaria, etc. Cada una de ellas se circunscribe a una temporada.

Una temporada es el “tiempo en el cual sucede alguna cosa o se realiza habitualmente”<sup>24</sup>. De igual forma, se refiere al “espacio de varios días o meses que se consideran aparte formando un conjunto”.<sup>25</sup> Dado lo anterior, las temporadas se conforman por episodios o capítulos, los cuales son parte de un “cuerpo” de trabajo (en este caso, la serie). Éstos pueden prolongar una historia, que se traduce en más temporadas.

Las temporadas pueden dividirse por medio del número de episodios (temporada corta o larga); o por las estaciones del año (primavera, verano, otoño e invierno). En esta última categoría se apela a que los contenidos estén realizados para su transmisión en 3 meses, es decir, 12 semanas; por lo que su tendencia es la emisión semanal (1 capítulo por semana).

---

<sup>23</sup> Glosario, *Duración*, <http://productiontv.pbworks.com/w/page/18735958/Glosario>, consultado el 25 noviembre 2014 a las 21:38 hrs.

<sup>24</sup> *Real Academia de la Lengua Española*, [lema.raes.es/drae/?val=Temporada](http://lema.raes.es/drae/?val=Temporada), consultado el 08 de junio 2014 a las 23:27 hrs.

<sup>25</sup> *Wordreference*, [forum.wordreference.com/showthread.php?t=1073216](http://forum.wordreference.com/showthread.php?t=1073216), consultado el 08 junio 2014 a las 23:27 hrs.

Algunas cadenas de televisión, estudios o casas productoras optan por temporadas de 20 a 24 episodios, otras por temporadas de 13 capítulos (tendencia semanal) y algunas tienen en su haber temporadas de 3 capítulos; todo ello debido a la duración y costos de las series.

La variación de los episodios se debe a la duración en tiempo de las producciones. El tiempo es un factor importante y determinante en cualquier producción debido los costos de la misma y a su posterior emisión; además de que el tiempo es un recurso que puede fragmentarse dentro de las obras audiovisuales.

Podemos separar al tiempo en tres grandes vertientes:

- 1) *Tiempo real*.- Es aquel que transcurre en la realidad, sin importar el tiempo “interno” de la serie o producto.
- 2) *Tiempo programado*.- Es la duración que se pretende tenga el audiovisual.
- 3) *Tiempo total*.- Cantidad de tiempo invertida en la obra, contando los cortes comerciales y secciones o divisiones del producto.

Un cambio de escena supone un cambio de tiempo, lo que puede expresar el paso de años, días o minutos, además de condensar acontecimientos que en la vida real tomarían años o incluso siglos en producirse.

Respecto a los minutos y su relación con los capítulos de las temporadas, las fragmentaciones se establecen bajo los siguientes criterios<sup>26</sup>:

- De 3 a 5 minutos por capítulo (microserie).
- De 25 a 30 minutos por capítulo (serie).
- De 30 a 45 minutos por capítulo (serie/antología).
- De 45 a 60 minutos por capítulo (serial /serie).
- De 60 a 90 minutos por capítulo (miniserie).
- De 90 a 120 minutos por capítulo (miniserie).

De igual forma:

---

<sup>26</sup> Barroso García, Jaime, *op. cit.*, pág. 313.

- Microserie (De 20 a 27 capítulos por temporada).
- Miniserie (De 3 a 5 capítulos por temporada).
- Serie (13 capítulos por temporada).
- Serial (13 capítulos por temporada).
- Antología (13 capítulos por temporada).

La duración de una serie también va relacionada con su éxito o aceptación por parte del público; esto deriva en la “colocación” del producto en alguna de las distintas franjas horarias con las que cuenta un canal o emisora. Mónica González señala que existen tres tipos de franjas horarias<sup>27</sup>:

- **“A”**. Es el de más baja audiencia, comprende desde las cero horas hasta, aproximadamente, las 16:00 horas.
- **“AA”**. Es de audiencia media y abarca de las 16:00 horas hasta las 19:00 horas.
- **“AAA”**. Es el llamado “horario estelar” o *prime time* y va de las 19:00 horas a las cero horas.

#### 1.1.4. PRODUCCIÓN

La producción o realización “designa a todos los procesos técnico-artísticos que se llevan a cabo desde que surge la idea hasta que el producto audiovisual llega al público”<sup>28</sup>; por lo que la producción alude a la dirección y ejecución de un proyecto.

Para realizar cualquier obra audiovisual o producción televisiva, es importante contar con un equipo de trabajo sólido que responda por sus actos en cuanto a conocimiento del área de trabajo y responsabilidades en cada uno de los puestos dentro de la producción.

---

<sup>27</sup> Gutiérrez González, Mónica, *Manual de producción para TV. Géneros, lenguaje, equipo, técnicas*, editorial Trillas, México, 1999, pág.59.

<sup>28</sup> Barroso García, Jaime, *op. cit.*, pág. 25.

De acuerdo con lo anterior, la producción se verá circunscrita a las condiciones internas y externas que el mismo material audiovisual requiera; lo que implica tomar en cuenta las condiciones materiales, medios, equipo técnico y equipo humano. Todo equipo de producción debe contar por lo menos con los siguientes puestos:

- 1) **Productor.-** Es la persona, personas u organizaciones encargadas de organizar todos los elementos que intervienen en la producción. Proporciona los medios económicos para que se lleve a cabo el proyecto (esto no significa que aquellos recursos sean de él).
- 2) **Director.-** Es la persona que se encarga de coordinar a la gente y al equipo en la grabación en cuanto a creatividad se refiere. Determina los movimientos de escena de los actores o protagonistas de la serie; además de planear tomas y movimientos de cámara.
- 3) **Escritor o guionista.-** Aporta y crea ideas que posteriormente redacta; traduce en escenas y diálogos las ideas que tiene el productor o el director, pues realiza el texto con el cuál se guiará el equipo de producción dentro de la grabación.
- 4) **Camarógrafo.-** Los “ojos” del productor y director. Es la persona que pone de manifiesto los conceptos incluidos en el guión en la realidad, pues conoce los elementos de la cámara al momento de grabar o realizar un audiovisual.
- 5) **Editor.-** Aquel que da forma al programa o serie, pues implica creatividad. El editor tiene un guión, y con base en él, realiza el programa; selecciona las tomas para armar y mostrar un producto final.
- 6) **Escenógrafo.-** Prepara los elementos visuales presentes en el audiovisual; debe tomar en cuenta los requerimientos del guión, así como el presupuesto disponible y materiales a utilizar.
- 7) **Iluminador.-** Se encarga de diseñar y crear los ambientes en televisión para que la grabación no se muestre muy sombría o plana.
- 8) **Operador de audio.-** Supervisa que todos los diálogos se estén registrando sin que “ruidos” interfieran. De igual manera, forma ambientes, lugares, entre

otros a través de los sonidos, los cuales se conjugan dentro del mismo audiovisual.

Asimismo, e independientemente del tipo de producto del que se trate, generalmente la producción cuenta con las siguientes etapas<sup>29</sup>:

- *Preproducción*.- Comprende desde el momento en que nace la idea hasta que empieza la grabación. En esta etapa se elaboran los guiones, se establece el presupuesto, los contratos y recursos técnicos y humanos que se utilizarán.
- *Producción*.- Es la puesta y ejecución de todas las ideas pensadas y planteadas durante la preproducción. En la producción se realizan los llamados “planes de trabajo”, los cuales delimitan qué se grabará, quién estará presente en la grabación, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se hará.
- *Postproducción*.- Es la selección del material grabado, del cual se eligen tomas para su edición y montaje en conjunto con los sonidos y efectos que se puedan agregar o extraer al audiovisual.

Dentro de la producción se deben considerar los “estándares de producción”, que son los límites máximos de costos, tanto externos como internos; pues para éstos se considera el período de grabación, los días de la semana y la franja horaria que se asignará al producto.

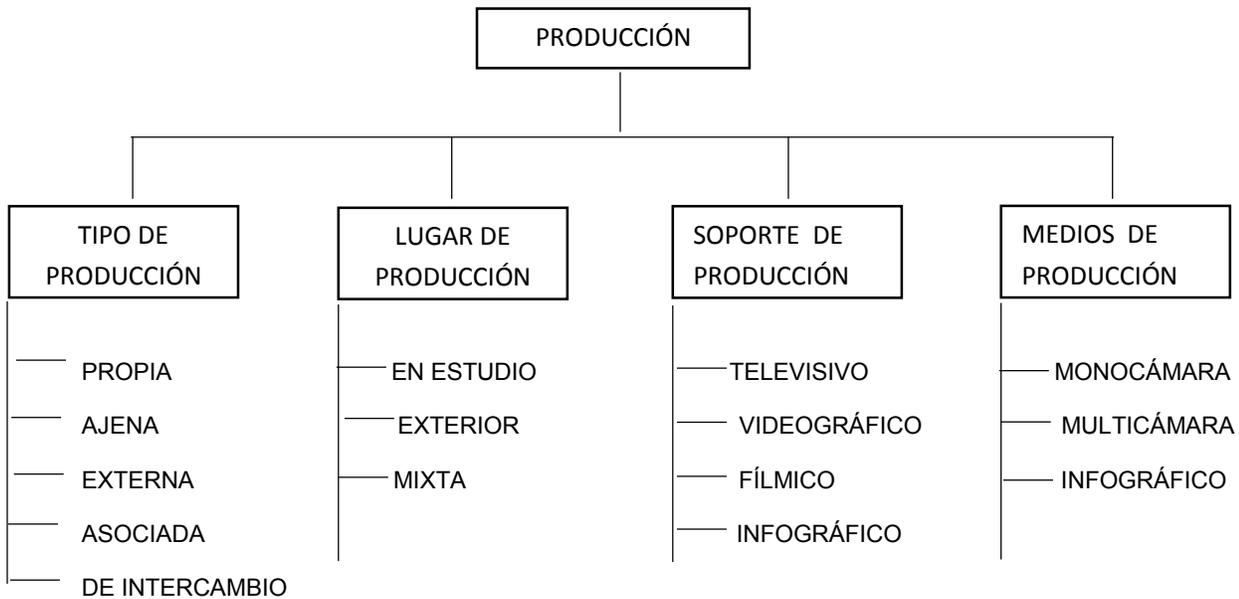
En el caso de la serie, el estándar de producción debe entenderse, además de los elementos antes mencionados, en función de cada capítulo.

La producción también clasifica su realización y emisión de acuerdo con elementos incluidos en el guión, la historia, o bien, recursos materiales con los que se

---

<sup>29</sup> S/autor, <http://producciondepiezasdecomunicacion.blogspot.mx/2012/07/preproduccion-produccion-y.html>, consultado el 14 junio 2014 a las 18:40 hrs.

cuenta. Jaime Barroso menciona que la producción se puede clasificar por su tipo de producción, lugar de producción, soporte de producción y medios de producción.



### *CLASIFICACIÓN POR TIPO DE PRODUCCIÓN*

Al igual que su división en la clasificación por forma de producción, la producción de la serie se divide en las categorías mencionadas en el esquema anterior; diferenciando la primera clasificación como la colaboración para realizar el producto, y esta como el resultado de dicha colaboración.

- Producción Propia.- Utiliza recursos económicos propios del canal o emisora.
- Producción Ajena.- Emplea recursos ajenos del canal o la emisora.
- Producción Externa.- Fuera de las instalaciones y con recursos ajenos.
- Producción Asociada o Coproducción.- Hay un convenio entre dos o más emisoras o canales; éstos tienen derecho de emisión del audiovisual.
- Producción de Intercambio.- No se emplean prestaciones financieras o económicas; sino que por mutuo acuerdo las emisoras o canales colaboran para su producción.

## CLASIFICACIÓN POR LUGAR DE PRODUCCIÓN

- *Producción en Estudio.*- Conjunto de producciones que se realizan dentro de las instalaciones del canal o emisora.
- *Producción en Exteriores.*- La producción se realiza fuera de un estudio.
- *Producción Mixta.*- Realización en estudio y en exteriores.

## CLASIFICACIÓN POR SOPORTE DE PRODUCCIÓN

- *Televisivo.*- Su característica fundamental es que todo cuanto se quiera mostrar (visual o sonoro), ha de producirse y captarse al momento de la realización, y todo efecto debe realizarse en el instante en el que se percibe.
- *Videográfico.*- Comprende el conjunto de las realizaciones que recurren al sistema de video, a sus posibilidades expresivas y operativas.
- *Fílmico.*-Producciones para televisión que recurren a las técnicas cinematográficas y al soporte fílmico.
- *Infográfico.*- Se apoya principalmente en los medios informáticos y de tratamiento digital.

## CLASIFICACIÓN POR MEDIOS DE PRODUCCIÓN

- *Monocámara.*- Implica el rodaje o grabación por planos (ya sea en orden o desorden, todo es cuestión de la producción y locaciones), para posteriormente recomponerlos en la etapa de edición o montaje.
- *Multicámara.*- Implica utilizar por lo menos dos cámaras; en este medio se puede recurrir al uso de un mezclador de imágenes a fin de obtener una continuidad secuencial y narrativa de las imágenes seleccionadas (montaje).
- *Infográfico.*- Recurre a la imagen generada por sistemas infográficos (digitales o por computadora).

En conclusión, en la producción el productor determinará a las personas que ocuparán cada uno de los puestos, y coordinará sus actividades para que el audiovisual se concluya con éxito en los tiempos determinados, además de que las

peculiaridades de cada medio van a configurar en cierta medida los procesos artísticos-tecnológicos.

## **1.2. EL ÁNIME**

La caricatura y la animación son una importante manifestación cultural de los países, ya sea como medio de expresión, lenguaje e incluso en ámbitos sociales, económicos y políticos. Debido a ello, las producciones de animación tuvieron la oportunidad de adquirir mayor apertura, llegando así a lugares que van más allá de sus fronteras; permeando en la programación televisiva de los países.

En la década de los ochenta y principios de los noventa, la televisión comenzó a presentar series de animación japonesas, las cuales causaron un gusto considerable entre algunos jóvenes. Dicho producto fue el llamado “ánime”, término que agrupa a los dibujos animados de procedencia japonesa, y hasta cierto grado, los elementos relacionados con los mismos<sup>30</sup>.

Cabe mencionar que en Japón dicho concepto tiende a utilizarse para referirse a la animación en general, pero en la apreciación occidental ha prevalecido el uso de dicho término para identificar toda producción japonesa de animación como tal; dejando de lado a las producciones extranjeras, a la cuales sólo se designa como “animación de tal país”.

Gracias a esto, el ánime se ha colocado como uno de los productos audiovisuales más consumidos, además de tomar en cuenta el formato y los contenidos inmersos en él, no obstante, ¿qué es el ánime y de dónde proviene?

---

<sup>30</sup> Samano Ensástegui, Edgar. (2012). *“Los fanáticos de la animación japonesa en el Distrito Federal, 2009-2010. Su interacción y patrones de consumo”*, Tesina de Licenciatura Sociología, México, FCPyS, UNAM, pág. 26.

### 1.2.1. DEFINICIÓN Y ANTECEDENTES

Como se comentó, *ánime* es una palabra que refiere a la animación creada en Japón, su etimología refiere a la transcripción al japonés de la palabra inglesa “*animation*”, (que viene siendo “*animeshon*”); lo que apoya la idea de acortar en término a “*ánime*”<sup>31</sup>; de igual manera Vanina Papalini indica que la palabra sólo hace referencia a la forma animada de un producto impreso, el *manga*<sup>32</sup>, concepto que tiene sus orígenes en la caricatura japonesa tradicional.

La caricatura japonesa data de principios del siglo XII, en donde las figuras recurrentes eran figuras antropomorfas cuya expresión se apegaban al uso religioso y místico. Poco después, la caricatura comenzó a adquirir otros usos, como la burla, la crítica social e incluso el erotismo. Las imágenes se incrementan y se comienzan a incluir los paisajes, las escenas de teatro y momentos de la vida cotidiana.

Posteriormente, en 1814, el artista del grabado japonés Katsuhiko Hokusai comienza a popularizar sus trabajos, a los que denomina “*manga*”, cuyo significado refiere a los ideogramas chinos *man* (involuntario) y *ga* (dibujo). En ellos se aprecia la combinación de palabras e imágenes, lo que traería consigo el significado actual de la palabra *manga*<sup>33</sup>.

Por lo tanto, dicha palabra significa caricatura, historieta o tira cómica. Dicho término se usó con normalidad a comienzos del siglo XX, aplicándose a la historieta narrativa cuya extensión oscila entre las 16 y 64 páginas, las cuales son publicadas por entregas en revistas semanales.

---

<sup>31</sup> Horno López, Antonio, Universidad de Granada, “*Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*”, <http://conadeanimacion.blogs.upv.es/investigacion/controversia-sobre-el-origen-del-anime-una-nueva-perspectiva-sobre-el-primer-dibujo-animado-japones/>, consultado el 23 enero 2015 a las 21:15 hrs.

<sup>32</sup> Papalini, Vanina, *Anime, mundos tecnológicos animación japonesa e imaginario social*, editorial La Crujía, Argentina, 2006, pág. 219.

<sup>33</sup> Puga Villanueva, Adrián. (2004). “*La animación japonesa: un documental para la serie de dibujos animados Serial experiments Lain (Japón, 1998) de Ryutaro Nakahara*” Tesis de Licenciatura Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, Pág. 4.

El manga tiene una forma particular de lectura: se lee de derecha a izquierda de arriba hacia abajo, además de poseer –en su mayoría- poco texto, pues apuesta a la imagen y sonidos onomatopéyicos impresos más que a los diálogos.

Es así que, gracias a la publicación de aspectos impresos, la animación japonesa se ve rodeada de material que puede ser mostrado a través de elementos audiovisuales, ganando adeptos y popularidad. Un ejemplo de esto es Osamu Tezuka, creador del manga “Tetsuwan Atom”, también conocido como “Astroboy”. Tezuka configuró sus personajes y tramas por medio de otros contenidos similares, y posteriormente, ayudó a la creación de la forma animada de sus personajes, considerando a “Astroboy” como la primera serie animada de 20 minutos por capítulo.

Un rasgo importante en la colocación y reproducción del anime es su propuesta. La propuesta de animación japonesa, con referencia a la animación estadounidense, plantea nuevas situaciones y formas de ver un hecho o acontecimiento, lo que provoca un boom en el consumo, exportación e importación de dichos materiales.

El anime se ha popularizado gracias a que contiene diferentes representaciones simbólicas, ya sean letras, palabras, sonidos y formas de contar las historias. Resalta el desenvolvimiento de las situaciones y la orientación de la percepción a través de la conducta o forma de ser de los personajes, así como de las situaciones que presentan; es por ello que, para constituirse y clasificarse como una obra audiovisual de esta “corriente”, posee determinadas características.

### 1.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL ÁNIME

Para comenzar, la mayoría de estas producciones se basan en mangas o novelas, no obstante, existen aquellas ideas creadas originalmente para la animación; además de esto, el anime se caracteriza por 4 puntos básicos: La trama, el diseño de animación, el diseño de personajes y la banda sonora.

- 1) *TRAMA*.- Refiere al cuerpo de la historia, se busca establecer conexiones causadas entre los distintos elementos de la narración; además, la mayoría de las tramas pueden pasar de lo simple a lo complejo.

El desarrollo de la trama se da a lo largo de cierto número de episodios, con la opción de incluir conceptos complejos como la existencia, el amor, el autoestima, entre otros. Cabe resaltar que puede recurrir a elementos fantásticos o de la vida real.

- 2) *DISEÑO DE ANIMACIÓN*.- Incluye las técnicas aplicadas en el desarrollo de la producción, tales como el *storyboard*, el doblaje de los personajes, el diseño de fondos y personajes, la banda sonora, etc. Se destaca el uso de ángulos y simulación de movimientos de cámara, así como cambios de encuadre para otorgarle mayor expresividad y profundidad a la historia o momentos dentro de la misma.

- 3) *DISEÑO DE PERSONAJES*.- Se define como “el proceso mediante el cual un dibujante diseña el aspecto del cada personaje en una producción animada”<sup>34</sup>. Dentro del mismo se considera la personalidad del personaje, sus cambios de humor, las diferentes expresiones faciales y corporales que lo anterior provoca; además de la apariencia física.

---

<sup>34</sup> S/autor, *Glosario*, <http://www.mangaml.com/anime/glosario.htm>, consultado el 29 junio 2014 a las 20:45 hrs.

En el último punto, la apariencia física, se consideran los siguientes elementos: los ojos, la cara, el cabello, el cuerpo y la vestimenta.

- Los ojos tienden a ser grandes y exagerados, definidos y con gran variedad de colores. Los ojos buscan acentuar la personalidad y emociones del personaje, pues otorgan mayor posibilidad de expresiones faciales, no obstante, hay directores, estudios o animaciones que no recurren al bosquejo de ojos grandes, y dibujan de otra manera los mismos sin perder el detalle. Lo anterior se debe en gran medida al género, o bien, al estilo del dibujante.



Figura 3. Ran, del anime “Detective Conan”. En ella se aprecian los ojos con más detalle en el brillo, además del tamaño exagerado de los mismos.<sup>35</sup>



Figura 4. Nanako, de la serie “Las flores del mal”. Se observa el cambio en el tamaño de los ojos, manejando proporciones más realistas; sin perder el brillo de los ojos que caracterizan al anime.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Gosho Aoyama/ Detective Conan (Meitantei Konan) ©/ Tokyo Movie Shinsha. Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/303922674824575019/>

<sup>36</sup> Shuzo Oshimi/ The Flowers of Evil (Aku no Hana) ©/ Zexcs. Fuente: <http://populationgo.tumblr.com/post/52644962036/anime-review-flowers-of-evil-9-10>

- La cara tiende a poseer la nariz y boca pequeñas, pero como en el caso de los ojos, depende del género o del dibujante las proporciones que éstas tendrán. Dentro de ella se observan la variedad de expresiones y cambios faciales; los cuales se usan para denotar estados de ánimo y pensamientos.



Figura 5. Sakura, la protagonista de la serie “Sakura Card Captor”. En diferentes situaciones que se presentan a lo largo de la serie, se observan los cambios de expresiones de los personajes en relación con su personalidad, ideología, o acontecimientos que se suscitan a su alrededor.<sup>37</sup>

- El cabello tiene una variedad de peinados, colores y volumen en relación con la personalidad del personaje o de la situación en la que éste se encuentra. En ocasiones, los personajes se definen por un peinado o color de cabello específico.
- El cuerpo posee muchas formas y proporciones, tomando en consideración la historia y los personajes que se animan. Generalmente las proporciones corporales son “normales” (aproximadamente 7 cabezas), sin embargo, éstas pueden modificarse en relación con la historia, elementos narrativos o personalidad del personaje; haciendo más grande o más pequeño el cuerpo, lo que implica que el mismo puede ser más delgado o más ancho.

---

<sup>37</sup> CLAMP/ Card Captor Sakura ©/Madhouse. Fuente: <http://alerkina2.deviantart.com/art/Sakura-Angry-Render-357656247>

Algunos ejemplos de tipos de cuerpo son: el SD o “*superdeformed*”, el cual es más pequeño y rechoncho que su contraparte normal, caracterizando las manos y pies más anchos en comparación con los brazos o el torso; el *chibi*, que no modifica las proporciones, si no que se dibuja a menor escala; el tipo normal que corresponde a las medidas ya mencionadas, y el tipo estilizado; en el que se muestran cuerpos altos, delgados, con una cabeza pequeña proporcional al tamaño del cuerpo<sup>38</sup>.



Figura 6. Kurogane del anime “Tsubasa Reservoir Chronicles” es uno de los protagonistas que muestran el tipo de cuerpo estilizado: se observa el cuerpo delgado y alto, con la cabeza más pequeña que el resto del mismo. Del lado derecho se observa una versión chibi del mismo personaje, con las proporciones correspondientes a menor escala.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Ozawa, Tadashi, *Cómo dibujar anime. 1 El diseño de personajes*, editorial Norma, Barcelona, 2001, pág. 24-25.

<sup>39</sup> CLAMP/Tsubasa Reservoir Chronicles ©/ Bee Train. Fuente: <http://endless-eclipse.foroactivo.com/t1401-black-steel-dragon> (Apartado: spoiler ropas formales).

- La vestimenta o vestuario complementa la psicología y personalidad del personaje, además de adaptarse a los diferentes cambios de escenas o situaciones dentro de la trama. Generalmente tiende a caracterizar a los personajes, identificándolos por medio de su uso y aparición. Muchas veces se emplea vestuario que vaya *ad hoc* con el tiempo o época del anime (si es una representación del Japón feudal o si resultar ser una historia de soldados, etc.).

4) **BANDA SONORA.**- Es el sonido, tanto en melodías, canciones, diálogos y acompañamientos que van de la mano con el anime. En su mayoría se vincula con la industria musical del pop y rock de Japón, por lo que no resulta extraño encontrar agrupaciones musicales o cantantes famosos interpretando temas para determinadas series.

La música que se incluye en el anime contiene por lo menos 7 variables respecto a su banda sonora:

- **Opening o apertura:** Es una melodía o canción con la que inicia cualquier anime, en ella aparecen los créditos iniciales y es acompañada de una animación que suele caracterizar a la serie.
- **Ending o clausura:** Esta melodía o canción se emite al final del capítulo o producto; al igual que el opening, se acompaña de una animación en la cual aparecen los créditos finales.
- **Soundtrack:** Canciones o melodías que ambientan y suelen acompañar las escenas. Dependiendo del producto, director y presupuesto; puede recurrirse a composiciones realizadas por orquestas, o bien, a emplear sintetizadores que se encuentran en las cabinas y estudios de postproducción.
- **BGM o Background Music:** Son pistas musicales pequeñas que no tienen la duración necesaria para considerarse una canción. Suelen durar de 10 a 20 segundos, se utilizan para acompañar escenas o situaciones de determinados personajes.

- *Bonus o extras*: Canciones compuestas especialmente para la animación, pero que no aparecen en ésta. Pueden ser piezas inspiradas en la serie, o bien, canciones pensadas desde el punto de vista de un personaje; las cuales pueden ser interpretadas por el actor de doblaje de determinado personaje.
- *Incidentales*: Es toda aquella música instrumental, y efectos de sonido que se incluyen en la animación.
- *Drama narrativo*: Pistas de diálogos entre dos o más personajes que incluyen ambientes y atmósferas; en ellos se aprecia la actuación de los actores de doblaje dando vida a los personajes sobre una base argumental original que tiene que ver o no con la serie.
- *Actores de doblaje*: Aunque no se consideran como banda sonora, la expresión y matices que éstos otorgan a los personajes con su voz implica una clara asociación con el sonido y su característica principal: la interpretación. En Japón, esta profesión es reconocida y bien remunerada debido a la importancia cultural que implica.

Un factor importante en el anime, además de su duración dependiendo del tipo de serie, son los cortes comerciales. La transición para éstos se conocen como *eyecatch* y son pequeñas secuencias animadas o fijas que anuncian la llegada de los intermedios (comerciales), así como el retorno al audiovisual.



Figura 7. *Eyecatch* de la serie “Fullmetal Alchemist Shintetsu”, en ella se muestra a uno de los protagonistas de la serie.

Los eyecatch sirven para otorgar una pausa.<sup>40</sup>

Es de esta forma que este tipo de producto audiovisual se distingue de sus homólogos de otros países; pues dentro de ellos también se considera la historia o referentes culturales del país de origen, o bien, las relaciones que Japón tienen con otras naciones. Por ejemplo, se tiende a circunscribir a países como Alemania o Italia dentro de algunos contenidos, no obstante, éstos pueden ser o no representados como aliados debido a las situaciones sucedidas durante la Segunda Guerra Mundial.

A pesar de todo, el anime ha sido y sigue siendo una forma de expresión y distracción para aquellos públicos que los consumen, pues según Edgar Samano en su tesina “Los fanáticos de la Animación Japonesa en el Distrito Federal, 2009-2010. Su interacción y patrones de consumo” indica que dicho producto es un instrumento de difusión cultural que permite observar diversas perspectivas de un mismo fenómeno y con ello surgen nuevas perspectivas de comunicación e

---

<sup>40</sup> Hiromu Arakawa/FullMetal Alchemist Shintetsu©/BONES. Fuente: <http://deetersthebrotherhoodfangirl.blogspot.mx/2010/04/eyecatches-ep-1-10.html>

interacción social<sup>41</sup>. Debido a ello, gran importancia radica en la producción y distribución del mismo.

### 1.2.3. PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN

El anime le ha dado la vuelta al mundo, y como toda producción posee una serie de elementos que lo caracterizan en su creación y manera de transmitirse. El comienzo de todo proyecto de animación consta de un realizador, productor o cliente que apele a la creación y desarrollo del mismo, el cual se encargará de la planificación de la obra.

En este caso podemos encontrar por lo menos 5 tipos de planificadores, los cuales pueden pedir la realización de determinada serie, siendo ésta una adaptación de manga o novela visual, una creación original o bien una animación producida por un agente externo para comercializar su producto.

De esta manera se cuenta con: 1) Productores o autores originales de la serie, que puede ser adaptada o de creación original; 2) Agencias de producción donde un agente externo solicita la creación del material; 3) Compañías de anime que se dedican exclusivamente al ámbito, 4) Estaciones de televisión, producción interna que lanzan animes exclusivos pertenecientes a su cadena (como TV Tokyo, WOWOW, TV Asahi, entre otras) y 5) Empresas de juguetes y videojuegos, cuyo objetivo es crear y distribuir parafernalia de distintas animaciones, y que pueden aliarse con las agencias de producción.

En cada una de estas planificaciones se debe contar con los siguientes puestos dentro de la producción<sup>42</sup>:

- **Coordinador de producción.-** Organiza al equipo y los calendarios de producción para permitir que el trabajo se haga “sin sobresaltos”.

---

<sup>41</sup> Samano Ensástegui, Edgar. (2012). “Los fanáticos de la animación japonesa en el Distrito Federal, 2009-2010. Su interacción y patrones de consumo”, Tesina de Licenciatura Sociología, México, FCPyS, UNAM, pág. 6.

<sup>42</sup> Satoshi Kon (Director). (2004). *Paranoia Agent*. Capítulo 10. Japón. (Serie de televisión: Anime). Estudio Madhouse, cadena televisiva WOWOW.

- **Director de animación.-** Lo habitual es que haya varios animadores, por lo tanto los dibujos a veces son diferentes. Él introduce las correcciones para unificarlos y darles consistencia.
- **Director artístico.-** Es el encargado de los fondos, incluso puede llegar a determinar la calidad del producto.
- **Director fílmico.-** Responsable de cada episodio. Ajusta la coordinación de los movimientos y su continuidad, las escenas y el balance de todo el conjunto.
- **Director de fotografía.-** Se encarga de combinar los fondos, tomar fotografías de forma sucesiva para que parezca que las imágenes están animadas, aplicar los efectos a la imagen y a editar los gráficos en la computadora.
- **Director de sonido.-** Coordina todo lo relacionado con el audio: la música, efectos, actores de doblaje.
- **Diseñador de personajes.-** Se encarga de crear los diseños básicos de los personajes que los animadores usarán cuando dibujen.
- **Estilista de color.-** Elige los colores de los personajes y de los objetos pequeños.
- **Guionista.-** Escribe los capítulos, diálogos, etc. Es quien guía los capítulos.
- **Productor ejecutivo.-** Reúne el capital, calcula los presupuestos y determina los salarios que tendrá el equipo.
- **Supervisor de producción.-** Organiza los calendarios de producción en conjunto con el coordinador, también organiza el número de episodios para llegar a las fechas de entrega.

El proceso que se sigue es el mismo que se presenta en cualquier obra de carácter audiovisual o producción, tomando en cuenta los costos, tiempos y duración del proyecto. Debido a la gran cantidad de productos impresos o ideas originales, este tipo de producciones se han visto multiplicadas, y con ello el surgimiento de las ya mencionadas “compañías de anime”; las cuales se dedican a la realización

exclusiva de este tipo de productos. A continuación se mencionan algunas de las compañías más sobresalientes en este ámbito<sup>43</sup>.

### COMPAÑÍAS DE ÁNIME

Nombre de la compañía	Año de fundación
ANIPLEX	1997
Bee Train	1997
BONES	1998
Eiken	1952
GAINAX	1981
Gonzo	1992
J.C. Staff	1986
Kyoto Animation	1981
Madhouse	1972
Manglobe	2002
Nippon Animation	1975
Production I.G.	1987
Satelight	1995
Studio 4°C	1986
Studio Ghibli	1985
Studio Nue	1972
Studio Pierrot	1979
Sunrise	1972
Tatsunoko	1962
Toei animation	1956
TMS Entertainment	1964

<sup>43</sup> Wikipedia, la enciclopedia libre, Anime, <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el 12 agosto 2014 a las 20:00 hrs.

Dichas compañías pueden tener convenios entre ellas, con algunas productoras o ser subsidiarias<sup>44</sup> de otras empresas; tal es el caso de ANIPLEX con la compañía *Sony Music Entertainment Japan*. De cualquier forma, los productos realizados deben ser presentados y comercializados de alguna manera. Esto da paso a la difusión, que se entiende como la propagación y divulgación de contenidos, conocimientos, actitudes, etc.

El propósito principal es dar a conocer estas obras a través de distintos formatos y medios; mientras que la distribución<sup>45</sup> hace referencia a la división o designación de algo a varias personas, dando a cada uno lo que le corresponde, además de ser el reparto de un producto a aquellas empresas, canales o sociedades que comercializarán con el mismo.

## FORMATOS DE DIFUSIÓN

- **Serie de Televisión.-** Suele presentarse un episodio por semana en temporadas de 13 ó 26 capítulos por motivos de calendario. Duran media hora y al igual que todos los programas de televisión hay cortes comerciales.
- **Original Video Animation (OVA).-** También conocidas como “*Only Video Available*” (sólo disponible en video), este formato está destinado para el consumo casero, pues normalmente no se emiten en televisión. Su duración puede variar entre 45 minutos a 1 hora y en ocasiones presenta complementos de la historia o finales alternativos.
- **Película.-** Largometrajes producidos por las compañías, pueden ser historias originales basadas en algún manga o serie de anime; en ellas se pueden presentar historias alternativas o un tiempo establecido de la serie. Suelen durar de 50 minutos a 2 horas.

---

<sup>44</sup> Una subsidiaria es una entidad que se encuentra bajo el control de una empresa separada. La empresa dominante es conocida como la casa matriz. En cualquier caso, la casa matriz tiene el control cuando tiene más de la mitad de los derechos de voto de la subsidiaria, dándole autoridad sobre las decisiones financieras y operativas.

Dennis Hartman, *¿Qué son las compañías subsidiarias?*, La voz de Houston, 2014, <http://pyme.lavoztx.com/que-son-las-compaas-subsidiarias-5881.html>, consultado el 13 agosto 2014 a las 21:55 hrs.

<sup>45</sup> *Real Academia de la Lengua Española*, <http://lema.rae.es/drae/?val=distribución>, consultado el 13 agosto 2014 a las 22:10 hrs.

- **Especiales de televisión.-** Generalmente se transmiten por televisión en días feriados o durante el cambio de estación; a veces se emiten después de terminado un anime. Puede o no tener una relación con la trama de la serie, sin que se trate de una continuación. A veces presenta versiones alternas de la historia principal, escenas de la serie desde otro punto de vista o escenas y personajes nuevos o inesperados.
  
- **Original Net Animation (ONA).-** Es la animación creada para Internet. Su duración y diseño es especial debido a que apela a su difusión y distribución en Internet.

## MEDIOS DE DIFUSIÓN

- **Televisión.-** Se entiende como el sistema de transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia; además de incluir aquellas cadenas o empresas que se dedican a la transmisión de diversos contenidos. Por ejemplo, TV Asahi, TV Tokyo, WOWOW, etc.
  
- **Cine.-** Refiere a la proyección y rápida sucesión de imágenes fijas que a través de registros de momentos ligeramente distintos del anterior crean la ilusión de movimiento; el cual puede estar o no sincronizado con sonido. De igual forma, se designa a las salas en donde dichos materiales u obras son proyectadas.
  
- **Video.-** Es un soporte que se emplea para la grabación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. Pueden ir o no acompañadas de sonido y para su reproducción se requiere del uso de otros aparatos (videocasetera, DVD, Blu-ray, etc.).

- **Internet.-** Es un conjunto de redes descentralizadas que permite la interconexión de computadoras a través de un conjunto de protocolos. En dicha red se pueden encontrar diversos contenidos; por lo tanto se puede recurrir a páginas web especializadas que se dedican a la transmisión de este tipo de contenidos (tal es el caso de *Animeid*, *Rey Anime*, etc.) O bien, de sitios que albergan en su haber videos (como YouTube, Dailymotion, Vimeo, etc.).
  
- **Aparatos electrónicos.-** En este aspecto se habla sobre todos aquellos dispositivos que funcionan como transmisores y a la vez como soporte de este tipo de contenidos. Entre ellos encontramos los teléfonos celulares, consolas de videojuegos, tarjeta de memoria y USB, computadoras, etc.

### 1.3. ANIME Y SUS DIVISIONES

El anime, al igual que otros productos de corte audiovisual, se ha constituido a través de diversos temas y puntos de vista sobre algún acontecimiento; es por ello que dentro de las series podemos encontrar parte de los géneros que en otras obras se muestran con mayor regularidad, como la acción, aventura, drama, comedia, etc. No obstante, se destaca en este ámbito la división de géneros entre el público al que va dirigido (demografía) y los temas que se presentan (temática). A pesar de esto, gran parte de las series de anime pueden incluir dos o más géneros por lo que el mercado no es exclusivo para un solo tipo de público.

### 1.3.1. GÉNEROS DEMOGRÁFICOS<sup>46</sup>

- **Kodomo.**- Significa Niño y como su nombre lo dice, se enfoca al público infantil. Por ejemplo: *Hamtaro, Hello Kitty, Marco*.
- **Shonen.**-“Muchacho”. Anime para preadolescentes y adolescentes que incluyen combates y valores como la amistad y el trabajo en equipo. Ejemplo: *Saint Seiya (o Caballeros del Zodiaco), Prince of Tennis, Dragon Ball*.
- **Shojo.**- “Muchacha”. Se enfoca a las mujeres preadolescentes y adolescentes, cuyo tema principal puede derivar en el amor y la amistad. Por ejemplo: *Candy Candy, Sandy Bell, Sailor Moon*.
- **Seinen.**- Series dedicadas a hombres adultos por su alto contenido de violencia, actos o escenas sexuales, ámbitos psicológicos, etc. Algunos ejemplos son: *Hellsing, Monster, Aika*.
- **Josei.**- Es la contraparte del seinen, aunque no por eso deja de tocar los mismos temas que su homólogo. No obstante, al ser dirigido hacia mujeres, todos los elementos vistos se consideran desde la perspectiva femenina. Por ejemplo: *Nana, Emma, Honey and Clover*.

---

<sup>46</sup>S/A, Lexicon, <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php>, consultado el 23 enero 2015 a las 22:40 hrs.

### 1.3.2. GÉNEROS TEMÁTICOS<sup>47</sup>

- **Aventura.-** En él se describen y muestran mundos fantásticos, donde un héroe debe cumplir una misión. Ejemplo: *Hunter X Hunter*.
- **Acción.-** Toda la trama gira en torno a las experiencias que el protagonista o el grupo realizan, generalmente en ambientes y situaciones extremas. Ejemplo: *Baccano!*
- **Artes marciales.-** Muestra principalmente las batallas y el crecimiento de los personajes a lo largo de su entrenamiento. Ejemplo: *Katanagatari*.
- **Bishonen.-** Significa “hombre joven y guapo”, la historia puede tener varios temas, pero siempre con hombres atractivos. Ejemplo: *Vampire Knight*.
- **Cambio de género o gender bender.-** Dentro de él se observa la transformación de un hombre a mujer o viceversa, ya sea por medios sobrenaturales, o bien, por el hecho de cambiar las actitudes y la ropa para conseguir algo. Puede tener una orientación heterosexual, bisexual u homosexual. Ejemplo: *Ranma ½*.
  
- **Ciencia ficción.-** Relata posibles acontecimientos desarrollados en un marco imaginario, en tiempos alternativos a la realidad conocida o en un tiempo pasado, presente o futuro que narra viajes interestelares, cambios en la humanidad a causa de mutaciones, robots, realidad virtual, existencia de civilizaciones alienígenas, etc. Dentro de este género se encuentra inmerso el *Cyberpunk*, que sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. Ejemplo: *Ghost in the Shell*.

---

<sup>47</sup> Olgún, Domínguez, Minerva, “El contenido violento de los dibujos animados (anime) en la televisión abierta y su posible relación con el comportamiento de los niños de 6 a 12 años .Estudio de caso de la escuela Luis Guevara Ramírez del turno matutino en la Delegación Iztapalapa”, Tesis de Licenciatura Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, pág. 31-33.

- **Comedia.-** Historias y situaciones cómicas que apelan a las risas del público. Ejemplo: *Arakawa under the Bridge*.
- **Cocina.-** Los alimentos y la forma en cómo se preparan es su principal objetivo.- Ejemplo: *Yumeiro Patissiere SP Professional*.
- **Demonios.-** Habla acerca de éstos y su vida o de las relaciones que establecen con los seres humanos. Ejemplo: *Chrono Crusade*.
- **Deportes.-** Enfatiza la práctica de éstos y el trabajo en equipo. Ejemplo: *Slam Dunk*.
- **Doujinshi.-** Se consideran como trabajos de aficionados, normalmente, el dibujante de doujinshi se basa en un manga o un anime de moda e incluye personajes propios incluso los personajes originales de la serie. Las historias consisten en una parodia o historia original con los personajes del manga o anime dado.
- **Drama.-** Representa los conflictos de la vida humana a través de los diálogos y las escenas. Pueden tener un final trágico. Ejemplo: *AIR TV*.
- **Ecchi.-** Muestra relaciones interpersonales de corte erótico sin llegar a lo explícito. Ejemplo: *B gata H kei*.
- **Estudiantes o josei.-** La vida escolar y sus relaciones son el principal interés. Ejemplo: *Azumanga Daioh*.
- **Fantasía.-** Los elementos y seres mágicos son su principal componente. Ejemplo: *Mirmo Zibang*.
- **Game.-** Trata acerca del desarrollo de algún juego en específico. Ejemplo: *Hikaru no go*.
- **Gore.-** Series que poseen altos grados de violencia gráfica, donde puede observarse la sangre y desmembramiento de partes o cuerpos. Ejemplo: *Gantz*.
- **Harem.-** Muchas mujeres son atraídas por un mismo hombre o viceversa. Ejemplo: *School Days*.
- **Hentai.-** A diferencia del Ecchi, aquí se muestran relaciones o situaciones sexuales explícitas. Ejemplo: *Aki sora*.

- **Histórico.-** Utiliza elementos, situaciones o personajes históricos para su desarrollo. Ejemplo: *Rurouni Kenshin*.
- **Horror.-** Apela a estremecer el sentido del temor en el espectador a través de la historia, personajes o contexto. Ejemplo: *Monster*.
- **Kemono.-** Humanos con rasgos de animales o viceversa. Ejemplo: *Inuyasha*.
- **Loli.-** Trata el romance y la tensión sexual que se ejerce entre una niña y un personaje adulto. Ejemplo: *Kodomo no jikan*.
- **Magia.-** Los personajes principales adquieren habilidades sobrenaturales a través del uso de artefactos mágicos, por medio de criaturas mágicas o por el hecho de que poseen poderes latentes que no habían sido despertados. Ejemplo: *Card Captor Sakura*.
- **Mecha.-** Habla principalmente del desarrollo de robots y todo aquello que con ellos se relacionen. Ejemplo: *Cybuster*.
- **Médico.-** Temas que refieren a la salud o que contengan elementos circunscritos a ésta, como los doctores, enfermeras, etc. Ejemplo: *Hanbun no Tsuki ga Noboru Sora*.
- **Meitantei o detectives.-** Son historias policíacas con misterio que apelan a hallar al culpable o resolver un enigma a través de las numerosas pistas que encuentra el o los personajes. Ejemplo: *Detective Conan*.
- **Militar.-** Trata sobre situaciones de guerra o elementos bélicos. Ejemplo: *Full Metal Panic!*
- **Musical.-** La música es el tema a destacar en este género. Ejemplo: *Nodame Cantabile*.
- **Post-apocalipsis.-** La historia se desarrolla en un mundo que ha sido devastado, o bien, ha sufrido grandes transformaciones sociales. Ejemplo: *Highschool of the Dead*.
- **Psicológico.-** Los elementos psicológicos recaen en la historia o mente de los personajes y sus conexiones. Ejemplo: *Paranoia Agent*.
- **Romance.-** Relaciones de corte romántico que se desarrollan a lo largo de la serie. Ejemplo: *Lovely Complex*.

- **Shota.-** Trata el romance y la tensión sexual que se ejerce entre un niño y un personaje adulto. Ejemplo: *Boku no piko*.
- **Shoujo ai.-** Romance homosexual entre mujeres. El contenido no es tan explícito. Ejemplo: *Strawberry panic*.
- **Shonen ai.-** Romance homosexual entre hombres. Al igual que el shoujo ai no es explícito. Ejemplo: *Junjou Romantica*.
- **Sobrenatural.-** Ánimes cuya temática abarca desde dimensiones paralelas a fantasmas y demonios. Ejemplo: *Jigoku Sensei Nube*.
- **Survival game.-** Trata de varios personajes que por “X” motivo se ven obligados a participar en un juego de supervivencia ya sea matándose entre compañeros o haciendo equipo con otras personas. Ejemplo: *Mirai Nikki*.
- **Tragedia.-** Historias dramáticas que suelen dar un giro inesperado y pueden acabar con la muerte de un personaje o acciones similares que infundan tristeza. Ejemplo: *Kimi ga nozomu eien*.
- **Vida cotidiana.-** La historia se basa en acontecimientos de la vida cotidiana, pueden ser o no cómicos. Ejemplo: *Kimi ni todoke*.
- **Virtual world.-** El desarrollo se da en un mundo virtual dentro de internet o con elementos relacionados a éste; ya sea un juego virtual, red virtual etc. Ejemplo: *Hack*.
- **Yaoi.-** Relaciones homosexuales entre hombres que traen consigo una fuerte carga erótica y en ocasiones sexual que se muestra explícitamente. Ejemplo: *Gravitation*.
- **Yuri.-** Es la contraparte del Yaoi: relaciones homosexuales entre mujeres. Ejemplo: *Kuttsukiboshi*.

Es de esta manera que a través del desarrollo de los productos audiovisuales, y en especial de la serie televisiva, los contenidos y forma de producción de los mismos han determinado ciertas prácticas mediáticas para la conformación de un esquema, cuyos elementos se han visto entrelazados y hasta cierto punto dirigidos, y con ello se ha configurado una nueva relación contenido-difusión; pues éstas no sólo han adoptado determinados formatos y medios para su difusión, ya no sólo se

presentan en “acción viva”, si no que han incluido a la animación; tomando en cuenta al anime como uno de los contenidos televisivos que más se ha difundido entre diferentes públicos y países.

#### **1.4. USOS Y GRATIFICACIONES DEL ANIME**

Como se comentó, el anime es una forma de expresión cultural en la cual convergen distintos puntos de vista sobre algún tema o situación en específico; lo cual lo lleva a situarse en un punto importante para la reflexión personal y colectiva. Es en esta perspectiva que surge la idea de cómo dicho material puede ser empleado para el beneficio o perjuicio de una persona; por lo tanto; el uso que la persona le dé a dichos contenidos se ve circunscrita a sus necesidades y búsqueda de satisfacción.

De esta manera, se habla sobre la teoría de los usos y gratificaciones. Dicha teoría se orienta al estudio de la forma en que los individuos usan y “afectan” a los medios, y con ello determinar las gratificaciones que las personas buscan encontrar en los mensajes de la comunicación colectiva<sup>48</sup>.

Lo anterior indica que la gente, “es consciente de sus preferencias y es capaz de articular las razones que la llevan a distintas pautas de recepción de contenidos ofertados por los medios”<sup>49</sup>; es decir, las personas seleccionarán los contenidos que satisfagan sus necesidades de información y esto naturalmente no será lo mismo para todos; por lo que la vinculación de la información mostrada en el mensaje y la que el individuo busca se verá afectada por procesos comunicativos selectivos relacionados con el material y su contenido.

El anime puede ofrecer gratificaciones importantes al mostrar de manera breve algunos conceptos o ideas que puedan estar relacionadas o no con el contenido del programa; por lo que el interés y la manera en cómo se reciben dependerá en gran medida que tan atractivo resulte el producto para el espectador. En este caso, la gratificación que se puede recibir es el aprendizaje y aumento del interés sobre

---

<sup>48</sup> Gallardo Cano, Alejandro, *Curso de teorías de la Comunicación*, Editorial Cromocolor, México, 1998, pág.95.

<sup>49</sup> Montoya Vilar, Norminda, *La comunicación audiovisual en la educación*, Ediciones del laberinto, Madrid, 2005, pág. 51.

algún tema gracias a la presentación y mensajes contenidos en la serie “Axis Powers Hetalia”.

“Recibimos tres educaciones diferentes o contrarias, la de nuestros padres, la de nuestros maestros y la del mundo.”

*Montesquieu*

## **CAPÍTULO 2: LA EDUCACIÓN INFORMAL**

La educación es un proceso que comienza con el nacimiento de los seres humanos y concluye con su muerte; no obstante, a nivel social continúa de forma permanente. Dicha educación puede ser considerada por tres factores importantes presentes en toda sociedad: La familia o nuestros padres, los maestros y por último el mundo que nos rodea. La educación que recibimos de nuestros padres es recibida en la familia; la de los maestros ha sido sistematizada y colocada en las escuelas, mientras que la educación del mundo es todo aquello con lo que lidiamos día a día.

Estos tipos de educación se conforman con elementos básicos como la exposición verbal acerca de algo, la demostración de lo mismo y el ejercer por sí mismo la actividad, para que a través de eso podamos aprender y corregir aquello que no va de acuerdo o que no conocíamos. Jean Cloutier menciona que el conocimiento humano no es un bien que se transmite sin cambio alguno, sino que se trata de un capital que aumenta conforme pasan las generaciones<sup>50</sup>.

Es, por lo tanto, una adquisición acumulativa del saber y el saber hacer.

### **2.1. DEFINICIÓN DE EDUCACIÓN**

La palabra “educación” suele utilizarse en diversos contextos y situaciones que apelan a la exposición y explicación de cómo realizar o llevar a cabo algo; no obstante, se debe reducir este aspecto para entrar de conformidad con el objeto a investigar.

“Educación” proviene de la raíz latina *educatĭo, -ōnis*, cuyo significado refiere a crear o criar algo, y a su vez aquélla refiere al latín *educāre* que implica la crianza y guía

---

<sup>50</sup> Cloutier, Jean. “La comunicación audio-escrita-visual”, en *Antología de ciencia de la comunicación*. Tomo I, UNAM-CCH, México, 1981 (pp.79-111).

de algo. Juan Manuel Díaz en su diccionario de pedagogía indica que educación es el “proceso permanente dirigido a la optimización de la persona en el ser, el conocer, el hacer y el convivir, mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar”<sup>51</sup>. También es un “conjunto de acciones e influencias deliberadas y sistemáticas cuya finalidad es desarrollar y cultivar armónicamente en la persona las facultades intelectuales, morales, sociales, estéticas, físicas y espirituales con vista al más completo desarrollo posible de su personalidad de manera que ello se constituya simultáneamente en un valor provechoso para la sociedad en la cual vive”<sup>52</sup>.

En el año de 1972 la Comisión Internacional para el Desarrollo de la Educación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés) señala que la educación “no puede considerarse como un proceso limitado en el tiempo y en el espacio confinado a las escuelas y medido por los años de asistencia a las mismas”<sup>53</sup>, por lo que la educación será entendida como un “proceso permanente que se extiende desde los primeros años de la infancia hasta la edad adulta y que implica, necesariamente, una gran variedad de métodos y fuentes”<sup>54</sup>.

Por lo tanto, “educación” también hace referencia al proceso de socialización de los individuos, pues éstos asimilan y adquieren ciertos conocimientos ya sea de tipo cultural o de manera conductual<sup>55</sup>, lo que apela a generar una serie de habilidades y valores de índole social, emocional e intelectual.

---

<sup>51</sup> Díaz Torres, Juan Manuel, *Diccionario general de Pedagogía y Anexos legislativos españoles*, Grupo editorial Universitario, España, 2006, pág. 40.

<sup>52</sup> *ídem*.

<sup>53</sup> Pastor Homs, María Inmaculada. Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *Revista española de pedagogía*. [en línea]. septiembre-diciembre 2001. Año LIX. N°220. Pág. 525-544. Consultado el 25 agosto 2014 a las 21:30 hrs. Disponible en : [https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/6010/mod\\_resource/content/0/PASTOR\\_HOMS\\_evolucion\\_de\\_concepto\\_de\\_educacion\\_no\\_formal.pdf](https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/6010/mod_resource/content/0/PASTOR_HOMS_evolucion_de_concepto_de_educacion_no_formal.pdf)

<sup>54</sup> *Ibíd.*, pág. 528.

<sup>55</sup> Definición. De, *definición de educación*, <http://definicion.de/educacion/>, consultado el 19 agosto 2014 a las 20:30 hrs.

Dentro del contexto de la educación se mencionan 3 tipos de educación, los cuales fueron definidos por Philip H. Coombs en su obra “La Crisis Mundial de la Educación”. Cada uno responde a necesidades o quehaceres específicos en relación con los educadores y educandos; aunque difieren en ciertos aspectos en cuanto a su desarrollo y práctica.

#### *TIPOS DE EDUCACIÓN DE PHILIP H. COOMBS*

- *Educación Formal.*- Es el “sistema educativo jerarquizado, estructurado, cronológicamente graduado, que va desde la escuela primaria hasta la universidad e incluye, además de los estudios académicos generales, una variedad de programas especializados e instituciones para la formación profesional y técnica a tiempo completo”<sup>56</sup>. Entonces, son todos aquellos sistemas educativos institucionalizados, con una planeación estructural y sistemática de la transmisión de determinados contenidos, cuyo propósito es lograr ciertos objetivos educativos y de aprendizaje.
- *Educación no Formal.*- Se define como “...cualquier actividad educativa organizada fuera del sistema formal establecido – tanto si opera independientemente o como una importante parte de una actividad más amplia – que está orientada a servir a usuarios y objetivos de aprendizaje identificables”<sup>57</sup>. Por lo consiguiente, remite a un programa educativo que no forma parte del sistema formal.
- *Educación Informal.*- Es aquella que no está institucionalizada y se encuentra de manera difusa, pues no tiene objetivos definidos y se encuentra a lo largo de la vida; por lo que resulta ser un proceso educativo sin planificación, y por ende, sin un orden. A pesar de ello, las personas adquieren y acumulan conocimiento, habilidades, actitudes y discernimiento mediante sus experiencias y su relación con el medio.

---

<sup>56</sup> Pastor Homs, María Inmaculada. Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *Revista española de pedagogía*. [en línea]. Pág. 527-528. Consultado el 27 agosto 2014 a las 20:30 hrs.

<sup>57</sup> *Ibidem*.

Es así que, a través de los tipos presentados, se puede expresar que la educación es un medio importante para instruirnos en la manera de pensar y aprender, por lo que nuestra relación con el medio resulta importante; por ello se ampliará la perspectiva sobre la educación informal y todo lo que ésta implica.

## **2.2. ANTECEDENTES DE LA EDUCACIÓN INFORMAL**

Como se mencionó, la educación informal forma parte de ese conglomerado de experiencias que todo ser humano vive a lo largo de su vida; no obstante, el planteamiento de ésta como una opción o recurso de aprendizaje se consideró a partir de una crisis en la educación a finales de los años sesenta.

Después de la conformación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el concepto de educación y educación informal comenzó a tomar forma en la Conferencia Internacional sobre Planificación de la Educación, en la que participaron 95 países y se llevó a cabo del 04 al 16 de agosto de 1967 en la Plaza Fontenoy, actual sede de la organización en París, Francia<sup>58</sup>. En la conferencia, dichos países recomendaron considerar la planificación de la educación como parte integrante del desarrollo general, no obstante, los distintos problemas económicos y políticos que surgen en los países en vías de desarrollo crean, hasta cierto punto, una crisis en las políticas educativas. Cabe destacar que dichos países buscan ampliar sus sistemas tradicionales de enseñanza, sin embargo, debido a los rápidos cambios socio-económicos y políticos, éstos no logran adaptarse; por lo que se pretende recurrir a otros sistemas o métodos que puedan ayudar y complementar a tales sistemas tomando en cuenta el terreno educativo.

De esta forma surge en el panorama educativo los conceptos de “educación formal, no formal e informal” que presenta en un primer acercamiento el señor Philip H.

---

<sup>58</sup> United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), *Historia de la Casa de la UNESCO*, <http://www.unesco.org/new/es/unesco/about-us/where-we-are/unesco-house/>, consultado el 27 agosto 2014 a las 22:44hrs.

Coombs, primer director del Instituto Internacional de Planificación de la Educación, institución que participó activamente dentro de la reunión; y a partir de ésta se derivó su obra “La Crisis Mundial de la Educación”<sup>59</sup>. El alta demanda de la educación y sus constantes y difíciles adaptaciones al contexto permean la aparición de alternativas educativas que coadyuvan al desarrollo del ser humano en sus funciones intelectuales y físicas.

Desde esta perspectiva, Coombs muestra que hay un reconocimiento claro y explícito de que existe otro sistema indefinido de enseñanza, que tal sistema es importante y merece más atención de la que se le ha dado hasta el momento. Dicho sistema incluye actividades que son altamente educativas e incluyen cosas tan comunes como leer revistas, ver la televisión, jugar con amigos, etc. Lo que resulta en la “educación informal”.

De igual manera, Coombs habla acerca de “aquellas actividades que se organizan intencionadamente con el propósito expreso de lograr determinados objetivos educativos y de aprendizaje”<sup>60</sup>, lo que puede definirse como “educación no formal”. Igualmente afirma que ese surtido de educación no formal y actividades de formación, deberían constituir un importante complemento de la enseñanza formal en el esfuerzo total de la enseñanza de cualquier país. Lo que significa que el concepto de educación no formal comprende toda actividad organizada, sistemática, educativa realizada fuera del marco del sistema oficial para facilitar determinadas clases de aprendizaje a grupos particulares de la población, sin importar si estos son niños o adultos.

Por otra parte, la educación informal es aquella que, en general, carece de organización y frecuentemente de sistema, y representa la mayor parte del aprendizaje total de la vida de una persona, incluyendo a las personas con un alto

---

<sup>59</sup> Valderrama, Fernando, *La UNESCO y la Educación: antecedentes y desarrollo*, <http://www.unesco.org/education/pdf/VALDERRA.PDF>, consultado el 27 agosto 2014 a las 22:48 hrs.

<sup>60</sup> Pastor Homs, María Inmaculada. Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *Revista española de pedagogía*. [en línea]. Pág. 525. Consultado el 27 agosto 2014 a las 23:30 hrs.

grado de escolaridad. Sin embargo, nos hallamos en una sociedad expuesta a incesantes cambios y la delgada línea que yace entre los conceptos no formal e informal podría ser confundida o traspasada de alguna forma; por lo que conviene ampliar la definición del término “informal”.

### **2.3. CONCEPTO DE EDUCACIÓN INFORMAL**

Como se ha mencionado, la educación informal es toda actividad que paulatinamente influye y aporta conocimiento a todo individuo sin que haya una intención de por medio. No obstante, se señalan 3 acepciones que contribuyen a ampliar el concepto citado.

- *Educación Informal según Philip H. Coombs.*- “Proceso a lo largo de toda la vida, a través del cual cada individuo adquiere actitudes, valores, destrezas y conocimientos de la experiencia diaria y de las influencias y recursos educativos de su entorno; de la familia y vecinos, del trabajo y el juego, en el mercado, la biblioteca y en los medios de comunicación”<sup>61</sup>.
  
- *Educación informal según María Teresa Yuren.*- “Proceso por el cual cada individuo, a lo largo de su vida, adquiere actitudes, habilidades y conocimientos. El individuo obtiene un aprendizaje por medio de la acumulación de experiencias en la vida cotidiana”<sup>62</sup>.
  
- *Educación informal según Ángel Licerias Ruíz.*- “Procesos educativos que tienen lugar en el transcurso normal de las relaciones sociales, de la vida cotidiana, y en los que las personas, de manera no organizada, asistemática y con frecuencia no intencional, adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento”<sup>63</sup>.

---

<sup>61</sup> Pastor Homs, María Inmaculada. Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *Revista española de pedagogía*. [en línea]. Pág. 527, Consultado el 28 agosto 2014 a las 21:35 hrs.

<sup>62</sup> Yuren Camarena, María Teresa, *Mujer, educación informal y valores*, Editorial Universidad Pedagógica, México, 1987 pág. 15.

<sup>63</sup> Licerias Ruíz, Ángel, “Medios de comunicación de masas, educación informal y aprendizajes sociales”. [en línea], [www.ub.es/histodidactica](http://www.ub.es/histodidactica), Consultado el 28 agosto 2014 a las 22:45 hrs.

Tomando las referencias citadas, se puede indicar que la educación informal es un proceso continuo y espontáneo; que permea de manera directa e indirecta en los individuos en donde no hay una mediación pedagógica. Sin embargo, algunos autores expresan que la educación informal posee una intención, aunque ésta no esté del todo aparentemente estructurada. Es en este marco que cabe resaltar las diferencias entre educación informal y educar a través de medios informales.

### **2.3.1. DIFERENCIAS Y APLICACIONES**

Las diferencias entre los tipos de educación se ponen de manifiesto al observar la intencionalidad y objetivo del proceso, además de incluir ciertas características inmersas dentro de las mismas, como las instituciones o los marcos de reglas a los que se sujetan. En la educación informal se observa la nula intención de educar a alguien; no obstante, algunos autores señalan que esto es erróneo y por el hecho de implicar actividades educativas se tiende a poseer una estructura e intención.

Es aquí donde se debe diferenciar entre la educación informal y el educar por medio de elementos informales. En primer lugar, se considera que la informalidad es un corpus de elementos desorganizados, lo que resulta en una “mezcla colectiva de saberes populares”; esto da como resultado una carencia de objetivos educativos específicos y por ende, su función primordial no es educar.

En segundo lugar, son las experiencias y los medios los que apelan a la toma de decisiones y a la búsqueda de soluciones ante posibles problemas o situaciones; las cuales pueden presentarse en cualquier contexto (académico, social, económico, etc.). Dichas experiencias poseen un potencial educativo al momento que el sujeto se ve involucrado en un proceso de aprendizaje y aplicación, puesto que piensa cuál de las posibilidades puede o no responder o remediar su situación.

En tercer lugar, los medios informales apelan a alcanzar un objetivo educativo definido mediante una serie de procedimientos “fuera” del marco institucional o formal; por lo que recurre a historias, marionetas, personajes, audiovisuales, planes educativos, temas específicos, entre otros; los cuales se presentan en la mayor parte de los medios de comunicación.

Cabe resaltar que las series que educan a través de medios informales son creadas para este fin, por ello dentro de sus contenidos se enlistan 3 puntos esenciales para su realización:

- La ayuda de un especialista.
- Manejo de contenidos y conceptos claves que se desean enseñar.
- Uso de elementos simbólicos (personajes, marionetas, etc.)

De esta manera, se “encamina” hacia un determinado punto al espectador, sólo que los contenidos y la enseñanza resulta agradable y amena gracias a la distribución y construcción del programa por medios informales.

En cuanto a la aplicación, se observa 3 posibilidades en las que ciertas series pueden ser empleadas para construir un corpus de conocimiento sin que ésta sea de índole educativa:

- 1) La serie no es de índole educativa, pero ayuda a educar.
- 2) La serie no es de índole educativa, pero configura un primer acercamiento.
- 3) La serie es de índole educativa y se utilizan medios informales.

*La serie no es de índole educativa, pero ayuda a educar.*

Un ejemplo de esto fue lo que sucedió en el Hospital Universitario de Marburgo en Alemania en 2012, donde el director del Centro de Enfermedades no diagnosticadas de dicho hospital, Juergen Schaefer; salvó la vida de un hombre de 55 años gracias a un episodio de la serie de TV “ Dr.House”. El médico recordó que en un capítulo de la serie sucedió un caso similar, y tomándolo como referencia, atendió al

paciente<sup>64</sup>. Posterior al caso, los médicos de dicho hospital comenzaron a utilizar la serie para enseñar a sus estudiantes de medicina.



Figura 8. Doctor Gregory House, protagonista de la serie médica “Dr.House”<sup>65</sup>

*La serie no es de índole educativa, pero configura un primer acercamiento.*

Un ejemplo de este tipo es la serie de anime Saint Seiya o “Los Caballeros del Zodiaco”. En ella se plantea la historia de un grupo de jóvenes guerreros denominados caballeros, cuyo protagonista principal es Seiya, quien porta la armadura de Pegaso. Estos guerreros luchan del lado de la diosa griega Athena reencarnada en la humana Saori Kido para proteger a la humanidad de las fuerzas del mal que quieren dominar la Tierra.

Todas las batallas y armaduras están inspiradas en los relatos, dioses y constelaciones griegas; lo que resulta ser un primer acercamiento hacia esa cultura, aunque no de una manera convencional. Lo anterior puede promover el interés del espectador por el contenido y los temas tratados.

---

<sup>64</sup> Prodigy MSN Vida y estilo, “Un capítulo de House salva la vida de un paciente en Alemania”, [en línea], <http://estilos.prodigy.msn.com/salud/un-cap%C3%ADtulo-de-house-salva-la-vida-de-un-paciente-en-alemania-8>, consultado el 31 agosto 2014 a las 23:30 hrs.

<sup>65</sup> David Shore/House M.D. ©/ FOX. Fuente: <http://hacerselacritica.blogspot.mx/2013/08/house-el-efecto-de-la-enfermedad-como.html>



Figura 9. Los doce caballeros de la armadura dorada, cada uno representa a una de las constelaciones del zodiaco.<sup>66</sup>

La serie es de índole educativa y se utilizan medios informales.

La serie o programa se vale de elementos informales para su adaptación y transmisión, con el expreso objetivo de educar al espectador en algún tema o concepto en específico. En este caso, Plaza Sésamo es una serie que comenzó sus transmisiones en 1972. En México, la serie presenta a Pancho, Abelardo y Lola, tres amigos que les gusta divertirse y aprender; y qué mejor que hacerlo a través de canciones, imágenes y personajes participando en la enseñanza de los conceptos.

En este caso, los medios informales son los protagonistas, las canciones y el uso de las imágenes. Resulta que Pancho, Abelardo y Lola son marionetas que interactúan entre ellos y con demás personajes (humanos o no) que viven en la Plaza “Sésamo” y mediante sus pláticas enseñan conceptos, palabras, números y demás a los niños. Una serie hecha con medios informales para educar.

<sup>66</sup> Masami Kurumada/ Saint Seiya©/Toei Animation. Fuente: [http://cafeteria.wocial.com/enfrentamientos/8718079/vs\\_interno\\_ss\\_seiya\\_kamei\\_vs\\_caballeros\\_oro](http://cafeteria.wocial.com/enfrentamientos/8718079/vs_interno_ss_seiya_kamei_vs_caballeros_oro)



Figura 10. Lola, Abelardo y Pancho, protagonistas

De la serie Plaza Sésamo.<sup>67</sup>

Dado lo anterior, es importante comprender que la dinámica educativa incluye a todos, pues integra permanentemente a los hijos, padres, maestros, comunidad, y por lo tanto, a los medios de comunicación.

## 2.4. LA EDUCACIÓN Y LA TV

El fenómeno de la comunicación dentro de los medios audiovisuales permitió la construcción de mensajes especializados y apoyados en dos elementos que configuran una nueva forma de percibir y reinterpretar los mensajes: la imagen y el sonido. Junto con esto, se comienzan a utilizar códigos sonoros y visuales, los cuales pueden ser percibidos simultáneamente.

Los medios audiovisuales -entre los que se encuentra la televisión- poseen componentes estructurales que determinan que su función en el proceso comunicativo sea mayor y más complejo que la de un mero canal de transmisión<sup>68</sup>. Como se dijo, se incluyen códigos sonoros y visuales, que resultan en una incidencia, negativa, positiva o “neutra”, hacia un mensaje o particularidad.

La televisión es uno de los medios audiovisuales que más se encuentran en los hogares, debido a su calidad de aparato receptor y reproductor, así como por los costos que ésta posee, abaratando el consumo de contenidos.

---

<sup>67</sup> John Ganz Cooney y Sesame Workshop/ Plaza Sésamo©/ Sesame Workshop. Fuente: [http://plazasesamo-elblog.blogspot.mx/2011/09/imagenes-de-plaza-sesamo\\_3412.html](http://plazasesamo-elblog.blogspot.mx/2011/09/imagenes-de-plaza-sesamo_3412.html)

<sup>68</sup> Rodino, Ana María, *Los medios audiovisuales y su uso en la enseñanza a distancia*, editorial Universidad Estatal a distancia, San José, 1987, pág. 20.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) indicó en su último censo que a nivel nacional existen 26, 048, 531 hogares con televisión<sup>69</sup>, de los cuales sólo 7, 558,855 cuentan con televisión de paga<sup>70</sup>.

El hecho de que la mayoría de los hogares cuenten con televisión proporciona una perspectiva acerca del papel socializador y educativo que ésta puede tener, además de las múltiples posibilidades que el espectador tiene para elegir entre variados contenidos. Por ello se recalca que, aunque de una forma más inconsciente e implícita, los medios siempre son educativos; ya que de una u otra manera “inciden” sobre el espectador, sobre lo que aprende y de la forma en la que lo hace.

Ángel Liceras señala que “los medios masivos de comunicación van cubriendo progresivamente funciones que anteriormente desempeñaba la institución familiar y supliendo otras que han venido desempeñando la educación formal”<sup>71</sup>. Por lo consiguiente, la televisión ha sido y es usada como una opción para la educación, ya sea que se presente en cualquiera de sus tres tipos: formal, no formal o informal.

Gracias al gran alcance que presenta la televisión, ésta resulta ser un instrumento de transmisión de conocimiento, cognoscitivo, emocional y social; además, cuando uno comienza a verla no cuenta con una instrucción previa de cómo hacerlo. Es por eso que el acercamiento del televidente o espectador es, hasta cierto punto, más natural.

Un ejemplo que se presenta en este ámbito, y parece ser una dinámica “social”, es la observación en conjunto o en familia de determinado programa de televisión. En esta dinámica se comparte tiempo y espacio, punto importante dentro de la formación educativa. Omar Rincón menciona que la televisión “ha sabido responder a la temporalidad hogareña, ha promovido relaciones afectivas con sus audiencias e identificaciones en sus públicos y se ha adaptado al tono de la conversación

---

<sup>69</sup> Banco de Información INEGI, “Viviendas particulares habitadas que disponen de televisión”, <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/biinegi/?ind=1003000021>, consultado el 31 agosto 2014 a las 19:30hrs.

<sup>70</sup> *Ibidem*.

<sup>71</sup> Lanceras Ruíz, Ángel, *op. cit.* Pág. 4.

diaria”<sup>72</sup>. Las conexiones que se forman con el espectador y que se presentan a través de “atractivas” historias, han llegado a perfilarse como “pedagógicas”. Es por ello que la televisión, a pesar de ser una alternativa de ocio y entretenimiento, también es una herramienta de apoyo.

El consumo de la tv (cuándo, cuánto y cómo) resulta importante para la aplicación educativa, y es gracias a la fuerza expresiva de la televisión (imágenes, música, movimientos, etc.) que los mensajes y contenidos proveen al espectador de 3 aspectos que inciden en sus relaciones sociales y en su formación educativa:

- 1) La forma de concebir el mundo.
- 2) La forma de atender y captar la realidad.
- 3) La forma de interactuar con su entorno.

---

<sup>72</sup> Rincón, Omar, *op. cit.* Pág. 22.

“Ah, con una pincelada se puede pintar un mundo maravilloso”.

*Feliciano Vargas (Italia del norte en Hetalia)*

### **CAPÍTULO 3: LA SERIE DE ENTRETENIMIENTO COMO VEHÍCULO DE EDUCACIÓN INFORMAL**

Es bien sabido que existen momentos históricos que deben ser recordados. Sean de buena o mala índole, dichas experiencias nos sitúan en el lugar, en la decisión y en la proyección que aquella decisión fue capaz de alcanzar, además de enseñarnos lo que sucedió antes de que nosotros formáramos parte de este mundo y de determinada sociedad.

De esta forma, el conocimiento del pasado, a través de estudios particulares y colectivos ha dado paso a largos procesos que buscan conectar, interpretar y reinterpretar ciertos acontecimientos; por lo que no es de extrañarse que en las artes (literatura, pintura, etc.) en la ciencia ( Historia y sus diferentes divisiones) e incluso en los medios de comunicación (radio, televisión, periódicos, etc.) la aparición, “reconstrucción” y “reinterpretación” de un conjunto de hechos se vean mediados y relatados de tal manera que permitan la comprensión y aprehensión de los mismos.

Es en este punto que, gracias a los diversos elementos circunscritos dentro de la misma Historia, la televisión y el cine no se hicieron esperar, y han generado gran cantidad de contenidos, series, programas y documentales alrededor de esos fenómenos; recalando en ocasiones sólo alguno de los factores que influyó en la consagración o final del mismo acontecimiento (política, económica, social, etc.).

La concepción y modos de operar durante la primera y segunda guerra mundial, así como las relaciones internacionales y conflictos de escalas “universales” resultaron interesantes para el diseñador japonés Hidekazu Himaruya, autor de la serie “Axis Powers Hetalia”, tema a estudiar en este apartado.

### 3.1. HETALIA: UN ACERCAMIENTO A LA HISTORIA

Como se mencionó, desde tiempos antiguos el hombre ha sentido la necesidad de conocer los acontecimientos del pasado para definir su propia identidad. De esta manera surge la ciencia de la Historia, cuyo principal objetivo es “buscar e investigar las leyes que permiten explicar la evolución de las relaciones entre los hombres, así como los fundamentos del origen y desarrollo de las sociedades”<sup>73</sup>.

Para Hidekazu Himaruya, las pautas acerca de ciertos actuares sociales en las naciones representó un paso importante para conformar la obra cumbre que lo llevó a la fama: “Axis Powers Hetalia” o simplemente “Hetalia”. Himaruya comenzó a dibujar Hetalia cuando se encontraba en la Escuela de Diseño Parsons en la ciudad de Nueva York<sup>74</sup>. En un principio, lo que él quería era crear un cómic sobre un inútil héroe que viviera en la ciudad de Nueva York, sin embargo; desechó la idea y reelaboró el concepto con la “personificación de algunas naciones”<sup>75</sup>.

“Axis Powers Hetalia” (o Potencias del Eje Hetalia) es una serie de manga escrito e ilustrado por Himaruya que posteriormente tuvo una adaptación al anime; éste comprende 3 temporadas más una película, debido a la popularidad y a las nuevas situaciones presentadas en el manga y blog del autor, se está produciendo una cuarta temporada.

La serie presenta una interpretación alegórica de eventos y hechos políticos e históricos, sobre todo de la Segunda Guerra Mundial. Dentro de la serie, los países participantes son representados como personajes humanos, cada uno con su propia imagen y personalidad de acuerdo con la nación representada. El nombre de la serie viene dado por los personajes que más aparecen en la ella (los países del eje), además de incluir la palabra japonesa “*Hetare*” (inútil)<sup>76</sup> y el nombre de Italia

---

<sup>73</sup> León Quintanar, Adriana, *Nueva enciclopedia autodidáctica estudiantil*, Editorial Programa educativo visual, Colombia, 1999, pág. 571.

<sup>74</sup> *Hetalia Archives* [wiki], “Hidekazu Himaruya”, [http://hetalia.wikia.com/wiki/Hidekaz\\_Himaruya](http://hetalia.wikia.com/wiki/Hidekaz_Himaruya), consultado el 05 septiembre 2014 a las 22:00 hrs.

<sup>75</sup> *Ídem*.

<sup>76</sup> Wikipedia, la enciclopedia libre, *Hetalia: axis powers*, [http://es.wikipedia.org/wiki/Hetalia:\\_Axis\\_Powers](http://es.wikipedia.org/wiki/Hetalia:_Axis_Powers), consultado el 06 septiembre 2014 a las 23:00 hrs.

junto a ésta. Por lo que Hetalia puede significar “Italia inútil”; puesto que el papel que tomó Italia durante la Segunda Guerra Mundial fue tildada de cobarde y dependiente.

De esta manera, Himaruya presenta situaciones y conflictos de escala mundial en pequeñas representaciones satíricas, cómicas y hasta cierto punto, mordaces.

### **3.1.1. ARGUMENTO Y CONTEXTO DE LA SERIE**

El argumento de la serie se basa en las relaciones sociales, políticas, económicas y bélicas que las diferentes naciones han presentado a lo largo de su existencia, no obstante, se aprecian capítulos que no especifican algún tipo de relación, tal es el caso de “Nekotalia”, en donde los países son representados como gatos. Los capítulos duran 5 minutos cada uno y en ellos se presentan las interacciones entre los diferentes países; sin embargo, los episodios no llevan un orden cronológico, por lo que pueden encontrarse aspectos relacionados en “desorden”.

Respecto al contexto de la serie, ésta se enfoca la mayor parte del tiempo, en sucesos que ocurrieron entre la Primera y Segunda Guerra Mundial, no obstante, se muestran otros hechos históricos como la Guerra de Independencia de Estados Unidos, la apertura de Japón a occidente, etc.

A pesar de eso, el autor marca el inicio de la serie con la aparición y caída del Imperio Romano, su desarrollo; así como parte de su conformación y división de territorios, especialmente de Italia en la parte norte y sur de su zona geográfica. Posteriormente, en el desarrollo de la serie, se observan algunas situaciones por las que han atravesado algunas naciones, entre ellas Italia, Austria, Hungría, Estados Unidos, etc.

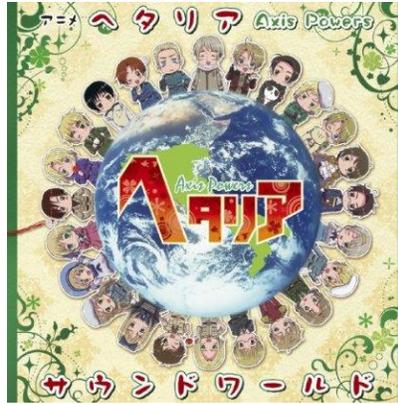


Figura 11. Cubierta del Cd de la primera temporada.<sup>77</sup>

### 3.1.2. FUNCIONES DEL HÉROE SEGÚN VLADIMIR PROPP

A pesar de la temática que maneja en anime, en la serie de Axis Powers Hetalia la acción narrativa se desarrolla entre todos los personajes; esto implica que el papel de protagonista y coprotagonista, así como los roles secundarios y de antagonicos son poco claros, dado que la participación de todas las naciones fue esencial para el desarrollo y desenlace de la guerra.

De esta forma, otorgando un papel preponderante de “héroe” a las naciones en los capítulos que éstas se presentan, se hace referencia a los estudios del ruso Vladimir Propp, los cuales hablan de la estructura de los cuentos de hadas rusos, que le permitieron crear una serie de funciones en la forma de narrar las historias. En esas funciones se engloban los puntos recurrentes que creaban una estructura constante, aunque no es necesario que todas las funciones aparezcan en los cuentos.

De esta manera, una de las funciones circunscritas a los cuentos es la del héroe. Según Propp, cada personaje posee una esfera de acción, la cual remite a su papel en mayor o menor medida para el cumplimiento del desenlace o actuar del protagonista. Existen 7 esferas de acción : 1) el agresor, 2) el donante (da un objeto

<sup>77</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia©/Studio DEEN. Fuente: <http://hetaliapowa.forumgratuit.org/t28-presentation-belgique>

mágico al héroe), 3) el auxiliar (ayuda al héroe), 4) la princesa y el padre, 5) el ordenante, 6) el héroe y 7) el antagonista<sup>78</sup>.

Es así que en la esfera de acción del héroe, los principales objetivos son la búsqueda, la reacción ante las exigencias, etc.

No obstante, Propp indica que a pesar de poseer su propia esfera, puede entrar en alguna dinámica que ofrezca alguna de las siguientes posibilidades del reparto<sup>79</sup>:

- **La esfera de acción corresponde exactamente al personaje.**- Esto significa que si el personaje resulta ser un auxiliar del héroe, sus acciones tendrán que ver con la forma en como lo ayuda.
- **Un solo personaje ocupa varias esferas de acción.**- Es decir, un personaje puede ser al mismo tiempo un auxiliar, un donante y un antagonista.
- **Una sola esfera de acción se divide entre varios personajes.**- Sin importar la personalidad de los personajes y su relación con los demás, todos pueden ser categorizados como héroes, auxiliares, donantes, etc.

Es gracias a la tercera posibilidad que en *Hetalia*, a pesar de encontrar en ocasiones disputas o roces entre los personajes, ninguno de ellos caerá en la clasificación de villano; puesto que todos comparten en determinados momentos la misma esfera, la del héroe.

---

<sup>78</sup> Propp, Vladimir, *Morfología del cuento*, Editorial Akal, Madrid, 2007, pág. 107-108.

<sup>79</sup> *Ídem*.

### 3.2. PERSONAJES

Los personajes son representaciones antropomórficas de las naciones, por lo que personifican el estilo de vida, gobierno y cultura de las mismas. Cabe señalar que se dan pautas de ciertos estereotipos característicos, ya sean negativos o positivos; de igual forma, cada personaje es generalmente referido con el nombre del país al que representa, a pesar de poseer su propio nombre.

En este apartado los personajes se dividen de la siguiente manera:

#### PAÍSES DEL EJE

- 1) Alemania.
- 2) Italia.
- 3) Japón.

#### PAÍSES ALIADOS

- 1) Estados Unidos (llamado para fines prácticos de la serie “América”).
- 2) Rusia.
- 3) China
- 4) Inglaterra.
- 5) Francia



Figura 12. Los Aliados vs El Eje.<sup>80</sup>

<sup>80</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia ©/ Studio DEEN. Fuentes: <http://glace-chan.blog.cz/1305/allied-forces> , <http://anime.desktopnexus.com/wallpaper/938868/>



### 3.2.1. ALEMANIA

El nombre oficial del país es República Federal de Alemania<sup>81</sup>, mientras que su nombre humano es Ludwig Beilschmidt. Tiene 20 años, su cumpleaños es el 03 de octubre (Día de la Unidad)<sup>82</sup> y es el líder del Eje. Alemania es serio y fuerte, además de estar estrictamente apegado a las reglas y todo lo que ellas conlleven. No tolera los errores y es fanático de la limpieza; además de tener un gusto especial por la cerveza, repostería, lectura y los perros.

Tiene un hermano mayor (Prusia), con el cual se lleva bien, éste último se refiere a él como West (Oeste). Aunque es malo para las relaciones sociales, durante el transcurso de la serie Alemania comienza a desarrollar una relación estrecha con

Figura 13. Alemania<sup>83</sup> Italia, al que describe como “su único amigo” ya que no sabe cuáles son las intenciones de Japón. Admirador del Imperio Romano, anhela llegar a ser como él, pero se desilusiona al conocer al nieto de éste, Italia, ya que éste último siempre está pidiendo ayuda a Alemania, así sea sólo para atarse los zapatos.

---

<sup>81</sup> Centro de Documentación e Información del Turismo CEDITUR, “Perfil de Alemania”, <http://www.ceditur.cu/content/productos/perfiles-de-paises/perfil-alemania.pdf>, consultado el 10 de septiembre de 2014 a las 22:14 hrs.

<sup>82</sup> El Día de la Unidad (también llamado Tag der Deutschen Einheit ) es el día en que se conmemora la validación del tratado de unificación de la Alemania oriental y la Alemania occidental, las cuales pertenecían a los regímenes comunista y democrático respectivamente. Lo anterior se dio debido a las separaciones territoriales que se hicieron al finalizar la guerra. La URSS se hizo cargo de la parte oriental, mientras que los demás aliados (EE.UU., Inglaterra, Francia) se encargaron de la parte occidental. El choque de las ideologías trajo consigo problemas que derivó en la separación, hasta que en 1989, tras la caída del muro de Berlín que separaba a las dos partes, se logró reunificar al territorio. Fuente: <http://sobrealmania.com/2013/05/20/dia-de-la-unidad-alemana-fiesta-nacional-el-3-de-octubre/>

<sup>83</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://hetalia.wikia.com/wiki/Germany>

Alemania viste en la mayor parte de la serie el uniforme de la *Wehrmacht* (fuerza militar de la Segunda Guerra) y en el cuello lleva puesta la Cruz de Hierro, una condecoración militar que su hermano Prusia le heredó<sup>84</sup>. No obstante, debido a las implicaciones que tuvo la cruz durante la Segunda Guerra Mundial, en el anime fue eliminada y el uniforme modificado.

Un dato curioso acerca de Alemania es la relación que hacen con el Sacro Imperio Romano-Germánico, pues se menciona que el Sacro Imperio fue uno de los antecedentes para la conformación de Alemania, por lo que no es de extrañar que éste sienta afecto hacia Italia, pero sólo a la zona norte, pues ésta formó parte de dicha agrupación política hasta 1648, después de la paz de Westfalia<sup>85</sup>.

Para concluir, Alemania es uno de los personajes más altos con 1.80 cm.



Figura. 14 El Sacro Imperio Romano y Alemania<sup>86</sup>.

<sup>84</sup> Hetalia Archives [Wiki], "Characters: Germany", <http://hetalia.wikia.com/wiki/Germany>, consultado el 10 septiembre 2014 a las 23:00hrs.

<sup>85</sup> Refiere a los tratados de paz firmados en las ciudades de Osnabrück y Münster, en la antigua región de Westfalia, mediante los cuales se dio término a la Guerra de los Treinta años (Alemania) y a la Guerra de los Ochenta años entre España y los Países Bajos. La Paz de Westfalia dio lugar al primer congreso diplomático moderno e inició un nuevo orden en Europa central basado en el concepto de soberanía nacional. Fuente: <http://historiageneral.com/2012/02/13/la-paz-de-westfalia/>

<sup>86</sup> Hidekazu Himaruya/Axis Powers Hetalia©/ Studio DEEN. Fuente: <http://www.fanpop.com/clubs/anime/answers/show/435819/post-anime-chareter-black>

### 3.2.2. ITALIA

Su nombre oficial es República Italiana. Entre los siglos XIV y XVI, Italia no era una unidad política, pues su territorio estaba fragmentado en estados. Mientras que en la parte del norte se observaban repúblicas como Venecia, Génova o Florencia; en la parte del sur se encontraba el Reino de Nápoles, que más tarde pertenecería a la Corona de Aragón de la Monarquía Española<sup>87</sup>.

Debido a ello, el autor optó por dividir a Italia en dos hemisferios: Italia del Norte e Italia del Sur. En este caso, la parte que participó en conjunto con el eje fue la norte.



Figura 15. Mapa de la división política de Italia en 1494. <sup>88</sup>

<sup>87</sup> Existía una falta de poder unificador en la península italiana que trajo como consecuencia la fragmentación política del territorio. La división del mismo se concretó en 3 bloques: el Norte de Italia, el Centro de Italia y el Sur de Italia. Teóricamente, el norte y el centro seguían formando parte del Sacro Imperio; pero en la práctica los territorios eran políticamente independientes. La autoridad imperial alemana sólo ayudó a legitimar algunas jefaturas en las ciudades del norte, pero poco después desaparece el poder imperial alemán y las ciudades se constituyen en repúblicas. Por otra parte, el Centro de Italia se ve gobernado por los papas, formando los Estados Pontificios (como el Vaticano). La parte del sur de Italia es gobernada por España después de la guerra entre la Corona Francesa de Anjou y la Corona Española de Aragón. Poco después, los españoles conquistan el reino de Nápoles. Fuente: <http://www.lacrisisdelahistoria.com/italia-baja-edad-media/>

<sup>88</sup> Italia en la Baja Edad Media. Fuente: <http://www.lacrisisdelahistoria.com/italia-baja-edad-media/>



## ITALIA DEL NORTE (VENECIANO)

Feliciano Vargas es el nombre humano que recibe Italia del norte, también conocido como Veneciano. Tiene 20 años, mide 1.72 cm y es, en un principio, el protagonista de la serie. Su cumpleaños es el 17 de marzo (Día de la Proclamación del Reino de Italia)<sup>89</sup>. Italia es nieto del Imperio Romano; alegre y cariñoso, siempre busca estar en compañía de chicas, sin embargo, se caracteriza por ser cobarde en las batallas y siempre depender de Alemania, el cual lo defiende de sus “enemigos” por el hecho de ser débil. Tiene un hermano mayor, Italia del sur o Romano. A diferencia de Alemania, Italia no suele seguir las reglas y prefiere dormir o pasarse el día buscando mujeres, comiendo gelato, pizza o pasta. Le gusta cantar y pintar.

Figura 16. Italia del Norte.<sup>90</sup>

Cuando era pequeño y llegó a la casa de Austria y Hungría solían confundirlo con niña, por lo que Sacro Imperio Romano quedó enamorado de él y constantemente le pedía que se unieran para formar un nuevo “Imperio Romano”.

Italia suele terminar algunas de sus frases con la palabra “ve”, que viene a ser la abreviación de “bene” o bien en italiano, como si diera su aprobación. Según el autor, en algunas regiones de Italia es normal escucharlo. Un dato curioso es el hecho de que Veneciano tiene una buena relación con los demás personajes, pero tiende a molestarse cuando Romano (su hermano) no acepta a Alemania, pues aquél sólo lo ve como un “macho come papas”.

<sup>89</sup> El 17 de marzo de 1861 las regiones italianas se unifican bajo el mando del rey Víctor Manuel II. Fuente: <http://italianospuan.blogspot.mx/2011/03/17-de-marzo-150-anos-de-la-unificacion.html>

<sup>90</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: [http://hetalia.wikia.com/wiki/North\\_Italy](http://hetalia.wikia.com/wiki/North_Italy)



## ITALIA DEL SUR (ROMANO)

Lovino Vargas es Italia del sur, también conocido como Romano. Al igual que su hermano tiene 20 años, Su cumpleaños es el 17 de marzo y mide 1.73 cm. Es amigable y amable con las mujeres, las cuales al igual que su hermano, son su perdición; no obstante se comporta arisco y hostil con los hombres, en especial con Alemania. Cuando era pequeño, él y su hermano fueron separados: mientras que Veneciano fue a vivir con Austria y Hungría, Romano se quedó con España.

Este último trata de hacer una persona de bien a Romano, sin embargo, Romano no responde con las actitudes y aptitudes que debería, por lo que es acosado por otras naciones, y aunque no quiera aceptarlo, debe recurrir a España.

Figura 17. Italia del sur.<sup>91</sup>

Romano es torpe y malo para las manualidades y las artes, es por eso que tiene cierta aversión hacia su hermano, quien heredó el talento del abuelo, además del hecho que Veneciano se junta con el “macho come papas” de Alemania y según Romano éste transforma la forma de pensar de Veneciano. Un dato curioso : Italia tiende a ondear una bandera blanca cuando algo que lo atemoriza se acerca.

---

<sup>91</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://vaffanculo-stronzi.deviantart.com/>



Figura 18. Italia del norte e Italia del sur mostrando sus respectivos atuendos al ser adoptados en otros países.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://hetalia.kitawiki.net/images/a/a8/ChibitaliaChibi.png> y <http://www.missmoda.es/forum/t5953,1-manga-amp-anime-fanclub-hetalia.htm>



### 3.2.3. JAPÓN

Su nombre oficial es Estado de Japón, aunque sólo se le dice Japón. Su nombre humano es Kiku Honda, es uno de los personajes más bajitos de la serie con apenas 1.65 cm. Su cumpleaños es el 11 de febrero (Día de la Fundación Nacional<sup>93</sup>).

A pesar de aparentar tener menos edad, Japón es uno de los personajes con mayor antigüedad en la serie (aproximadamente 2,674 años), aunque a él no le gusta hablar de eso, y cuando le preguntan su edad, sólo contesta que es “secreta”.

Figura 19. Japón.<sup>94</sup>

Tranquilo, trabajador y tímido, Japón no sabe mucho acerca del exterior y le cuesta trabajo adaptarse a las personas; por eso cuando conoce a Alemania e Italia traba un vínculo importante, aunque sigue reservándose ciertos asuntos. No obstante, a Japón le encanta aprender sobre otras naciones y es por ello que puede verse en algunas ocasiones tomando fotografías.

Kiku suele comportarse como un hombre “viejo”, lo que despierta la inquietud de otros países, pues conserva el orden y la tranquilidad a pesar de las circunstancias. Aunque renuente al contacto físico y a la desnudez, Japón tiene una enorme colección de mangas y grabados eróticos; los cuales oculta entre su acervo cultural. También posee una gran inteligencia, aunque en ocasiones se siente solo porque su cultura no es muy “conocida”, sin contar el hecho que Alemania no confía mucho en él porque no sabe lo que piensa. Ya que Japón no es muy bueno en las

---

<sup>93</sup> El Día de la Fundación Nacional es la conmemoración de la fundación de Japón en el año 660 d.C por el emperador Jinmu. Fuente: <http://sobre-japon.com/2011/03/07/11-de-febrero-dia-de-la-fundacion-nacional/>

<sup>94</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: [http://voiceactingalliance.com/board/showthread.php?49134-Axis-Powers-Hetalia-Voices-need-for-SKIT\(mini-project\)](http://voiceactingalliance.com/board/showthread.php?49134-Axis-Powers-Hetalia-Voices-need-for-SKIT(mini-project))

relaciones sociales, le gusta jugar con simuladores en videojuegos, pues así se puede dar una idea de cómo reaccionaría ante determinada situación en la vida real. Le gusta cocinar y limpiar, teniendo una especial preferencia por la comida tradicional de su país. Un dato curioso es que China lo consideraba un hermano menor, pues éste lo encontró cuando era un niño pequeño; lo crió y le enseñó a escribir (refiriéndose a los *kanjis* e ideogramas de la escritura china), sin embargo, Japón desarrolló sus propios intereses, entre éstos su propia escritura (hiragana) y expansión territorial; por lo que Japón se separó de China en cuanto pudo. Japón parece ser el más centrado de los países del Eje, además de que nunca ha considerado a China un hermano mayor.



Figura 20. Japón y China.<sup>95</sup>

---

<sup>95</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: [http://hetalia.kitawiki.net/index.php?title=File:Nihon\\_and\\_Chugoku.gif](http://hetalia.kitawiki.net/index.php?title=File:Nihon_and_Chugoku.gif)



### 3.2.4. ESTADOS UNIDOS

Estados Unidos de América, también conocido como América, es el líder de los países aliados. Su nombre es Alfred F. Jones, tiene 19 años y mide 1.79cm. Su cumpleaños se celebra el 04 de julio (Día de la Independencia de Estados Unidos)<sup>96</sup>.

Alfred es alegre, animado y enérgico; aunque suele ser egocéntrico y pensar que el mundo entero es un mapa de los Estados Unidos; actitud que no lo deja muy bien ante los demás países. Tiene un fuerte sentido de la libertad y la justicia, lo que ha desarrollado una fuerte obsesión por ser el héroe y ser el número uno, además de que tiene el hábito de meterse donde no lo llaman y empeorarlo todo, convencido de que lo que él hace es lo correcto y que siempre tiene la razón, lo que le ocasiona cierta enemistad con los demás.

Figura 21. América<sup>97</sup>.

A América le gustan mucho las hamburguesas, refrescos, pasteles y cualquier tipo de comida chatarra que constantemente se le ve comiendo; lo que provoca en él cierta preocupación por su peso y figura; es por ello que siempre desarrolla extrañas máquinas para bajar de peso, además de someterse a ciertas dietas.

---

<sup>96</sup> En 1776, después de la agitación contra las políticas inglesas y las primeras batallas por su independencia, las 13 colonias estadounidenses realizaron el Primer Congreso Continental en Filadelfia el 2 de Julio de 1776. El mismo día se votó por la Independencia y el 4 de Julio del mismo año se aprobó la Declaración de Independencia de los Estados Unidos de América; día que la nación adoptó como el día de la Independencia. Fuente:<http://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/i-que-celebra-estados-unidos-el-4-de-julio>

<sup>97</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://www.acparadise.com/ace/contests.php?cid=58>

América tiene como pasatiempos los deportes, jugar videojuegos y hacer películas. En este último punto hay algo que resalta: a Alfred no le gustan las películas de terror, sin embargo las tiene que ver porque “él es el héroe”.

Alfred tiende a llamar a los demás países “su apoyo” durante las batallas que se presentan en la serie, aunque en ocasiones no tengan nada que ver con él.

Tiene mucha fuerza física, aunque parece que él no lo nota, y cuando está pasando por un mal momento financiero, su economía afecta a los demás.

Además de eso, Estados Unidos puede ser bastante inteligente, sólo que él elige las situaciones en las que quiere demostrar su coeficiente. Cuando era pequeño Inglaterra y Francia peleaban por ver quién sería el hermano mayor de Estados Unidos, aunque éste último eligió a Inglaterra. Poco tiempo después se independizó de él, y ahora no tienen una buena relación, aunque se siguen hablando.

De igual forma, América tiene un hermano gemelo, Matthew Williams (Canadá), aunque no se sabe el porqué de los apellidos. Un dato curioso es que Alfred tiene un amigo alien que se llama “Tony”, con el cual pasa la mayor parte del tiempo y que, por alguna extraña razón, su jefe de estado quiere ocultar.



Figura 22. Estados Unidos y Canadá<sup>98</sup>.

---

<sup>98</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://www.zerochan.net/97796>



### 3.2.5. RUSIA

El nombre que tenía la actual Federación de Rusia en la Segunda Guerra era la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS); para motivos prácticos de la serie, el autor sólo denominó como Rusia a este país.

Su nombre humano es Iván Braginsky, tiene 23 años y es el más alto de los aliados con 1.82 cm. Su cumpleaños es el 30 de diciembre (Día de la Fundación de la Unión Soviética)<sup>99</sup>. Iván aparenta ser calmado y gentil, y está sonriendo todo el tiempo; pero en realidad uno no sabe lo que pueda estar pensando, además de que es una persona un tanto violenta con algunos países.

Rusia tiende a ser tímido y poco sociable con la gente que no considera de confianza, aunque en lo profundo de su corazón desea

Figura 23. Rusia.<sup>100</sup> más que nada tener amigos y que todos se hagan “uno con él” algún día.

Cuando Rusia se enoja puede ser aterrador, aunque eso no significa que sea malvado, pues le gusta la gente sincera que ríe o llora con facilidad.

Un punto importante en el carácter violento-pasivo de Rusia es la “infancia” que tuvo, pues desde pequeño había sido acosado por otros países, entre éstos los caballeros teutones de Prusia, además de tratar de sobrevivir en un clima tan frío y extremo que podría acabar con la vida de la gente. A este tipo de clima le otorgó una personalidad y

---

<sup>99</sup> En 1917 se produjo el estallido de la Revolución Rusa contra la Monarquía zarista. Debido a la guerra, los ideales políticos se tornaron en el apoyo a los zares (conocido como el ejército blanco) y aquellos que querían derrocarlos (el ejército rojo). Después de 3 años de batallas, en 1920 el ejército rojo derrota al ejército blanco, instaurando una ideología de corte socialistas a través de la unión de Rusia con otras 14 repúblicas. El 30 de diciembre de 1922 se funda la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, mejor conocida como la URSS. Fuente: <http://sobrehistoria.com/la-formacin-de-la-urss/>

<sup>100</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://www.fanpop.com/clubs/raraboom/images/33363979/title/yahoo-photo>

aparición, el cuál es conocido como el “General Invierno”; su aliado y a la vez su propia desgracia.

Rusia anhela tener más gente a su alrededor, aunque no está totalmente solo: tiene dos hermanas. Su hermana mayor es Ucrania, y su hermana menor es Bielorrusia<sup>101</sup>. Ucrania parece distanciarse de Rusia una vez que alcanzó su independencia, sin embargo, a pesar de la prohibición de sus superiores de acercarse a Rusia, le sigue hablando; la bufanda que usa Rusia es un regalo de su parte. Por otro lado, Bielorrusia anhela convertirse en “una” con su hermano, por lo que constantemente va a la casa de Rusia para molestarlo e insistir en que deben casarse para estar mejor, éste temeroso sólo le contesta con un “vete a casa”.

A Rusia le gusta el vodka, los girasoles y desearía poder vivir en un lugar cálido. Un dato importante es el hecho de que aunque ahora vive solo, algunos de los países que pertenecieron a la Unión Soviética aún cooperan con él, entre ellos Lituania, Letonia y Estonia. Cabe destacar que tiene una extraña relación con China.



Figura 24. Ucrania, Rusia y Bielorrusia<sup>102</sup>.

---

<sup>101</sup> Shirohata Bob (Director). (2009). Axis Powers :Hetalia. Capítulo 42. Japón (Serie de televisión: Anime). Studio DEEN.

<sup>102</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://www.zerochan.net/230730>



### 3.2.6. CHINA

Aunque formó parte de los aliados, China no se unió a ellos oficialmente hasta después del ataque al puerto de Pearl Harbor en 1941. Obtuvo ayuda militar de Rusia para la guerra que libraba contra Japón desde 1937.

El nombre oficial de China es República Popular China; su nombre humano es Yao Wang; es el más antiguo de los países (4, 000 años de edad) aunque aparente tener escasos 21. Mide 1.69 cm y su cumpleaños es el 01 de octubre (Proclamación de la República Popular China)<sup>103</sup>. Yao Wang es tranquilo y le gusta ser directo, pues no le gusta revolver las cosas.

Figura.25. China<sup>104</sup>.

El hecho de que China sea antiguo lo hace ser un tanto supersticioso, pero no del todo religioso. De igual forma, se muestra como un apasionado de la cocina; a la que coloca en primer lugar sin importar que esto pueda traerle problemas con los demás aliados, o que sea causa de sus demoras en las juntas.

Tiene “villas” en casi todo el mundo, además de ser fanático de Shinatty- chan (una parodia de Hello Kitty) y los pandas. Le fascina cocinar y vender sus productos a todo el que puede. China trató de ser un hermano mayor para Japón, Hong Kong e

---

<sup>103</sup> El partido comunista chino se fundó en 1921. Después de la Segunda Guerra Mundial, China tiene una guerra civil que enfrentó a comunistas liderados por Mao Tse-Tung contra el gobierno del presidente Chiang Kaichick. Una vez finalizada la guerra, los comunistas se quedan con el poder, obligando a huir al presidente Chiang y a todos sus allegados. Es así como el 01 de octubre de 1949 Mao Tse-Tung proclama el nacimiento de la República Popular China. Fuente:

[http://recursostic.educacion.es/kairos/web/enseñanzas/bachillerato/mundo/img/imagenescomentadas/emergente\\_republicapopularchina.html](http://recursostic.educacion.es/kairos/web/enseñanzas/bachillerato/mundo/img/imagenescomentadas/emergente_republicapopularchina.html)

<sup>104</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://fi.hetalia.wikia.com/wiki/Kiina>

incluso Corea del Sur; sin embargo, el único que respondió a su petición fue Hong Kong, ya que los otros países no lo respetaron y se rebelaron contra él.

A pesar del carácter melancólico de China (puesto que al ser el país más antiguo ha observado el cambio generacional), éste se ha adaptado a los desafíos de la vida actual y siempre procura estar un paso adelante. Suele terminar sus frases con la palabra “aru”, que según el autor es un estereotipo que tienen los japoneses sobre la forma de hablar de los chinos.

Tiene una extraña relación con Rusia, al que teme y apoya, a pesar de las circunstancias ocurridas en el pasado<sup>105</sup>.



Figura 26. Vietnam, Taiwán, Hong Kong, Corea del sur, Japón y China<sup>106</sup>.

<sup>105</sup> Se hace referencia a la Ruptura Sino-Soviética, una crisis de relaciones entre la URSS y la República Popular China a finales de los años 50. Algunos de los motivos de la crisis fueron la expansión territorial, la inclinación política y las relaciones militares con otras naciones. Fuente: <http://www.historiasiglo20.org/GLOS/cismachinaURSS.htm>

<sup>106</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://www.fotolog.com/xareni00/23500000000016800/>



### 3.2.7. INGLATERRA

Reino Unido de la Gran Bretaña e Irlanda del Norte es su nombre oficial, aunque el autor sólo se refiere a éste como Inglaterra. Arthur Kirkland, como también se le conoce, tiene 23 años, mide 1.74 cm y su cumpleaños es el 23 de abril (Día de San Jorge)<sup>107</sup>.

Inglaterra es un hombre con una personalidad cálida y amable, aunque intenta ocultarlo comportándose de manera fría y sarcástica. En el pasado solía ser un pirata y siempre molestaba a España con esto, pero después se regenera y se vuelve un caballero; actitud con la que molesta a Francia y América. Arthur prefiere hacer las cosas solo y a su manera, aunque esto no siempre sucede; por lo que es frecuente verlo argumentar sus ideas ante los demás, o incluso pelear con

Figura 27. Inglaterra.<sup>108</sup> Francia.

Cuando era joven, Inglaterra conoció como niños a Estados Unidos y Canadá, aunque el primero fue el más apegado a él; fue por eso que decidió hacerse cargo de América, sin embargo, éste último creció de una manera tan rápida que buscó independizarse de Inglaterra, a pesar de la negativa de aquél. Tuvieron una fuerte lucha, y al final Estados Unidos logró su propósito, hecho que lastimó sobremanera a Arthur, desarrollando así una mala relación actual entre las naciones.

---

<sup>107</sup> San Jorge es el santo patrón de los ingleses. Su leyenda se remonta al año 303. Según los relatos, un dragón aterrorizaba una aldea y a cambio de que ésta permaneciera a salvo se le ofrecían tributos. Un día los aldeanos se cansaron y pensaron cómo podrían derrotarle, fue en ese momento que San Jorge llegó a la aldea; como era un caballero cristiano sólo les comentó a los aldeanos que debían poner su fe en Cristo; dicho esto, San Jorge se dispuso a matar al dragón y la aldea regresó a la normalidad. La muerte del santo se conmemora el 23 de abril, por lo que los ingleses adoptaron ese día como una fiesta nacional. Fuente: <http://elnorthern.com/2013/04/23/san-jorge-patron-de-inglaterra-y-su-historia/>

<sup>108</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: <http://rebloggy.com/post/hetalia-arthur-kirkland-alfred-f-jones-aph-france-kiku-honda-aph-japan-aph-c/37213553636>

Inglaterra suele ver criaturas y seres mágicos, ya que tiene una firme convicción en los fantasmas, brujas, hadas, duendes y toda criatura fantástica que exista; lo que ocasiona que otros países lo tilden de fantasioso o de “loco”, pues a veces conversa con esos seres que nadie más ve<sup>109</sup>.

De igual forma, algunos de los hobbies de Arthur incluyen la literatura, la música rock, el bordado y los partidos de rugby. Tiene un pésimo gusto para la cocina y gracias a eso se ha ganado el título de ser uno de los países con “poco gusto culinario”; a pesar de todo, él insiste en que su comida sabe bien, sin olvidar incluir la hora del té.

Aunque no soporta a Francia, es uno de los países con los que mejor se entiende, generando una especie de relación de amor y odio; pues este último le recuerda constantemente su etapa como pirata, cosa que Arthur desea dejar en el pasado; además de recalcar su fuerte rivalidad histórica.

Un dato curioso sobre él es su relación de “hermano mayor” con Estados Unidos, Canadá, Seychelles y el Principado de Sealand. Este último es en realidad una plataforma marina construida por la *Royal Navy* en 1942, sin embargo, fue abandonada por los ingleses y los pocos “habitantes” que se quedaron en ella la autoproclamaron “nación”, pero no es oficialmente reconocida.

---

<sup>109</sup> Esta parte hace alusión a la vasta entrega de literatura fantástica que posee Inglaterra, además de que es conocido que por la antigüedad del país muchas historias de seres fantásticos, fantasmas, duendes, gigantes entre otros seres han formado parte en la construcción del folclor inglés; por lo que no sería de extrañar que el personaje sea capaz de hablar con cualquier tipo de ente de esa naturaleza.



### 3.2.8. FRANCIA

La República Francesa, también conocida como Francia, recibe el nombre de Francis Bonnefoy; un hombre con cabello rubio de 24 años y 1.77cm de altura que constantemente alardea de su fino gusto y su bello aspecto. Su cumpleaños es el 14 de julio (Día de la Toma de la Bastilla)<sup>110</sup>.

Francia alguna vez fue una gran nación, pero después de la muerte de uno de sus jefes (aludiendo a Napoleón Bonaparte), dejó de ser bueno en las guerras, por lo que optó por atraer personas a su casa a través de sus vinos y su cocina.

Figura 28. Francia<sup>111</sup>.

Conocido como “el país del amor”, Francia tiende a pensar y hacer comentarios de tinte sexual con otros países, hasta el grado de llegar a tocarlos de manera inapropiada. Es por eso que ha adquirido la fama de ser un perverso, aunque eso no parece molestarle.

Como cocinero gourmet, Francis comenta que no todos tienen la inteligencia ni el gusto para la comida; eso también incluye la ropa, el arte o la belleza, cosa que molesta constantemente a Inglaterra, país con el que ha tenido una rivalidad histórica impresionante llegando a desarrollar una relación de tipo amor-odio.

---

<sup>110</sup> El 14 de julio de 1789 fue el día en que la prisión de la Bastilla, fortaleza que se había convertido en el símbolo del despotismo monárquico, cayó a manos del pueblo francés en la denominada Revolución Francesa. La toma de la Bastilla fue un acto de rebeldía deliberado contra Luis XVI, Rey de Francia. Éste acababa de destituir a su ministro de Finanzas Jacques Necker; el cual había sido la esperanza para los franceses después de años de opresión y pobreza. Fuente:

[http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/secciones/7776/julio\\_1789\\_toma\\_bastilla.html](http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/secciones/7776/julio_1789_toma_bastilla.html)

<sup>111</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente:

<http://mforum.cari.com.my/forum.php?mod=viewthread&tid=544625>

Algunos de sus pasatiempos incluyen los desfiles de moda, diseñar prendas o cosas “chic” como accesorios, visitar museos de arte, crear perfumes y cantar. Le fascina demostrar su amor sin importar si son hombres o mujeres los que lo reciben, aunque puede percibir cuando la gente se incomoda y prefiere detenerse.

Al igual que Inglaterra, conoció a Estados Unidos y a Canadá cuando eran pequeños, pero el primero lo rechazó de manera contundente, dedicándose entonces a criar a Canadá. Francia aprecia los momentos en que puede actuar como hermano mayor, pues recuerda los eventos que han sucedido en su casa y que a pesar del tiempo le han ayudado a salir adelante.

Un dato curioso es el hecho de que Inglaterra se burló de él por permitir que una mujer lo protegiera (refiriéndose a Juana de Arco<sup>112</sup>); sin embargo, Francia le regresó la burla al vencerlo en la guerra y diciéndole que su estilo no era el apropiado.

La mayor parte del tiempo Francis utiliza uniformes vistosos, pues según él la guerra no tiene nada que ver con la moda; además de cargar una rosa roja, símbolo de su elegancia y romanticismo.



Figura 29. Juana de Arco y Francia.<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> Juana de Arco fue una heroína de la Guerra de los Cien Años que se disputaba entre Francia e Inglaterra. El conflicto radicaba en quién tendría el trono francés, si sería el delfín Carlos, hijo de Carlos VI de Francia o si Enrique VI de Inglaterra lo reclamaría debido a las muchas invasiones inglesas en territorio francés. Juana de Arco explicó al rey que el arcángel Miguel le había encomendado salvar a Francia, y para esto tendría que liderar un ejército. De esta forma, Juana lideró a un ejército de 5000 hombres y derrotó a las tropas inglesas en 1429. Debido a ello, el delfín Carlos fue coronado como Carlos VII. Posteriormente, Juana fue acusada de brujería y quemada viva en la hoguera. Fuente: [http://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/juana\\_dearco.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/juana_dearco.htm)

<sup>113</sup> Hidekazu Himaruya/ Axis Powers Hetalia © / Studio DEEN. Fuente: [https://1001hetalia.files.wordpress.com/2011/10/001eyhry\\_large2.jpg](https://1001hetalia.files.wordpress.com/2011/10/001eyhry_large2.jpg)

### 3.3. HOVLAND Y SU TEORÍA PSICOLÓGICA

A finales de los años treinta la investigación psicológica sobre comunicación se enfocaba a responder de qué manera influyen los mensajes sobre los receptores y cómo se comportaban éstos ante dichos mensajes. Dichas preguntas se extendieron a los medios de comunicación masiva, conocidos por ser de carácter colectivo, y por ende, llegar a más personas.

Uno de los investigadores y teóricos de esta época fue el psicólogo Carl I. Hovland, cuyos estudios se relacionan con la persuasión que los medios de comunicación masivos ejercen, ligado a los procesos cognitivos y de aprendizaje. La investigación de Hovland comenzó durante la Segunda Guerra Mundial cuando estuvo a cargo de una unidad de investigación del ejército, que estudiaba los efectos de películas informativo-propagandísticas en los soldados que marcharían al frente<sup>114</sup>.

De esta manera, Hovland desarrolla un modelo que incluye factores mentales y ambientales que ayudan en el proceso de la decodificación del mensaje, además de tener puntos que propugnan a cambiar la actitud de un individuo ante determinado mensajes.

El modelo de Hovland se observa en el siguiente gráfico.

---

<sup>114</sup> Gallardo Cano, Alejandro, *Curso de teorías de la Comunicación*, Editorial Cromocolor, México, 1998, pág. 100.

# MODELO DE HOVLAND



## 1) ESTÍMULOS DE COMUNICACIÓN OBSERVADOS

- A) Características del contenido. - Se observa qué es lo que posee el contenido o mensaje a transmitir, así como la naturaleza que maneja y con qué fin está realizado.
- B) Características del comunicador. - Se implica la naturaleza de la persona o cosa que comunica el mensaje o contenido.
- C) Características del medio. - Hace referencia al medio por el que se transmite el contenido y define sus posibilidades y limitaciones.
- D) Contexto ambiental. - Hace referencia al lugar, tiempo, espacio, momento histórico y entorno en el que se produce o recibe el mensaje.

## 2) FACTORES DE PREDISPOSICIÓN

- A) Ligados al contenido.- Implica que por la naturaleza de determinado contenido se “responderá” de cierta forma.
- B) Ligados al comunicador.- Qué tanto prestigio tiene la persona o medio que emite el mensaje.
- C) Ligados a los medios.- Cómo se percibe el mensaje en determinado medio.
- D) Ligados a la situación:- De qué manera reaccionará el receptor ante diversas situaciones.

## 3) PROCESO INTERNO MEDIADOR

- A) Atención.- Ésta se define como la capacidad de seleccionar y determinar qué tanto interés o disposición se tiene hacia el mensaje y contenido. (Cuando llega el mensaje)
- B) Comprensión.- Es la asimilación y discernimiento de un contenido, mensaje o entorno. (Cuando se alcanza el mensaje)
- C) Aceptación.- Se establece la manera en que el individuo acepta y reconoce el mensaje o contenido como un elemento de posible cambio. (Cuando se actúa)

## 4) EFECTOS DE COMUNICACIÓN OBSERVADOS

- A) Cambio de actitud.- En él se perciben todos los procesos de mediación interna que tuvo el individuo para configurar su propio esquema. De esta manera, en el cambio de actitud se puede presentar un cambio de opinión, la forma en cómo se perciben las cosas, cómo se establecen las relaciones sociales (que sería un cambio de afecto) y con ello un cambio de acción, el cómo se procederá.

Lo anterior puede coadyuvar a que el mensaje y el contenido tengan una permanencia o relevancia en el individuo.

En este caso, la serie Axis Powers Hetalia puede contribuir a un cambio de actitud al actuar como un vehículo de educación informal por los siguientes supuestos:

El contenido de la serie es histórico con tintes satíricos, los cuales se presentan de manera informal, además de ser una serie animada de entretenimiento, pues el fin de la misma no es más que entretener al espectador. Uno esperaría que debido a la naturaleza del contenido, ésta no tenga relevancia alguna, no obstante, la forma amena de la estructura de los capítulos y las ayudas escritas (entiéndase esto como textos que apoyan o explican alguna situación) ayudan a crear una respuesta diferente.

El contenido mostrado fue investigado o estudiado por un estudiante universitario (Hidekazu Himaruya), lo que le otorga cierto prestigio debido a las pautas culturales y educativas que el autor tuvo que tomar para construir un corpus de conocimiento histórico y social a través de las relaciones que él mismo ha experimentado en sus años universitarios, tanto con profesores como con alumnos. Además, debido a la claridad expositiva de algunas situaciones, las referencias son fáciles de encontrar por los receptores; de tal manera que se ha “ganado” hasta cierto punto reconocimiento.

La serie se presentó con formato televisivo, llegando a varias personas a la vez por ser un medio masivo, no obstante, uno de los países en los que sería emitido (Corea del Sur) protestó que el personaje que Himaruya creó era una burla para su país; por lo que recomendaron no emitirla más en TV y desaparecer al personaje del anime. El estudio de animación y el autor decidieron continuar con la serie, pero presentándola en formato dvd y a través de internet. Las posibilidades de conocer Hetalia se expandieron dado la cantidad de sitios y plataformas web en donde se puede ver el contenido, además de poder contar con ella en un soporte físico.

Respecto al contexto, la serie funciona como vehículo debido a la comodidad, sensación de relajación y brevedad de los capítulos, puesto que puede observarse en un contexto relajado, tal como un espacio íntimo para el observador, así como

un espacio público sin que haya una figura de autoridad (en este caso, los docentes).

La atención, comprensión y aceptación de los contenidos se ven reflejados en los llamados “fanarts”, “fanfics”<sup>115</sup> y demás material que ha sido creado por los fans, en el cual incluso presentan situaciones históricas con más profundidad y crean las propias versiones de países que aún no han salido de forma oficial en la serie. Internet es uno de los lugares donde puede observarse dicho fenómeno, además se han establecido grupos de fans que realizan en fechas determinadas un día de “Hetalia” en el cual se visten y actúan como su personaje favorito; todo con el fin de interactuar e intercambiar opiniones acerca de la serie, de tal personaje o situación histórica.

Asimismo, el carácter de educación informal que se ve en el contenido puede ayudar en ciertas situaciones académicas, ya que dan un primer acercamiento o bagaje cultural para la expansión de dichos conocimientos por otros medios; por lo que el ver la serie no es una pérdida de tiempo.

Por último, la manera en que se estructuran los contenidos pueden despertar el interés o curiosidad en la gente, y así acrecentar la información, datos y elementos que ayuden a la vida educativa en todas sus vertientes. Hay que recordar que cuando uno observa TV o determinada serie va en función de sus intereses, además la manera en cómo se percibe y se muestra puede resultar atractiva, creativa y original para el espectador, por lo que sus sentidos estarán al pendiente de los contenidos.

Es por esto que el cambio de actitud ante tal serie resulta interesante, y por ende, funge como un vehículo de educación informal; pues la actitud es algo susceptible a la modificación, puede transformar nuestras mismas actitudes ante otros sucesos así como proporcionarnos otras nuevas.

---

<sup>115</sup> Los fanarts y fanfics se definen como las obras creadas por aficionados hacia cierta serie o contenido; los primeros suelen ser dibujos, pinturas o esquemas, mientras que los segundos son historias creadas por los mismos fans en donde se incluyen a sus personajes favoritos en situaciones reales o ficticias.

### 3.4. APRENDIZAJE SIN QUERER

Como se mencionó, la TV es uno de los medios masivos de entretenimiento por excelencia, pues en ella se observa la complejidad y diversidad de contenidos y mensajes que pueden ser o no del interés de un público. Se observa que las parrillas de programación tienen un gran número de programas de entretenimiento y puede decirse que ocupa cerca de un 75 % de la programación vertida (incluyendo la ficción), seguida de un 25 % de programación informativa.

A esto se suma que el espectador puede estar sentado frente a la pantalla de TV y aceptar, negar o negociar ciertos elementos incluidos en el contenido y mensajes de la TV, lo que implica un cambio de *sentido y significación*. Lo anterior forma parte de un proceso de aprendizaje, pero ¿qué es el aprendizaje? Según Pierón, el aprendizaje es “una modificación adaptativa del comportamiento en el curso de pruebas repetidas”<sup>116</sup>.

De igual forma, el término aprendizaje se emplea para designar al proceso de adquisición de memoria, la última encargada de por lo menos 4 funciones básicas: adquisición, retención, reconocimiento y recuerdo<sup>117</sup>. Aunado a esto, Mira y López dice que “aprender es acrecentar nuestro capital de conocimientos”<sup>118</sup>; lo que implicaría un proceso y tiempo para llevarlo a cabo.

Dado lo anterior, el aprendizaje es un proceso que implica un cambio en el sujeto que aprende y aprehende los aspectos presentados en ciertos momentos o circunstancias. Dicho cambio se manifiesta en lo que es, lo que sabe y lo que puede hacer.

Los cambios que pueda experimentar el sujeto tienen que ver con la selección de ciertos contenidos o mensajes relevantes para el individuo; los cuales fomentan y estimulan las relaciones sociales a todos los niveles, incluyendo la formación

---

<sup>116</sup> Nervi, Juan Ricardo, *La práctica docente y sus fundamentos psicodidácticos*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1969, pág. 131.

<sup>117</sup> Nociones acerca de la memoria, <http://aquileana.wordpress.com/2009/08/07/psicologia-nociones-acerca-de-la-memoria/>, consultado el 22 septiembre 2014 a las 22:02 hrs.

<sup>118</sup> Nervi, Juan Ricardo, *op. cit.* Pág. 134.

académica. Debido a que los criterios del cambio de actitud del espectador se muestran en las situaciones convenientes o relacionadas con algún tema; éstas se verán circunscritas a las posibilidades comunicativas del individuo; a la motivación y reflexión que aquél realice sobre algún hecho.

Por lo tanto, tratándose de educación informal y contenidos informales, la persona vive un “aprendizaje sin querer”, una constante de saberes que vienen y van a través de las experiencias que vive; lo que lo convierte en un aprendiz permanente, el cual enfrentará situaciones que deberá resolver por sí mismo y cuyo enfrentamiento ayudará a que salga enriquecido con nuevas ideas y experiencias.

En este proceso, el ser humano adquiere técnicas de comportamiento más eficientes para el logro de sus objetivos. Este proceso también ha sido “categorizado” por algunos autores, y dada su importancia en el desarrollo de la vida personal y profesional, se ha optado por llamarle *aprendizaje vital*.

A pesar de que Hetalia es una serie de entretenimiento, posee elementos que configuran hasta cierto punto un corpus de conocimiento, el cual puede ser usado en la vida cotidiana y el cual pasa a formar parte del aprendizaje vital. Reforzando lo anterior, y en relación con los medios masivos de comunicación, Abraham Pain menciona que “la dicotomía entre la cultura difundida por la escuela y la que difunden los medios masivos es otro ejemplo de diferencia desaprovechada. Los programas escolares ignoran la cultura de masas y a sus creadores”<sup>119</sup>.

Esto propugna a que se debería tomar en cuenta, o por lo menos no desdeñar, a los creadores de contenidos o mensajes que tienen la mira puesta en el entretenimiento; parte necesaria para el desarrollo integral del ser humano. En la serie de entretenimiento que se estudia se diferencian dos grandes vertientes: los elementos educativos y los elementos comunicativos, elementos que se incluyen en el aprendizaje sin querer.

---

<sup>119</sup> Pain, Abraham, *Educación informal. El potencial educativo de las situaciones cotidianas*, ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1992, pág.132.

### **3.4.1. ELEMENTOS EDUCATIVOS**

Los elementos educativos serán entendidos como todos aquellos rasgos comunicativos, informativos y de índole histórico que pueden hallarse en la serie.

Los rasgos comunicativos que se constituyen dentro de la serie son las relaciones interpersonales y sociales que se establecen entre los diferentes personajes; así mismo los diálogos que estos expresan implican una construcción básica del modelo “emisor – mensaje - receptor”; los cuales en ocasiones se ve retroalimentados por el simple hecho de que el otro personaje conteste o argumente alguna cuestión.

Los rasgos informativos se ven reflejados en el momento que se introducen fechas, datos, nombres de pactos; alianzas; nombres de personajes nuevos; o cuando se amplían ciertas explicaciones de porqué cierto país tiene determinada figura, relación con otro país, entre otros. Por ejemplo: en el momento que Italia pasa a formar parte de Austria en las guerras italianas, se explica de manera breve cómo fue que sucedió y en qué año.

Los rasgos de índole históricos se circunscriben a las situaciones y relaciones sociales que experimentan las naciones a lo largo de la serie; sobre todo cuando se presenta una determinada batalla o guerra. Un ejemplo se muestra en unos fragmentos de los capítulos 16 y 19 conocidos como “la limpieza del depósito de Estados Unidos”. En ellos se observa los recuerdos de infancia de América al encontrar algunos objetos que Inglaterra le regaló antes de su independencia, dando paso a la secuencia de la guerra de independencia de los Estados Unidos.

De esta forma, los elementos presentados apelan a mostrar elementos que en la educación formal también se explican, la diferencia es que en ésta última se aplica una mayor disciplina al momento de estudiar conflictos sociales, además de poseer a una figura de autoridad (el docente); lo que denota y connota que el contenido será tratado de una manera seria.

No obstante, el hecho de que la serie permite al espectador seguir su propio ritmo, coadyuva a formar en el individuo la concentración y la reflexión. Con el primer punto el sujeto recoge conocimientos dispersos que, hasta cierto punto, están aislados; y con el segundo punto conecta y asocia los datos o información recogida teniendo como eje temático un punto “x” de referencia. En este caso, sería en su mayoría la Segunda Guerra Mundial.

### **3.4.2. ELEMENTOS COMUNICATIVOS**

En este rubro se colocan todos aquellos rasgos que pertenecen y apelan a la construcción y demostración de actos comunicativos, incluyendo los mensajes y contenidos.

En primera instancia encontramos el esquema básico de la comunicación, dado por un emisor, un receptor, un mensaje, el canal y el código. Este último puede ser interpretado y reinterpretado de múltiples formas. Los diálogos entre los personajes apelan al modelo básico, tomando en cuenta las respuestas que éstos mismos exhiben ante determinada palabra, situación o frase.

Un ejemplo se muestra cuando Grecia le platica a Francia acerca de la ciudad de Olimpia y cómo en ese lugar se llevaban a cabo las olimpiadas. Aunque Francia no muestra mucho interés al principio, cambia de opinión cuando Grecia comenta que todos los atletas olímpicos eran hombres jóvenes desnudos; inmediatamente Francia le responde que eso es algo maravilloso y comenta con los demás países sobre realizar las olimpiadas.

En segundo lugar, el narrador resulta ser una fuerte importante para los fines comunicativos de la serie, pues éste explica y menciona aspectos de relevancia social, política, económica, bélica, etcétera. Es un narrador en *voz off* ajeno a los personajes, por lo que la mayoría de sus comentarios son neutros.

El contexto es otro asunto comunicativo interesante, pues cuando se alude a circunstancias de la Primera o Segunda Guerra Mundial los países suelen resaltar algunas características o fondos de pantalla que evoquen una situación bélica; no

obstante, cuando los países se encuentran en alguna otra ocasión se les suele presentar en fondos sencillos de colores claros, o bien, en una sala de juntas o en sus propias casas.

Como se mencionó, los diálogos resultan ser parte de la dinámica comunicativa de la serie, sin embargo, estos carecerían de cierto impacto y sentido si no fuera por la voz del personaje (el cual va de acuerdo con su personalidad), así como la entonación que éstos manejan en diferentes momentos; el tono (pues algunos intentan recrear las formas de hablar de ciertas culturas) y la intención.

Así como hay elementos verbales también se encuentran elementos no verbales, tales como la actitud, la gama de colores (que dependiendo del estado de ánimo o respuesta ante “x” situación puede variar entre fríos y cálidos), la vestimenta (que en su mayoría son uniformes militares, sin embargo, el contexto de la batalla destaca el uso de alguno en particular; por ejemplo, las casacas rojas de los ingleses en la Guerra de Independencia de EE.UU.); las posturas corporales, los gestos y remarcadores de éstos (los cuales fungen como un “reforzamiento” de la actitud o carácter que se toma: cuando uno está enojado sale un tachecito en la parte superior de la sien, etc.)

Otro elemento comunicativo es la música que se utiliza y los efectos de sonido, pues otorgan mayor “realismo” a la escena y circunstancia descrita.

Además de esto, también se presenta el lenguaje escrito, ya sea en intertítulos, onomatopeyas o explicaciones junto al personaje. De esta manera, los elementos otorgan una significación y permiten realizar una interpretación de lo que el espectador observa. Debido a que en algunas circunstancias los países no son muy explícitos o emplean en las relaciones sociales aspectos para connotar alguna situación, se explican los elementos contenidos en ese rubro.

- 1) **Estatura.-** Generalmente depende del tamaño del territorio de la nación, su riqueza y poder. Sin embargo, los países que apenas nacen o se dan a conocer son presentados como niños, no importando su riqueza o poder.

- 2) **Dolor o enfermedades.**- Los países experimentan esto cuando tienen algún conflicto de poder dentro de su territorio, con sus formas de gobierno o cuando ocurren desastres naturales.
- 3) **Jefe.**- Es el líder político o jefe de estado de una nación. Aunque los países tienen poder sobre sí mismos y en ocasiones sus ideas difieran con las de su jefe, no pueden desobedecerlo o interferir con lo que éste último pueda hacer. En algunas ocasiones se presentan líderes políticos históricos.
- 4) **Resfriarse.**- Cuando la economía de un país pasa por una recesión o cualquier otro tipo de crisis, éste se resfría.
- 5) **Familia.**- Cuando los países comparten historia o elementos culturales juntos, forman una especie de familia.
- 6) **Amigos.**- Las naciones que históricamente han formado alianzas o relaciones de ese tipo se convierten en amigos.
- 7) **Idioma.**- Las naciones hablan su lengua materna, aunque pueden llegar a utilizar otros idiomas. Para los fines de la serie, se explica que los países pueden hablar un idioma universal que sólo ellos entienden.
- 8) **Matrimonio.**- Se usa para significar que dos naciones se han unificado para convertirse en uno. (Un ejemplo es Austria y Hungría).
- 9) **Adoptados.**- Una nación que ha sido anexada o puesta bajo custodia de otra de alguna manera.
- 10) **Regiones vitales.**- Término usado en doble sentido: hace referencia a ciudades importantes o capitales de los países, así como a sus genitales.
- 11) **Muerte o desaparición.**- Los países se vuelven “ciudadanos” cuando desaparecen o mueren. Generalmente, cuando los países mueren vuelven a vivir como ciudadanos normales, y esto sucede cuando la cultura o personalidad de la nación se pierde. Por otra parte, cuando una nación desaparece implica que se ha vuelto una representación de determinada región; lugar que ahora pertenece a otro país. Un ejemplo: Hong Kong que ahora pertenece a la República Popular de China.

Al conjugar los dos elementos se obtiene una serie de entretenimiento bastante interesante, cuya habilidad de medio funciona y otorga educación de manera breve e informal, que puede interesar al espectador.

### **3.5. USOS Y GRATIFICACIONES EN UN GRUPO FOCAL**

Este apartado refiere los resultados del análisis realizado en un grupo focal, el cual se enfoca en mostrar como la serie de entretenimiento; en este caso Axis Powers Hetalia, puede fungir como un vehículo de educación informal. Dicho análisis se sustenta en la teoría de usos y gratificaciones mediante la aplicación de un cuestionario, y ésta se verá reflejada en las respuestas vertidas en las siguientes páginas.

De esta manera, la hipótesis que se tiene es que las series de entretenimiento pueden generar o aportar, a partir de sus contenidos, una construcción de conocimiento que puede formalizarse a través de la relación entre el producto audiovisual y el cambio de actitud en el individuo al considerar los usos y gratificaciones que se le da a la misma.

De igual forma, el objetivo general es mostrar el uso y las gratificaciones que las series de entretenimiento, en este caso Hetalia, pueden otorgar a los espectadores, y con ello observar si la serie funge como un vehículo de educación informal. Otros objetivos son:

- Identificar los elementos educativos en series de entretenimiento que ayuden al proceso cognitivo.
- Exponer los elementos que tengan discurso educativo.
- Describir los elementos empleados y cómo se presentan en la serie.
- Presentar a la serie de entretenimiento como una herramienta de enseñanza/aprendizaje.

Respecto al instrumento de investigación, se tomó como principal herramienta el cuestionario, y éste se aplicó a un grupo focal<sup>120</sup>. Este último se define como “una reunión de individuos seleccionados por los investigadores para discutir y elaborar, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de una investigación elaborada”.<sup>121</sup> Además es una técnica de exploración que maneja aspectos cualitativos.

La aplicación del cuestionario fue a estudiantes de nivel superior con un rango de edad entre los 18 y los 21 años. Las preguntas se enfocaron a reconocer elementos comunicativos de la serie (como personajes, su personalidad, etc.), así como para conocer el punto de vista de los espectadores y si la serie funciona como un vehículo de educación informal. El cuestionario se encuentra en el anexo del presente trabajo.

## **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

Los resultados se clasificaron de acuerdo con las preguntas y respuestas dadas, tomando en cuenta lo que los espectadores esperaban de la serie y lo que realmente recibieron para posteriormente observar cómo han aplicado lo visto en la serie. De acuerdo con esto, las satisfacciones que esperan los espectadores y lo que realmente reciben de los medios serán conocidos como gratificaciones y en este punto, la gratificación sería aprender.

Por otra parte, las aplicaciones prácticas que pueden resultar de los mensajes y contenidos vertidos en el medio se conocen como usos, y para nuestro propósito, éstos pueden ser el enseñar, interesar o introducir al espectador dentro de un tema, ya sea de forma general o específica. Con lo anterior, podremos ver si nuestra hipótesis tiene validez.

---

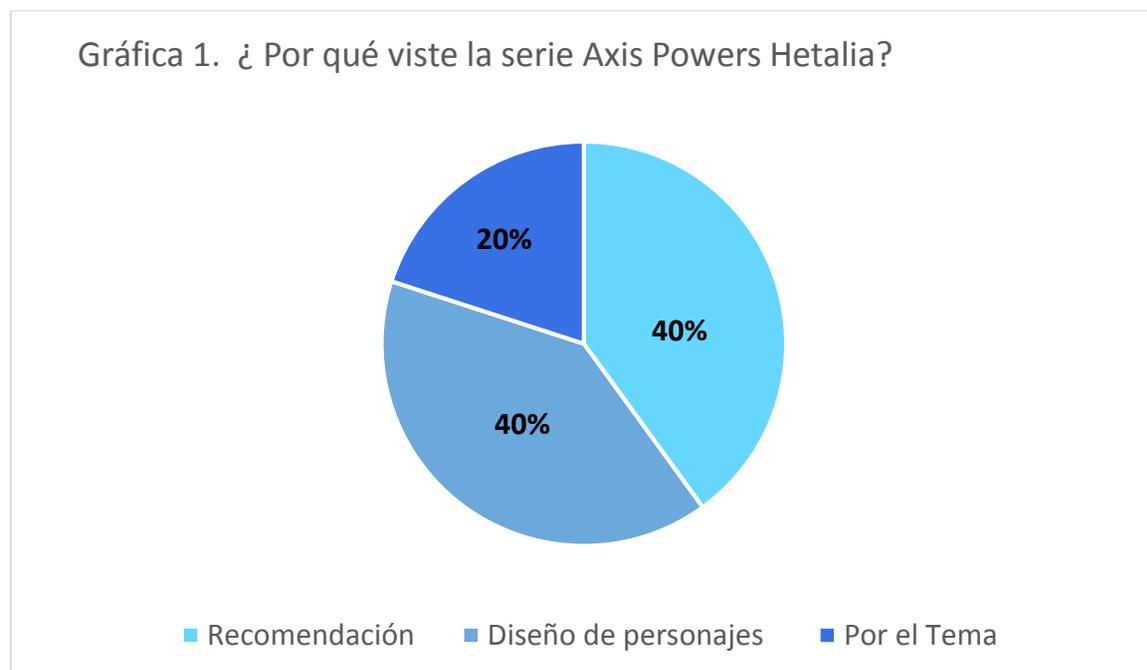
<sup>120</sup> Baena Paz, Guillermina. *Metodología de la investigación*, Grupo Editorial Patria, México, 2007, pág.146-150.

<sup>121</sup> Gobierno del Estado de Veracruz, *Definiciones Grupo Focal*, <http://www.sev.gob.mx/educacion-media-superior-y-superior/files/2013/10/Grupos-Focales-version-3.pdf>, consultado el 07 febrero 2015 a las 21:30 hrs.

La muestra se realizó con 5 personas, por lo que cada uno representa el 20 % de nuestra muestra total.

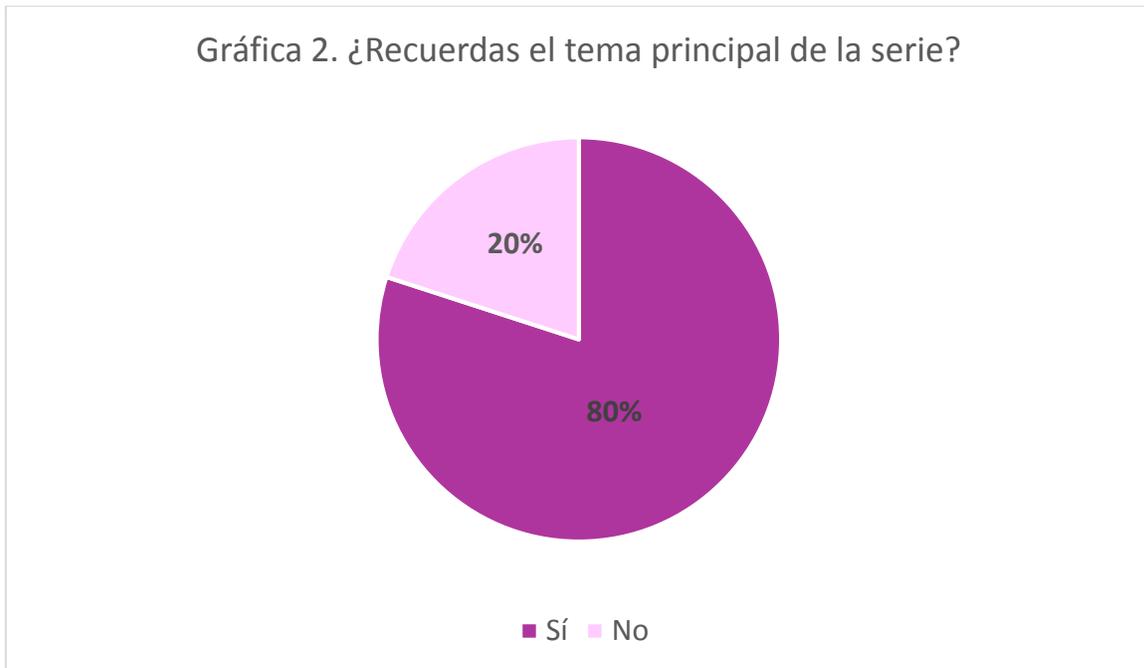
Al comenzar con la aplicación de los cuestionarios, era primordial saber si los seleccionados conocían o habían visto la serie de Axis Powers Hetalia, además de que la mayoría de ellos recordaban el tema principal de la serie; siendo éste parodias de las relaciones diplomáticas entre las naciones, principalmente en la Segunda Guerra Mundial. De igual forma, por qué vieron dicha serie se relacionó en mayor medida con el diseño de personajes y recomendaciones que por la temática que la serie maneja en sí.

### POPULARIDAD DE LA SERIE



En la gráfica se aprecia que el 20% vio la serie por la temática, dejando entrever el gusto por este tipo de historias o tópicos para el consumo de dichos productos audiovisuales, el 40% indicó que prefiere el diseño de personajes para ver o consumir este tipo de productos dejando de lado el argumento; mientras que el otro 40% prefirió observarla por recomendación, comunicando que su gusto es influido por las opiniones o comentarios de terceras personas.

## ARGUMENTO DE LA SERIE

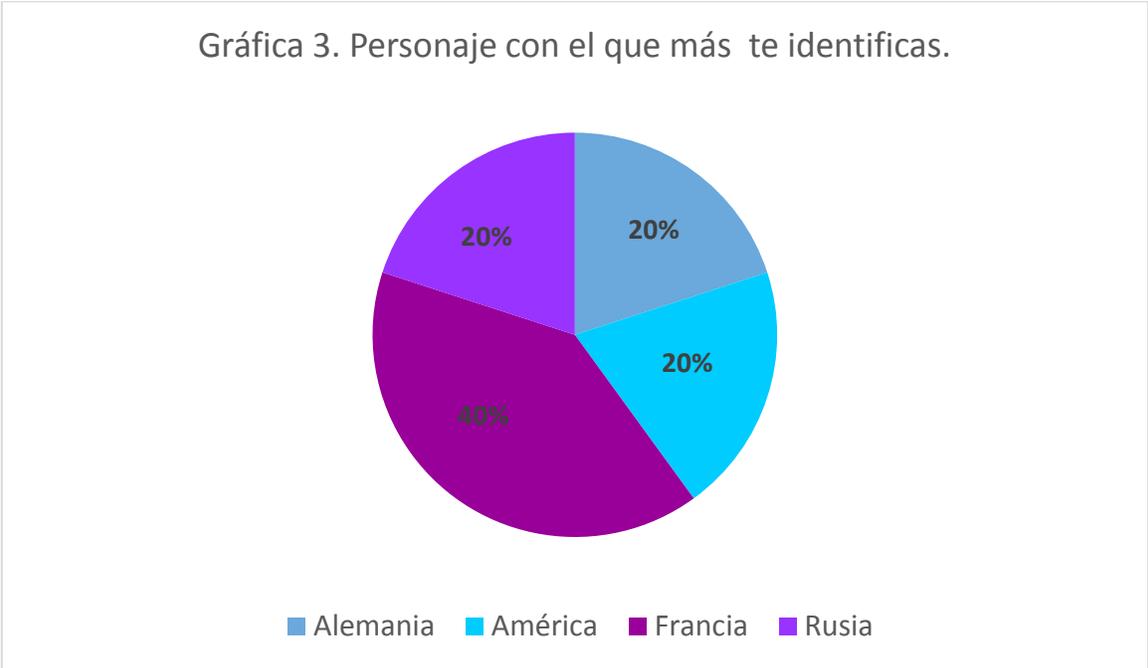


En esta gráfica se observa que mientras el 20% no recordaba el tema principal de la serie (relaciones diplomáticas y bélicas entre los países contadas en forma de sátira o con pequeñas bromas en el desarrollo de los mismos), el 80% mostró su interés en el argumento al aceptar recordar el tema y mencionar algunas de las situaciones que los personajes habían presentado en la serie.

De igual forma, después de considerar el tema principal y saber las razones por las que la serie fue vista, las preguntas se dirigieron hacia los personajes, una de ellas fue si podían mencionar alguno de los personajes y su personalidad; todos contestaron de manera afirmativa a la pregunta, aunque la razón por la que un personaje destacó más que otro fue el punto de identificación que dijeron tener algunos de los espectadores o simplemente fue un punto que llamó la atención de los entrevistados; es decir, algunos hallaron interesante la forma de representación estereotípica que los personajes tienen. Por ejemplo: los estadounidenses son rubios y creen ser los número 1, los alemanes son serios y muy trabajadores, los italianos son muy enamoradizos y tienden a coquetear con cualquiera, los japoneses son herméticos y tradicionalistas, etc.

De la misma forma, se cuestionó acerca de qué fue lo que más les llamó la atención de la serie, algunas de las respuestas fueron la manera en cómo se trabajó a partir de la Historia y las personalidad estereotipo de cada nacionalidad; así como el diseño de personajes. Una persona no supo que responder, pues no halló algo que captara su atención.

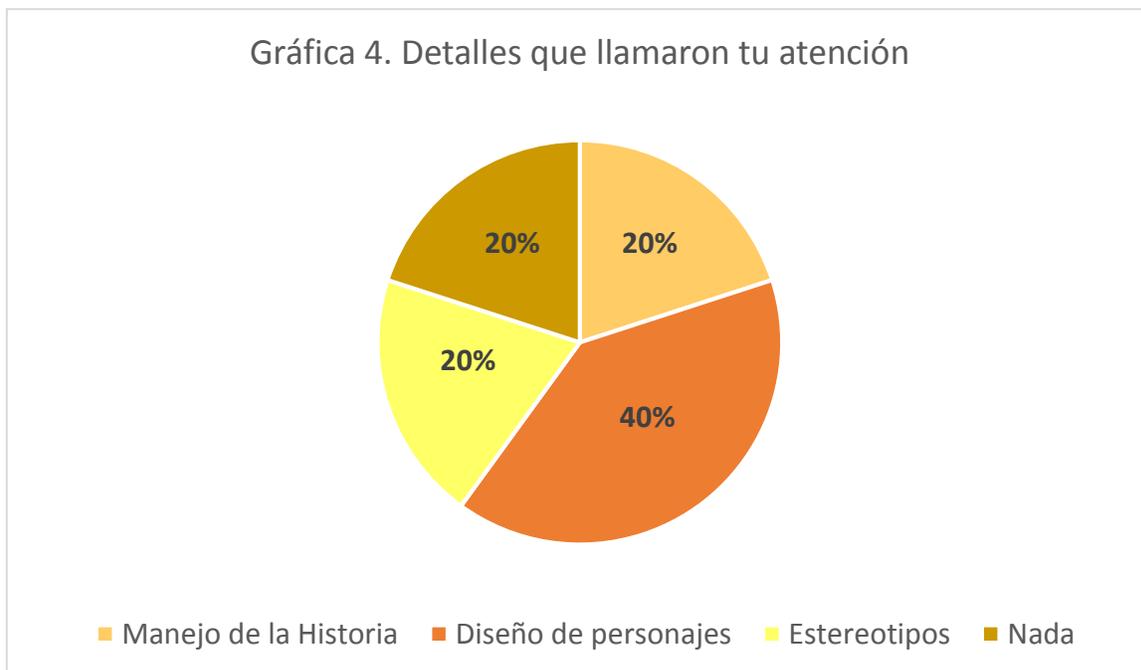
**PERSONAJE MÁS RECORDADO**



La tercera gráfica muestra el punto de identificación con el personaje, hecho que permite al espectador crear un vínculo con la serie, el mismo personaje y las situaciones en las que se presenta. En este punto, se puede inferir que la respuesta tiene que ver con el carácter y parte de la idiosincrasia del espectador al aceptar, rechazar o permanecer indiferente ante determinado personaje. El 20% se identificó con Rusia al expresar que su carácter es semejante al de él; el siguiente 20% indicó que Alemania era su personaje preferido puesto que representaba a las personas que son del agrado del espectador. El otro 20% indicó que gusta de América debido su apariencia y forma de pensar; mientras que el 40% se identificó con Francia al indicar que, según ellos, es el país más amoroso y con más cosas en común con nuestra cultura.

## ELEMENTOS COMUNICATIVOS

Gráfica 4. Detalles que llamaron tu atención



Dicha imagen muestra los elementos comunicativos y educativos que se presentan en la serie, dado por los detalles que llamaron la atención del público. El 20% indicó que nada llamó su atención, implicando que sólo la pudo haber visto como una simple animación más; el otro 20% dijo que el manejo de la Historia dentro del argumento le resulta interesante, pues quizá no esperaba encontrar este tipo de elementos inmersos en una serie de entretenimiento, además de mostrar cómo se maneja la historia tal cual (cronología, episodios, etc.).

El siguiente 20% muestra su atención dirigida a los estereotipos, pues éstos son cánones identificables en la vida cotidiana como fuera de ella (entiéndase por esto ámbitos académicos, religiosos, etc.). El 40% restante se refirió al diseño de personajes, tanto psicológica como físicamente; pues dentro de los audiovisuales- y toda obra en sí- este es un punto clave para tener mayor o menor cantidad de consumidores.

Dado lo anterior, se procedió a conocer qué fue lo que les agradó y lo que no les agradó de la serie. Entre las múltiples respuestas se encontró que a todos les gustó cómo el autor adaptó los estereotipos a las naciones representadas; además del hecho de presentar a los personajes como personas simpáticas y graciosas adaptando los hechos históricos a simples representaciones y parodias con datos fundamentales de la situación presentada.

Por el contrario, a pesar de que la serie es interesante por la temática que maneja y el diseño de personajes, les hubiera gustado que algunas de las naciones fueran representadas como mujeres; pues cabe destacar que la mayoría de los personajes son hombres. De igual forma, no les agradó que algunas de las relaciones entre personajes fueran tomadas con un corte romántico, a pesar de la buena respuesta que ésta tiene al interpretar las relaciones diplomáticas. Lo que más les disgustó fue la el desorden de la serie y la cronología que ésta maneja, puesto que al no tener un orden en específico es difícil seguir la trama; además del hecho de la duración de los capítulos (es muy breve y en ocasiones falta esclarecer algunos detalles).

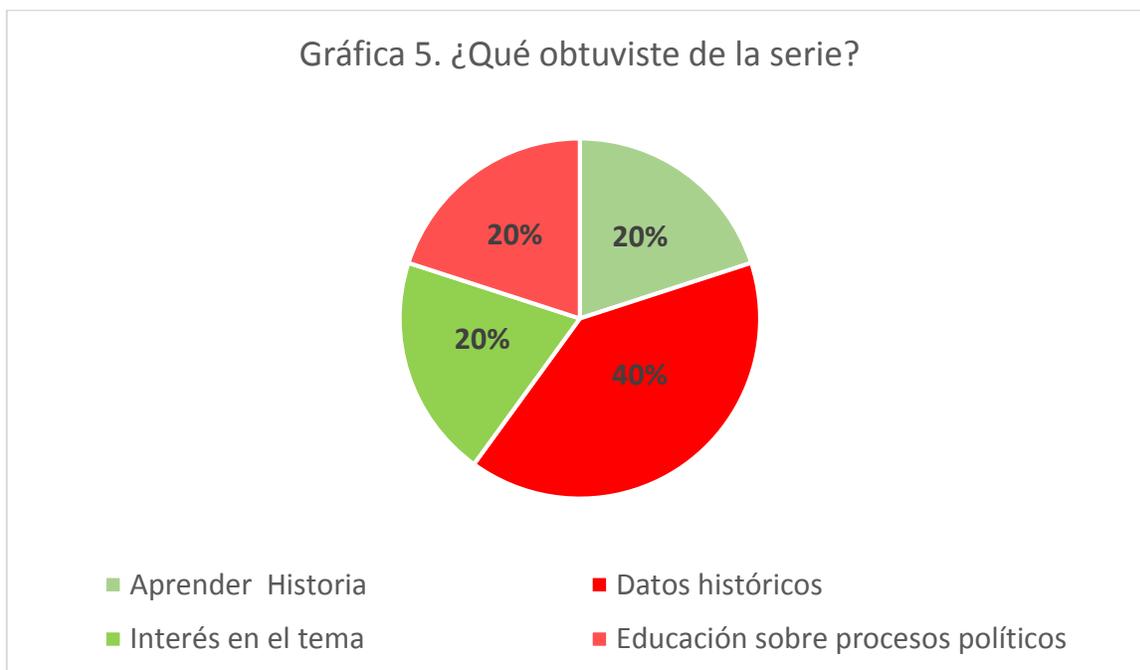
No obstante, se recuerda que esta es una serie de entretenimiento cuyo principal objetivo es entretener, por lo cual no se ve obligada a ampliar algunos aspectos que se representan en la misma.

Los motivos por los cuales las personas vieron la serie se redujeron a los diseños de personajes, recomendaciones de amigos y al simple hecho de ver cuál era la historia tras los personajes. Dado lo anterior, lo que pensaron antes de ver la serie era que sólo trataría sobre una comedia absurda entre personajes varones; aunque su punto de vista cambió, pues muchos encontraron interesante la forma de presentar los acontecimientos en un lapso tan corto de tiempo.

Es de esta manera que se procedió a preguntar de qué manera influye la serie en su vida diaria; la mayoría sólo explicó que podía servir para encontrar datos de

cultura general. Seguido de esto, se preguntó qué esperaban obtener de la serie, a lo que la totalidad de la muestra respondió que nada en particular, sin embargo, al exponer lo que obtuvieron de ella, los resultados fueron más alentadores al presentar que la serie puede ayudar a generar algunos conocimientos e incrementar el interés por algún tema en específico; en este caso se tomó en cuenta las relaciones internacionales y la historia universal.

### GRATIFICACIONES DE LA SERIE



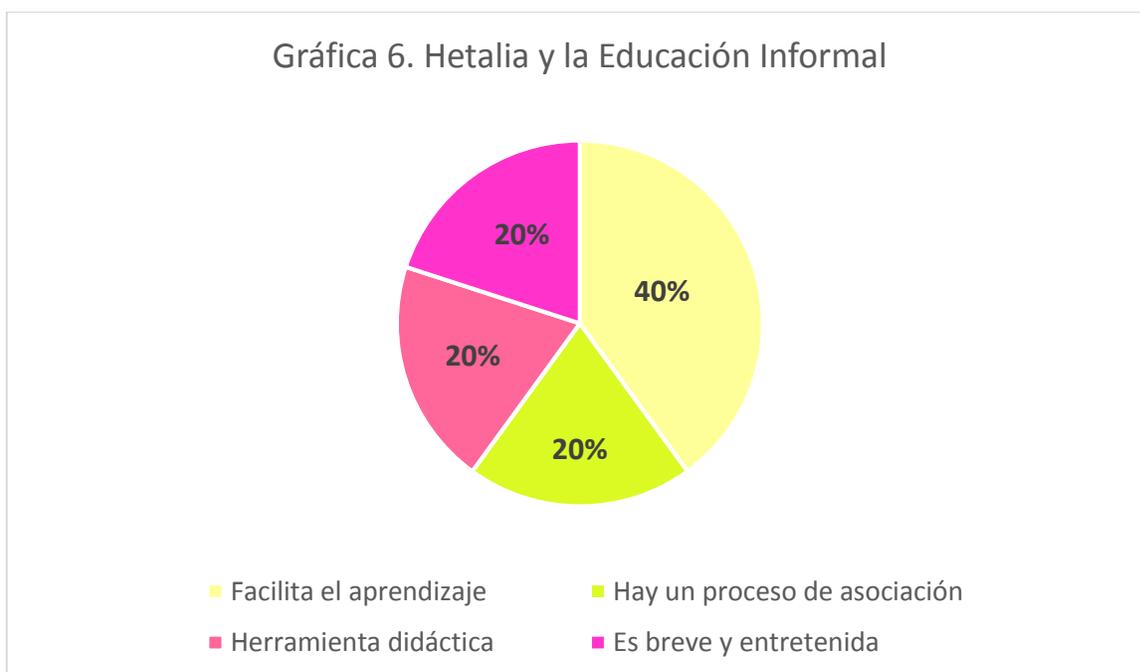
Esta vez se muestra lo que se obtuvo de la serie, que en nuestro estudio se denomina “gratificación”. Dado lo anterior, se ve que el todo los participantes del cuestionario encontraron algo que puede resultarles interesante e incluso útil para la aplicación de los elementos en la vida diaria. El 20% habló sobre procesos políticos inmersos en las relaciones internacionales; lo que promueve la educación sobre dichos procesos, otro 20% indicó que puede aprender Historia a través de las situaciones presentadas. Un 20% más dijo que ganó interés en el tema de la Historia y las relaciones diplomáticas, mientras que el 40% restante encontró datos históricos que le fueron o son de ayuda para tener un conocimiento más amplio y general.

Al profundizar sobre los usos que ellos podían otorgarle a la serie, todos estuvieron de acuerdo que la serie puede aportar elementos educativos a través de los hechos

o situaciones históricas que presenta de manera ágil y fácil de comprender para las personas, pues a través de los contenidos permite conocer otro punto de vista sobre algún acontecimiento, además de ampliar la perspectiva que se tiene sobre determinado suceso histórico. De esta forma, los participantes mencionaron que puede existir una relación entre Hetalia y la formación académica; ya que puede fungir como un complemento a las clases de Historia, o bien, puede acercar a la gente a procesos históricos de manera muy breve y general.

Por lo anterior, la última pregunta respondió afirmativamente a la hipótesis planteada en el presente apartado; pues ésta se encaminó a mostrar a la serie como una herramienta en el aprendizaje, pues según los participantes, la serie representa varios eventos de manera fácil y divertida, lo que facilita la comprensión y el aprendizaje al utilizarse como una manera didáctica de obtener conocimiento, aunque éste sólo sea un bagaje cultura general; ya que se genera un proceso de asociación, y con ello es más fácil recordar situaciones o acontecimientos por los que han atravesado varios países.

## USOS DE LA SERIE



La última gráfica nos dice los usos que pueden dársele a esta serie de entretenimiento, cumpliendo así con los objetivos en hipótesis mostrados a lo largo de este trabajo. En ella apreciamos las variables que los espectadores vislumbraron a través de la perspectiva aplicada a la educación. El 20% señala que la serie es breve y entretenida, lo que posibilita su uso y apropiación como material de consulta hasta cierto punto; recalcando el hecho de que los contenidos vertidos en ella no están enfocados expresamente a educar; el siguiente 20% indicó que la serie puede ser usada como una herramienta didáctica para el aprendizaje, mediado por uno mismo.

Otro 20% dijo que en la serie hay un proceso de asociación con cuestiones que puede encontrar en el ámbito académico y en la vida cotidiana, lo que será de ayuda para resolver algunos interrogantes, y el 40% restante mencionó que la serie facilita el aprendizaje gracias a la síntesis que propone el autor al presentar cuestiones histórico-políticas con un toque de humor.

De esta forma, la serie de entretenimiento puede fungir como un vehículo de educación informal al adaptar y comprender los elementos mostrados en los mensajes y contenidos y utilizarlos en determinadas situaciones; por lo que el

espectador puede aprender datos y elementos apropiados e inapropiados de cualquier contenido que éste observe, siempre y cuando tenga la disposición de aprehender lo que observa.

## CONCLUSIONES

Si bien, los medios tienen la función de educar, entretener e informar; en ocasiones se tiende a subestimar algunas de las funciones mencionadas. Esto significa que no sólo se dedican a un rubro en específico, sino que se pueden incluir las unas y las otras para formar un corpus de conocimiento y de esta manera complementarse para así construir un contenido y mensaje más atractivo y eficaz.

De igual manera, la educación informal resulta un recurso interesante para la complementación de conocimiento y experiencias previas del espectador; el cual puede ser una persona con un alto grado de escolaridad, o bien, ser apenas un estudiante en los grados básicos de educación formal. La educación informal ofrece una sensibilización al estar en contacto con el entorno, lo que apela a desencadenar interés en el contenido o elementos que rodean al espectador; además de tener mayor libertad de acción.

Lo anterior implica una posibilidad de explorar otros métodos, materiales y contenidos que el consumidor adquiere para guiar, hasta cierto punto, su propia formación. La serie de entretenimiento posee elementos audiovisuales que el observador puede llegar a captar con más rapidez, a diferencia de un artículo o texto que hable sobre el mismo tema.

La serie también puede suscitar la motivación, entendiendo ésta como la actividad interesada del observador o alumno; lo que lo predispone de manera favorable para aprender lo que se le quiere enseñar; logrando en él una mayor fijación gracias a los contenidos; los cuales han logrado atraer su atención y se han estructurado con cierto sentido.

Al fijarse los contenidos y el mensaje en el aprendiente, éstos se integrarán al aprendizaje que el observador tiene en los aspectos formales y no formales; acrecentando su capital de conocimientos.

De igual manera, en el primer capítulo se mostró que el relato audiovisual puede constituirse de diversas formas a través de las variables de género, contenidos o

clasificación que éstos poseen, haciendo posible la construcción de un corpus de elementos entrelazados entre sí que muestran y fomentan una unidad dada en duración y periodicidad; enfocándonos en la producción extranjera denominada *ánime* y sus vertientes, pasando por las características más significativas de dicho estilo de animación (tipo de ojos, cuerpo, pelo, etc.); englobando los tipos de contenidos que pueden construirse (adaptaciones, acontecimientos históricos, ideas originales o *spin-offs*). Es así que se recurre especialmente a la serie de entretenimiento creada por el autor Hidekazu Himaruya, cuyos contenidos interesaron al público y a la autora de este trabajo.

Dado lo anterior, puede decirse que la hipótesis que surgió en un principio se cumplió, al ver que la serie de entretenimiento puede fungir como un vehículo de educación informal; pues el producto mostró que a partir de sus contenidos o los elementos circunscritos a éste, generan y/o aportan una construcción de conocimientos que puede ser empleada; lo que contribuye a los usos y gratificaciones de la misma.

Se identificaron los elementos educativos y comunicativos, se describieron dichos elementos y se presentó a la serie como un posible recurso para aprender y enseñar.

Respecto al espectador, se observó que los recursos que emplea éste afecta la eficacia de los programas educativos, por lo que no es bueno subestimar los diversos contenidos mostrados en televisión. Los usos creativos de los diversos medios aumentan la probabilidad de que los estudiantes y espectadores en general aprendan más; retengan mejor lo aprendido y ejecuten mejor las habilidades que se deben formar en ellos.

Dicho lo anterior, la enseñanza y la educación no se limitan a un medio o instrumento en particular pues el combinar ciertos recursos hace la enseñanza más efectiva. La serie de entretenimiento puede ser un medio efectivo para motivar discusiones o para examinar ciertos puntos de vista, puesto que explican de manera general las bases generales de una situación representada.

También se concluye que la TV ejerce una influencia significativa en las vidas de todos los que la ven y también en aquellos que no la ven; pues ésta tiene ciertos efectos sobre su conocimiento y opiniones. Puede enriquecer o “empobrecer” la información o el conocimiento sobre algo; puede ser usada como un recurso suplementario; además de que se deben descubrir y aprovechar los valores didácticos inherentes a los programas de TV, y en este caso, a la serie de entretenimiento Hetalia.

De igual manera, se aprecia que las situaciones representadas pueden relacionarse con actividades que el espectador vive, lo que le ayuda a evaluar los contenidos y el mensaje que observa. El simple hecho de expresar una idea y comunicarla implica pensar, por lo que la experiencia de interpretar y decodificar el mensaje propugna a adquirir una actitud crítica ante los contenidos; lo que apela a crear un espíritu crítico en el observador. Esto trae consigo un cambio de actitud.

La serie de entretenimiento otorga vivacidad a la enseñanza al relacionar ciertos contenidos y mensajes con lo que se ve; además de permear en el terreno intrapersonal e interpersonal del espectador; y por ende, le permite aprender de acuerdo con su capacidad y a su propio ritmo, lo que ayuda a plantear cuestiones importantes para la formación del individuo, que provoca su entusiasmo y curiosidad.

La serie de entretenimiento puede ser usada en la educación no formal, o incluso dentro de los márgenes de la educación formal, pues la educación trata de lograr la independencia del juicio.

En resumen, la recepción y el consumo de los medios de comunicación y sus contenidos no es un proceso automático en el que se produce una decodificación del mensaje idéntica a la propuesta del emisor del mensaje, sino que la decodificación del mensaje dependerá en gran manera del receptor y la asimilación que éste tenga del mensaje y contenido; lo que podrá llevarlo a aceptar, rechazar o negociar el contenido y el mensaje propuesto, de acuerdo con las intenciones e intereses del receptor.

## BIBLIOGRAFÍA

- **Baena Paz**, Guillermina, *Metodología de la Investigación*, Grupo Editorial Patria, México, 2007, pp.181.
- **Barroso García**, Jaime, *Realización de los géneros televisivos*, Editorial Síntesis, Madrid, 1996, pp.583.
- **Brown W**, James, *Instrucción Audiovisual Tecnología, medios y métodos*, Editorial Trillas, México, 1975, pp. 581.
- **Cloutier**, Jean. “La comunicación audio-escrita-visual”, en *Antología de Ciencia de la Comunicación*. Tomo I, UNAM-CCH, México, 1981 (pp.79-111).
- **Díaz Torres**, Juan Manuel, *Diccionario general de Pedagogía y Anexos legislativos españoles*, Grupo editorial Universitario, España, 2006, pp.247
- **Gallardo Cano**, Alejandro, *Curso de Teorías de la Comunicación*, Editorial Cromocolor, México, 1998, pp.169.
- **González Reyna**, Susana, *Géneros periodísticos 1: Periodismo de opinión y discurso*, Editorial Trillas, México, 1999, pp.192.
- **Gutiérrez González**, Mónica, *Manual de producción para tv: géneros, lenguaje, equipo, técnicas*, Editorial Trillas, México, 1999, pp.160.
- **León Quintanar**, Adriana, *Nueva enciclopedia autodidáctica estudiantil*, Editorial Programa Educativo Visual, Colombia, 1999, pp.744.
- **Montoya Vilar**, Norminda, *La comunicación audiovisual en la educación*, Ediciones del laberinto, Madrid, 2005, pp.207.
- **Nervi**, Juan Ricardo, *La práctica docente y sus fundamentos psicodidácticos*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1969, pp.237.
- **Ozawa**, Tadashi, *Cómo dibujar anime. 1 El diseño de personajes*, Editorial Norma, Barcelona, 2001, pp.152.
- **Pain**, Abraham, *Educación informal. El potencial educativo de las situaciones cotidianas*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1992, pp.219.
- **Papalini**, Vanina, *Anime, mundos tecnológicos animación japonesa e imaginario social*, Editorial La Crujía, Argentina, 2006, pp.219.
- **Propp**, Vladimir, *Morfología del cuento*, Editorial Akal, Madrid, 2007, pp.275.

- **Rincón**, Omar, *Narrativas mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2006, pp.224.
- **Rodino**, Ana María, *Los medios audiovisuales y su uso en la enseñanza a distancia*, Editorial Universidad Estatal a distancia, San José, 1987, pp.87.
- **Toledo**, Sergio, *Cómo crear un programa de TV: la creatividad y su aplicación a lo audiovisual*, Laertes Ediciones, Barcelona, 2012, pp.178.
- **Vázquez González**, Modesto, *La historiética*, Editorial Promotora k, México, 1981, pp.645.
- **Yurén Camarena**, María Teresa, *Mujer, educación informal y valores*, Editorial Universidad Pedagógica, México, 1987.

#### **HEMEROGRAFÍA**

- **Delgado**, Javier, “Animación al alcance de todos”, *Pantalla*, 1992, número 17, pp.48.

#### **TESIS**

- **Olguín**, Domínguez, Minerva, “*El contenido violento de los dibujos animados (anime) en la televisión abierta y su posible relación con el comportamiento de los niños de 6 a 12 años .Estudio de caso de la Escuela Luis Guevara Ramírez del turno matutino en la Delegación Iztapalapa*”, Tesis de Licenciatura Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, pp.160.
- **Puga Villanueva**, Adrián. (2004). “*La animación japonesa: un documental para la serie de dibujos animados Serial experiemts Lain (Japón, 1998) de Ryutaro Nakahara*” Tesis de Licenciatura Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, pp.97.
- **Samano Ensástegui**, Edgar. (2012). “*Los fanáticos de la animación japonesa en el Distrito Federal, 2009-2010. Su interacción y patrones de consumo*”, Tesina de licenciatura sociología, México, FCPyS, UNAM, pp.103.

## FUENTES ELECTRÓNICAS

- Banco de Información INEGI, “Viviendas particulares habitadas que disponen de televisión”, <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/biinegi/?ind=1003000021>, consultado el 31 agosto 2014 a las 19:30hrs.
- Centro de Documentación e Información del Turismo CEDITUR, “Perfil de Alemania”, <http://www.ceditur.cu/content/productos/perfiles-de-paises/perfil-alemania.pdf>, consultado el 10 de septiembre de 2014 a las 22:14 hrs.
- Definición de educación, Google, [http://www.google.com.mx/?gfe\\_rd=cr&ei=0\\_\\_zU6HBBMaa2QXwroG4Bg#q=definici%C3%B3n+de+educaci%C3%B3n](http://www.google.com.mx/?gfe_rd=cr&ei=0__zU6HBBMaa2QXwroG4Bg#q=definici%C3%B3n+de+educaci%C3%B3n), consultado el 19 agosto 2014 a las 20:00hrs.
- Definición. De, definición de educación, <http://definicion.de/educacion/>, consultado el 19 agosto 2014 a las 20:30 hrs.
- Dennis Hartman, ¿Qué son las compañías subsidiarias?, La voz de Houston, 2014, <http://pyme.lavoztx.com/que-son-las-compaas-subsidiarias-5881.html>, consultado el 13 agosto 2014 a las 21:55 hrs.
- Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), <http://www.rtc.gob.mx/>, consultado el 31 mayo 2014 a las 21:30 hrs.
- Glosario, Duración, <http://productiontv.pbworks.com/w/page/18735958/Glosario>, consultado el 25 noviembre 2014 a las 21:38 hrs.
- Gobierno del Estado de Veracruz, Definiciones Grupo Focal, <http://www.sev.gob.mx/educacion-media-superior-y-superior/files/2013/10/Grupos-Focales-version-3.pdf>, consultado el 07 febrero 2015 a las 21:30 hrs.
- Hetalia Archives [Wiki], “Characters: Germany”, <http://hetalia.wikia.com/wiki/Germany>, consultado el 10 septiembre 2014 a las 23:hrs.
- Hetalia Archives [wiki], “Hidekaz Himaruya”, [http://hetalia.wikia.com/wiki/Hidekaz\\_Himaruya](http://hetalia.wikia.com/wiki/Hidekaz_Himaruya), consultado el 05 septiembre 2014 a las 22:00 hrs.

- Horno López Antonio, Universidad de Granada, “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés”, <http://conadeanimacion.blogs.upv.es/investigacion/controversia-sobre-el-origen-del-anime-una-nueva-perspectiva-sobre-el-primer-dibujo-animado-japones/>, consultado el 23 enero 2015 a las 21:15 hrs.
- Licerias Ruíz, Ángel, “Medios de comunicación de masas, educación informal y aprendizajes sociales”. [en línea], [www.ub.es/histodidactica](http://www.ub.es/histodidactica), Consultado el 28 agosto 2014 a las 22:45 hrs.
- Marketing directo, bartering, <http://www.marketingdirecto.com/diccionario-marketing-publicidad-comunicacion-nuevas-tecnologias/bartering-2/> consultado el 27 diciembre 2014 a las 22:30 hrs.
- Nociones acerca de la memoria, <http://aquileana.wordpress.com/2009/08/07/psicologia-nociones-acerca-de-la-memoria/>, consultado el 22 septiembre 2014 a las 22:02 hrs.
- Pastor Homs, María Inmaculada. Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. Revista española de pedagogía. [en línea]. septiembre-diciembre 2001. Año LIX. N°220. Pág. 525-544. Consultado el 25 agosto 2014 a las 21:30 hrs. Disponible en : [https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/6010/mod\\_resource/content/0/PASTOR\\_HOMS\\_evoluti\\_n\\_de\\_concepto\\_de\\_educaci\\_n\\_no\\_formal.pdf](https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/6010/mod_resource/content/0/PASTOR_HOMS_evoluti_n_de_concepto_de_educaci_n_no_formal.pdf)
- Prodigy MSN Vida y estilo, “Un capítulo de House salva la vida de un paciente en Alemania”, [en línea], <http://estilos.prodigy.msn.com/salud/un-cap%C3%ADtulo-de-house-salva-la-vida-de-un-paciente-en-alemania-8>, consultado el 31 agosto 2014 a las 23:30 hrs.
- *Real Academia de la Lengua Española*, <http://lema.rae.es/drae>
- S/A, Lexicon, <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php>, consultado el 23 enero 2015 a las 22:40 hrs.
- S/autor, Glosario, <http://www.mangaml.com/anime/glosario.htm>, consultado el 29 junio 2014 a las 20:45 hrs.
- S/autor, <http://producciondepiezasdecomunicacion.blogspot.mx/2012/07/pre-produccion-produccion-y.html>, consultado el 14 junio 2014 a las 18:40 hrs.

- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), Historia de la Casa de la UNESCO, <http://www.unesco.org/new/es/unesco/about-us/where-we-are/unesco-house/>, consultado el 27 agosto 2014 a las 22:44hrs.
- Valderrama, Fernando, La UNESCO y la Educación: antecedentes y desarrollo, <http://www.unesco.org/education/pdf/VALDERRA.PDF>, consultado el 27 agosto 2014 a las 22:48 hrs.
- Wikipedia, la enciclopedia libre, Anime, <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el 20 junio 2014 a las 22:30 hrs.
- Wordreference, [forum.wordreference.com/showthread.php?t=1073216](http://forum.wordreference.com/showthread.php?t=1073216), consultado el 08 junio 2014 a las 23:27 hrs
- <http://www.lacrisisdelahistoria.com/italia-baja-edad-media/>
- <http://italianospuan.blogspot.mx/2011/03/17-de-marzo-150-anos-de-la-unificacion.html>
- <http://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ique-celebra-estados-unidos-el-4-de-julio>
- <http://sobrehistoria.com/la-formacin-de-la-urss/>
- [http://recursostic.educacion.es/kairos/web/enseanzas/bachillerato/mundo/img/imagenescomentadas/emergente\\_republicapopularchina.html](http://recursostic.educacion.es/kairos/web/enseanzas/bachillerato/mundo/img/imagenescomentadas/emergente_republicapopularchina.html)
- <http://elnorthern.com/2013/04/23/san-jorge-patron-de-inglaterra-y-su-historia/>
- [http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/secciones/7776/julio\\_1789\\_toma\\_bastilla.html](http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/secciones/7776/julio_1789_toma_bastilla.html)
- [http://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/juana\\_dearco.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/juana_dearco.htm)
- <http://www.historiasiglo20.org/GLOS/cismachinaURSS>.

## **FUENTES IMÁGENES**

### **Digi Charat**

- <http://s6.photobucket.com/user/Selphie-Shy-Chan/media/digi-charat/group/group21b.jpg.html>
- [http://otakumode.com/sp/visit\\_japan/akihabara/a022](http://otakumode.com/sp/visit_japan/akihabara/a022)

### **Detective Conan**

- <https://www.pinterest.com/pin/303922674824575019/>

### **Las flores del mal**

- <http://populationgo.tumblr.com/post/52644962036/anime-review-flowers-of-evil-9-10>

### **Sakura Card Captor**

- <http://alerkina2.deviantart.com/art/Sakura-Angry-Render-357656247>

### **Tsubasa Reservoir Chronicles**

- <http://endless-eclipse.foroactivo.com/t1401-black-steel-dragon> (Apartado: spoiler ropas formales)

### **Full Metal Alchemist**

- <http://deetersthebrotherhoodfangirl.blogspot.mx/2010/04/eyecatches-ep-1-10.html>

### **Doctor House**

- <http://hacerselacritica.blogspot.mx/2013/08/house-el-efecto-de-la-enfermedad-como.html>

### **Caballeros del Zodiaco**

- [http://cafeteria.wocial.com/enfrentamientos/8718079/vs\\_interno\\_ss\\_seiya\\_kamei\\_vs\\_caballeros\\_oro](http://cafeteria.wocial.com/enfrentamientos/8718079/vs_interno_ss_seiya_kamei_vs_caballeros_oro)

### **Plaza Sésamo**

- [http://plazasesamo-elblog.blogspot.mx/2011/09/imagenes-de-plaza-sesamo\\_3412.html](http://plazasesamo-elblog.blogspot.mx/2011/09/imagenes-de-plaza-sesamo_3412.html)

### **Hetalia CD**

- <http://hetaliapowa.forumgratuit.org/t28-presentation-belgique>

### **Hetalia Aliados versus Eje**

- <http://anime.desktopnexus.com/wallpaper/938868/>

### **Alemania**

- <http://hetalia.wikia.com/wiki/Germany>

### **Alemania y Sacro Imperio**

- <http://www.fanpop.com/clubs/anime/answers/show/435819/post-anime-chareter-black>

### **Mapa Italia**

- <http://www.lacrisisdelahistoria.com/italia-baja-edad-media/>

### **Italia del Norte (Veneciano)**

- [http://hetalia.wikia.com/wiki/North\\_Italy](http://hetalia.wikia.com/wiki/North_Italy)

### **Italia del Sur (Romano)**

- <http://vaffanculo-stronzi.deviantart.com/>

### **Chibi Romano y Chibi Veneciano**

- <http://hetalia.kitawiki.net/images/a/a8/ChibitaliaChibi.png>
- <http://www.missmoda.es/forum/t5953,1-manga-amp-anime-fanclub-hetalia.htm>

### **Japón**

- [http://voiceactingalliance.com/board/showthread.php?49134-Axis-Powers-Hetalia-Voices-need-for-SKIT\(mini-project\)](http://voiceactingalliance.com/board/showthread.php?49134-Axis-Powers-Hetalia-Voices-need-for-SKIT(mini-project))

### **Japón y China**

- [http://hetalia.kitawiki.net/index.php?title=File:Nihon\\_and\\_Chugoku.gif](http://hetalia.kitawiki.net/index.php?title=File:Nihon_and_Chugoku.gif)

### **América**

- <http://www.acparadise.com/ace/contests.php?cid=58>

### **América y Canadá**

- <http://www.zerochan.net/97796>

### **Rusia**

- <http://www.fanpop.com/clubs/raraboom/images/33363979/title/yahoo-photo>

### **Rusia, Ucrania y Bielorrusia**

- <http://www.zerochan.net/230730>

### **China**

- <http://fi.hetalia.wikia.com/wiki/Kiina>

### **China y países asiáticos**

- <http://www.fotolog.com/xareni00/235000000000016800/>

### **Inglaterra**

- <http://rebloggy.com/post/hetalia-arthur-kirkland-alfred-f-jones-aph-france-kiku-honda-aph-japan-aph-c/37213553636>

## **Francia**

- <http://mforum.cari.com.my/forum.php?mod=viewthread&tid=544625>

## **Francia y Juana de Arco**

- [https://1001hetalia.files.wordpress.com/2011/10/001eyhry\\_large2.jpg](https://1001hetalia.files.wordpress.com/2011/10/001eyhry_large2.jpg)

## **VIDEOGRAFÍA**

- Satoshi Kon (Director). (2004). Paranoia Agent. 12 Capítulos, 1 temporada. Japón. (Serie de televisión: Anime). Estudio Madhouse, cadena televisiva WOWOW.
- Shirohata Bob (Director). (2009). Axis Powers: Hetalia. 52 capítulos, Temporada 2. Japón (Serie de televisión: Anime). Studio DEEN.

## ANEXO 1

### CUESTIONARIO

1) ¿Viste la serie “Axis Powers Hetalia”? 

Sí	No
----	----

 ¿Por qué?

2) ¿Recuerdas el tema principal de la serie?

3) ¿Puedes mencionar algún personaje y su personalidad?

4) ¿Qué te llamó la atención de la serie y/o los personajes? ¿Por qué?

5) ¿Qué te gustó de la serie? ¿Por qué?

6) ¿Qué no te gusto de la serie? ¿Por qué?

7) ¿Te identificaste con algún personaje de la serie? 

Sí	No
----	----

¿Cuál y por qué?

8) ¿Consideras que la serie despertó tu interés sobre algún tema? 

Sí	No
----	----

¿Por qué?

9) ¿Crees que “Hetalia” puede aportar elementos educativos? 

Sí	No
----	----

¿Por qué?

10) ¿Qué te motivó a ver la serie?

11) ¿Qué pensabas de la serie antes de verla?

12) ¿Qué piensas ahora de ella?

13) ¿Qué esperabas obtener de “Hetalia”?

14) ¿Qué obtuviste de ella?

15) ¿Crees que la serie pueda influir para conocer o ampliar algún tema?

Sí	No
----	----

¿Por qué?

16) ¿La serie influye de alguna forma en tu vida diaria?

Sí	No
----	----

¿Por qué y cómo?

17) ¿Qué opinas de la relación entre “Hetalia” y la formación académica?

18) ¿La serie podría ser usada como una herramienta de aprendizaje?

Sí	No
----	----

¿Por qué?

## ANEXO 2

### Página personal del autor (blog en japonés)

ブログのような竹林2号機  
キタコム のブログにみせかけた竹林です。

プロフィール  
  
Author: himaruya  
ショー東使い。

■サイト■  
  
キタコム、漫画などはこちらです。

最近の記事  
コッペリン (05/25)  
はみ出す (05/21)  
さんぎょうかめい！ (05/19)  
留守長くてすいません... (05/09)  
桜！ (04/06)

最近のコメント

最近のトラックバック

月別アーカイブ  
2015年05月 (4)  
2015年04月 (7)  
2015年03月 (14)  
2015年02月 (16)  
2015年01月 (26)  
2014年12月 (26)  
2014年12月 (26)  
2014年11月 (31)  
2014年10月 (20)  
2014年09月 (7)  
2014年03月 (7)  
2014年02月 (7)  
2015年12月 (5)  
2015年11月 (102)  
2015年10月 (31)  
2015年09月 (5)  
2015年08月 (7)  
2015年07月 (7)  
2012年07月 (1)  
2012年01月 (16)  
2011年12月 (29)  
2011年11月 (29)  
2011年10月 (31)  
2011年09月 (21)

よっしゃ  
まだ補完されてないイラストはたいはまとめられたかな？  
というわけで文型簡化と細く作業もどります！モイモイ。  
[2008/07/31 (Thu)22:49] 日記 | コメント (0) | トラックバック (0)

発監ブライアンポーターノ そのなんばか



ヘタリページのイラストコーナーでも見られるイギリス。  
歴史のイメージからかちっと「雑草は！」って感の  
態度がでかいお坊ちゃんキャラコよようと思ってたんですけど  
だんだん今みたいなのが感じました。  
今思えば今のイギリスでよかったなあとと思います。



結局ドイツって振り回されキャラですね。

おまけ  
  
アメリカのお菓子

# ANEXO 3

## Página Wikia de la Serie.

