



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ACATLÁN

**“ANÁLISIS DEL CONSUMO CULTURAL DE DOS GENERACIONES DE
CONSUMIDORES, SOBRE LAS CARICATURAS DE LA ÉPOCA DE LOS 90s”**

“QUÉ MUNGA”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:

SÁNCHEZ BARRERA CRISTHIAN MICHAEL

ASESOR: MIGUEL ANGEL MACIEL GONZÁLEZ

SANTA CRUZ ACATLÁN, ESTADO DE MÉXICO MAYO 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1 “Y fue así” Consumo y Cultura.....	5
1. Consumo	6
1.1 Cultura.....	8
1.2 Consumo Cultural	9
1.3 Generación.....	10
1.4 Diferencia generacional	11
1.4.1 Niñez.....	14
1.4.2 Generación de los 90´s	15
1.5 ¿Qué pasaba en México?.....	16
1.5.1 Los niños de México (1990).....	17
1.5.2 Como ser niño	18
Capítulo 2 “Había una vez..” Caricaturas.....	21
2. Caricaturas	22
2.1 Historia caricaturesca	23
2.2 Personajes y Función	25
2.3 Historia de la tv.....	26
2.3.1 La televisión en México	28
2.4 Canales y caricaturas.....	29
2.4.1 TV Privada: Nickelodeon, Cartoon Network, Fox kids	30
Nickelodeon.....	30
2.4.2 Rugrats.....	35
2.4.3 El laboratorio de Dexter.....	41
2.4.4 Digimon: adventure.....	46

2.5 TV Abierta: Canal 5(XHGC) , canal 7 (XHIMT-TDT)	50
2.5.1 Dragon ball.....	51
2.5.2 Caballeros del zodiaco.....	59
2.6 Popularidad y Rating.....	64
Capítulo 3 “Dame tu fuerza” Metodología y analisis	67
3. Metodologia	68
3.1 Espectadores	69
3.2 Método cualitativo	70
3.3 Estudio de caso	72
3.4 Entrevista	73
3.5 Análisis de Información	75
3.6 Modelos García Ganclini.....	81
3.7 Pierre Guiraud.....	83
3.8 Aplicación de entrevistas	83
3.9 Resultados	85
3.10 Análisis modelos de García Canclini	97
3.11 Análisis Pierre Guiraud	101
3.11.1 Los signos	101
3.11.2 Análisis de apropiación	104
Capítulo 4 “ La gran henkidama” Conclusiones.....	106
4 Conclusiones.....	107
4.1 La televisión: Abierta y Privada	107
4.2 Contenido de las caricaturas.....	108
4.3 Las caricaturas en su vida diaria	109

4.4 Entrevistados y su consumo.....	110
4.5 Apropiación del contenido	111
4.6 Identificación con los personajes	114
4.7 Conclusiones Finales.....	115
Anexo	216
Bibliografía.....	216

Agradecimientos

Primero quiero dedicar este logro a mi familia, a mi mamá y mi papá por todos los sacrificios que hicieron a lo largo de su vida para llegar a este momento cumbre en mi vida. Agradezco que ellos estén conmigo para ver como coloco la cereza del pastel, en algo que ellos comenzaron. También a mis hermanos que siempre estuvieron apoyándome con algunas tareas, despertándome para irme a la universidad o prestándome algunos de sus útiles.

A las familias por parte de mis respectivos padres, ya que cada uno en algún momento de su vida ayudaron a construir mi historia (mis abuelos, tíos, primos). Les doy las gracias por toda la sabiduría que me dieron. Hay tres personas que lamentablemente ya no están aquí para ver mi logro físicamente, pero si en espíritu. Mi abuelito Juan Sánchez él siempre me apoyo diciendo que fuera un hombre de bien, mi tío Leopoldo Sánchez que siempre me tuvo mucha confianza y antes de morir me pidió que le callara la boca a todas las personas que me echaban tierra y con un título universitario los callaría (lo conseguí tío), mi tío Marco Antonio Barrera él me apoyo con muchos consejos y siempre me tendió su mano y apoyo para que creciera como persona.

Como personaje de caricatura quiero agradecer a todas las personas que nunca me tuvieron confianza, aquellos familiares y amigos que pensaban que me hacía tonto en la escuela y no estudiaba, pero gracias a sus comentarios me llenaban de energía para salir adelante...GRACIAS.

A todos mis amigos de la Universidad que compartieron algún momento en los edificios de la FES Acatlán, bueno o malo pero es un gran recuerdo. A mis dos amigas con las cuales descubrí otra cara de la universidad, Sharon que con sus ocurrencias nos hacia las clases más amenas y los aventones que nos daba en su carro para que no llegaré tarde al trabajo. Mi hermanita Lili, con su amistad incondicional y cariño, comprendí que los amigos es la segunda familia que elegimos, te quiero mucho hermanita Lili.

Quiero agradecer a la persona más importante en mi vida y quiero que sepas que te amo con todo el corazón, quiero dedicarte esta tesis a ti. Hablo de mi

hija luna, te amo mi amor, recuerda que tuviste un padre que a pesar que pasó muchas cosas en su vida nunca se dejó derrotar, ya que tú fuiste la mejor motivación para salir adelante y quiero que en un futuro puedas superar lo que tu padre ha logrado hasta el momento. Y que al igual que un Saiyajin a punto de ser derrotado saca todo tu poder para lograr lo que quieres.

Por último a mis 3 ídolos que con sus frases, peleas y aventuras me motivaron a nunca rendirme.

Seiya de Pegaso: me enseñó que a veces la vida puede ser una batalla en donde: "Pueden quebrar tu cuerpo y tu alma pero jamás tu corazón. Arde cosmos"

Inuyasha: Con él aprendí, que la gente puede verte como un humano o como una bestia, probablemente te trataran de manera diferente, pero la mejor manera de lograrlo es luchando para conseguir tu objetivo, probando que de vez en cuando la soledad puede ser buena.

Goku: Sus enseñanzas pueden ser miles, pero me demostró a lo largo de sus batallas que puedes ser la persona más inmadura del mundo, pero eso no importa a la hora de la batalla y cuando creas que la todo está perdido, tan solo un minuto de respiro y explotar todo tu Ki para elevar al límite tu poder.

Gracias a ti, que te tomas el tiempo para leer este trabajo, ya que lo realice por gusto y conocimiento del tema.

Introducción

Durante mucho tiempo, diferentes épocas han sido analizadas por sistemas económicos, culturales y sociales. 1990 fue un parte aguas de muchas generaciones por todos los cambios y descubrimientos que llegaron en ese momento.

La televisión fue uno de los principales medios de comunicación, que sufrió un cambio radical en la sociedad. Sobre todo al ser el único medio, que era considerado como real en cuanto a la información que daba a los espectadores, cumpliendo con su rol de divertir, entretener e informar a las masas.

Siempre tuve la curiosidad en saber si las series, caricaturas y películas con las que crecimos, tuvieron algún impacto en nuestra vida. Por lo cual considero que algo más simbólico son las caricaturas o dibujos animados, con los cuales crecimos cada uno.

Para los padres de familia era una manera de entretener a los niños, sin saber que en un futuro se convertirían en parte del desarrollo de la cultura popular. Ya no era un simple entretenimiento paso a ser una forma de vida.

Como olvidar las grandes canciones de apertura, que te ponían la piel chinita...” Siempre la verdad vencer a todo el mal...”, “Supercampeones vengan ya...” etc. Y claro está que las sagas de la batalla galáctica, las doce casas y asgard. “El cielo resplandece a mi alrededor, volar es bello...”, Las peleas saiyajin eran la onda. Obviamente no pueden faltar los Arale, Digimon, Sailor Moon, ect .

Pero que tal Oliver Atom con su poderoso” Tiro con chanfle” Steve Hyuga con “El tiro del Tigre” o el gran Bengi Prace con sus mega atajadones. Los power ranger eran un modelo a seguir “Morfosis amigos”. Eran muchas las caricaturas que pasaban, “Ed, Edd y Eddy”, “Las chicas superpoderosas”, “Magical Doremi”, “Alvin y las ardillas”, “Dinosaurios”, “Pato aventuras”.

Los niños que crecieron con caricaturas durante los 10 años que duro aquella época, tomaron a los personajes como suyos, volviéndolos sus ídolos favoritos. Casos en donde los dibujos o historias eran tan buenos que no sólo atraían a los niños sino también a los adolescentes que solo querían perder el tiempo en la tv.

El fracaso o éxito de las series dependía de la sociedad, ya que realizaba un consumo de ellas y el impacto que se tuviera en el público infantil, la manera de explotar las caricaturas gracias a la mercadotecnia. Cerca de 50 caricaturas eran transmitidas a nivel general juntando a los canales más populares Nickelodeon, Cartoon Network, Fox kids (televisión Privada) y Canal 5 y Canal 7 (televisión abierta).

La investigación de este trabajo se centrara en análisis de consumo cultural de las caricaturas en la época de los 90's, esperando tener información relevante, sobre todo por los contenidos que cada serie puede ofrecer para los televidentes. Se abordaran diferentes temas, entre ellos si las series fueron consumidas por los participantes.

La información obtenida será vital, para saber si en verdad se realiza el consumo y el porqué del mismo. Aunque las caricaturas no son producidas en México, se tienen conocimientos de la existencia de las mismas.

El Lugar en dónde se realizara la selección de los participantes y aplicación de los instrumentos será en "La Friki Plaza", ubicada en la Ciudad de México. El lugar es considerado santuario de las diferentes series japonesas, pera también un lugar donde se habla de caricaturas de diferentes épocas 80's, 90's y actuales. Por ello es un lugar propenso a encontrar participantes con ciertos requisitos.

La investigación será divida por cuatro capítulos los cuales guiaran el proceso para mayor entendimiento. El primer capítulo nos dará conceptos como "cultura", "consumo" y "generación", precisando en definiciones de Canclini y Bourdieu.

La definición de la generación de 1990 también será abordada, ya que tanto participantes como los dibujos seleccionados, fueron parte fundamental en la época.

La historia de las caricaturas (Dragon ball z, Caballeros del Zodiaco, Digimon, Laboratorio de Dexter, Rugrats) y de los canales de televisión (TV privada y pública), serán abordados en el capítulo dos. Una breve mención de la historia de la televisión en el mundo y México, algunos de los momentos claves. Por último conocer las características entre cada serie y canal.

El capítulo tres será la metodología para la aplicación de los instrumentos correspondientes y la descripción de los resultados. La técnica cualitativa será utilizada como un método confiable para llevar la investigación. Con ayuda del “estudio de caso”, se centra en un tema de interés o fenómeno, tomando la entrevista para realizarse a cada uno de los participantes con un cuestionario previamente realizado. El análisis de contenido se realizara una vez terminadas las entrevistas a los participantes los cuales tuvieron que tener ciertas características, entre las más importantes estar entre el rango de edad de 17 a 25 años, haber visto las series mencionadas anteriormente. La información será seleccionada en cuadros de vaciado, esperando se tenga un mayor filtro de información. Los datos obtenidos pasaran por un segundo filtro, que será de utilidad para las conclusiones finales.

El capítulo final será un análisis general, ya con la información específica. Al final del trabajo se tendrá un anexo con las entrevistas realizadas a los participantes.

Se espera que a través de la investigación sobre consumo cultural apoyado en las teorías de Canclini e invitados, se pueda obtener datos importantes sobre la época de los 90’s para posibles investigaciones en un futuro.

En título oficial es “Análisis de consumo cultural de dos generaciones de consumidores, sobre las caricaturas de la época de los 90’s”. A este se le añade un subtítulo el cual es “Qué munga”, su significado “todo lo que uno quiera”. Este

término proviene de la serie "Recreo", en un capítulo remarcan "Qué munga", como una palabra para decir: "mala onda", "locos", "rayos", "¿Por qué?".

Al igual que cada capítulo de este trabajo, tiene un significado que los amantes de las caricaturas de los 90's sabrán; los que no tienen el conocimiento es una manera de refrescar y regresar a la infancia que tuvimos.

Capítulo 1

“Y fue así”

Consumo

y

generación

1. Consumo

Para el siguiente trabajo de investigación se tomarán algunas teorías de autores que en su momento serán abordados. Comenzaremos con algunas teorías sobre el consumo cultural.

Se irán desglosando las herramientas que se necesitaran para esta investigación, sobre el consumo de los jóvenes mediante las caricaturas. Basado en el conocimiento cultural y televisivo, adquirido por ver las caricaturas a lo largo de su vida o su infancia desarrollada en la época de los 90's.

Al realizar la investigación se prevé, dar a conocer una nueva mirada diferente sobre el consumo de las caricaturas, y realizar una nueva búsqueda con un análisis pertinente.

“El conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos”. (García Canclini, 1993, p.24).

El consumo puede darse a entender como la compra o adquisición de productos que más adelante serán utilizados para satisfacer las necesidades y deseos de los seres humanos.

Para Canclini: “el consumo es el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación de y el uso de los productos”. (García Canclini, 1995, pág., 41)

Para poder realizar el consumo del producto, previamente debe cumplir una serie de características, entre ellas y la más importante que sea de su gusto; probablemente una marca de renombre, un diseño, la calidad y el costo para poder obtenerlo.¹

Los símbolos y colores en los objetos, pueden crear necesidades en la sociedad creando un hábito.

¹ Las referencias de donde se tomaron para definir consumo se encuentran en la parte de bibliografía.

Bourdieu comenta:

“Los hábitos tienen papel central en la configuración del gusto y de los diferentes sistemas clasificatorios que orientan las prácticas de consumo. Las diferentes prácticas de consumo y los objetos de consumo funcionan como signos distintivos y como símbolos de distinción”. (Bourdieu, 1996, p.134)

El consumo ha evolucionado a través de los tiempos. El marketing juega un papel muy importante, conforme el producto sea atractivo para el individuo este puede hacerse de los servicios del mismo.

El consumo puede clasificarse de tres maneras diferentes:

a) Consumo Planeado

El Consumidor mediante sus necesidades, planea la serie de productos que va a comprar. Por lo tanto únicamente comprara lo que ha seleccionado y no algo más que no entre en sus intereses.

b) Consumo sugestionado

Ayudado por el marketing, el consumidor analiza los diferentes productos que son ofrecidos, analiza si cumplen con los requisitos que necesita. A diferencia del consumidor planeado, este puede salirse de su selección y comprar de más.

c) Consumo impulsivo

Este tipo de consumidor puede adquirir cualquier producto con tal solo mirarlo, sin escatimar cuanto será lo que se gastará. Se puede decir que con tan solo tener el logo o el color que le guste, lo comprara sin importar el tamaño o forma.

1.1 Cultura

Para algunos la cultura puede ser considerada como la adquisición de usos y costumbres que se han desarrollado a lo largo de la vida de los individuos, el cómo se ha desarrollado en la sociedad. Puede depender del grupo social con el cual han crecido durante la infancia o su adolescencia. Algunas de ellas pueden ser por imposición o simplemente adquiridas por gusto.

García dice: “El conjunto de procesos donde se elaboran las significaciones de las estructuras sociales, se reproducen y se transforman mediante operaciones simbólicas”

Las estructuras sociales pueden variar según sus características.

a) Transmisión

Puede ser algo familiar, regional o simplemente costumbres de cada país. El conocimiento adquirido del individuo lo vuelve propio. La celebración de Día de Muertos en México, la costumbre de rendir tributo a los fieles difuntos mediante una ofrenda. Esa costumbre la va heredando a sus hijos y después a sus nietos.

b) Imposición

La cultura por imposición es algo que ha ido evolucionando hasta nuestra actualidad. Los medios de comunicación y la información que nos dan son un claro ejemplo de ello. Reproduciendo la misma noticia mostrándonosla como la verdad absoluta, sin indagar si es lo correcto.

c) Universalidad

La escuela, la iglesia y los valores son enseñanzas universales, mediante el contacto directo. Aunque con el tiempo uno decida si seguir o no la enseñanza cultural.

d) Símbolos

La identificación con diferentes grupos sociales mediante un símbolo. Un equipo de futbol que se reúne todos los jueves para jugar. Convenciones de

Comic y caricaturas donde los individuos tienen un nivel de significación para él.

Para complementar un poco la definición, la cultura va evolucionando dependiendo el individuo, ya que no es el mismo nivel de interacción e influye mucho como es aplicado en su vida.

1.2 Consumo Cultural

“Cultura “y “Consumo” fueron definidos por separado. Ahora será la fusión de ambas desde la mirada de García Canclini.

“... es posible definir la particularidad del consumo cultural como el conjunto de procesos de apropiación y uso de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio o dónde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica”.
(García Canclini, 1993, p.34).

Los símbolos y la apropiación de estos aplicados a los medios de comunicación son puntos bastante importantes para Canclini, La interpretación de una sociedad se debe al ámbito cultural en el cual se desarrolla. Los individuos buscaran una reproducción de los diferentes símbolos apropiados.

El capitalismo juega con las necesidades de los individuos, buscando la manera de satisfacer sus gustos desde comida, ropa, eventos deportivos o culturales. Un individuo que tiene creencias religiosas impuestas por su familia, pero el gusta de un grupo de rock, compra todo lo relacionado con su banda favorita, playeras, discos, tazas de café con el logo de la banda, posters, etc. El valor simbólico de sus objetos y cómo interactúan, siguen construyendo sus necesidades para sentirse dentro del círculo social de ese grupo, probablemente hablando con algún club de fans los cuales tienen los mismos gustos que él.

García lo podría definir de la siguiente manera:

“A partir de ciertos productos de consumo, las colectividades se identifican y se sienten parte de una nación, más allá de la clase y grupo al que pertenezca.”

1.3 Generación

Para esta investigación se tomará la generación de los 90's, pero ¿Qué es una generación?

Generación puede ser atribuida a la herencia familiar (Abuelos, Padres e Hijos). Pero cuando tiene una combinación de diferentes conceptos tanto culturales como sociales se va adaptando a la época en la que se vivió.

Retomando el ejemplo de la familia, la diferencia de pensamiento o estilo de vida que llevaba el Abuelo (fundador de la familia), no será la misma a la del hijo o nietos. Ropa, escuela, amigos, comida, sociedad, son algunas comparaciones entre una y otra.

“En ese caso, la transformación del modo de generación social de los agentes determina la aparición de generaciones diferentes, cuyos conflictos no se reducen a aquello que normalmente se inscribe en los conflictos generacionales, puesto que tienen por principio la oposición entre los valores y los estilos de vida asociados al predominio en el patrimonio del capital económico o del capital cultural.”(Bourdieu, 1988, pag.464)

Cada diez años se crea una nueva generación con intereses diferentes, valores y pensamientos. La generación de los 90's es considerada como la generación “Y” y “Z”, se debe a los diferentes cambios que se tuvieron en tecnología, valores, educación, sociedad, familia, en pocas palabras fue considerada una generación con un brinco rumbo al futuro.²

² Se puede tener más información sobre el tema, consultando Bourdieu Pierre (1998). La distinción: criterios y bases sociales del gusto.

Cada generación se identifica por una serie de acontecimientos vividos (guerras, crisis económicas, descubrimientos tecnológicos), pero no se puede hablar de ellos sin conocer la historia, ni las condiciones en las que se desarrollaron. Mauger habla de ello como una delimitación entre una generación nueva y una generación vieja.

“La definición adoptada de la pertenencia a un mismo 'cuadro de vida histórico-social': de la entrada en el mismo momento en una misma profesión (que supone un mismo 'modo de generación') a la simple participación en un mismo 'acontecimiento-fundador' (como una guerra o una crisis política: la guerra de Algeria o Mayo 68)”.(Mauger, 1990, pág. 11)

Lo anterior tratara de dar su conocimiento en sabiduría, fuerza, valores, ignorando completamente a la nueva generación por sus descubrimientos o el nuevo estilo de vida que se lleva. Pero la nueva generación trataría de poner una evolución, acabando con las creencias conservadoras.

1.4 Diferencia generacional

Cada generación tiene una historia diferente de su vida en la sociedad, eso con lleva a que cada uno quiera defender lo que vivió, intentando pasar su experiencia a sus hijos o conocidos. Cada quien tiene una visión igual o parecida pero desde ángulos diferentes.

Para Mannheim, el concepto de generación sirve para determinar el posicionamiento de una generación, establecer si hay alguna conexión, ya que aunque una generación haya nacido en el mismo lugar, no significa que tendrán algún vínculo especial.

“Resulta fácil probar que el hecho de la contemporaneidad cronológica no basta para constituir posiciones generacionalmente afines. Nadie querría sostener que la juventud china y la alemana se encontraran en afinidad de posición en torno a 1800. Sólo se puede hablar, por lo tanto, de la afinidad de posición de una generación inserta en un mismo período de tiempo

cuando, y en la medida en que, se trata de una potencial participación en sucesos y vivencias comunes y vinculados”. (Mannheim, 1993, pag.216)

El Sociólogo Alemán menciona dos puntos generacionales. El primero nos habla sobre “determinación socio-histórica”, a través del cual se pueden crear comunidades o grupos en base a un acontecimiento histórico, pero este no tendrá el mismo interés para un joven que para un adulto; la diferencia de edad y el significado e interpretación que le darán será muy diferente.

En la actualidad las nuevas tecnologías y redes sociales nos facilitan el flujo de información, a diferencia de unos años atrás, donde las noticias podrían tardar días o semanas. Para algunos jóvenes podría resultar más fácil y asimilarlo que son más inteligentes, pero una persona adulta puede decir que eso solo los vuelve más inútiles y la mejor manera es encontrar la información en los periódicos.

El segundo punto sobre diferentes formas en que los seres humanos afrontan sus problemas, al detectar una solución y la posible transformación en un futuro. Un caso sería la manera de afrontar un huracán, ya se tiene un plan de emergencia que ha servido de generación en generación, aunque es un fin compartido. La nueva generación decidirá seguir con esa solución o transformarla en algo totalmente nuevo.

En base a los argumentos de Mannheim se consideraran algunos puntos extras del porqué de la diferencia generacional:

Los medios de comunicación es un punto muy constante, ya que han evolucionado.

- a) Educación: Se ha manejado que es libre la educación y todos deben de tener derecho a ella. En la actualidad hay demasiadas instituciones en donde se puede estudiar, antes eran pocos los individuos que tenían derecho a ello, ya fuera por cuestiones familiares o económicas.

- b) Pensamiento: Los cambios en el mundo llega a generar mayor número de razonamiento, entrando en disputa en si lo que se conoce es lo correcto. Las generaciones pasadas lo pueden tomar como una rebeldía.
- c) Status Social: Tener una mejor calidad de vida puede afectar al desarrollo de los individuos, ya que el pensamiento sobre obtener y no las cosas puede llevar a una significación de la generación en la que se vive.

Retomaremos un punto “La conexión de Mannheim”, en donde pueden estar en la misma generación, pero en diferente sintonía. Un joven que habita en el interior de la república mexicana y un joven que radica en la ciudad de México , ambos nacidos en la misma generación, pero los recursos, la sociedad y el status social son diferentes, influyendo en la construcción de su cultura y razonamiento. El joven de la ciudad sin duda tendrá una mayor información que el joven de campo. Por lo tanto la conexión tan solo la tendrán por la edad y no por los diferentes acontecimientos socios culturales e históricos.

“Dentro de cada conexión generacional, aquellos grupos que siempre emplean esas vivencias de modos diversos constituyen, en cada caso, distintas unidades generacionales en el ámbito de una misma conexión generacional”. (Mannheim, 1993, pag.223)

Para algunos individuos puede resultar lo contrario, la generación en la que viven resulta muy aburrida y no encuentra una conexión, añorando una generación diferente, ya que el nivel de cultura y acontecimientos históricos son más importantes para el individuo.

A mi mente llega la Película “Midnight in Paris” (Media noche en París) escrita y dirigida Woody Allen, donde el protagonista no se sentía en sintonía en su época actual y prefería la magia de París una época atrás.

1.4.1 Niñez

La niñez siempre es considerada como la siguiente página de un libro, por lo tanto su crecimiento debe de ser sólido. Esta investigación se basa en la época de los 90's, por lo tanto nos remontaremos a definir el concepto de niñez.

La niñez es considerada el origen de todo, donde se aprenden de las emociones y pensamientos con las diferentes vivencias durante ese periodo. Entrando en términos más generales se tiene algunos estímulos como responsabilidades, valores, aprendizajes y pensamiento. Para algunos investigadores la niñez comienza desde nuestro nacimiento hasta la edad de los 12 años (el inicio de la pubertad).

Para la Real Academia Española (RAE) es el "período de la vida humana, que se extiende desde el nacimiento a la pubertad. Es considerado el primer tiempo de cualquier cosa".

Dentro de la infancia se van desarrollando algunas características:

- Personalidad
- Habilidades y limitaciones
- Entender las reglas
- Comportamiento
- Valores

La mayoría de las características mencionadas se desarrollan en dos grupos sociales: la familia y la escuela. La familia al ser el primer grupo social con el que se tiene contacto, ejerce con las primeras enseñanzas reglas, cultura y limitaciones. Esto se debe a la comunicación entre el niño y las personas que se encuentran en su entorno y después a convertirse en lenguaje interno, ayudando a la comprensión del pensamiento del infante, mencionado por Vygotsky. El segundo es el grupo social más grande ya que durante la infancia se va dando en la escuela con profesores que van imponiendo una serie de normas y

conocimientos que han adquirido a lo largo de varios años y los compañeros de clase, los grupos se forman gracias a los gustos que se tengan entre sí. A ello le agregamos la información y la evolución de la sociedad. El individuo puede ir haciéndose de una personalidad propia, que puede ir cambiando con el pasar de los años.

1.4.2 Generación de los 90's

Los nacidos en la época de 1990 hasta finales del 2000, son considerados como la generación X. En un principio se consideró esta generación en dos, ya que como sucesora de los 80's los nacidos de 1993 al 2004 serían considerados generación Z, pero después de un análisis se determinó que se quedaría con la X.

Actualmente el rango de edad de esta generación es menor a los 30 años. Los 90's significaron un cambio generacional bastante radical, tanto a nivel global como en México.³

- A) Cultura: A nivel sociedad se caracterizó por tener una variedad de multiculturalismo, pudiendo elegir nuevas opciones. Sobre todo por tener contacto con culturas europeas y asiáticas. Nuevas tendencias y modas marcaban el futuro y comportamiento de la generación
- B) Sociedad: Se reafirmaba la superioridad de EUA como una superpotencia. La lucha por diferentes ideologías, guerras por territorio y problemas económicos llegaban a su fin (pero no del todo). Nuevos líderes políticos se daban a conocer al mundo
- C) Tecnología: Este es uno de los puntos más fuertes con la llegada del internet que marco un giro de 360 grados para la sociedad. Windows llegaba con dos versiones de su sistema 95 y 98. La llegada de un nuevo sistema de video el DVD y la telefonía celular se hacía presente dejando de lado a los teléfonos fijos. La clonación era una realidad con la oveja Dolly.

³ Un resumen de los datos más sobresalientes en la época de 1990.

- D) Educación: Con la llegada del internet, la educación a nivel mundial, tuvo una nueva estructura, ya que la información ahora se podría tener de una manera más fácil. Los sistemas educativos tuvieron que prepararse para educar a la generación tecnológica.
- E) Cine y Música: Hablar de música en los 90's es un tema muy extenso, la llegada de las Boy Bands como "Backstreet Boys", "N'sync", "Westlife". Metallica lanzaba unos de sus álbumes más famosos "The Black Album". Britney Spears se presentaba al mundo como "La princesa del pop". En el cine se proyectaban películas que más adelante serían consideradas de culto "Trainspotting", "Pulp fiction", "Forrest Gump", "Parque Jurásico", "Matrix". Pero una película que hablaría perfectamente de cambio generacional "Toy story" de pixar.

"El conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos".

(García Canclini, 1993, pág. 24)

1.5 ¿Qué pasaba en México?

México tuvo muchos cambios históricos, políticos, culturales y educativos a nivel sociedad que ayudaron a los 90's a seguir creciendo como sociedad:

1990- La creación del IFE (ahora INE).

1992-La firma del Tratado de Libre Comercio (TLC), en el mismo año la creación de una nueva edición de libros de texto gratuitos.

1994- Devaluación del peso y reconocimiento del SIDA como causa de muerte.

1995-Apertura del Centro Nacional de las Artes en la Ciudad.

1996- Se establece el Horario de verano en México.

1997- En la Ciudad de México se elige por primera vez un jefe de Gobierno.

1999-La UNAM estalla en la huelga más larga de toda su historia.

García comenta que ante una desconexión social entre la sociedad no sólo se debe al comportamiento de las disciplinas estadísticas. Ya que las grandes ciudades tienen un relato propio en la fragmentación de sus conductas.

La generación se vio más afectada por los cambios políticos en la sociedad; en la infancia se escribía una nueva historia. El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio entendido social y culturalmente.

1.5.1 Los niños de México (1990)

Hablar de los infantes en México es un tema muy grande, sobre todo por la diferencia social que existe en el país. Algunos datos del INEGI, en 1990 la población infantil representaba el 30.60% de la población y se redujo un 5% para el año 2000.⁴

La infancia en México se puede ver como un sube y baja por algunos puntos sobresalientes durante esta época.

Pobreza

No todos los niños en aquella época tenían las mismas oportunidades debido a los grandes cambios en la economía. Por lo tanto las limitaciones en educación y la accesibilidad a las nuevas tecnologías los ponían en desventaja. También en su alimentación, si no se tiene un balance, no puede estar preparado.

Trabajo infantil

Muchos niños eran obligados a trabajar debido a la situación económica en su familia. Por ello su desarrollo y sus objetivos cambiaron de una manera

⁴ Se consultó la página de la INEGI, así como algunos archivos para la obtención de los datos, los cuales fueron resumidos.

diferente. No podían concentrarse en sus estudios teniendo en cuenta nuevas necesidades. En cambio aquellos niños que tienen una estabilidad económica no tienen de que preocuparse, tan sólo en sus estudios.

Educación

La educación es laica y gratuita, así lo dicta el artículo 3° de la constitución mexicana, pero muchos niños no tuvieron la fortuna de hacer valer esta ley.

“Si el modernismo no es la expresión de la modernización socioeconómica, sino el modo en que las élites se hacen cargo de la intersección de diferentes temporalidades históricas y tratan de elaborar con ellas un proyecto global”. (García Canclini, 1989, pág. 71)

1.5.2 Como ser niño

Muchos recuerdan su infancia, otros simplemente prefirieron olvidarla. Pero cada recuerdo que se vivió a lo largo del crecimiento forma parte del desarrollo del niño.

“El contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. (Vygostsky, 2005, pág.48)

¿Verdaderamente se sabe cómo ser un niño? La generación de los 90's se definió por muchas características la cual la hicieron muy diferente a las generaciones pasadas.

Situaremos los diferentes escenarios en los cuales un niño en los 90's se podía desarrollar.

El día de un niño comenzaba alistándose muy temprano para asistir a la escuela, un desayuno balanceado y un uniforme esperaba, el trayecto podría ser

algo tedioso. Al llegar a la escuela todos los niños entraban, en el camino podrían encontrarte con algunos amigos, preguntando si realizaste la tarea. Al llegar el profesor o profesora comenzaban las clases, algo de español, matemáticas, ciencias naturales, civismo y educación física era lo que te esperaba. Sonaba la chicharra y era la hora del receso, la hora más sagrada de un niño en la escuela, distribuyendo bien el tiempo podías comer en 15 minutos y el tiempo sobrante aprovecharlo en jugar con tus amigos. “Zapatito blanco, zapatito azul, dime cuántos años tienes tú.”, se escuchaba por los pasillos en donde un grupo de niñas se podían ver. En el patio principal varios niños comenzaban un partido de futbol, el balón era una botella de plástico. “Canicas”, “cuerdas”, “trompos”, “muñecas”, “gises”, “estampas”, “tazos” eran las herramientas necesarias para lograr varios juegos divertidos. Una larga jornada escolar terminaba.

Llegando a casa comenzaba una misión bastante difícil, pero no imposible, la cual consistía en terminar la tarea investigación, maquetas, recortes de monografías, resúmenes. La mejor recompensa al término de la misión era ver la televisión, caricaturas era el principal objetivo. Muchos ya tenían el privilegio de la televisión de paga, la cual apenas comenzaba en México. Otros tan sólo se limitaban a ver la televisión abierta; algunos amigos podían esperarte al comienzo de la tarde para salir a la calle y “jugar futbol”, “burro castigado”, “escondidillas”, “atrapadas”, “encantados” o simplemente contar cosas graciosas. Con su imaginación se podían tener más de un millón de aventuras, convirtiendo una tarde en la calle, por una visita a un lugar desértico para enfrentarte a invencibles monstruos; las niñas podían recrear la casa de sus sueños, mientras preparaban los más suculentos pasteles.

Más adelante llegaban los juegos de video, un privilegio que pocos tenían pero en poco tiempo se volvería una realidad.

En días Festivos como “Día de Reyes”, “Día del niño”, “Día de Muertos”, “Día de las Madres”, “Día de la Independencia” y “Navidad”, se podía tener un

participación en aquellos festivales escolares, en donde podías realizar un bailable regional o poesía alusiva a la celebración.

Sin celulares, internet, computadoras, se disfrutaba un fin de semana con la familia saliendo al zoológico, parque o deportivo. Coleccionar el álbum de tu caricatura favorita, rogando que en el sobre de estampas que comprabas no te salieran repetidas.⁵

Con todo lo anterior y fusionándolo con términos de Vygotsky, en los cuales comenta que el niño es un ser que nace y se desarrolla , sin la ayuda de algún adulto durante un prolongado periodo de tiempo ; no logra una desarrollo de su existencia , pero si de una manera adaptativa , ya que posee una habilidad de colaborar con los demás , convirtiéndose en una persona independiente que contribuya no sólo a su educación si no a la creatividad y el trabajo de los demás , en pocas palabras el enriquecimiento de la cultura humana. (Vygotsky, 2005. Pag48)

En este primer capítulo hablamos del consumo cultural, niñez y generaciones en específico 1990. En el siguiente comenzaremos con la explicación, sobre la historia de las caricaturas y canales de televisión abierta y privada.

⁵ Lo anterior fue armado con las declaraciones de los participantes, en las entrevistas(Anexo)

Capítulo 2

“Había una vez...”

Caricaturas

2. Caricaturas

“A veces se aprende más de una caricatura y de su mundo, que de los seres humanos y del nuestro” Humberto Vélez (Actor de doblaje de Homero Simpson)

Me pregunto si en este mundo habrá alguien que no haya visto una caricatura o dibujo animado, en la televisión, periódico o libros. Al igual que nosotros hemos evolucionado, ellos también lo han hecho.

En el Capítulo anterior se comentaron algunos sucesos que pasaron en los 90's. Faltó nombrar al más importante “Las caricaturas”. Pero sabemos ¿Qué es una caricatura (para zonas de América latina y España) o dibujo animado?

Para la Profesora Virginia Estela Castro Reyes de la carrera de ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Sociales de la UNAM, cree que es difícil encontrar un libro que hable sobre la historia de las caricaturas

La caricatura es considerada una técnica del cine, que hace creer que dibujos estáticos cobren vida o movimiento por ellos mismos. Basada en la técnica del dibujo cuadro por cuadro, para que se lleve a cabo el movimiento. Tan sólo para que un personaje camine podría llevar de 10 a 15 cuadros, todo es dibujado a mano para que la secuencia no se pierda. Es considerada como una de las técnicas más antiguas del mundo, sobre todo utilizadas por culturas prehispánicas, que contaban historias de su forma de vida, plasmado en pequeños trazos.

“Puede ser una experiencia emocionante para crear y desarrollar un personaje de dibujos animados originales. Construcción y desarrollo de un personaje no es simplemente cuestión de dibujar la figura, cada personaje tiene su propia forma, de la personalidad, las características y peculiaridades”. (Preston Blair, 1999. Pág. 1)

2.1 Historia caricaturesca

Los dibujos animados han tenido mucha evolución, considerados desde la época de las cavernas. Sergio Cámara (2005) comenta que las caricaturas se deben a los instrumentos para proyectar imágenes, tales como la lámpara mágica.⁶

- 1640 - Anthonasius Kircher , realizo la invención de un sistema de placas de cristal que al generar movimiento y así los personajes podrían tener vida
- 1824-Peter Mark Roget logro con su investigación darse cuenta que las imágenes en movimiento se descomponían de una imagen fija. Por ello varios investigadores se dedicaron a crear máquinas para lograr el movimiento de las imágenes.
- 1832-El Fenaquistiscopio una maquina con secuencia en forma de caracol, montados sobre un disco que giraba, sobre otro disco dotado de ranuras y a través de ellas se podían observar, las figuras pintadas en el disco inferior.
- 1891-Thomas Alva Edison construyo en una caja basado en las maquinas anteriores, un rollo de fotografías a una velocidad de 46 imágenes por segundo, iluminadas a través de una lámpara incandescente, en una pequeña ranura, el espectador podría verlo.
- 1895-Los Hermanos Lumière llegaban con su invento el cinematógrafo; que algunos animadores tomarían como base este invento para captar las imágenes fotograma por fotograma.
- 1905-En los estudios de Barcelona se hizo un filme titulado “El hotel eléctrico”, producido con la técnica de pincel, que consistía en la manipulación de personajes con diseño en cada fotograma. El efecto que presentaba era que los personajes se movían solos. Considerado el primer

⁶ Sergio Cámara (2005) , toca el términos generales la creación de dibujos animados. Por ello sólo se tomaron datos importantes.

corto animado, por un sistema de manivela que es utilizado en nuestra actualidad.

- 1906-Una producción del Inglés James Stuart, “Humorous Phases of funny Faces”, un corto que muestra diferentes personajes y como son dibujados en un pizarra, una técnica de fotogramas por fotogramas, aunque el 1990 el “Deseo encantado”, inconscientemente considerado el primer filme de animación, ya que permitió la construcción de expresiones de personajes.
- 1908-Emile Cohl crea el filme “Fantasmagorie”, con una duración de 1 minuto 57 segundos. Eran simples personajes de líneas con una técnica de fotograma.
- 1911- Un dinosaurio de nombre “Nemo”, era producido a cargo de Winsor McCay. Uno de los primero filmes adaptados al cine, y sobre todo de un personaje a cuadros, este filme llevo más de 4000 dibujos.
- 1912-La venganza del Camarógrafo un filme con una duración de 13 minutos, realizado por el ruso Ladis Starewicz.
- 1915- Personajes animados, pintados con pintura en una hoja transparente, logrando el ahorro de trabajo y fondos innecesarios. En el mismo año el rotoscopio era patentado, su uso fue capturar imágenes en movimiento, que se tomaron como referencia para la animación tradicional. Un ejemplo de ello es la animación de Betty Boop.
- 1917-En Argentina se creaba un corto animado con una duración de 70 minutos, una sátira contra el gobierno en ese momento, a manos de un Italiano Quirino Cristiani; lamentablemente se perdió en un incendio.
- 1919-Uno de los gatos más queridos y recordados “Félix el gato” por Otto Mesmer y producida por Pat Sullivan. Teniendo más de 175 filmes, siendo considerado la primera serie de la industria animada.
- 1928-El ratón más famoso por todo el mundo, considerado el padre de las caricaturas. Walt Disney realizo el primer filme animado sonoro, el nombre fue “El barco de vapor”. La duración del filme fue de 7 minutos 45 segundos, La música estuvo a cargo de Carl Stalling.

- 1932-Nuevamente Disney toma mucha ventaja, presentando un filme a color “Árboles y Flores”, considerado el primer filme con técnica de color.
- 1937-“The old mild”, otro filme producido por Disney, en el cual se manejaban muchos multiplitos, probando este nuevo modo de animación. Fue una prueba para la primera princesa Disney: “Blanca nieves y los siete enanos”, aunque no fue el primer filme animado, fue considerado el de mayor fama mundial.
- 1964-Comienzan las pruebas de animación a través de una computadora. A cargo de laboratorios Bell.
- 1995-El filme que en definitiva marca una generación era “Toy Story”. Realizador por computadora en formato 3D. Después de varias pruebas en diferentes filmes uno de ellos “El Gran ratón detective”. En definitiva una nueva técnica para la animación.

2.2 Personajes y Función

Al igual que en los cuentos infantiles, ficción o de terror. Se manejan los tres niveles de personajes Principales, Secundarios e Incidentales. Sin importar si son hombre o mujer, algún animal o criatura mitológica.

Personaje Principal: Llevan la mayor atención por parte del público. En las caricaturas llevan el control del mundo a su alrededor y al igual que la historia, ellos también van evolucionando. Hay algunas ocasiones en que no solamente será uno el personaje principal, si no serán varios que harán que podrán afrontar las problemáticas en la historia.

Personajes Secundarios: Participar a lo largo de la historia o serie, en algunos momentos suelen tener el protagonismo, pero la solución recae en él o los personajes principales. En algunas caricaturas el personaje secundario, cumple la función de ayudar en todo momento al titular de la serie. Pueden generar mayor interés que el personaje estelar.

Personaje incidental: A diferencia del personaje principal y secundario, el personaje principal suele sólo aparecer en un capítulo para cumplir determinada

función que puede cambiar la historia o sólo rellenar la misma. Hay ocasiones en las que su aparición puede ser vital para el personaje, entregando algún objeto valioso o algún dato importante para su misión.

El francés Algirdas Julien Greimas usando la semiótica literaria, creo una manera de ampliar el concepto de personaje y englobarlo en 6 puntos:

- a) Sujeto: El objetivo central del personaje en el relato. Suele caer en la búsqueda de algo o de alguien.
- b) Objeto: El algo o el alguien por lo que el personaje principal comenzó la busque para obtenerlo de regreso.
- c) Destinado: Es el por qué debe conseguir recuperar lo que busca. El beneficio que obtendrá.
- d) Ayudante: Considerado un personaje secundario, es quien auxilia al héroe a conseguir su misión.
- e) Oponente : Es aquel que evitará que el personaje principal cumpla con su misión de una manera negativa .(Gredos, 1984, pág. 263-293)

Un ejemplo de ello podría ser la película de Shrek

Sujeto: Sherk

Objeto: Rescatar a Fiona

Destinador: Recuperar su pantano

Ayudante: Burro

Oponente: Los retos que debe pasar para recuperarlo y al final Lord Farquas.

Todas la series, caricaturas y películas eran proyectadas en la televisión en el siguiente punto se tocara un poco de su historia.

2.3 Historia de la TV

La televisión desde su invención hasta nuestros tiempos se ha desarrollado de muchas maneras. Han sido los diferentes modelos que han existido.

Estos son algunos de los momentos más importantes en la invención de la televisión.

- El físico Karl F. Braun a base de la construcción de tubos de rayos catódicos, se crea una pantalla fluorescente que se ilumina cuando chocan electrones. En 1928, AT&T consigue hacer la primera transmisión exitosa de imágenes gracias a las líneas telefónicas.
- Durante los Juegos Olímpicos de Berlín, se inician las pruebas para transmisiones en vivo. Aunque la televisión seguía creciendo, durante la segunda guerra mundial se realizó una pausa a sus avances.
- En 1939 la RCA (Radio Corporation in América) presenta en New York la televisión electrónica, muchos quedaron impactados al verse en una pantalla. La demanda de los televisores empezó a realizarse de una manera considerable que para 1947 tuvo un aumento en su producción de 500%.
- Otro invento que dio paso a una nueva percepción de la televisión, fue la invención del sistema cable a manos de Ed Parson. Con un sistema de cables y receptores su televisión podía captar señal a su aparato.
- Marvin P. Middlemark crea en 1956 la famosa antena de conejo, provocando un cambio en la TV estadounidense, este invento fue considerado un boom. Pero la televisión seguía creciendo y Países como España y Reino Unido, disfrutaban de las transformaciones de este gran aparato. Otro invento que revolucionaría la manera de mirar tv, sería la invención del video disco (padre del Laserdisc, Discos compactos, minidisc, DVD, Blue Ray).
- En Estados Unidos uno de los más grandes eventos televisivos eran transmitidos en 1967, un debate entre Kennedy y Nixon. Estados Unidos y Gran Bretaña comienzan la explotación de la televisión por cable en 1980. Durante ese año las cámaras videograbadoras portables aparecerían.

- En 1990 se crea la incursión de los subtítulos, para las personas con problemas de audición. En Europa y América, el satélite español “Hispasat” empieza sus transmisiones.
- A partir de 1990, Transmisiones en alta definición, en internet, vía satelital a todo el mundo, fueron parte de las grandes innovaciones del medio de comunicación. Generando programas para todos los géneros, noticiosos, infantiles, culturales, deportivos, cómicos.

2.3.1 La televisión en México

La televisión mexicana dependía mucho de los cambios, que está tenía a nivel mundial. Aunque en su mayoría se le atribuye a González Camarena por sus contribuciones a este invento y su evolución.

En 1932 México inicia las primeras transmisiones, en forma de experimento con un equipo diseñado por González Camarena.

Siguiendo la línea de sus descubrimientos en 1939, crea la televisión a color, adjudicándose la patenten en México y Estados unidos. Más adelante los logros para la televisión serán utilizados para investigaciones en el sector científico.

El 7 de septiembre de 1946 a las 8:30, se inauguró la primera estación experimental de TV (XEIGC). Donde se transmitió durante dos años programas artísticos y entrevistas.

Se tuvieron algunas transmisiones desde El Palacio de Minería, donde sólo algunos tuvieron el privilegio de ver las transmisiones. 1950 fue un año muy productivo para la TV en México, se inauguró el primer canal comercial México–América Latina. En ese mismo año El presidente Miguel Alemán Valdés da lectura al IV informe de Gobierno, a través de canal 4(XHDF-TV). Se inician las transmisiones en Tijuana, Baja California y el Estado de México.

Para 1955 nace Telesistema Mexicano, teniendo en sus manos los canales 4, 5 y 2. El Instituto Politécnico Nacional (México) crea la primera estación educativa en América Latina en 1959, siendo el Canal 11 (XEIPN).

Llegaba 1968 y México realiza las transmisiones satelitales, gracias a los Juegos Olímpicos. En México una de las grandes cadenas televisivas llegaba al país, ahora con el nombre de Televisa (antes conocido como Tele sistema), agregando al Canal 8, como parte de su barra. Tomando como iniciativa la transmisión de televisión satelital. Y gracias a ello, comienza a operar Cablevisión.

De 1985 a 1990 México veía el nacimiento de Canales como 7 y 22, también TV UNAM (como parte de la Universidad Nacional Autónoma de México), MVS Multivisión.

Canal 7 y Canal 13 pasan a ser propiedad de Televisión Azteca antes conocido como Imediación. Siendo la segunda cadena más importante en México.

De 1995 al 2000, la televisión mexicana nuevamente sufría cambios. La llegada de canal 40, que más adelante estaría en las filas de Tv Azteca. Televisa se hace acreedor a una nueva señal de cable Sky

. Edusat uno de los canales educativos en el país comienza transmisiones, uniéndose a TV UNAM y Canal 22, como canales de educacionales.

Son algunos de los momentos más importantes de la televisión mexicana, que junto con la televisión a nivel mundial ha cambiado poco a poco.

2.4 CANALES Y CARICATURAS

A lo largo de la historia de la televisión, han existido diferentes tipos de canales, con diversos contenidos y géneros. El sistema de televisión de paga ofrece una nueva variedad de programación las 24 horas del día. A diferencia de la televisión abierta, donde los productos son más limitados y son presentados en bloques, donde los televidentes pueden consumir el producto.

Para la investigación se tomaron los canales más representativos de los 90's. Los canales de TV de paga son: Nickelodeon, Cartoon Network, Fox Kids. Mientras los canales de TV abierta: Canal 5 y Canal 7.

Es importante saber un poco sobre la historia de estos canales, ya que se tomara una caricatura representativa de cada canal, para realizar a cabo la investigación.⁷

2.4.1 TV Privada: Nickelodeon, Cartoon Network, Fox kids

Nickelodeon

Nickelodeon (Nick como muchos lo llaman) vio la luz en 1977, un canal hermano del mítico canal de videos MTV. En un principio su nombre original era Pinwell Network, era emitido únicamente por televisión de paga.

Los primero programas que emitió fueron Pinwheel, "video comic book" , "America goes Bananaza", "Nickel Flicks". Antes de ser el gran logo naranja (hasta la fecha está vigente) era una esfera de color plateada con el nombre del canal adentro.

Para 1979 el canal extendió su señal a nivel nacional a Nueva York, para ser exactos en la ciudad de Buffalo. En 1981 como sería conocido como "Nickelodeon", nombre proveniente de las salas de cine creado de 1905 a 1914, parte de su nombre también del Nickel (nombre dado a las monedas de 5 centavos en EUA).

El nuevo logo simulando un globo naranja ganaría rápidamente popularidad entre el público. La serie canadiense "You can't do that on Television" (No puedes hacerlo en televisión), sería la encargada de estrenar la nueva imagen de Nickelodeon. Durante las diferentes emisiones ese logo fue utilizado, pero en 1984

⁷ Se visitaron las páginas oficiales de Cartoon Networ, Nickelodeon, Fox Kids (ahora Disney XD), Canal 5 y Azteca 7. La información obtenida fue resumida, apoyada de otros sitios web. Agregando información de conocimientos previos de cada Caricatura y canal mencionado en los puntos 2.4.1 y 2.4.2

nuevamente sufrió la transformación por un logo que se adaptaba dependiendo la programación que era emitida en ese momento.

En 1985 el bloque “Nick at nite” nacía, su principal atractivo era transmitir series de los 50’s y 60’s. Años más tarde el concepto regresaría pero ahora transmitiendo series y caricaturas de los 80’s y 90’s.

Entre 1990 y 1991 comenzaba la expansión de Nickelodeon con sus propios estudios en California. Pero eso no sería todo, Nick comenzaría con la transmisión de los primero Nicktoons el 11 de agosto de 1991. “Doug”, “Rugrats”, “Ren y Stimpy” tuvieron un gran recibimiento entre los televidentes, pero la empresa no quería producir ninguna nueva serie debido al alto costo. En 1993 las tres series tomaron mucha fama, logrando un gran presupuesto para una cuarta producción de nombre “La vida moderna de Rocko”. Al igual que sus predecesoras fueron un éxito. Varias caricaturas tuvieron historias diferentes, debido a su reproducción en otros canales de televisión. Doug, Ren y Stimpy fueron algunas de las caricaturas que fueron vendidas y transmitidas en otros canales.

Nickelodeon comenzaba con un paso lento pero seguro, teniendo ya cuatro éxitos con dibujos animados, buscando algo más. Para 1992 creó un nuevo bloque únicamente para jóvenes con series grabadas en los estudios de universal de Florida:

- Le temes a la oscuridad (Are you Afraid of the dark)
- Clarissa lo explica todo (Clarissa Explains It All)
- Todo un show (All that)
- Kenan y Kel

Al ver la fama que ganaban sus estudios en los 90’s, salen al aire dos programas de concursos: “La Leyenda del templo perdido” y “Global Gas”.

En 1994 “Aaahh! Real Monsters” debutaba en televisión como el quinto nicktoons, pero hasta 1996 encontraría mayor éxito, al ser una nueva caricatura con una dinámica de criaturas tenebrosas pero bastantes divertidas.

Nuevo público ponía sus ojos en el canal del logo naranja, nuevos programas llegaban para seguir la línea de éxitos conseguidos:

- Despistados
- Pett y Pette
- Primo Skiter
- Allen Strengs
- Sabrina la Bruja adolescente
- Amanda el Show.

Nickelodeon ya tenía al público joven y a los niños, pero aún tenía un público que no tenía considerado “los niños pequeños”. Un nuevo bloque infantil comenzaba sus transmisiones de la mano de su anfitrión, una carita de diferentes colores presentaba Nick jr. Series pensadas y creadas para los más pequeños:

- Bananas en pijamas
- La isla Croak, Croak
- La mosca filomena.
- Las pistas de blue

Ya tenían transmisiones en algunas partes del Reino Unido y Estados Unidos. Su siguiente logro llegó en 1996, comenzando su señal en América latina. Un slogan como “Nick, Nick, Nick Nickelodeon”, era muy llamativo.

Intentando hacer algo nuevo lanza, su primera producción al cine “Rugrats la película”, tan sólo el estreno en Estados Unidos recaudo 100 millones de dólares, convirtiéndose en la primera película animada no creada por Disney en recaudar más dinero. El canal manejo la misma fórmula por más de 10 años,

hasta la llegada de los 2000's, su último nicktoon original fue Bob Esponja la serie con mucha audiencia y la más vigente hasta nuestros tiempos.

Nickelodeon Latinoamérica

En 1996 Nickelodeon comenzó con sus transmisiones en América Latina (Perú, México, Venezuela, Colombia, El Salvador, Argentina, Chile y Ecuador) y El Caribe. Intentando repetir el éxito obtenido en el país vecino. Pero sin duda alguna México era el país que tenía mayores privilegios en programas y series, teniendo el honor que los estudios nickelodeon, produjeran series originales en aquel país.

Aunque eran pocos los canales que se tenían para niños que transmitieran caricaturas las 24 horas del día, los 365 días del año. Nickelodeon llegaba a competir con Cartoon Network y Fox kids.

La programación no cambiaba mucho con la señal americana, pero las tecnologías y el uso del internet logro que Nick (nombre abreviado), tuviera su propia página de internet. "MundoNick.com", una página que permitía a los niños conocer más de sus programas favoritos, Wallpapers y juegos muy interesantes. Los fines de semana bloques especiales de nombre como "Nick vs Nick", "Invasión Nick" y "Noches Nick", eran elegidos por los televidentes para su deleite.

Poco a poco Latinoamérica producía sus propios contenidos, deslindándose completamente de las emisiones americanas.

Fueron bastantes las caricaturas que pasaron por el canal mejor conocido como Nicktoon's, al ser producidos y creados por la compañía. Aunque tiempo después, se dejaron de lado las caricaturas, por series.

Nicktoons

Hablar de los Nicktoons, es hablar de una historia de mucha diversión televisiva, sobre todo para los niños que crecieron viendo a estos míticos

personajes. Todos fueron creados en los Estudios de Animación de Nickelodeon. Pensando en competir con los Cartoon Cartoons.

Doug narinas y su perro chuletas fueron los primero nicktoons en 1991. Posteriormente vendría toda la ola de dibujos animados, viendo su final a principios de los 2000's. Con la renovación en la barra de programas, varias de estas caricaturas fueron desapareciendo una a una. Para el 2008 tan sólo sobrevivirían dos programas al aire entre ellas Bob Esponja. Unos años más tarde regresarían en un canal con el nombre de lo que son "Nicktoons", exclusivo para su transmisión.

Series de nickelodeon en los 90s

1. Aaah!! Real Monsters!!
2. CatDog
3. Rocket Power
4. Ren y Stimpy
5. Oye Arnold
6. Generación Oh
7. Los tres Amigos y Jerry
8. Invasor Zim
9. Rugrats
10. Los Thornberrys
11. Ginger
12. La vida moderna de Rocko
13. Los Castores Cascarrabias
14. Doug
15. Kablam
16. Bob Esponja
17. Jimmy Neutron

Para la investigación se tomara la serie más popular de cada canal en el caso de nickelodeon fue "Rugrats: aventuras en pañales".

2.4.2 Rugrats

Fue una serie creada y producida por los estudios Nickelodeon y dos ex guionistas de los Simpson Arlene Klasky, Gábor Csupó y Paul Germain. Fue la segunda caricatura emitida por el canal en 1991, pero fue hasta 1996 cuando tuvo el éxito esperado.

La serie trata de la vida de los 4 bebés y como ven el mundo, las diferentes aventuras que tienen con su imaginación y el crecimiento que tienen todos los días.

Tommy, Carlitos, Phili y Lili son los protagonistas de esta caricatura. Pero un personaje más complementaria este gran grupo, su nombre Angélica es la mayor del grupo y con su muñeca Cytia, buscara de mil formas hacerles la vida imposible a los bebés.

La serie fue de las más exitosa, prueba de ello fue la Película lanzada a nivel mundial "Rugrats: La película". Presentando un nuevo personaje "Dile "el hermano menor de Tommy. "Rugrats en París "y "Rugrats: vacaciones Salvajes" (un crossover con Los Thomberryes), fueron las últimas proyecciones en el cine de esta gran caricatura.

La serie tuvo cerca de 172 episodios y 9 temporadas. El capítulo final de nombre: "Todos crecimos", daba por terminada la serie.

Lo novedoso de la serie era mostrar el mundo de los bebés y como público recordemos nuestra infancia.

Personajes:

- **Tommy Pickles:** Es el protagonista de la serie, es un niño calvo de un año, siempre demuestra valentía e inteligencia, su mejor amigo es Carlitos. Siempre viste una camisa azul y un pañal, que en el interior de este guarda un desarmador que utiliza para abrir el corral donde se encuentran y comenzar una nueva aventura.
- **Carlitos Finster:** Con tan sólo 2 años de edad es un niño con mucho cabello y sobre todo pelirrojo. Es el más miedoso de los bebés, porta una camisa azul con un planeta en el centro, pantalones verdes y tenis con agüetas desamarradas. A pesar de que le tiene miedo a todo, en momentos críticos saca el valor de su interior. Vive en el vecindario con su papá Carlos. A diferencia de los demás él no tiene mamá.
- **Philip y Lili:** Ambos son un par de gemelos bastante atrevidos, ellos comen todo lo que tengan a su paso, insectos, lodo, hojas. Ambos llevan un overol verde. Aunque una es niña y el otro niño, ambos ayudan a Tommy con las aventuras.
- **Angélica Pickles:** Es la prima de Tommy, Angélica es una niña malcriada que siempre obtiene lo que quiere. Tiene una muñeca llamada Cinthya (parodia de la muñeca Barbie), que junto con ella intentara hacerle la vida imposible a los bebés, aunque debes en cuando muestra un lado tierno.
- **"Suzie" Charmichael:** Es una de las vecinas de Tommy, tiene la misma edad de Angélica. Ella cuida a los bebés y los salva en muchas ocasiones. Es de descendencia afroamericana. Es muy lista y siempre está lista para pelear en contra de Angélica.
- **"Dil" Pickles:** Es el hermano menor de Tommy, su primera aparición fue en la película de Rugrats. A pesar de solo tener unos meses de nacido, Dile siempre mete en problemas a los bebés. Pero debes en cuando con sus pocas habilidades puedo poner un poco de su parte
- **Kimi" Watanabe-Finster:** Kimi es considerada la más intrépida y valiente de los bebés. Su aparición estelar llega de la mano de la "Película Rugrats en París". Gracias a un evento afortunado su madre (Kira) se casa con el Papá de Carlitos, logrando una nueva hermandad.

- **Firulais:** El mejor amigo canino de Tommy, siempre cuida a los bebés y los salva de cualquier travesura.

Películas:

- "Rugrats: La película - Aventuras en pañales"

- "Rugrats en París: La película"

- "Los Rugrats: Vacaciones Salvajes".

Cartoon network

Cartoon network es un canal para sistema de cable, con el único fin de transmitir caricaturas las 24 horas del día. Aunque sus orígenes son en algunos países de América latina, logrando presencia en países de Europa y Asia.

Estrenado en 1992, creado por "Turner" empresa fundada en 1970. En un principio fue considerada para transmitir caricaturas clásicas de las épocas de los 80s de Warner Bros, MGM y las ya míticas series de los hermanos Hanna-Barbera. Pero al contar con material de otra empresa como Warner Bros, decidieron reproducirlas en dicho canal

El primer logo del canal eran cuadrados pequeños en colores blancos y negros (parecido a las fichas de dominó), dentro de ellas las letras que formaban el nombre del canal.

Cartoon Network inicia la creación y producción de sus primeros dibujos animados, mejor conocidos como "Cartoons, cartoons", que más adelante serían principales rivales de los nicktoons. La primera generación de caricaturas: "El laboratorio de Dexter", "Johnny Bravo", "La vaca y el Pollito", "Las chicas súper poderosas", "Coraje el perro Cobarde", fueron las primeras series que vieron la luz, con un capítulo piloto para ver la reacción del público.

Conforme el canal se fue expandiendo, la barra programática fue sufriendo cambios. Creando programas como; "Votatoon", "El show Cartoon, Cartoon", "Cine cartoon", "Qué historia tan maravillosa", al igual que la llegada de nuevos personajes.

Lanza su propia página web con información de sus programas, con juegos e imágenes para sus usuarios: "CartoonNetwork.com.mx". Más adelante abrirían páginas web para diferentes regiones, en el caso de América Latina era la misma liga web pero al final agregarían la letras "LA", para diferenciarla de la página estadounidense.

Tuvieron que pasar casi 10 años para que el canal cambiara su logo con diferentes formas, algunos colores o estilos. Momentos en los que solo se limitó a abreviarlo con "CN".

Para los 2000 hace una innovación en sus caricaturas tratando de atrapar no sólo a los niños, si no aún público juvenil. Debido a su expansión se crean dos nuevos bloques: "Toonami" y "Adult Swing".

Estos bloques mostraban otro tipo de animaciones. El primero (Toonami) se especializaba en transmitir anime (caricaturas japonesas) como: " Samurai X" , "Corrector Yuui", "Sakura carp captor", "Caballeros del Zodiaco", "Súpercampeones", "Cyborng 009", "Inuyasha", entre otras (Dragon Ball Z y Pokemon eran transmitidas en el canal pero no entraban en este bloque). El Segundo (Adult swing) era transmitido a la media noche, ya que las animaciones eran aptas para adultos, " Birdman: Abogado", " Pollo Robot", "Bob y Margaret" , " Laboratorio Submarino", "Aquateen burger force".

Para el 2007 Lanza la primera película a nivel mundial, y de la mano de uno de sus primero cartoons , " Las chicas Súperpoderosas : La película". El mismo año surgen nuevos cartoons, pero menos que en años anteriores. En esta ocasión transmiten series de otras productoras.

En el 2010 nuevamente surge un cambio en el logo y en la programación. Estrenando nuevos programas: “Power Rangers”, “Hora de aventura”, “El Mundo de Gumball”, “Ben: 10 “, Star wars”, “MAD”, “Duelo Xaolin”, “Pokemon”.

Con el cambio drástico en sus programas y dejando de lado a sus programas originales, crea un canal para sus cartoons, cartoons con el nombre “Tooncats”.

Cartoon Network Latinoamérica

Turner la empresa detrás de Cartoon Network, lanza en 1993 las primeras transmisiones para América latina, con las primeras series dobladas al español. Llega siendo la competencia directa de canales infantiles como Fox kids y Nickelodeon. México fue uno de los países más fuertes debido al alto índice de audiencia infantil. A pesar que en aquella época no todos tenían acceso a la televisión de paga.

Toda la programación transmitida para América latina, era un espejo de la estadounidense. Tuvieron que pasar cerca de 5 años para que cada país tuviera sus propios programas con caricaturas originales.

Para celebrar sus 20 años de vida en México y América, sacaron diferentes productos basados en los primero “Cartoon, cartoons”. Creando live action de diferentes programas para tener más audiencia.

Cartoons cartoons

Un cartoon, cartoon tenía que audicionar en un bloque llamado: “Qué historia tan maravillosa”, lugar donde se proyectaban algunos cortos animados con diferentes personajes. Dependían del impacto que tuvieran con la audiencia, ya que de ser un corto, podría tener su propio programa. Un ejemplo de ello son: “La vaca y el pollito”, “Las chicas superpoderosas (antes conocidas como Chicas coquetas), “Coraje el perro cobarde”, Johnny Bravo” etc.

Todas estas caricaturas eran proyectadas las 24 horas del día. Los viernes en su programa “Cartoon, Cartoons”, el cual era aprovechado para estrenar episodios nuevos. En días festivos como Día del niño, Navidad o Año nuevo, las series más populares eran seleccionadas, para realizar una invasión de “cartoons” por 72 horas en el canal.

Los cartoons se dividen en tres generaciones:

Primera generación: “El Laboratorio de Dexter”, “Las chicas super poderosas”, “La vaca y el pollito”, “Johnny Bravo”, “Coraje el perro cobarde”, “Ed, edd y Eddy”, “Mike, Luke y Og, etc.”.

Segunda generación : “Hi hi Puffy AmyYumi”, “Flapjack”, “Ben 10” (primera y segunda generación), “Mansión Foster”, “El campamento de Lazlo”, “La isla del drama”, “Chounder”, “Megas XLR”, “Los jóvenes titanes”.

Tercera generación: “Hora de aventura”, “Un show más”, “El mundo de gumbal”, “Steven Universe”, “Tio Grampa”, “Escandalosos”.

Aunque muchos consideran la época dorada de los cartoons la primera generación que duro más de 10 años.

Sus competidores son: Nickelodeon y Fox Kids

Series de cartoon network en los 90s

1. Las chicas superpoderosas
2. Johnny bravo
3. Coraje el perro cobarde
4. Ed, edd, y eddy
5. Dragon ball z
6. La vaca y el pollito
7. El laboratorio de Dexter
8. Dos perros tontos
9. Soy la comadreja

10. Sheep en la Gran ciudad
11. Robot Jones
12. Scooby doo
13. Los picapiedras
14. Mike , Luke y Og
15. Garfield y sus amigos.
16. El escuadron del tiempo
17. Pokémon

2.4.3 El laboratorio de Dexter

El Laboratorio de Dexter fue una de las series más populares para el canal Durante la época de los 90's. La serie gira en Dexter un niño genio, que tiene la habilidad de crear un sinnúmero de inventos. Siguiendo los pasos de sus ídolos científicos como "Albert Einstein". Tiene una familia común pero muy rara. Su madre es una obsesiva de la limpieza y un padre bastante distraído y loco. Pero la mayor amenaza de Dexter es su hermana Dee Dee, la cual siempre destruye su laboratorio secreto que guarda detrás de su librero.

Dexter era considerado el más listo de su clase hasta que llegó su más grande rival "Cerebro", un joven igual de inteligente que Dexter, siempre busca la manera de ir un paso adelante. Cerebro está perdidamente enamorado de Dee Dee la hermana de Dexter.

La serie tan sólo contaría con 13 episodios para su transmisión pero fue tan grande el éxito que obtuvo en tres años, que terminó teniendo más de 50 episodios animados. Aunque después de la partida de uno de sus creadores, Cartoon Network decidió animar nuevos capítulos, pero con un estilo muy diferente, logrando el mismo impacto en el público. Pero debido a los cambios en el canal se decidió hacer un último episodio en el 2003.

La serie ganó algunos premios durante su emisión, colocándola como una de las series favoritas tanto de niños como de jóvenes. Dexter "El niño genio",

como se autonombra, creo muchos inventos importantes, el “Robotdex”, “La mochila robot”, “La máquina del tiempo”, una de sus creaciones más amadas por el público “Monkey”. Contaba con su propio segmento dentro de la serie. Un mono mutado genéticamente el cual contaba con superpoderes y un gran traje de color negro con amarillo, ayudando a la galaxia de la mano de la teniente Hollye.

Los amigos de la justicia fue otro segmento dentro de la serie la cual aborda a tres súper héroes “El mayor América”, “Valhallen” y “Gigantón”. Ellos viven en un pequeño departamento, en donde viven muchas aventuras para salvar al mundo de las garras del mal. Son parodias de superhéroes como Hulk, el capitán América y Thor.

“El Viaje de Dexter” fue una película lanzada exclusivamente para el canal en 1999. Toda la acción se llevaba a cabo en el futuro que era gobernado por su archienemigo Cerebro. Dexter y sus otros yo del Futuro, se unen para librar todo el mal causado por el núcleo neurotómico robado por cerebro en el pasado.

Personajes:

- **Dexter:** Un niño con un coeficiente intelectual igual al de Albert Einstein, tiene la capacidad de crear desde robots hasta naves espaciales. Siempre es molestado por su hermana Dee Dee y en algunas ocasiones destruye sus inventos.
- **Dee-Dee:** Es la hermana de Dexter, siempre porta un tutú rosado. Ama los ponys, al igual que los botones rojos que se encuentran en el laboratorio de su hermano. En ocasiones es víctima de los experimentos de su hermano
- **Cerebro:** Es el Archienemigo de Dexter. Ya que cuenta con un intelecto parecido al de su rival. Es un científico loco, que intenta destruir los experimentos de Dexter. Está enamorado de Dee Dee. Y su verdadero nombre es Susan (nombre proveniente del aire y de la tierra).
- **Papá:** No es típico padre ejemplar, es un poco distraído y loco. En algunos capítulos se le ve metiéndose en problemas al igual que su hija Dee-Dee. Aunque se desconoce su trabajo, en un episodio se revela que se dedica a

realizar acrobacias extremas en una moto. En su juventud era un desalineado, nada higiénico y despreocupado hombre.

- **Mamá:** Se podría decir que es parecido a Dexter en cuanto a la inteligencia. Es una mamá preocupada por su familia. La limpieza es una de sus cualidades ya que odia los gérmenes. Siempre lleva unos guantes de color amarillos, que en su juventud fueron dados por Papá, para participar en un baile de año nuevo.
- **Computadora:** Ella es una computadora con inteligencia artificial, la cual fue creada por Dexter para asistirlo en sus inventos.

Fox Kids

Fox Kids fue uno de los canales de televisión de paga en 1990, de los preferidos por niños y jóvenes de los 8 hasta los 20 años. Comenzó como una barra programática para niños en la cadena Fox con una duración de 2 horas. Después de hacerse de los servicios de Saban Entertainment, (Productora de programas como power rangers) surgió el canal.

El éxito del canal se debió por la gran cantidad de caricaturas transmitidas para todas las edades. Un estilo muy diferente al que manejaba Cartoon Network y Nickelodeon.

En América latina comenzó sus transmisiones en 1996, llegando a países como México, Brasil y algunos lugares de América del sur y Centro América. A diferencia de sus canales rivales, ellos no producían caricaturas, compraban series para transmitirlos.

Por nombrar algunas series emitidas: “El Mundo de Bobby”, “Cyber y Yamal”, “Las Tortugas ninja”, “Moto Ratonés”, “Cuentos de la Krypta”, “El Hombre Araña”, “Los Gatos samurái”, “Power rangers”, “La máscara”, “Gasparin”, “Dientes de lata”, “Ángela anaconda”, “X-men” entre otros.

Uno de sus mayores logros fue la interacción con su público a través de capsulas de internet que comenzaban a tomar fuerza. La copa Fox Kids fue

creado por el canal, un mini mundialito donde participaban los países que recibían la señal del canal

Algo que marco al canal fueron las diferentes temáticas que se manejaban, para diferenciar el tipo de serie que se verían.

Girl Power

Un bloque dedicado al sexo femenino, con caricaturas como “súper cerdita”, “Tres espías sin límite”, “Ángela anaconda”, “Las aventuras de la pequeña sirena”, “Dientes de Lata”, “Power rangers (Capítulos de seleccionados)”, “La mujer araña”, “Mary kate y Ashley en acción”. La idea era mostrar que las mujeres no son el sexo débil y las caricaturas proyectadas era una manera de demostrarlo. Sólo duro un año el bloque, pero las caricaturas eran proyectadas en diferentes días, regularmente en fines de semana.

Invasión Anime

Bloque dedicado al anime y de los favoritos del público. En punto de las 5 de la tarde comenzaba la transmisión hasta las 9:30 de la noche. “Shaman King”, “Medabots”, “Beyblade” (temporada 1,2 y 3), “Digimon” (Temporadas 1, 2 y 3”, “Kid Musculo”, “Monster ranger”, “ Shin Shang” ect. Algunas de las series al término de la temporada ya no volvían a ser transmitidas, otras sin en cambio esperaban hasta una nueva temporada, con especiales de fin de año.

Insomnia

Parecido al Bloque de Nickelodeon (Nick a nite), se emitían después de la media noches series de los 70, 80. “La familia Monster”, “Los locos Adams”, “Batman”, “Los Tres Chiflados” etc. A pesar de no contar con mucha audiencia logro estar al aire un año, posteriormente fue sustituido por repeticiones de caricatura no tan exitosas en el canal.

Mysteria

Transmitido los fines de semana, era un bloque con un toque de terror y misterio, comenzando con “Ciencia Traviesa”, “El colegio del agujero negro”, y uno de los favoritos “Escalofríos”(basado en los cuentos de R.L Stine), “ Los misterio de Moobe” y “ Los misterios del oráculo”. Debido al éxito obtenido, el bloque era transmitido toda la semana, pero el de mayor interés era escalofríos.

Súper Heroes

Fue un bloque pensado para mostrar a los héroes de carne y hueso, “Power rangers”, “Masked Rader”, “Beetleborgs” y “Las tortugas ninja adolescentes mutantes”. Aunque el bloque duro menos de seis meses, estas series encontraron el éxito por su cuenta siendo emitidas en diferentes horarios. Power rangers fue una de las más vistas durante gran tiempo.

Los fines de semana se transmitían algunas series que habían sido proyectadas en la semana. “Oggy y las cucharachas “, “Space guns”, “Travesuras en el aula”, “Súper sumos”, eran series pensadas para llenar el espacio de sábados y domingos.

El Canal poco a poco fue de los favoritos por el público infantil, llegando ser puntero en rating por encima de Cartoon y Nickelodeon.

Fox Kids sufrió un cambio de nombre en 2004. Jetix sería el nuevo nombre del canal, muchos fans aceptaron el cambio ya que las series eran respetadas, pero algunas empezaron a desaparecer sin razón alguna.

Series de Fox kids en los 90s

1. Monster Rancher
2. Shaman King
3. Súper Cerdita
4. Flint, el detective del tiempo
5. Digimon
6. Escalofrios
7. Power rangers

8. Kirby
9. Transformers
10. Beyblade
11. Medabots
12. DinoZaurs
13. Kid Músculo
14. MegaMan NT Warrior
15. Spiderman
16. Oggy y las cucarachas
17. Shin chang
18. Totally Spies!

2.4.4 DIGIMON: ADVENTURE

Digimon es un anime japonés, basado en el manga del mismo nombre. En un principio se trataba de una serie basada en los famosos tamagotchi. Un video juego de bolsillo; su objetivo era cuidar a la criatura digital y hacerla crecer. La serie se estrenaría en 1999 en América Latina, posicionándose rápidamente en una de las favoritas de público, teniendo el horario estelar en el canal Fox Kids.

Digimon se desarrolla en Japón, para ser exactos el 1 de agosto de 1999. Los siete niños elegidos presencian la aurora boreal, un efecto climático que sólo se puede ver en la Antártida. Cuando de la nada un torbellino les arroja unos extraños objetos de nombre “Digivice”. Todos son absorbidos para ser llevados a un lugar que nunca había visto, su nombre “Digimundo”.

Tai, Sora, Mack, Izzi, Mimi, T.K, Joe, pronto sabrían su destino, el cual era salvar ese mundo digital de la mano de sus compañeros Agumon, Gabumon, Tentomon, Palmon , Patamon, Biyomon , Gumamon. Mejor conocidos como Digital monster (referencia a criatura o monstruo creado por una base de datos).

Fueron cuatro las temporadas de que se realizaron para esta caricatura, teniendo cerca de 54 capítulos en total.

La saga de Devimon

Una vez que los niños son transportados al digimundo y conocen a sus camaradas, recorren la isla File y en donde un ser malvado de nombre "Devimon"; controla el lugar y a los demás digimons con unos engrandes negros, creados de oscuridad. Los Niños descubren las habilidades de sus camaradas. Usando el poder de sus digivice logran derrotar al malvado Devimon.

La saga de Etemon

Pensando que pueden regresar a casa una vez que derrotaron a Devimon, Genai (una base de datos que cuida el digimundo), les menciona que su viaje apenas comienza y que sólo fue una prueba, ahora conseguir los siete emblemas. Los niños viajan a un nuevo continente de nombre "Server", con ayuda de un digimon acuático. Al llegar al lugar comienzan la búsqueda de los 7 emblemas, cada uno representa un valor que poseen en sus corazones: "valor", "amistad", "amor", "pureza", "sinceridad", "conocimiento" y "esperanza". Etemon, quien también estaba a la búsqueda de los emblemas, pone en varias situaciones a los elegidos, al llegar a la batalla final Tai y Metalgreymon se encargarían de él.

La saga de Myotismon

Un digimon con apariencia de un vampiro, quiere terminar con los niños elegidos a toda costa. Ellos se enteran que Myotismon está en búsqueda de un octavo niño elegido para destruirlo. Regresan a Japón con la sorpresa que sólo han pasado 5 minutos, lo que equivale a dos años en el digimundo. Kary hermana menor de Tai, resulto ser la octava elegida y deben protegerla de las garras de gatomon, un sirviente fiel de Myotismon. Más adelante se enterarían que gatomon es la compañera de Kary. Los niños elegidos derrotar a myotismon con ayuda del poder de los ángeles.

La saga de los Dark Masters

Los elegidos se enteran nuevamente que la oscuridad se ha apoderado del mundo real y del digimundo, tiene que regresar para estabilizar todo. Al llegar al digimundo descubren que todo es controlado por Metalsidramon, Machindramon, Popetmon y Pietmon (Los Dark Master). Los niños se dividen debido a la oscuridad y las dudas en su corazón. Pero poco a poco logran salir adelante con ayuda de sus emblemas y destruir a los amos de la oscuridad. Pero un enemigo hace su aparición Apocalymon. El culpable de toda la oscuridad en el digimundo y el mundo real. Los niños se ven superados ya que destruyo sus emblemas. Pero usando la fuerza de su corazón logran derrotar al malvado villano. Gracias a la restauración todo vuelve a la normalidad, pero ellos tienen que regresar a su mundo dejando a sus amigos atrás.

Personajes principales:

- **Tai:** Es el líder del grupo. Siempre lleva unos goggles en la cabeza (con ellos lo identifican como un líder). El símbolo de su emblema es el valor, siempre busca la manera de resolver los problemas de muchas maneras. Su compañero digimon es Agumon. Es muy sobreprotector con su hermana Kary, ya que una vez casi muere por su culpa, desde ese incidente no la deja sola.
- **Matt:** Es el segundo líder en el grupo. Tiene una actitud bastante seria, pero en el fondo se preocupa por los demás, sobre todo por su hermano T.K, ya que sus padres se divorciaron cuando eran más pequeños y ambos fueron separados. El símbolo de su emblema es la amistad. Su compañero digimon es Gabumon. Cuando hay alguna situación difícil, plantea la situación para poder resolverlo de una manera fácil.
- **Sora:** Después del superior Joe, ella es la segunda más madura del grupo, suele tener una gran preocupación por todos antes que por ella misma. Su emblema es el amor. Su compañero digimon es Biyomon. Tiene una manera muy realista de decir las cosas y aunque siempre se calla lo que siente, busca la manera de demostrarlo.

- **Izzy:** El más inteligente de los niños elegidos, tiene una computadora con la cual investiga cualquier cosa (incluso del digimundo). Su emblema es el conocimiento. Su compañero digimon es Tentomon. Su inteligencia es de mucha ayuda con sus amigos, aunque se entera que es adoptado, esto lo motiva para seguir investigando.
- **Mimí:** Es la típica niña linda que solo quiere la paz, buscando la solución de todo sin pelear. Su emblema es la Pureza. Su compañera digimon es Palmon. Es una niña bastante noble, siempre se preocupa por los demás. Al principio de la serie tenía miedo de todo, pero más adelante se llenó de valor para continuar.
- **Joe:** Es el mayor del grupo, por ello lo llaman "Superior Joe", es un amo del estudio, ya que planea convertirse en un doctor exitoso. Su emblema es la sinceridad. Su compañero digimon es Gomamon. Cuida muy bien de sus compañeros, buscando la manera de hacer las cosas correctamente, es un poco miedoso. Pero la confianza que guarda en su corazón es decisiva en momentos de pánico.
- **T.K.:** Antes de la llegada de Kary, era el menor del grupo. En un principio es un niño bastante llorón y miedoso, pero conforme la serie avanza, toma mucha madurez por una muerte que presencio. Su emblema es la esperanza. Su compañero digimon es Patamon. Su hermano es mayor es Mack, que intenta protegerlo siempre, durante la serie le pide que lo deje crecer ya que sus amigos lo han hecho madurar.
- **Kary:** Por su enfermedad no pudo unirse a los niños en su primera visita al digimundo, más adelante se vuelve una pieza fundamental del grupo. Su compañero digimon es gatomon. Su emblema es la Luz. Es considerada una de las niñas elegidas más poderosa ya que tiene contacto con los seres de la luz del digimundo. Se preocupa por todos, nunca quiere ser la carga para nadie, ni para su hermano.

2.5 TV abierta: Canal 5(XHGC), canal 7 (XHIMT-TDT)

CANAL 5

En 1952 comenzaron las transmisiones. Para 1960 se estrenaba un noticiero "Noticinco". Una vez que llegó la televisión a colores, se transmitió en México: "Paraíso Infantil", un espacio para los niños por órdenes de Gonzales Camarena, como una remuneración por sus servicios. Las últimas siglas del canal son dedicadas a Camarena (GC).

En 1973 en canal sufrió cambios enfocándose en programas culturales, infantiles y entretenimiento. El 10 de mayo de 1952 se dio a conocer el primer logo del canal, a partir de esa fecha el canal ha pasado por seis diferentes diseños.

Las primeras series transmitidas en canal 5 de 1973 a 1990: "Scooby doo", "He-man", "Halcones galácticos", "Candy Candy", "Meteoro", "Astro Boy", "Los Picapiedras", "Los supersónicos".

Durante ese periodo sufrió una serie de transformaciones, dividiendo la programación dependiendo del público que los sintonizaba. Durante la mañana y parte de la tarde, el contenido era para niños y adolescentes (caricaturas, series, películas infantiles), después de las 9 de la noche el contenido era sólo para adultos (películas y programas especiales).

El material infantil transmitido eran caricaturas tomadas de otros canales como Nick o Cartoon network (eran retransmisiones de temporadas pasadas). Se distinguían por pasar algunos animes japoneses como Ranma ½ y Dragón Ball (siendo este el más exitoso).

Durante esos 10 años televisa, dueño de canal 5, buscaba la manera de hacer frente a los canales de televisión privada y a su competidor principal canal 7 (TV azteca), transmitiendo caricaturas de diferentes géneros; desde los clásicos

de Hanna Barbera, pasando por series como “Dinosaurios”, “Alvin y las ardillas”, un poco de anime y para terminar el chavo del 8 (aunque no era caricatura disfrutó de gran éxito).

Series de canal 5 en los 90s

1. Superman
2. Batman
3. Ricky Ricon
4. Los snorkuels
5. Los pitufos
6. Don gato y su pandilla
7. Los pequeños picapiedras
8. Los Muppets babys
9. Los Thundercats
10. Los halcones galácticos
11. Supercampeones
12. Alvin y las ardillas
13. Heman y los amos del universo
14. Animaniacs
15. Dragon Ball
16. El Espacio de Cositas
17. Capitan Planeta
18. Plaza sésamo

2.5.1 Dragon ball

Dragon Ball es una manga producido y creado por el gran maestro Akira Toriyama en 1984. La historia está basada en la leyenda china del “Rey mono”, el cual con ayuda de un bastón mágico y una nube voladora, combatía con las fuerzas del mal en la época feudal. Con ayuda de la revista japonesa Shonen Jump, poco a poco se fue metiendo en el gusto del público. Teniendo como antecedente uno de sus primeros éxitos de Toriyama el “Dr. Slump”, era casi un

hecho que lograría hacerlo de nuevo, pero sobre pasaron las expectativas de todos, ya que los fans no podían esperar tanto tiempo para ver las aventuras del nuevo héroe de nombre “Goku”.

Dragón ball paso a ser uno de los representantes a nivel mundial de la animación japonesa. En ese momento era transmitido por Fuji tv, las cifras arrojadas eran históricas. Toriyama era presionado por productores y seguidores de la saga para continuar su obra. En algún momento de la serie él decidió cerrar la saga en el torneo de las artes marciales, pero con un éxito inesperado, continuo de una manera ya no tan segura algunas sagas más. Un total de 42 volúmenes de mangas fueron creados y adaptados para la televisión por Toei Animation (la productora oficial de otros animes como Saint Seiya).

Saga de Pilaf

Todo comienza en la cima de la montaña Paos, un niño de nombre Goku vive en una pequeña casita en lo más alto. Un día mientras regresaba de pescar, un automóvil por error lo golpea, en el una joven de nombre Bulma sale a gran velocidad para ver lo sucedido. Asombrada por ver que nada le sucedió al niño y después de un momento de confrontación, le explica que esta en busca de las esferas del dragón, unas esferas extrañas que puedan cumplir cualquier deseo una vez que reúnes las siete. Bulma intenta apoderar de la esfera del dragón de Goku, la cual es de 4 estrellas, pero él se niega ya que es un recuerdo de su abuelito.

Al no tener respuesta por parte de Goku ambos comienzan la búsqueda de las esferas del dragón. En el camino encuentran a una tortuga enorme pidiendo ayuda para poder regresar al mar. Al ayudarla los hace esperar trayendo a su maestro para recompensarlos. Roshi un viejo con camisa hawaiana y anteojos oscuros, se presenta ante ellos y como agradecimiento decide darles una nube voladora, pero Bulma nota que tiene una esfera del dragón en su cuello. Después de un cambio el maestro accede a dársela.

Durante el trayecto de su aventura Goku conoce a Olong, Yamcha y Puar. En un principio eran enemigos, pero con el paso del tiempo se volvieron en buenos camaradas. Con 5 esferas en su poder, avanzan lo más rápido posible conseguir la esfera faltante. Milk una pequeña niña pide la ayuda de Goku y sus amigos para salvar el castillo de su padre Ox satán de un gran incendio. Con ayuda de la técnica del “Kame hame ha”, salvan el castillo y en recompensa Ox satán ofrece a su hija Milk como novia de Goku. Una banda de ladrones liderada por el emperador Pilaf, roba las esferas del dragón con el único fin de dominar el mundo. Ellos tenían en su poder la última esfera del dragón para llamar al gran “Dragon Shenlong” y pedir su deseo. Goku se transforma en mono gigante al ver la luna llena y liberando a sus amigos de las garras de Pilaf.

Torneo de las artes marciales 21 edición

Krillin llega a Kame House, pidiendo entrenar con el maestro Roshi pero Goku tiene la misma idea. Aunque el maestro no accede al instante, decide entrenar a los pequeños jóvenes. Entregar leche, encontrar una piedra, rescatar un diamante, vestir de mujer, fueron algunos de los entrenamientos por parte del maestro, pero poco a poco fueron subiendo de intensidad y ambos jóvenes ganaron grandes técnicas y habilidades sobre humanas. Las eliminatorias del torneo comienzan Goku, Krillin y Yamcha ganan sus duelos. Un peleador de nombre Jackie Chun con gran fuerza deja asombrados a todos. Goku pelea contra él en la final, pero es derrotado por Chun.

Saga de la patrulla roja

Goku decide ir a buscar la esfera de su abuelito con ayuda del radar del dragón. Pero en esta ocasión una banda criminal llamada “La patrulla roja” busca las esferas del dragón para conquistar el mundo. El androide #8 es enviado para terminar con Goku, pero decide no hacerlo y proteger el pueblo que intentan destruir. Bulma, Yamcha y Krillin se unen con Goku para hacer frente a la patrulla. Tao Pai Pai un sicario contratado para derrotar a cualquier enemigo le hace frente a Goku. Lamentablemente pierde en dos ocasiones contra él, con ayuda del

maestro Karin y un entrenamiento exprés, Goku derrota al malvado sicario. En seguida hace frente a todo el ejército de la patrulla roja para conseguir las esferas faltantes, con un resultado muy favorable. Una última esfera faltaba y no sabiendo su localización, piden ayuda una bruja de nombre Urarai baba, la cual decide ayudarles siempre y cuando derroten a sus peleadores. Con ayuda de sus amigos, llegan al último combate con un peleador muy hábil, el cual resulto ser el abuelito de Goku.

Torneo de las Artes marciales 22

El nuevo torneo está por comenzar, pero antes se llevan a cabo las eliminatorias donde Goku y compañía califican sin problemas. Dos nuevos guerreros con habilidades excepcionales de nombre Ten Shin Han y Chaoz, declaran la guerra a Goku y compañía. Krillin derrota Chaoz en una batalla difícil. Goku gana su combate y se entera que el maestro de Ten Shin Han es el hermano de Tao Pai Pai. La final del torneo es Ten Shin Han contra Goku, pero al final el ganador es Ten. El odio que tenía contra Goku quedo de lado gracias a la asombrosa batalla. Durante la cena de despedida Krillin es asesinado por un demonio llamado Piccolo.

Saga de Piccolo

Goku va en búsqueda del malvado Piccolo, el cual fue encerrado hace un tiempo por el maestro de Mutaito. Goku pelea contra Piccolo perdiendo en su primer encuentro. Yajirobe un joven guerrero que adora comer, ayuda a Goku llevándolo a la torre Karin para sanar sus heridas. Piccolo junta las esferas del dragón para poder ser inmortal. Logrando su cometido, comienza la destrucción de la tierra.

Goku regresa para hacerle frente y vengar que haya asesinado a sus amigos. Después de una pelea muy dura, Goku derrota a Piccolo atravesándolo por la mitad. Antes de morir Piccolo arroja un huevo, el cual era una extensión de sí mismo.

Goku viaja al templo sagrado con Kamisama la contra parte buena de Piccolo. Kamisama revive a todos los amigos de Goku, pero a cambio tiene que entrenar con él para derrotar al nuevo Piccolo que está por nacer.

Torneo de las artes marciales edición 23

Han pasado tres años desde que todos se vieron. Un joven a lo lejos se ve venir bajo la lluvia, todos lo ven pero nadie lo reconoce, era Goku el cual creció mucho. Milk reconoce a Goku, pero él a ella no, recordándole que prometió ser su esposo. Nuevamente Goku y Ten Shin Han se enfrentan, Goku gana en esta ocasión. Piccolo se enfrenta a Kamisa, encerrándolo en un jarrón de arroz.

La final del torneo estaba lista Goku vs Piccolo, la batalla fue muy larga, destruyendo el escenario y alejando a los espectadores. Goku derrota a Piccolo, pero no lo mata tan solo lo deja vivir. Terminado el torneo Goku y Milk se marchan para poder llevar a cabo la boda.

Personajes principales:

- **Goku:** Es el personaje principal de la serie, en un principio se desconoce su origen y tan solo se sabe que llegó en una nave extraña, criado por Son Gohan. Es muy despistado e ingenuo. Tiene una fuerza descomunal conforme va peleando con sus enemigos. Siempre tiene mucha hambre y come a cantidades enormes. Al ver la luna llena se transforma en un mono gigante de nombre Ozuru. Más adelante se entera que pertenece a una raza extraterrestre llamada saiyajin.
- **Bulma:** Ella fue la encargada de comenzar la historia de las esferas del dragón. Tiene un gran ingenio para la tecnología, es la encargada de reparar el radar del dragón. En un principio su sueño era pedir un deseo a Shenlong, el cual era tener novio. Tiene un carácter bastante bipolar. Siempre se está metiendo en problemas, pero Goku y sus amigos buscan la manera de rescatarla.

- **Pilaf:** Un pequeño humano de color azul, el cual se hace llamar emperador. Está obsesionado con dominar la tierra junto con sus cómplices. En momentos pone en dificultades a Goku y sus amigos. Aunque no todo sale como lo planea y eso lo enfurece.
- **Maestro Roshi:** Considerado el hombre más fuerte del mundo, (hasta la llegada de Goku). Es el encargado de entrenarlo junto con Krillin y Yamcha. Poseedor del “kame hame ha”, una de las técnicas más poderosas y poder incrementar su fuerza más de 10 veces. Pero su debilidad son las mujeres bonitas y ver revistas para adultos.
- **Yamcha:** El segundo enemigo de Goku. Poseedor de una gran fuerza utilizando la técnica del lobo. Después de ayudar a Goku comenzó a salir con Bulma durante un tiempo.
- **Milk:** Es la hija de Ox satán, una guerrera entrenada por su padre. Su primera aparición en la serie, fue pidiendo ayuda para rescatar el palacio de su padre. Ella está enamorada de Yamcha en un principio, pero cuando descubrió que la engañaba, se enamoró perdidamente de Goku. Prometió casarse con ella sin saber que era. Más adelante regresaría para buscar a Goku y hacerlo cumplir su promesa.
- **Shelong:** Un dragón creado por Kamisama, el cual era invocado al juntar las 7 esferas del dragón. Al pronunciar el conjuro correcto, él podía cumplir cualquier deseo.
- **Krillin:** Uno de los alumnos del maestro Roshi. En un principio era rival de Goku, pero al paso del tiempo se convirtió en su mejor amigo. Es calvo con seis lunares en la frente. Gracias a los entrenamientos con el maestro kame senin es considerado uno de los humanos más fuertes del mundo.

Canal 7

Azteca 7(Tv azteca) es un canal de una de las cadenas más importantes de la televisión mexicana. Durante la época de los 90's comenzó con transmisiones de diferentes programas, juveniles, infantiles, deportivos, películas y programas especiales, pensando en no afectar la programación del canal 13(canal hermano de Azteca).

Aunque en un principio el canal tendría un contenido para adultos, cambiaron el formato tomando en cuenta al público infantil y juvenil. Su programación era caricaturas, series norteamericanas y japonesas, para competir con canal 5 y las diferentes caricaturas que tomaban de los canales de tv de paga durante 1990.

Lo más sobresaliente que tuvo azteca 7 fue "Caritele" un bloque conducido por Adriana de Castro y Carisaurio, marcando un antes y después dentro de las transmisiones de caricaturas en México. Se les atribuye el Boom de las animaciones japonesas (animé). "Sailor Moon", "Caballeros de Zodiaco", "Candy Candy", "Slam Dunk" fueron algunos de las series que presentaron rating e interés entre los televidentes. El bloque de Caritele seguía creciendo debido a la popularidad de sus series, los seguidores mandaban cartas pidiendo más dibujos animados.

Aunque "Caritele" era transmitido los sábados en las mañanas, el impacto que tuvo en los niños fue sorprendente, también atrapando un cierto sector juvenil.

Durante algún tiempo series como "El príncipe del rap", " Salvados por la campana", " Alf", "Ciencia loca", lograron el mismo éxito que los animes japoneses. Para seguir con el gusto del público "Nintendomania", un programa basado en trucos y tips para gamers con consolas de Nintendo, completaba la gran variedad de programas que azteca 7 ofrecían.

El canal buscaba la manera de ir renovando sus programas sin perder, la frescura y los contenidos enfocados en el público infantil. Dejaron de transmitir la mayoría de sus series japonesas quedándose tan solo con Sailor moon y Caballeros del zodiaco. Durante ese periodo la empresa se hacía de los servicios de dos productos televisivos que llegarían para quedarse. El primero sería una familia amarilla que vive en Springfield mejor conocida como “Los Simpson”, tendría el horario estelar al ser una serie diferente a las demás. La segunda franquicia que firmaría con azteca, sería la marca Disney, mostrando todo su repertorio, caricaturas, películas, etc.

Disney club el nuevo bloque infantil (el cual sustituía a Caritelete), conducido por niños para niños. Ofrecía caricaturas de Disney las cuales eran transmitidas por televisión de paga. “El recreo”, “Sabrina la bruja”, “Cyber y Jamal”, “Pato aventuras”, “Chip y Dale”, eran algunos títulos transmitidos para los niños.

Series de canal 7 en los 90s

1. Sailor Moon
2. Los Caballeros de Zodiaco
3. Mako la Sirena Enamorada
4. Almendrita
5. Niño Problema
6. Pequeños Magos
7. Fenomenoide
8. Las Guerrera Magicas
9. Sonic x
10. Moto Ratones
11. Samurai Warriors
12. Cyber y yamal
13. SlamDunk
14. La isla del Tesoro

15. Chip y Dale

2.5.2 Caballeros del zodiaco

Saint Seiya como es su nombre original en Japón (Los Caballeros del zodiaco para América Latina), es un manga creado por el maestro Masami Kurumada en 1986. Considerado uno de los mejores anime dentro de la lista de los 100 mejores en la historia de Japón.

La historia trata de un grupo de jóvenes llamados los santos de Athena, los cuales pelean para proteger la tierra de las garras del mal, portando armaduras que aumentan su poder. Cada armadura representa una constelación, los cuales se dividen en oro, plata y bronce, siendo los más fuertes los primeros. Los protagonistas de la serie son Seiya de Pegaso, Ikki de Fénix, Shun de Andromeda, Hyoga de Cisne, Shiryu de Dragón.

Cada 2000 años la reencarnación de la diosa Athena llega a la tierra. En el santuario se le asigna al caballero de Sagitario cuidar a la diosa y criarla. Pero el patriarca ordena inmediatamente acabar con ambos. Aioros (nombre del caballero) protege con su vida a la bebé Athena, pero al recibir mucho daño, entrega a la pequeña a un turista que se encontraba en el santuario, le confía la protección de Athena y su armadura de Sagitario.

Torneo Galactico

Mitsumasa Kido fundador de la corporación "Graude", crio a la pequeña bebé como su nieta y heredera de su fortuna. Después de su muerte Saori decide crear "Guerras Galácticas", un torneo donde los caballeros reclutados por su abuelo, mostraran sus habilidades a los demás y poder ganar la armadura de Sagitario, la cual estaba desaparecida hace 13 años.

Combates sangrientos son llevamos a cabo en el cuadrilátero. Seiya de Pegaso y Shiryu de Dragon se enfrenten en una batalla sangrienta. Las batallas seguían su rumbo, cuando hace su aparición el caballero de Fénix, robando la

armadura de Sagitario y los demás caballeros de bronce van a su búsqueda. Después de una dura batalla en contra de los secuaces de Fénix y compañía, logran recuperarla y Fénix desaparece.

El Santuario

Saori se entera que ella es la reencarnación de Athena, y que fue entregada por un caballero al señor Kido. Asumiendo su papel de diosa, decide ir al santuario para confrontar al patriarca. Es atacada por una flecha que atraviesa su corazón. Para poder salvar a la diosa Athena, los caballeros de Bronce deben pelear contra los 12 caballeros dorados, que su fuerza va más allá del conocimiento humano. Contando con tan sólo doce horas los caballeros deciden partir.

Los caballeros dorados son : Mu de Aries, Aldebarán de Tauro, Saga de Gemenis, Mascara de la muerte de Cáncer, Aiora de Leo, Shaka de Virgo, Dhoko de Libra, Milo de Escorpión, Aiorios de Sagitario, Camus de Acuario, Afrodita de Picis. Considerados como los más poderosos del mundo, son enfrentados uno a uno por Seiya y sus amigos, aunque algunos resultan ser sus aliados en contra del patriarca.

Los caballeros de bronce unen sus fuerzas en contra de Saga, pero son superados fácilmente, con ayuda de la armadura de sagitario, Seiya eleva su cosmos al infinito y derrota a Saga, salvando a la diosa Athena.

Asgard

Después de la batalla en el santuario, la tierra se encuentra en tranquilidad. Hilda de Polaris, dirigente de Asgard, es poseída por el anillo de los nibelungos, despertando las siete armaduras de los guerreros legendarios: Hagen de Merak, Fenrir de Épsilon, Thor de Gamma, Mime de eta, Alberich de delta, Syd de mizar Zeta y Bud de alcor. Los caballeros asgardianos atacan el santuario, en busca de la cabeza de Athena, pero Seiya y Shun los detiene.

Conscientes de que una nueva batalla está comenzando, deciden viajar a tierras Asgardianas para derrotar al causante de todo esto. Para poder salvar a Hilda del control de la sortija, deben derrotar a los caballeros al servicio de Hilda y quitarles los 7 zafiros que llevan consigo. Y conseguir la espada de Odín, para destruir el anillo.

Los santos de bronce derrotaron a seis caballeros de Hilda, solo falta el autoproclamado caballero invencible Siegfried de alfa, el cual los derrota a todos con una gran facilidad. Dragón logra debilitarlo con algunos golpes, Seiya se encarga de rematarlo. Un sirviente de Poseidón aparece en escena y confiesa que Hilda está poseída por órdenes del dios de los mares. Siegfried entrega su zafiro a Seiya para que pueda obtener la espada y liberar a Hilda de esa maldición. Seiya con su poder logra convocar la armadura de Odín y con ello derrota a Hilda liberándola de ese trance.

Poseidón

Después de lo sucedido, todos se enteran que el dios de los 7 mares Poseidón ha despertado. Su único objetivo es destruir a todos los humanos y derrotar a su hermana Athena. Saori por voluntad propia pide ir al palacio marino, para ver a su hermano y sacrificarse, con tal que no destruya la tierra.

Al llegar a las profundidades del mar, se encuentra con un sirviente de Poseidón, Titis de Sirena la cual explica a los santos de bronce que Athena será sacrificada por Poseidón, pero si desean evitarlo deben destruir los 7 pilares que están resguardados por un general marino. Y como última misión derrotar el pilar central que se encuentra en el interior del templo de Poseidón.

Bian de hipocampo, Eo de Escila, Krishna de Criasaor, Kasa de Lymnades, Isaac de Kareken, Dragón de los mares, Sorrento de Sirena, son los encargados en cuidar los siete pilares de los océanos. Después de varias peleas en contra de los generales marinos Hyoga se entera que quien está detrás de la nueva guerra es Dragón marino y no Poseidón.

Ikki descubre que se trata del hermano de Saga, Kanon de Geminis, el hermano gemelo. El cuál fue encerrado por Saga, al intentar convencerlo de matar a la diosa Athena hace algunos años. Los caballeros de bronce ingresaron al templo de Poseidón, donde comienza la batalla final. Poseidón con gran facilidad regresa todos los golpes de los caballeros de Seiya y sus amigos.

Para derrotar el pilar restante, Seiya se lanza en contra de este, atravesándolo de un solo impacto y rescatando a la diosa Athena. Una vez liberada, utilizan la olla de Athena para encerrar a Poseidón.

Hades

Después de la batalla contra Poseidón, el santuario estaba en paz. Una noche misteriosamente aparece un guerrero, el cual hace frente a los caballeros de bronce los cuales son derrotados fácilmente. Mu de Aries, aparece para hacerle frente, pero se sorprende al ver que se trata de su antiguo maestro Shion de Aries, el cual fue asesinado. Saga, Camus, Shura, Afrodita y Máscara de la muerte, acompañan a Shion en busca de la vida de la diosa Athena. Ahora quienes tienen que pasar por las doce casas son los Excaballeros de oro, que se encuentran al servicio del Dios de la muerte Hades. Tauro y Virgo pierden la vida en contra de los espectros de Hades.

La técnica prohibida es utilizada en el santuario "La exclamación de Athena". Mu, Aioria y Milo, la utilizan en contra de Saga, Shura y Kamus, los cuales contratacan de la misma forma. Al ver que ponían sus vidas en peligro, Seiya y sus amigos utilizan sus cosmos para deshacer la técnica.

Al llegar al inframundo Pandora se encuentra con Shun, al cual reconoce inmediatamente. Radamanthys uno de los jueces del inframundo hace frente a los caballeros de Bronce. Dhoko les explica que la única manera de ingresar al inframundo es despertando el octavo sentido.

Athena llega con Hades, el cual está manipulando el cuerpo de Shion, ya que posee un alma muy pura. Este lleva consigo a la diosa Athena a los campos elíseos en donde ningún humano puede pasar.

Los caballeros se unen para derrumbar el muro de los lamentos sin éxito alguno. Los caballeros de oro saben que la única manera de vencerlo es trayendo la luz del sol, pero lo más parecido son sus armaduras doradas. Las doce armaduras doradas se reúnen para destruir el muro.

Thanatos e Hipnos los dioses gemelos de la muerte, atacan a Seiya y compañía destruyendo sus armaduras de un solo golpe. Seiya explota su cosmos hasta el infinito creando la nueva armadura Divina, las cuales fueron utilizadas por Zeus. Todos los caballeros se unen contra Hades, Athena ya cuenta con su armadura para hacer luchar en contra de Hades.

Seiya ataca nuevamente a Hades, hiriéndolo por primera vez en su historia. Hades clava su espada en el pecho de Seiya, instantáneamente cae inconsciente, Athena con ayuda de los demás, logran atravesar con el báculo de Athena el pecho de Hades, encerrándolo para siempre.

Personajes principales:

Seiya: Es el líder de los santos de Bronce. Posó la armadura de Pegaso la cual obtuvo al derrotar a Casios en Grecia. Él es considerado el caballero más fiel de Athena. También es la reencarnación de Tenma de Pegaso el primer caballero de Pegaso. Durante batallas difíciles la armadura de sagitario lo protege.

Shyriu: Es un caballero bastante inteligente y prudente de los cinco. Fue entrenado por el mítico caballero de libra, el cual le mostro sus secretos entrenándolo en la montaña de los 5 picos .Su armadura es el dragón. Al igual que Seiya, la armadura de Libra suele apoyarlo.

Ikki: Es poseedor de una de las armaduras más poderosa. Fue entrenado en la isla de la muerte, en ella perdió a Esmeralda, una joven de la cual quedo

enamorado. Durante toda la serie se le puede ver solitario y suele aparecer en los momentos más difíciles. Es el hermano mayor de Shun, el cual también rescata cuando está al borde de la muerte. Su técnica el puño fantasma, revela los pecados cometidos por la persona que lo recibe.

Shun: Su armadura es procedente de la constelación de Andrómeda. Es el más noble de los caballeros, no le gustan las peleas. Se podría decir que es el más débil, pero cuando enciende su cosmos al máximo, las cadenas de Andrómeda pueden viajar a otras dimensiones, creando una barrera muy poderosa.

Hyoga: El caballero de cisne, es uno de los personajes más serios. Siempre está en busca de pelear y volverse igual de fuerte que sus maestros Crystal y Camus. Su madre se encuentra en Siberia congelada en un bloque de hielo. Buscando la manera de tener un plan para llegar a la victoria. La armadura de su maestro Camus de acuario, lo cuida en momentos de vida y muerte.

Athena / Saori: En un principio desconocía su propio poder, pero cuando le fue confesado que era la reencarnación de la diosa Athena, tomó el trono para proteger a la tierra. Con ayuda de sus 88 caballeros pudo derrotar a Poseidón, Iris, Abel, Hilda y Lucifer. Aunque prefiere sacrificar su vida, que ver morir a sus caballeros.

2.6 Popularidad y Rating

Antes de dar a conocer los puntos por los cuales estas series son las más populares de su canal, una breve explicación de cómo se mide el rating en los 90s. Gracias a las nuevas tecnologías ya casi no se ocupa este método en método de 1990.

En un artículo publicado en la sección De10.mx por el Universal, comenta que la manera en la cual se mide es el rating es gracias a una microcomputadora

de nombre "People meter". La cual da una probabilidad de resultados de los televisores sintonizados en una emisión o canal en especial.⁸

Estos son algunos puntos para medir el rating:

- 1.- El rating es considerado un número de personas que sintonizan algún programa en especial. Depende mucho al tipo de público dirigido. Una vez que se tiene esa información se determina que programa tuvo mayor audiencia.
- 2.- El medidor de personas (People meter) es una microcomputadora que logra dar una aproximado de las personas que sintonizan la televisión.
- 3.- Gracias a un control remoto con teclas numeradas. Identifica la hora y minutos en que son sintonizados los canales o programas.
- 4.- En algunos casos se eligen familias o cierto tipo de gente para hacer pruebas y realizar investigaciones. Con anterioridad se realizaban llamadas telefónicas a los hogares para encuestar al público, preguntando sobre los programas sintonizados.
- 5.- Dependiendo de los resultados, las televisoras tomaban decisiones sobre sus barras programáticas, eligiendo lo que el público prefería.

Cabe desacatar que todas las series populares que representan a cada canal tanto de paga (Fox kids, Cartoon network, Nickelodeon) como de tv abierta (canal 5 y canal 7), se medían con otros factores. Uno de ellos era darle mayor empuje a las series que eran más solicitadas en el canal (en los canales de paga se retransmitía hasta tres veces en un día).

- La serie más seguida por los televidentes estaba en el horario estelar. Regularmente entre 8 y 9 pm, las caricaturas eran las más vistas.
- Las retransmisiones eran consideradas, para el público que no tuvo la oportunidad de ver la emisión en el horario especial.

⁸ El Artículo mencionado fue revisado en la página De10.com.mx con la fecha 2009-04-23.

- Especiales en días festivos de 48 horas, los fines de semanas con capítulos de estreno, algo que a los fanáticos les gustaba. Para los canales era una prueba de fuego y ver si verdaderamente su elección fue la correcta.
- Eran explotadas estas caricaturas a través de la web, con videojuego online, wallepapers, etc.
- A pesar de que eran retransmitidas, como aficionado tenías que esperar para ver los capítulos estreno, siguiendo la secuencia de la caricatura provocando más expectativa y fanatismo.

“Por otra parte, de vez en cuando se hacen sondeos cuantitativos de mercado y audiencia para las empresas periodísticas, de radio y televisión. Pero los datos- que suelen reducirse a los volúmenes de público- quedan guardados en el organismo que los encargo. Tales estudios no se suman, ni son de fácil acceso, como para contribuir a evaluar globalmente las políticas culturales”. (García Canclini, 1999, pág. 27)

Estos puntos más humanos, dejando un poco de lado los técnicos, eran las formas por las cuales, las caricaturas eran explotadas con varias temporadas mediante su éxito.

Capítulo 3

“Dame

tu fuerza”

Metodología

y análisis

3. Metodología

Uno de los principales objetivos dentro de la investigación, es resolver si se tuvo algún impacto mediante las caricaturas transmitidas en los 90's. Explicaré el procedimiento que se llevó a cabo con las diferentes herramientas (el estudio de caso y el método cualitativo), una vez aplicadas las herramientas analizadas, se determinará los posibles resultados.

Recapitulando un poco sobre el tema de investigación "Análisis del consumo cultural de dos generaciones de consumidores, de caricaturas de los 90s". La técnica cualitativa nos ayudara a analizar el objeto de estudio y desarrollarlo.

Los niños de 1990 (ahora jóvenes), formaron parte de un cambio generacional con diferentes patrones de comportamiento, creencias, opiniones, perspectiva interna, razones, sentimientos, motivos, deseos, miedos, etc. La manera en que se integraron a la sociedad, los diferentes canales de televisión privada o de paga y la innovación en la barra de canales de televisión abierta.

Las caricaturas proyectadas en los canales previamente mencionados, generando una interpretación simbólica y apropiación por parte del consumo de los televidentes.

"Las interacciones multitudinarias y anónimas de los malls y la televisión se hallan cada vez más entrelazadas con las interacciones pequeñas y personales, se vuelven necesario pensarlas en relación". (García Canclini, 1995 Pág. 30)

Las historias presentadas con personajes bastante fantasiosos (animales, criaturas mitológicas, seres sobrenaturales, extraterrestres), manejan temáticas diferentes desde la aventura hasta peleas sangrientas por una causa. A raíz de ello los espectadores pueden recibir una interpretación para su vida diaria.

3.1 Espectadores

La muestra de la investigación se llevara a cabo con un total de 12 personas a entrevistar en la Friki Plaza ubicada en Lázaro Cárdenas #9 Centro México DF, estos doce participantes son seleccionados acorde a las características de estas personas.

Las características son las siguientes:

- Nacidos en los años de 1990 al 2000: Los nacidos durante esta etapa, pudieron consumir alguna de los productos proyectados en televisión.
- Conocimiento de las caricaturas: Un requisito es haber visto durante ese periodo, alguna de las caricaturas previamente seleccionadas.⁹
- Sistema de Paga: Haber contado con algún servicio de televisión privada, durante la época de los 90's (antes o después de cierto periodo).

Hay un rango límite de edad que va de los 17 a 27 años.

1990:27 años	1994:23 años	1998: 19 años
1991:26 años	1995:22 años	1999: 18 años
1992:25 años	1996:21 años	2000: 17 años
1993:24 años	1997:20 años	

Unas ves determinados los rangos de edad, se dividieron en dos grupos:

- Los nacidos de 1990 a 1995
- Los nacidos de 1995 a 2000

La primera división se debe a que los nacidos durante los primeros 5 años, fueron los primeros en estar expuestos a la transmisión original de las caricaturas, sirviendo como apoyo para su crecimiento. Aunque algunas series fueron

⁹ Las caricaturas o series, fueron mencionadas en el capítulo 2.

reproducidas más adelante aprovechando la retransmisión de las mismas. La segunda división comparte el punto de reproducción de las series, pero no en toda su totalidad. La mayoría de las series ya fueron vistas en repeticiones, o en algunas páginas de internet oficiales o del canal donde eran transmitidas.

“Pese a las acusaciones contra las industrias culturales de homogeneizar los públicos, el estudio de los consumos presenta una estructura fragmentada” (Canclini, 1993, pág. 16)

La razón por la cual el lugar conocido como “Friki plaza”, haya sido seleccionado para realizar la entrevistas, así como obtener a los entrevistados, se debe a que es un lugar que se caracteriza por estar en contacto con las caricaturas y animes de épocas 80’s, 90’s, 2000’s y actuales. Para la investigación resulta más fácil la obtención de datos de un público conocedor y su desarrollo en este lugar (friki plaza), sus pensamientos, ideas y experiencias de cada participante ayudara a la construcción de una mejor interpretación.

Para obtener los datos requeridos el método cualitativo es el más apropiado para la investigación, ya que propone una interpretación y análisis de los datos. La entrevista semiprofunda y el estudio de caso permitirán tener una capacidad de la investigación y observación cara a cara con los participantes.

3.2 Método cualitativo

“El objeto de estudio es descubrir el conocimiento cultural que la gente guarda en sus mentes, cómo es empleado en la interacción social y las consecuencias de su empleo “(Gregorio Rodríguez, 1996, pág., 40)

Para Pérez Serrano (1994) la investigación cualitativa es un proceso activo y riguroso con la cual se toman decisiones sobre lo investigable en el campo de estudio.

Una identificación de una apropiación cultural. Las acciones de las personas solo pueden explicarse al contexto el cual vive. Por otro lado se plantea que los observadores cualificados pueden informar con objetividad y precisión acerca de sus propias experiencias. Gregorio Rodríguez (1986) comenta que el investigador se va acercando a un individuo real, que se encuentra presente en este mundo y ofrecer la información obtenida a lo largo de su vida. Por medio de la entrevista, historia de vida, estudio de caso o el análisis documental.

El método cualitativo nos arroja 4 fases en el proceso de la investigación:

1-La preparación: la planificación de actividades, fuentes, así como una definición en el área de investigación. Fueron solicitados los permisos en la friki plaza para realizar la primera parte de la investigación.

2-Trabajo de campo: Puede haber muchos escenarios, considerando que la investigación se realiza paso a paso. Una estrategia para mejorar resultados es la construcción de esquemas sociales temporales con los individuos. Una vez que los permisos se obtuvieron se procedió a la aplicación de la entrevista. Aproximadamente de 30 a 60 minutos el tiempo estimado por cada participante. Ya que la investigación cualitativa se desarrolla en un contexto de interacción, el investigador puede ser participante también. Según el grado de información será su participación

3-Analítica:a) una reducción de datos de los que nos pueden servir y los que únicamente son repetitivos. b) La disposición de la información que nos fue dada, transformando los datos. c) Conclusiones de lo obtenido.

Al realizar la transcripción de los audios obtenidos, se determinaría la información necesaria.

4-Informativa: Cual si fuese un rompecabezas, dar el informe de los resultados obtenidos.

3.3 Estudio de caso

Es considerado una herramienta de indagación para la profundidad del caso de un objeto de interés.

Stake (1999) se refiere al estudio de caso como el interés de un fenómeno, población, o condición general. El interés se centra, no es un caso concreto, sino en un determinado número de casos conjuntamente. En nuestra investigación se conocerá diferentes historias a través de las entrevistas que se realizarán a los participantes.

Considerado el estudio de acontecimiento desde la perspectiva de los que han participado en el mismo. “El estudio de caso situacional”, es de gran utilidad, tomando en cuenta que todos se han visto involucrados como un público televisivo, siendo consumidores de las caricaturas de la época de los 90’s. De modo que se tenga mayor información.

Se debe de tener una planeación con los puntos del estudio de caso:

- a) Se buscara tener una visión sobre el tema de investigación al obtener un poco más de información sobre el tema.
- b) Al ser un tema de consumo cultural, entender la interacción entre la sociedad entre cultura y sistema.
- c) Las entrevistas realizadas fueron cara a cara, indagando un poco en historias personales.
- d) “La Friki Plaza” será el lugar donde se llevara la investigación. Se tendrá un escenario social concreto, en busca de un ambiente donde se pueda desarrollar la entrevista, hablando de una manera de mucha cultura.

- e) El tiempo estimado para realizar es de 12 horas en lugar establecido
- f) Se tiene previsto de 30 a 50 minutos por cada participante para obtener la información necesaria.
- g) Se observara la participación y el modo en el cual se estará llevando la entrevista. De tal modo que se puede tener mayor información.
- h) Describir si se tiene una mejor manera de sus preferencias, así como su manera de pensar.
- i) Una vez discriminada la información, se tendrá un análisis de los datos, para dar respuesta a las preguntas de investigación.

Stake (2004) no se centra en la construcción de la teoría, en el tipo de caso secundario, facilitando la comprensión de algo. Un caso se elige en la medida en que aporte algo a nuestra comprensión del tema objeto de estudio.

Finalmente, podemos decir que esta herramienta es útil para ampliar el conocimiento en un entorno real, desde múltiples posibilidades, variables y fuentes, porque con este método se puede analizar un problema, determinar el método de análisis así como las diferentes alternativas o cursos de acción para el problema a resolver; es decir, estudiarlo desde todos los ángulos posibles; y por último, tomar decisiones objetivas y viables.

3.4 Entrevista

“Cabe aclarar que la organización multidinaria y anónima de la cultura no lleva fatalmente a su uniformidad. El problema principal con que nos confronta la masificación de los consumos no es el de la homogeneización, sino el de las interacciones entre los grupos sociales distantes en medio de una trama comunicacional muy segmentada.”(Néstor García Canclini, 2006, p.76)

Para la investigación resulta de una manera muy práctica utilizar la entrevista, ya que a través de su discurso se podrá realizar el análisis. El discurso

de los participantes nos dará un panorama sobre sus experiencias en el consumo de las caricaturas y una reflexión extra sobre el tema. Cada uno por separado dará sus argumentos, esperando una construcción del objetivo.

Cada entrevista será aproximadamente de 30 a 60 minutos por persona. Todas serán grabadas, para después hacer la transcripción de todos los audios, se realizará el vaciado de la información en tablas de doble matriz, para tener una mayor claridad de la información.

Las preguntas a realizar serán señaladas por 6 categorías.

a) Categoría I: Contexto de las caricaturas en los años noventa

Se abordará para el participante que es la década de los 90's.

b) Categoría II: Generaciones de los años noventa

Definición de la época de los 90's en palabras de los participantes.

c) Categoría III: Caricaturas de los años noventa

En esta categoría sólo se abordará el conocimiento sobre las caricaturas seleccionadas en personajes, historia, música, mercancía, transmisiones etc.

d) Categoría IV: Medio del consumo de las caricaturas transmitidas en la época de los 90s

Conocer el medio en donde eran vistas las caricaturas por los participando. Y conocer la parte de su consumo.

e) Categoría V: Objetos y productos de las caricaturas de los 90s

Los productos adquiridos por los participantes, conocer el porqué de su compra y si actualmente siguen realizando un consumo.

f) Categoría VI: Consumo actual de las caricaturas

Conocer si en la actualidad las caricaturas siguen teniendo el impacto generado en su vida diaria.

“Pese a las acusaciones contra las industrias culturales de homogeneizar los públicos, el estudio de los consumos presenta una estructura fragmentada” (García Canclini, 1993, Pág.16)

Una vez realizada la selección de los participantes, se utilizarán algunos puntos periodísticos para comodidad de los entrevistados:

- Lograr que los participantes se sientan en confianza, para tener mayor fluidez en sus respuestas en las preguntas que se formularan.
- Estar atento a sus respuestas y dar el interés necesario.
- Si hay respuestas dudosas, Desarrollar un poco más las preguntas.
- Tener empatía con los entrevistados, para mayor comodidad y recolección de datos.
- Aclarar un poco lo que se busca en la entrevista, para que el entrevistado se desarrolle.
- Al realizar la pregunta, dejar que los participantes no se sientan limitados en sus respuestas. Sobre todo en las preguntas abiertas.
- Durante la entrevista realizar una moderación de la misma, sin salirse de los parámetros previamente establecidos.

(Hernández y García, 2008, p. 2.)

3.5 Análisis de Información

El conocimiento empírico adquirido por el consumo de las caricaturas, se descifrara a través del análisis e interpretación.

Las herramientas a utilizar para el análisis de información serán los cuadros de vaciado, donde se hará la transcripción de lo más sobresaliente del discurso de los entrevistados.¹⁰

¹⁰ La información será transcrita en base a los audios obtenidos en las entrevistas

<p>ENTREVISTADO/CATEGORIA</p> <p>ENTREVISTADO I (NOMBRE)</p>	<p>NOMBRE DE LA CATEGORÍA:</p> <p>CATEGORIA I: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA</p> <p>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</p>
<p>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</p>	<p>SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS</p>
<p>Establezca los aspectos que definen a los años 90?</p>	<p>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</p> <p>SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS</p>
	<p>CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA</p>
<p>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</p>	<p>SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS</p>
	<p>CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA</p> <p>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</p>
<p>¿Qué es para usted una caricatura?</p>	<p>SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS</p>
<p>¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?</p>	<p>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS CARICATURAS.</p>
<p>¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa</p>	<p>SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS</p>

de ellas?	RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)	TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).
DIGIMON	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
LABORATORIO DE DEXTER	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
RUGRATS	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
CABALLEROS DEL ZODIACO	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
DRAGON BALLZ	- SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Cree que estás series, tenían un interés en común?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

	TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES, CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).
¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
	TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, DVD, etc.?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
	TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

preferencia? ¿Por qué?	
	CATEGORÍA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA
¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS
¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?	SU DISCURSO/TRANSCRIPCIÓN DE LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS

Con ello se permitirá tener una mayor clarificación sobre temas abordados, valores, y una mejor oportunidad de tener los elementos mencionados en sus discursos.

Como segundo análisis de sus discursos, se utilizará una tabla de tópicos. La función de estos será tener un discurso más específico por cada categoría y participante. Cada tópico tendrá su tabla correspondiente.

TOPICOS	VALORES/SENTIMIENTOS/ CULTURA/RECUERDOS		
ENTREVISTADOS	CATEGORIA I: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s	CATEGORÍA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS

Tópicos:

a) VALORES: Si a través de las caricaturas se cumple la función de orientación en el comportamiento de las personas. La elección de elegir qué es lo que se requiere en la vida diaria.

b) SENTIMIENTOS: En su vida diría puede haber alguna apropiación, que los haga evocar algún sentimiento.

c) RECUERDOS: La memoria que se tiene sobre las caricaturas, alguna conexión significativa para su vida diaria.

c) CULTURA: Formas de expresión o costumbres apropiadas por vestimentas, objetos y rituales generadas a través del consumo de las series.

3.6 Modelos García Canclín

“El conocimiento de los datos y los instrumentos que habilitan para actuar en forma autónoma o creativa se reduce a quienes pueden suscribirse a servicios informáticos y redes exclusivas de televisión (antena parabólica, cable, cadenas repetidoras de canales metropolitanos). Para el resto, se ofrece un modelo de comunicación masiva, concentrado en grandes

monopolios, que se nutre con la programación standard norteamericana más productos repetitivos, de entretenimiento light, generados en cada país. "(García Canclini, 1994)

Como televidentes pueden estar expuestos a la moda con los productos televisivos de consumo, tales que se crean por grupos sociales. Para ello utilizaremos los modelos teóricos que propone Néstor García Canclini:

Modelo 4: "El consumo como sistema de integración y comunicación".

No siempre el consumo funciona como separador entre las clases y los grupos. Esto puede confirmarse observando prácticas cotidianas: en todas las clases sociales. Poder diferenciar de los que gustan de caricaturas de Cartoon Network por su contenido, a los que gustan de las de Nickelodeon por la música. Con ello se le puede dar diferente peso a su significación. Un caso sería los que vieron la transmisión original de las caricaturas en televisión de paga, a los que vieron retransmisiones en televisión pública, aunque el consumo televisivo fue el mismo.

Modelo 5: "El consumo como escenario de objetivación de los deseos".

Además de tener necesidades culturalmente elaboradas, actuamos siguiendo deseos sin objeto. Se puede tener el deseo de algo por una necesidad creada. Canclini menciona la necesidad de la comida que satisface la necesidad de alimentarse, pero no de comer. El consumo de las caricaturas de verlas como medio de entretenimiento, pero no por gusto. Aunque la mercadotecnia puede jugar un papel importante en las interacciones sociales, llevando así al consumo

Modelo 6: "El consumo como proceso ritual".

Ninguna sociedad soporta demasiado tiempo la irrupción errática y diseminada del deseo. Ni tampoco la consiguiente incertidumbre de los significados. El consumo de una serie de objetos, que crean una serie de prácticas y selección. El proceso sería que entre más costoso sea el objeto, más fuerte será el ritual de significado. Con ello el consumo no sólo queda en lo visual, si no en

productos físicos. “Las mercancías sirven para pensar” (García Canclini, 1994, pág. 34-40).

La información obtenida dentro de esta actividad, ayudara a descifrar la información que brinda el propio mensaje de los participantes.

3.7 Pierre Guiraud

“Es cierto que podemos considerar a la sociedad sólo como un elemento particular del mundo en que vivimos y que todo lo dicho hasta aquí de los diferentes códigos se aplica también a la significación y a la comunicación sociales”. (Pierre Guiraud 1972, pág. 107,)

Guiraud nos trae una mirada de apropiación, sobre todo vinculándolo con los modelos de Canclini; nos dice que la sociedad es un sistema de relaciones entre los individuos que tienen por objeto la procreación la defensa, los intercambios y la producción.

Uno de los puntos más fuertes será los símbolos y su interpretación, como análisis para conclusiones finales.

3.8 Aplicación de entrevistas

Los 12 participantes fueron previamente seleccionados el día 4 de octubre del 2015. Se dividieron en dos grupos como fue mencionado en el punto 3.1.

Los seleccionados fueron citados en el segundo piso de la Friki plaza ubicada en Lázaro Cárdenas #9 Centro México CDMX. El lugar fue un factor determinante, ya que el ambiente era familiar para realizar las entrevistas.

El grupo A fue citado el 10 de octubre del 2015 a las 12:00pm, conformado por 3 hombres y 3 mujeres, ambos nacidos de 1990 a 1995. Todos cumplieron con los requisitos previamente mencionados, ser conocedores de caricaturas en especial Dragon ball, Caballeros del Zodiaco, Laboratorio de Dexter, Digimon, Rugrats. La mayoría de los participantes son estudiantes de Universidad, a punto

de concluir su licenciatura. Fueron citados a una hora en específico para brindarles un tiempo de 30 a 50 minutos por participante.

Grupo A: Nacidos de 1990 a 1995

No.	NOMBRE	EDAD	HORA DE CITA
1	Alejandro Salazar	24	12:00 PM
2	Laura Gomez Redon	24	13:00 PM
3	Jonathan Bautista	24	14:00 PM
4	Daniel Cruz	24	15:00 PM
5	Jessica Anahí Del Refugio Ramos	24	16:00 PM
6	Jonathan Obando	24	17:00 PM

El grupo B fue citado el día 5 de octubre del 2015 a las 12:00pm. Conformado por 3 hombres y 3 mujeres, nacidos de 1995 al año 2000. Al igual que el grupo A, cumplieron el requisito de tener el conocimiento de las caricaturas mencionadas. Este grupo se diferencia del primero, porque la mayoría de los participantes se encontraban cursando la preparatoria y otros los restantes ingresaban a la universidad.

Grupo B: Nacidos de 1996 a 2000

	NOMBRE	Edad	HORA DE CITA
7	Mario Gonzalez Vargas	19	12:00 PM
8	Josafat Jimenez Sanchez	17	13:00 PM
9	Sasha Romero	17	14:00 PM
10	Carlos Lopez Rodriguez	17	15:00 PM
11	Brenda Menezes Rendon	17	16:00 PM
12	Maria Fernanda Gonzalez	20	17:00 PM

Para ambos grupos previamente se dieron algunos datos sobre las caricaturas de los 90's, tales como personajes, historia, trama. Con el propósito que recordarán algunos datos extra.

Ambos grupos se mostraron muy participativos con todas las preguntas, fluyendo de una manera muy sencilla la entrevista. Se sorprendieron con los recuerdos que guardaban en su memoria. Mostrando demasiado interés en el tema, por momentos mencionaban más caricaturas que recordaban, y profundizaban más en el tema y en sus respuestas. Al final de su participación se les otorgaba un pequeño incentivo por su ayuda.

3.9 Resultados

El discurso obtenido fue desglosado, a través de las respuestas de los participantes, realizando el vaciado en las tablas previamente mencionadas.

La primera parte consistió en transcribir lo más importante de los audios obtenidos en las entrevistas, contestando un total de 36 preguntas realizadas. Todas ellas estarán en la parte del anexo.

Tópicos:

T O P I C O S	CULTURA		
	CATEGORÍA I: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA
1	Es la época más "PANDRO" las personas, en ideas y cultura popular de la tv infantil fue un boom. *más desarreglada"	Normalmente las personas dónde andabas más desarreglada las personas la música pop afloró mucho en español en inglés	Tenía como interés entretener a los niños, ósea a nosotros pues se tenía conocimiento y mostraron los valores.
2	Ibas a buscar en los libros en la biblioteca, antes no	Antes podías hacer más cosas y no te critican ahora lo haces y te critican el	Dentro de tu edad lo veía más inocente y ahora doble sentido y

	buscabas en internet	doble.	diferente y no se veía tanta violencia.
3	Por la niñez fue una época donde se veían los estudios, se veían las buenas costumbres en familia y también interés por la escuela	Que usamos más la cabeza	Sin discurso
4	Cambios desde la música. Las caricaturas una nueva constitución, sociedad cambio en la ropa y viene siendo el lenguaje la forma del habla	Sin discurso	Expandir la cultura Oriental o esparcir sus culturas y sobretodo darnos a conocer cómo se vivía en otros lugares dejando un poco las caricaturas mexicanas
5	La década de los 90's fue una de las mejores en cuanto todo lo social	La sociedad de antes era más consciente más despierta más activa ahora todo se ha acabado.	Sin discurso
6	había más moral	Sin discurso	Que había violencia, pero era justificada por ejemplo defender al mundo a proteger a alguien, era cuando se defendía pero nunca la ciudad, nunca me caes gordo y llegaba ni a matar
7	Marcaron nuestra infancia	Que Le Gustaba Tener Imaginación Jugar Con Juguetes Y Muñecos	Sin discurso
8	Pero en cuanto amistad eran mejores valores y cultura, vas con tus amigos te sentabas a discutir de caricatura todo el día	La mejor época de animación	Simplemente lo diré así nos daban un nuevo mundo.
9	Sin discurso	Sin discurso	Por entretenimiento y dar a conocer muchos valores a los niños en la época.
10	Digamos que fue el comienzo de lo que ha sido la mejor época de todo. Nació el anime y las caricaturas	Sin discurso	Sin discurso
11	Que lleva alguna enseñanza de crecimiento antes era más divertido teníamos mejores pensamientos	Teníamos las habilidades, ahora todo eso está muerto, la tecnología lo hizo.	Antes eran más pacíficos y todo pero ahora son más violentas, antes los personajes eran más divertidos e inocentes ilusión por algo en común ahora son muy agresivos por cualquier cosa.
12	También me acuerdo de la tecnología, nosotros acabamos más en pensar estar con los amigos jugar y ahora están en	Lo mejor que jamás se repetirá.	El género en el que se transmitía era únicamente infantil y era para niños, ahora te pasan cosas como

	la computadora sin pensar con la imaginación.		para más gente,
--	---	--	-----------------

Por cada categoría, se tomaron los datos más sobresalientes del discurso, para realizar el análisis que cumpliera con el tópico:

- Cultura
- Sentimientos
- Valores
- Recuerdos

ENTRE.	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS
1	Sin discurso	En la escuela , estos objetos los vendían afuera posters muñecos	No tienen sentido cada vez hay menos sangre
2	La mayor parte de mi infancia en abierta (televisión)	En el mercado, mi tía compraba mis juguetes	Las series ya no te enseñan
3	Sin discurso	Muñecos clásicos	Prefiero lo antiguo
4	Sin discurso	Ir a los mercados	Ahora ya no es lo mismo, no tienen ese toque mágico imaginativo y los problemas sociales o familiares o de amistad
5	Sin discurso	Mercados	No son reales salen como personajes muy feos y hacen pensar a los niños de ahora de una forma, muy tonta
6	Sin discurso	Sin discurso	Son muy violentas y no tienen sentido
7	Sin discurso	Escuelas o en papelerías	Las caricaturas son más violentas que antes
8	Sin discurso	Mercados	
9	Sin discurso	En los mercados e intercambios con mis amigos	Que ya no tiene sentido como antes
10	Sin discurso	Pues recurro regularmente a los mercados.	No cuentan con esa esencia, pero otras de

			plano ya no la conservan
11	Sin discurso	Sin discurso	Son tontas y aburridas
12	Sin discurso	Antes los objetos no eran tan caros como ahora, en la actualidad podrías conseguir cosas de cualquier precio	simplemente las caricaturas de ahora y te quieren vender cualquier cosa.

Cultura: La mayoría de los entrevistados, dirigió su discurso en referencia a los comportamientos que se tenían en la época. Se obtuvieron puntos sobresalientes de cada uno.

- a) Educación: La manera en que su comportamiento era desarrollado en la escuela. La forma de pensamiento, incluso poder ir a la escuela, jugar en el patio con los amigos. Visitar Bibliotecas y utilizar la cabeza como ellos lo mencionan. Dentro de su desarrollo social, la seguridad a pesar de no ser perfecta no se veía como en la actualidad, la violencia es considerada como un factor que ha crecido desde sus tiempos. En su mayoría todos han pertenecido a un grupo familiar que han establecido parámetros de respeto.
- b) Familia: El núcleo familiar era un vínculo muy fuerte que nadie podía romper. Argumentan que antes se podía hablar y convivir, ahora es lo contrario con las nuevas tecnologías y el ritmo de vida que se lleva.
- c) Medios de comunicación: Para ellos los programas e información era confiable y transmitían buenas cosas. La violencia y el doble sentido estaba moderado.
- d) Sociedad: Fue una generación que generó una gran revolución en la sociedad. En animación fue el origen los cambios en la técnica y proyección. La música, la ropa y tecnologías poco a poco influían en la vida diaria de las personas.

La preocupación en como su entorno ha cambiado desde que ellos fueron creciendo hasta nuestros tiempo es evidente, a pesar de no conocerse desde hace tiempo, concuerdan con ideales similares.

TOPICOS	VALORES		
ENTR E.	CATEGORIA I: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA
1	Mi infancia	Sin discurso	Mostrar los valores
2	Fantástico, imaginativo	Antes imaginábamos más	Tenían mensajes como valores y esas cosas buenas
3	, Había valores e imaginación	Sin discurso	Era pura cultura y buenos valores
4	La forma de pensar	Sin discurso	Había un compromiso
5	Podíamos platicar , podíamos dibujar podíamos hacer cosas(libertad)	Valores que daban , que tú te podías quedar	Sin discurso
6	Había más moral, más valores	La convivencia familiar podríamos salir	Objetivos que cumplían en las caricaturas enseñanza,
7	Una revolución	Jugar a que eran caballeros y salvar a la princesa, antes no había tantos videojuegos (inocencia)	Hacer cosas buenas para salvar a la gente, el querer ser como ellos.
8	Cuanto amistad era mejor valores y cultura	Uno define una personalidad	Fuerza y valores
9	Momentos imaginación, valores, cultura.	Sin discurso	Entretenimiento y dar a conocer muchos valores a los niños
10	Sin discurso	Sin discurso	Seguir creciendo y ser como los personajes.
11	Mejores pensamientos los valores en las caricaturas	Sin discurso	Eran más divertidos e inocentes ilusión por algo en común
12	Sin discurso	Sin discurso	Te sentías identificado y quería ser como él

ENTRE.	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s	CATEGORIA VI.: CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS
1	Soledad	Sin discurso	Violencia injustificada.
2	Sin discurso	Si le pasa algo me muero. (Cuidado)	En general las series ya no te enseñan nada
3	Sin discurso	Sin discurso	Prefiero lo antiguo
4	Sin discurso	Tengo mi Agumon, también es lo mejor de todo amo a amo a mi blackwargreymon	Ya no es lo mismo , no tiene toque mágico imaginativo y los problemas sociales o familiares o de amistad
5	Sin discurso	Llaveros tengo una playera que tiene marcado mi lugar favorito.	Y hacen pensar a los niños de ahora de una forma, muy tonta
6	Sin discurso	Sin discurso	Son muy violentas y no tienen sentido Entonces los niños ya no están , viendo ya no crecen con la misma infancia
7	Sin discurso	Confía en tu corazón frase de esa serie el corazón de las cartas, mi personaje favorito	La verdad meten cosas de Marvel pero no implantan valores,
8	Sin discurso	Me emociona conseguir objetos	Gusto por las caricaturas
9	Sin discurso	Siempre quise que fueran reales.(ilusión)	Ya no tiene sentido como antes cualquier
10	Soledad	Sin discurso	No cuentan con esa esencia
11	Sin discurso	Sin discurso	Son tontas y aburridas
12	Sin discurso	Sin discurso	Si no quieren entretener y dar valores lamentablemente algunos así les gusta

Los valores es uno de los tópicos fuertes para la interpretación. Siguiendo la línea de la división de las tres primeras categorías enfocadas en 1990, el valor, la inocencia, educación, pensamiento y libertad de expresión. Son valores que los participantes del Grupo A y B sacaron a relucir en sus respuestas

Las últimas tres categorías van enfocadas a las caricaturas y objetos de consumo. Para ello los valores más importantes transmitidos en las caricaturas son: "el valor", "amistad", "coraje". Dos entrevistados mencionaron la "soledad", ya que los lleva a las condiciones en las que veían las caricaturas. La mayoría de los participantes menciono poseer algún objeto de su serie favorita (playeras, muñecos, DVD), "Lo amo tanto que moriría si algo le sucede", fueron las palabras utilizadas por uno de los entrevistados.

El grupo A mostro un nivel de madurez mayor al grupo B, dando en sus respuestas una mayor preocupación por los valores que en la actualidad ya no se lleva a cabo.

TOPICOS	RECUERDOS		
ENTRE.	CATEGORIA I: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA
1	Lo popular de la tv infantil fue un boom.	Estados Unidos el lider de canales como Fox Kids y Cartoon Network la época de los 90's series maduras.	Los personajes eran muy solidarios y tenía compañerismo muy, pero muy alto.
2	Antes no había bullying, aunque ahora los niños son más enfermos	Por ejemplo antes podías hacer más cosas y no te criticaban, ahora lo haces y te critican el doble.	Dentro de tu edad lo veía más inocente y ahora doble sentido y diferente y no se veía tanta violencia
3	Había más respeto, y diferencias, había muchas cosas.	, Sin discurso	Las canciones dedicadas a la convivencia con tus amigos en los recuerdos y cosas así
4	Viene una nueva década dónde viene cambios desde la música las caricaturas una nueva constitución,	Sin discurso	Representar problemas sociales y como superarlos
5	Los amigos a jugar a la calle de tanta violencia Pero ahora creo que todo ha cambiado.	Sin discurso	Sonará tonto lo que voy a decir pero eran más reales a pesar de que en un dibujo animados enseñaban cosas que verdaderamente vale la pena
6	Menos violencia que ahora y menos gente pobre	Nosotros éramos lo mejor del mundo había mucha suerte, había mucha moda muchas.	La verdad era la moda antes eran las series.
7	Revolución para la animación	Jugar a que eran caballeros y salvar a la princesa	Yo no tenía amigos ni nada, mi imaginación era mi único amigo
8	Animaciones de ese entonces eran las mejores comparadas con las de esos tiempos eran muy buenas.	Lo más chingón que haya pasado en la vida.	La música muy especial para diferentes situaciones, yo creo que los personajes los protagonistas, cada uno define una personalidad.
9	Veíamos las caricaturas al otro día no eras nadie en la escuela	En cuanto a la animación en todos los sentidos.	Por entretenimiento y dar a conocer muchos valores a los niños en la época.
10	Las caricaturas más sencillas y más fáciles no tenían tanta cosa que hoy ya tienen.	Inicio de los que sí conocieron la animación japonesa	Divertirme por la historia

11	Teníamos mejores pensamientos, los valores en las caricaturas	Antes teníamos las habilidades para lograr cualquier cosa	Los personajes de diferentes colores diferente ropa, ahora sí está guapo llega a la mente para que llame la atención a los niños.
12	Antes salías a la calle y jugabas	Lo mejor que jamás se repetirá.	El género que se transmitía era únicamente infantil.

TOPICOS	RECUERDOS		
ENTRE.	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s	CATEGORIA VI.: CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS
1	Sin discurso	Recuerdo que salió un álbum de Dragon Ball y era la sensación en la escuela actualmente sigo viendo caricaturas	No tienen sentido cada vez hay menos sangre, pero mucha más violencia injustificada
2	La mayor parte de mi infancia en abierta(tv)	Tengo muñecos, álbumes, posters, tarjetas, tazos, tarjetas, dibujos y muñecos	Las series ya no te enseñan nada, así de simple.
3	Televisión abierta, no teníamos televisión de paga	20 pesos me costaban los muñecos, pero directamente los compraba en el mercado	Un poco de acción pero lo demás prefiero lo, antiguo; quisiéramos ver algo diferente
4	Lo mejor en ese tiempo se pagaban de 100 a 200 pesos	Me gusta mucho el personaje, la verdad está súper genial amo ese muñeco	Ahora son más de valores son demasiado infantiles una problemática sobre qué mensajes estaban mandando dentro de las caricaturas
5	Más en la televisión de paga y a veces cuando teníamos tiempo las empezaba en DVD	Muñecos, posters que me gustan y hasta la fecha los sigo comprando	No son reales salen como personajes
6	Sin discurso	Sin discurso	Sin discurso
7	Mi mamá contrato la tv de paga fui feliz	Mis papás las compraban entre 30 y 40 pesos.	Las caricaturas son más violentas que antes
8	En tv, internet y también en DVD	Yo tengo mis dibujos de Gokú y me motivaron a conseguir más también cartas	Yo si las sigo viendo
9	Unos 300 pesos, es lo que yo pagaba	Yo gastaba 100 a 200 pesos	Que ya no tiene sentido como antes
10	Únicamente las veía en la televisión abierta	Yo gastaba unos 100 pesos ya que era lo único que me daban	Pero las clásicas o cuando sacan nuevas temporadas o remakes.
11	En algunos VHS y algunos DVDs.	Tengo un muñequito que me gusta mucho porque brilla en la oscuridad y tengo el DVD.	Sin discurso
12	Yo únicamente en televisión abierta.	Tengo todas las armaduras de los Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon y Sakura Card Captor.	Sin discurso

- a) Recuerdos: Los entrevistados mostraron un gran nivel información, ambos grupos argumentaron recuerdos en el desarrollo de su infancia, sobre todo en relación con la sociedad y como se llevaron a cabo anteriormente.

- b) Televisión: Los programas que se transmitían anteriormente, manejaban un mayor número de contenidos que hacían pensar a los televidentes, no sólo era lo que ellos querían ver, si no mostraba información nueva. Las historias, música y personajes son recordados por las enseñanzas y características, que hizo que cada participante se identificara con ellos.

- c) Objetos: Cada uno de los objetos que tiene en su poder, se evoca hacia un recuerdo emocional o económico. Algunos participantes mencionan que obtuvieron muñecos, dibujos, cartas, posters, por sentirse en contexto cuando se hablaba de caricaturas. El costo de cada objeto y como han cambiado hasta nuestros tiempo. “Anteriormente llegaban a costar de 300 a 400 pesos, ahora sale casi el triple”.

En cuanto su mención a las caricaturas, argumenta que en aquella época las caricaturas transmitidas tenían un mensaje, aunque no en todas siempre los valores más reconocidos eran el valor y la amistad. “Una de las mejores enseñanzas el luchar por lo que quieres y tus sueños”.

Dos participantes mencionaron que sus padres trabajaban mucho para poder conseguir la televisión de paga, ya que ellos consideraban una ventana a otro mundo.

TO PIC OS	SENTIMIENTOS		
EN TR E.	CATEGORIA I: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORIA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA	CATEGORIA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA
1	La mejor época de mi infancia	Sin discurso	Los personajes eran muy solidarios
2	Era algo diferente	Antes imaginábamos más, jugábamos más	Los amigos a pesar de los años siempre iban a estar para apoyarte.
3	Ya no tenemos cosas imaginativas.	Sin discurso	Transmitía el trabajo en equipo
4	Sin discurso	Sin discurso	Las series en general fantásticas, nos ponían a soñar e imaginar que podíamos.
5	Se han perdido las costumbres	Sin discurso	Nos siguen llenando de ilusiones de querer esas esferas del dragón y pedir muchos deseos.
6	Sin discurso	Sin discurso	Sin discurso
7	Marcaron nuestra infancia	Tener imaginación jugar con juguetes	El querer ser como ellos
8	Interesantes y muy bonita, mágico.	Lo más chingón que haya pasado en la vida.	La música que te pone la piel chinita y no sabías que esperar
9	La mejor época que pudo haber existido.	Sin discurso	Como va creciendo como persona como tú me dejas sin palabras
10	Sin discurso	Sin discurso	Todas las caricaturas importantes para nosotros.
11	Lleva alguna enseñanza de crecimiento	Sin discurso	Valores de la mejor manera y nunca rendirnos.
12	Antes pasaban cosas más para niños de juguetes ,carros ,comida, parques	Jamás se repetirá.	Soy millonario cuando veo mi serie favorita, también cuando veo caricaturas.

TOPICOS	SENTIMIENTOS		
ENTR E.	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTO DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s	CATEGORIA VI.: CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS
1	Sin discurso	Las veía solo, nadie me acompañaba	Sin discurso
2	Conforme fui creciendo descubrí la tv de paga	Tengo muñecos, álbumes, posters, tarjetas	Ya no te enseñan nada, así de simple
3	Sin discurso	Sigo comprando camisas bonitas	Prefiero lo antiguo, pero quisiéramos ver algo diferente.
4	De repente las pasaban en DVD, cuando recién empezaba pues ya era un lujo tenerlo	Sin discurso	El doblaje original y ahora solamente nos interesa escuchar todo
5	Más en la televisión de paga y a veces cuando teníamos tiempo	Yo tengo un Pikachu que está en mi casa	Exhibicionista como que deben de tener sexo, antes no era así.
6	Sin discurso	Mis papás me deban dinero, por ejemplo 100 pesos	Para pensar nada, ahora todo es humo más tecnológico ya no piensan
7	Sin discurso	Un pikachu y se lo regale a una ex novia, si fue muy doloroso	Los dibujos son chidos y me recuerdan a lo de antes.
8	Sin discurso	Los compro y me emociono mucho	Desde siempre y los seguiré teniendo
9	En televisión de paga y debes en cuando en televisión abierta	Posters, DVD's de algunas caricaturas	Lo era antes, seguían siendo pero ahora ya no tiene sentido nada
10		Yo veía las caricaturas solo	Es humor negro ya no son buenas
11	En algunos VHS y algunos DVDs	Tengo un muñequito que me gusta mucho porque brilla en la oscuridad	No tiene chiste para mí, son tontas y aburridas
12	Las caricaturas de los 90s eran vistas en televisión, internet(aunque era un privilegio)	Mi caballero de Los caballeros del zodiaco es original.	si no quieren entretener y dar valores lamentablemente algunos así les gusta

Este tópico va de la mano con el del Recuerdo. Los puntos más sobresalientes en las primeras tres categorías:

a) Mensaje: Los mensajes que transmitían solían ser claros, nos ponían a pensar en una solución para cada problema. Los valores que marcaban a cada caricatura y ellos sentían un nivel de apropiación.

b) Juegos: La manera en que se divertían cuando eran niños, como lo hacían, algo que en nuestro tiempos, argumentan “ellos ya no se realizan”. Un participante comenta que él nunca tuvo amigos, su único amigo era su imaginación (un punto relacionado el nivel de interacción que se tenía con la sociedad).

c) Diversión: Para ellos el estar mirando las caricaturas era sinónimo de diversión. Las historias y la música resultaban un momento divertido, el intentar aprender el contenido cual si fuese una lección en clase español, y el opening (tema musical) como mejor se le conoce.

En la segunda parte de las categorías se volvieron mencionar los objetos que se podían conseguir con anterioridad, en escuelas, mercados, plazas y tiendas. Varios tuvieron que deshacerse de sus objetos por razones económicas o simplemente cumplieron con su objetivo. Otros la forma en que los obtuvieron, regalos de cumpleaños, apuestas con amigo e intercambios.

Las caricaturas de la época eran mucho mejores, en cuanto a la historia y contenido. Aunque ahora hay nuevas versiones y gracias a las tecnologías las animaciones son mejores. Pero no significa que consuman lo nuevo, prefieren revivir el consumo realizado anteriormente.

3.10 Análisis modelos de García Canclini

A continuación se mostraran los modelos de Canclini acompañados de una tabla la cual cuenta con declaraciones de parte de los entrevistados con el fin que tenga mayor entendimiento los modelos explicados.¹¹

Modelo 4 de Canclini	
No. E	DECLARACIONES
1	Con todos los niños de la escuela, llegar y platicar sobre la caricatura al igual que con mis hermanos, era lo mejor platicar de las caricaturas.
2	Con mi hermano y amigos hablar, jugar y revivir estás hazañas.
3	Con mi hermana con mi hermano y con mi primo hablábamos de esta serie.
4	Con los amigos en esa época Dragon Ball , platicábamos de caricaturas en la escuela y saliendo incluso compramos estampitas con muñecos para jugar el capítulo.
5	Las veía con mi familia con mi hermano era la única serie (dragon ball) que le gustaba ver a mi papá.
6	Crear personas de buena base con valores buenos, algo para superar nosotros.
7	La mayoría era para ser optimistas a los niños, a la juventud de ese momento, reforzar los valores de la amistad y en esa época hacían bullying.
8	Pero en cuanto amistad era mejores valores y cultura, vas con tus amigos te sentabas a discutir de caricatura todo el día y como dicen la música y la historia es interesante y muy mágico.
9	Tus amigos platicaban de caricatura, de lo que pasaba. Y entonces no hablaban de otras cosas los chismes de famosos o grupos, si no eran caricaturas series inmundas, fantásticas. Si nos veíamos las caricaturas al otro día no eras nadie en la escuela porque si no se comían a la gente, tus amigos cada rato hablamos de

¹¹ Los datos utilizados para llenar los cuadros, fueron en base a las declaraciones obtenidas en las entrevistas.

	Dragon Ball luego me sentía excluido porque no vi el capítulo.
10	Yo por ejemplo me juntaba con mis amigos y pues platicamos de eso, era muy bueno destacar lo que sabías de esas caricaturas. La historia superaba a sus guiones y su animación en cuanto a su música y todo lo que manejada las caricaturas en esa época.
11	Un primo con el cual también hace ya mucho veía las caricaturas, siempre tenía duda de ¿quiénes eran esos personajes? Y esas caricaturas yo las veía.
12	Tiene muchos personajes inclusive antes jugabas a que tú eras ese personaje y te sentías identificado, querías ser como él.

La interpretación del modelo de Canclini previamente explicado, es basada en las declaraciones que nos dieron nuestros entrevistados.

El consumo de las series y en la creación de los grupos sociales, eran identificados por un interés en común. Todos declaran su amor por las series, el gusto por la historia, animación y personajes. Aunque también tenían un nivel de discriminación por el simple hecho de no estar al tanto de la serie.

A lo que ellos dicen: “No te puedes llamar un fan verdadero si te pierdes algún capítulo. Pero no todo es en amigos también con la familia, esa unificación con los hermanos e incluso los mismos padres”.

Surge un nivel de identificación con los personajes y todo se engloba en un fanatismo sobre las series de esa época; buscando sea generacional.

Mediante algunas declaraciones obtenidas por los entrevistados comentaba que en las escuelas podrían llegar y platicar lo sucedido en el consumo de las series, “si llegas al otro día a la escuela y no sabías de lo que platicaban o si te perdiste el capítulo, en automático estabas fuera de la charla, no podías opinar y ni escuchar, tenías que esperar el capítulo, lo bueno que en el recreo mientras jugábamos con las estampas o taza que salían se olvida todo”

Tomando en cuenta que solo algunos contaban con televisión de paga, la mayoría se quedaba con la televisión abierta y los artículos que al momento eran un boom, revistas, muñecos, tazos y estampas.

Modelos 5 de Canclini	
No. E	DECLARACIONES
1	Series y DVD's de las caricaturas y no más.
2	Playeras, series y peluches y a veces busco aretes.
3	Actualmente sigo comprando camisas bonitas y un poco más.
4	Online en internet compró playeras o juguetes.
5	Sigo comprando productos, playeras, gorras, llaveros tengo una playera que tiene marcado mi lugar favorito.
6	Ya que soy un poco más grande y vengo a la plaza para comprar un objeto favorito.
7	Sigo consumiendo productos de caricaturas, ahora compro de yugioh, en la actualidad y llevo esa frase de "confía en tu corazón", la frase de esa serie es de mi personaje favorito.
8	Ahora compro poco, pero cuando los compro me emociono mucho.
9	Si, playeras y posters.
10	Es mi primer caballero del Zodiaco, me recuerda toda mi niñez.
11	Sigo consumiendo productos algunos a veces, tengo un muñequito que me gusta mucho porque brilla en la oscuridad y tengo el DVD.
12	Actualmente sigo comprando muchas cosas, series, playeras, portalibros, cómics, dibujos, cuadernos, figuritas de acción, todas son mis favoritos.

El simple hecho de comprar estos objetos puede satisfacer la necesidad de los consumidores a nivel emocional, parecería que sí; sobre todo en tener todo lo que se pueda de sus caricaturas favoritas.

Tal vez por el tipo de infancia o economía que tenían antes, pero muchos declaran que ya pueden comprar estos objetos, ahora que ya tienen un trabajo o una mejor manera

económica. Pero sin duda alguna demuestra que a pesar del paso del tiempo, ellos siguen siendo fieles consumidores.

Una de las cosas con las cuales se puede interpretar el modelo, es la manera en la que nuestros entrevistados tienen ese aprecio o el deseo por obtener los juguetes, posters, DVD, playeras y demás de sus series favoritas, por el simple hecho de poder saber que se sentiría estar en ese lugar especial para ellos. Un ejemplo claro es la serie de Pokémon, criaturas parecidas a los animales de varios tamaños y colores con poderes sobrenaturales. Esas criaturas animadas, ellos lo sustituyen con algún peluche parecido o casi del mismo tamaño, según Canclini lo pueden tener y sentirse bien, pero no satisfechos por el simple hecho de no ser real.

Modelo 6 de Canclini	
No. E	DECLARACIONES
1	Sin discurso
2	El álbum de Sailor Moon, que si le pasa algo me muero.
3	Actualmente sigo comprando camisas bonitas y un poco más.
4	De Digimon tengo mi Agumon, también es lo mejor de todo amo a mi Blackwargreymon .Nadie lo toca y me gusta mucho el personaje la verdad está súper genial amo ese muñeco.
5	Playera Rugrats de Carlitos, yo la valoro mucho.
6	Toda la serie de los Thundercats y algunos discos de Digimon.
7	De esa época un Pikachu, se lo regale a una ex novia, si fue muy doloroso, pero la amaba y le di algo que yo amaba, y después me arrepentí.
8	Las mías fueron las cartas de YUGI OH que tuve que vender, pero siempre me gustaran y me recordara el valor.
9	Mi Pikachu, ya que me gusta y me encanta esa serie y que siempre quise que fueran reales.
10	Sí yo tengo unas cartas de Yu Gi Oh y por cuestiones las tuve que vender me dolió

	mucho.
11	La película de los Rugrats en París que me gusta mucho.
12	Por ejemplo mi caballero (juguete) de Los caballeros del zodiaco es original.

Muestran esa parte significativa hacia uno o varios objetos, la carga emocional para poder tener un objeto de la serie y sentirse dentro de ella.

La mayoría son figuras de acción, para sentir que están en sintonía. A diferencia de los que tienen algunos posters o cartas, ya que es una manera de tener todo lo que sea de las series de su interés.

Tal vez esté modelo suene un poco contradictorio con el modelo 5 ,pero la gran diferencia con el anterior es la necesidad de consumirlo todo o la mayoría, en este modelo es cargar un objeto o varios en específico .Canclini comenta que las mercancías sirven para pensar, tal vez lo atribuye a un sentimiento o a un momento clave de la vida, algunos de los entrevistados dejan ver que el objeto que tienen en su poder puede ser el regalo de un familiar, una pareja o un amigo , teniendo una carga no solo comercial , también sentimental, y tendría un costo baste caro.

3.11 Análisis Pierre Guiraud

Una de las últimas herramientas será las teorías de Pierre Guiraud. Se ocupara el análisis de los signos, para realizar un análisis general en el siguiente capítulo.

3.11.1 Los signos

Los signos de identidad: insignias y carteles, suelen ser las pertenencias de un individuo a un grupo social o económico, tienen por función expresar la organización de la sociedad y las relaciones entre los individuos y grupos.

Esto lo podemos englobar en los cuatro tópicos, diremos por el hecho de la brecha generacional. A pesar de que en la investigación se dividieron en dos

grupos, ambos mostraron el mismo nivel de identificación evocándolo a los recuerdos y sentimientos que se tienen por un objeto, los cuales tienen o tuvieron en aquella época,

Muchos mostraron que una caricatura puede tener ese algo que complementa la vida cotidiana aplicando desde la situación más extraña, hasta la canción y tomarla como suya

Pierre nos expone diferentes ejemplos de objetos con los cuales se puede tener una identidad, estar dentro de algo un grupo o un clan familiar.

a) “Las armas y banderas y los tótems pertenecen a una familia o un clan”

Un punto muy repetitivo dentro de la investigación fueron los objetos de valor simbólico ya sea comercial o emocional (playera, muñecos, posters, dvds, canicas, peluches, armas, disfraces, pelucas, almohadas, regalos, ect). Canclini lo retoma en su modelo 6, en donde está el deseo por algún objeto que represente como tal la serie; todos los entrevistados sin excepción contaba con algún objeto de la serie, la mayoría optaba por las figuras de acción y playeras, el deseo que se puede interpretar más allá de la ficción. Uno de los participantes resalto que su muñeco de “Pikachu”, ya que le gusta y le encanta esa serie, siempre quiso que fueran reales. Una serie de criaturas fantásticas con habilidades únicas, varios los deseaban y se crearon una necesidad de tenerlas. En la Friki plaza lugar o punto de reunión de varios seguidores de estas caricaturas, pueden identificarse con el símbolo de la serie Pokémon, con traer una gorra o figura emblemática. En automático ya eres del grupo de aficionados de la serie creando grupos semifijos, debido a que no todos tienen un compromiso como tal, pero sin duda alguna siempre serán recibidos por tener un interés en común.

b) “Los uniformes también constituye a un grupo , social , cultural”

Una integración formal en los grupos sociales y culturales, que se van desarrollando desde cualquier punto de nuestra vida; los entrevistados interpretan que por saber o ver una serie ya eres del grupo. Genera una amistad con ellos, unificándose por un mismo gusto, el cual se comparten cosas en común, pero que pasa cuando uno o varios no saben o no son lo suficientes fanáticos, en automático se ganan el ser excluido, pero ¿dónde quedan los uniformes? Los uniformes como tal no existen, pero se simboliza en una playera del personaje, una gorra, algún artículo específicamente del personaje. Dentro de la Friki plaza, varios jóvenes portan objetos antes comentados, los cuales crean un grupo. Otra serie recordada es YU GI OH un juego de cartas mágicas, que dentro de la plaza tienes su propio espacio. El uniforme queda claro que no es necesario tiene que ser visible, digamos que entre ellos mismos se identifican como si lo trajeran puesto, con una frase “confía en tu corazón”, frase de esa serie el corazón de las cartas, frase que dice “Yu gi” protagonista de la serie.

C) Los nombres y sobrenombres son las marcas más simples y universales de la identidad.

En un principio son siempre designados al individuo por su pertenencia a una familia o a un clan o profesión. Algo tan común como un apodo o sobrenombre, en la vida cotidiana pero aplicado en los dibujos animados. De las caricaturas analizadas, todos tomaron (si es que hasta la fecha aún lo tienen) un sobre nombre. Por simples actos presenciales parecidos a las series se ganan el sobrenombre, nuestros entrevistados gozaron de las grandes glorias de Dragon ball un momento muy marcado de la serie es cuando Goku el protagonista de la serie, se vuelve “Super Sayajin”, al momento que alguien se enoja o recuerda esa parte sale el comentario: “dime Goku”, “soy el príncipe de los sayajin”, “soy kakaroto” , adoptando el nombre de uno de los personajes. Un punto a recordar, es la acción o un momento clave de cualquiera de las series de los 90’s hace que seas el personaje y por lo tanto el sobrenombre, en el mundo de los seguidores de las caricaturas es muy común tener tu nombre y ponerte: “Mario de Escorpión” por los caballeros de Zodiaco o “Yami yugi”, por Yu Gi Oh, esto es todo un mundo,

“soy un niño elegido” por digimón o el favorito “ soy un sayajin de clase baja” evocando a Dragon ball z.

Regularmente nuestros entrevistados expresaron la moda por la caricatura del momento, al obtener los productos de la caricatura y como lo menciona Canclini en el modelo 4 : “el consumo como medio de adaptación” .El estar sintonizado en la misma frecuencia en la que se habla tiene una mayor fluidez en la comunicación; en el caso de los nacidos en los 90s, ven las series como medio de modas que ya pasaron pero para ellos siguen vigentes, conocidos como la vieja escuela, ellos comentan que nunca pasaran de moda y que las generaciones futuras deben de saber de estas grandes caricaturas.

3.11.2 Análisis de apropiación

Los participantes tienen una apropiación por los valores de la amistad y valor, ya que las caricaturas transmitidas manejaban ese tipo de mensajes, por ello tienden a respetar el grupo social en el cual se desarrollan, cumpliendo un rol dentro del grupo. Se desarrolla una apropiación en el mensaje de los personajes de las series, “nunca te rindas”. No importa si es hombre o mujer, existe una motivación por parte de la serie a pesar de no ser un ser humano real.

La Música e historias resultan muy interesantes para los entrevistados, ya que es una manera de identificar la caricatura, en automático su cabeza comienza a recordar la serie. Un caso muy especial sucede en las caricaturas de animación japonesa como Dragon Ball , Digimón y Caballeros del zodiaco, en las cuales se manejan historias basadas en leyendas de diferentes culturas; los personajes y cómo se va llevando la trama es una manera en la que atrapa a los televidentes. La música presentada como openings y endings, va enlazada con la historia, por ello los consumidores se apropian de ellas. La mayoría de ellos saben la letra de las canciones y saben quiénes las interpretan.

Hay un nivel de identificación con algunos de los personajes, sobre todo en sus conductas que presentan en la caricatura. La manera de hablar, vestir, reír, comer, pelear, luchar por sus sueños, cantar, amar, eran algunas apropiaciones

que se tomaban para sentir esa identificación con el personaje principal algunas veces. Una de las participantes se identificaba con Mimi personaje de la caricatura digimon, comentaba que al igual que ella era temerosa y odiaba las peleas, pero que el personaje fue evolucionando al volverse más madura. Aunque hay casos específicos, la mayoría suele identificarse con el personaje principal.

En las caricaturas suelen desarrollarse pequeñas historias de amor, con personajes secundarios. El tipo de relaciones que se muestran son bastantes sufridas, por distancia o por razones familiares. Un participante nos mencionó un caso sucedido en la serie caballeros del zodiaco, donde uno de los personajes perdió a su ser amado, al igual que él en la vida real.

Aunque en la actualidad hay nuevos productos los cuales ellos pueden consumir, tienen un nivel de respeto y seguimiento por las caricaturas con las que crecieron. Argumentando que no tienen la misma pasión o enseñanza como las caricaturas de la “vieja escuela”. Dan importancia a todas las caricaturas que fueron consumidas y vistas en su entorno sin importar el canal de su transmisión, tan sólo la importancia de su época.

Los resultados obtenidos previamente, resultaron ser bastantes satisfactorios, en la manera que se realiza el consumo de las caricaturas de la época de los 90’s.

En el capítulo 4, se mostrará un análisis general de los datos obtenidos, juntos con las conclusiones.

Capítulo 4

“La gran genkidama”

Conclusiones

4 Conclusiones

Para conocer si en verdad hay un consumo de las caricaturas, se llevara a cabo la interpretación de los datos obtenidos mediante el primer análisis en el capítulo 3, con ayuda de Canclini y Pierre Guiraud. Con el análisis y conclusiones, se espera que se dé a conocer datos extras y la realidad actual de los aún consumidores.

4.1 La televisión: Abierta y Privada

Durante un principio la televisión cumplía la función de entretener, educar e informar. Para la época en la que se menciona (1990), la gente tenía mucha confianza en lo que se transmitía considerándolo cultural y educativo. Una manera de entretenimiento donde las televisoras creaban contenido para sus audiencias.

García (1989) comenta que los productos denominados culturales tiene un valor de uso y cambio, en donde hay una reproducción en la sociedad. Un objeto o información puede cambiar su significado esperando de quién lo diga o lo tenga; no es lo mismo que cierto producto sea presentado por un artista famoso a un completo desconocido. Con ello podemos decir, que sólo se puede tomar en cuenta el valor mercantil y se olvidan de lo simbólico.

Con la llegada de la televisión de paga comenzó una nueva revolución en los medios de comunicación y con ello la llegada del internet. Canclini (1989) lo atribuye como una masificación e internacionalización de las relaciones culturales y apoyan a los productos modernos. Se determina como un conocimiento empírico a través de la televisión. Los contenidos en la televisión de paga o privada eran mayores a los de la televisión pública.

Los participantes consumían la televisión de paga, por ello tenían acceso a la programación antes que otras personas, generando pequeños grupos que tenían este privilegio. Los comportamientos y la información que recibían de este medio eran totalmente diferentes a los que aun desconocían de la existencia de otro medio de información.

Los Contenidos solían ser educativos y creativos, buscaban dar una información nueva y fresca. En la actualidad tan solo les importa vender, argumentaban los participantes. En esa época las opciones no eran muchas, en nuestros tiempos es bastante el catálogo de servicios que se pueden consumir.

4.2 Contenido de las caricaturas

Las caricaturas, más que una forma de entretenimiento era considerado un medio de educación, donde se podían aprender otras cosas que en la familia o la escuela no eran enseñadas.

Las historias contadas dentro de las caricaturas pueden llevar una secuencia cronológica o capítulos sin secuencia donde se cuentan diferentes historias sin un ritmo. El personaje principal siempre busca un fin común dependiendo la caricatura. La historia de Tommy (Rugrats) que junto con sus amigos viven grandes aventuras usando su imaginación, cada episodio tiene su propio fin, que los personajes irán desarrollando poco a poco.

Una vez que el televidente llega a tener un nivel de identificación con la historia, viene una segunda parte que va de la mano con el personaje, gracias a sus conductas que realiza en la serie, su nivel de apropiación de los contenidos es muy grande. La diferencia de sociales se manifiesta y reproducen en las distinciones simbólicas que separan a los consumidores.

Uno de los argumentos presentados por los participantes, fueron los temas de relaciones de amistad y trabajo en equipo. Mencionan que el luchar o proteger una misma causa siempre será un resultado mayor si se hace en equipo, aunque a veces lo realizan en solitario. Todas la caricaturas presentadas (Caballeros del zodiaco, Dragon ball, Rugrats, Laboratorio de Dexter, Digimon) anteriormente, presentan este tipos de valores y camaradería. En una afirmación extra, para los entrevistados todas las caricaturas tienen un mensaje.

El consumo dependerá de la producción y como se vayan desarrollando las siguientes temporada, ya que las productoras suelen realizar “focus group” para

conocer en que pueden mejorar el producto, a veces afectando a los personajes y el gusto de los televidentes.

4.3 Las caricaturas en su vida diaria

Debido a las estructuras narrativas del melodrama, el humor negro, la construcción de héroes y antihéroes, suele interferir en el orden natural de las cosas, esto es considerado cultura masiva según García (1989). En un principio cada espectador decide que es lo que quiere ver, según su necesidad de consumo (programas de acción, comedia, suspenso, amor o drama).

“Tiene muchos personajes, inclusive podías jugar a que eras el personaje principal”. Muchos llegaban a imitar a los personajes como un gran nivel de identificación con las historias de vida en la historia. Dragon ball fue una de las series mencionadas en donde el mensaje sugerido era: “Nunca te rindas y siempre lucha por lo que quieres”. Motivo por el cual varios de los participantes querían seguir la misma línea de motivación, aplicándolo en sus actividades de la escuela o deportivas.

Motivación o simple entretenimiento, estas series eran transmitidas en un horario vespertino; varios niños tenían que terminar sus labores académicas para poder ver los programas transmitidos, creándoles una necesidad de consumo. “Yo no podía perderme ningún capítulo, ya que si no las veías al otro día en la escuela no eras nadie”. El tener un momento de relajación mirando otro tipo de contenido, para los que contaban con televisión de paga no era tanto problema, ya que los canales infantiles cuentan con transmisiones las 24 horas del día, a diferencia de la televisión abierta donde en un bloque no mayor de 8 horas, tan sólo proyectaban caricaturas con el riesgo de no ver tu serie favorita.

Los grupos sociales eran creados en las escuelas, donde podían compartir el conocimiento adquirido y la visualización de las mismas. Algunos preferían tan sólo mirar sin comentar, adoptándolo como un momento único. “Siempre que miraba caricaturas, me imagino en esa situación y resolverlo a mi manera” argumentaban. Un caso muy curioso fue mencionado, que algunas series daban

soluciones a problemas que podían presentarse en la realidad, aunque muchas veces eran resueltos con peleas o poderes, ese conocimiento era apropiado por el televidente, aplicándolo en el momento de la situación.

“Cada objeto destinado a ser consumido es un texto abierto, que exige cooperación del lector, del espectador, del usuario para ser completado y significado.” (García Canclini 1989, pág. 45).

Cada espectador le da un significado diferente para su utilización. La interpretación de los mensajes y la manera en que los llevaran dependerá de cada uno.

4.4 Entrevistados y su consumo

“Las diferencias sociales se manifiestan y producen en las distinciones simbólicas que se separan de los consumidores: a quienes asisten a los museos y conciertos de los que no van; a quienes usan las artesanías pragmáticas de los que se detienen en sus connotaciones simbólicas, las rechazan o incorporan a su estética cotidiana”

(García Canclini, 1990, pág.44)

Las series populares fueron consumidas en su totalidad. Sin importar si fue a través de la tv de abierta o privada, todos llevaron a cabo un consumo de los productos transmitidos.

Las caricaturas fueron creadas para ser una forma de entretenimiento hacia el público infantil. Para algunos una forma de expresión o de aprendizaje. La mayoría de ellos disfrutaban de las caricaturas al terminar las clases, sobre todo condicionados por sus padres de poder disfrutar de las transmisiones una vez terminadas las tareas escolares y deberes en casa. “El momento más sagrado del día”, “Recuerdo que al llegar a casa intentaba terminar mi tarea en menos de dos horas ya que la televisión era mía hasta las 8 de la noche, porque mi mamá veía su novela”, comentaba un participante.

El consumo que realizaban de las series tenía como características las aventuras ficticias, personajes bizarros, paisajes inimaginables. “Si no veías el capítulo de dragon ball, estabas perdido”, “Era una misión terminar todo y poder ver las caricaturas”. Muchos comenzaron mirando los dibujos animados por pasatiempo como un descanso entre todas las actividades escolares, otros entrevistados mostraron el interés o la curiosidad en saber de qué trataban las series que transmitían en la televisión.

En realidad fueron pocos los que tuvieron el privilegio de poder ver el estreno de las caricaturas, por ello no se sentían identificados con la sociedad en contacto. En comparación con los que miraban televisión abierta, los contenidos eran conocidos por todos.

“El consumidor nunca es un creador puro, pero tampoco el emisor es omnipotente”. Aunque las caricaturas consumidas eran reproducidas por la mercadotecnia en las escuelas por medio de posters, muñecos, dibujos, promocionales que eran consumidos por los espectadores. Llamaba la atención que usaran diferentes escenarios para decodificar y reinterpretar los contenidos de las series. “En la hora del recreo aprovechábamos para platicar sobre el capítulo anterior”.

Como estrategia televisiva mostraban un capítulo diario de lunes a viernes, sin importar si la serie tenía una secuencia, provocando una necesidad a los televidentes de seguir realizando el consumo.

Todos los participantes mencionaron que prefieren las caricaturas de la vieja escuela por los contenidos y la forma en la que se desarrollan. Por ello las nuevas caricaturas no son de su agrado para su consumo.

4.5 Apropiación del contenido

Para Canclini (1989) la noción popular construida por los medios, es aceptada por la sociedad, siguiendo su misma lógica, la cual consiste en explotar lo “popular”, ya que gusta a muchas multitudes. Las 5 series mencionadas

comparten en común que fueron famosas en sus canales de transmisión, el impacto que tuvo entre los niños ahora jóvenes , fue debido a los contenidos manejados entre ellos la historia , personajes y argumentos mencionados por los personajes.

Con ello se toman actitudes y acciones similares presentadas en la serie para revolver problemas que llevan un toque de realidad. Aunque nuevamente depende de cada persona y como lleva un nivel de apropiación. Tomando en cuenta a lo que menciona Pierre Guiraud. Tiene un nivel de identificación social. Dragon ball y Caballeros del zodiaco fueron las dos que tuvo más menciones en cuanto a la apropiación de contenido y en segundo lugar Digimon, Dexter y Rugrats.

Aventuras, Criaturas fantásticas y la manera de superarse, es lo que gusta más y el modo de superación de los personajes para volverse más fuertes.

El consumo de las series no sólo fue en lo material, si no en lo sentimental. Abordando un análisis de las caricaturas principales:

-Caballeros del zodiaco: Los participantes mencionaron que la serie tiene un mensaje de luchar por tu sueño y nunca rendirte. A pesar que el argumento es proteger la tierra, con batallas sangrientas y muertes. “Contaba la historia de dioses griegos”, “Poder defender a los demás”, “Romances Prohibidos”, “Salir adelante y nunca rendirse”. Cada personaje tiene una historia y una personalidad.

-Dragon Ball: Presenta una serie de componentes conductuales positivos y negativos en la serie. Sus argumentos representan expresiones de batalla y sentimientos. “Como va creciendo el personaje, al igual que nosotros”, “Proteger a la tierra sobre todas las cosas”, “Momentos de mucha tensión “, “Aunque la serie no era para niños, era muy madura”, “Nunca te rindas, para conseguir lo que quieras”. Ofreciendo momentos de peleas sangrientas y mucho esfuerzo, aunque se maneja una cultura totalmente diferente, entre ellas miradas futuristas. Para los televidentes parece que eso pasa a un segundo plano y tan sólo toman en cuenta las acciones que los personajes hacen. Aunque los participantes saben que tan

sólo es una fantasía, no pierden la esperanza de poder llevarlo a cabo algunas de las aventuras de los personajes.” Él es un súper héroe...seguimos queriendo que sea real y quiero pensar qué es real”.

-Digimon: Los deseos de los espectadores , se ven reflejados en las ilusiones y las fantasías desarrolladas en su imaginación una vez que realizaron el consumo, algo de lo que Canclini comentaba en su modelo 5 , haciendo referencia a los deseos de los consumidores. “Muchos recuerdos que me hicieron llorar”. Las situaciones que viven los personajes en el deseo de poder cumplir su misión mediante pruebas y desafíos con sus camaradas (digimons). “Tengo aun el sueño de ir al digimundo, al igual que los personajes poder viajar a otro mundo, aunque sea digital y afrontar las situaciones como ellos lo realizaban”. Una serie regida por 7 valores, ellos podían elegir uno, acorde a las características de cada quién. Aunque está serie al igual que las otras dos (dragon ball y Saint seiya) representan la clásica lucha del bien contra el mal, donde no solo las acciones o discursos de los héroes son consumidas, sino también la de los villanos suelen tener un carga emocional, que dependiendo del contexto y la situación en la que se encuentre el espectador, pueda apropiarse de ello. “No sólo eran buenos, tan bien podían ser rudos”.

-Laboratorio de Dexter: Situaciones en un niño de diez años, agregándole un factor principal: él es un genio. Problemas tan similares que los espectadores en aquella época se sentían identificados, peleas con hermanos, ir a la escuela, tareas, amigos, juegos, deberes en la casa, amor, enemigos. “Los inventos que realizaba eran geniales”, “Yo quería tener su inteligencia para hacer sus inventos”. La serie era muy cómica, muchos de los entrevistados admiraban la forma en que Dexter salía de cada problema, aunque era siempre molestado por su hermana Dee-Dee. “Su hermana era lo mejor”, “Dee-Dee me recordaba a mi hermana”. Su enemigo cerebro con el mismo intelecto que Dexter, mostro mucho disgusto entre los espectadores. “Las peleas que tenía con cerebro eran geniales”. El gusto generado por la pelea entre lo correcto y lo incorrecto. Mostraban interés en saber cómo solucionar ciertos problemas atreves del personaje principal.

-Rugrats: Aunque la serie se centra en situaciones de niños menores de los 5 años y el cómo se van desarrollando en el mundo de los adultos, es atractivo para los espectadores el preguntarse, ¿En verdad éramos así a esa edad? “Lo que vivíamos en nuestra infancia, y que ya no recordamos” El éxito de la serie entre los televidentes, fue la identificación que se llegaba a tener con los personajes. “Nos ponían un mensaje a veces de que las apariencias engañan” , “A veces los adultos no nos prestan atención, por eso tenemos que valerlos por nosotros mismos”.

4.6 Identificación con los personajes

En las historias de los dibujos animados o caricaturas suelen haber muchos personajes, que llegan a tener cierto protagonismo. Como se comentó en el Capítulo 2, los personajes principales llevarán en mayor peso de la historia. Aunque los personajes no son reales, representan de cierta manera una figura humana con diferentes situaciones en su realidad. La manera en la que obtienen sus logros a base de entrenamientos, esfuerzos, dedicación, sangre y sudor. Logrando que los televidentes los tomen como modelos a seguir. Influye mucho en las condiciones en las cuales el televidente realice el consumo.

“Tai era mi personaje favorito de Digimon, era optimista y sobre todo el líder”, “Dexter era mi personaje favorito, hubiera querido su genialidad”. Al encontrarse con un nivel de identificación inconscientemente, surge una apropiación estableciendo un vínculo, que probablemente pueda imitar las acciones. Las conductas y el comportamiento que pueden mostrar empatía con los espectadores. “De Tommy (Rugrats) me gustaba su genialidad, su valor, yo hubiera querido ser como él”, “Majin buu era muy gracioso y divertido”, “Goku y yo éramos parecidos, nunca nos rendíamos”. Muchos de los personajes con los que se identificaban, no eran necesariamente eran los principales, resultaban ser secundarios teniendo la atención del público. “En lo personal de Cerebro (Dexter), me gustaba su don”, “Vegeta era mi personaje favorito, la manera en como decía las frases y los insultos”, “Piccollo era muy inteligente analizaba la batalla y sabía en qué momento entrar”.

“A la industria cultural le interesa construir y renovar el contacto simultáneo entre el emisor y los receptores”.(García Canclini, 1989, pág. 232)

Podría ser considerado “estereotipo animado”, ya que la caricatura no es real en nuestro mundo. El saber si es bueno o malo dependerá del espectador. Pierre Giraud hace mención que ciertos grupos se sienten identificados a través de banderas, uniformes, armas u objetos que son utilizados dentro de las series, provocando un nuevo nivel de apropiación. “Me gustaba un caballero que sale en la saga de Hades, tiene dos dragones en sus hombros...la imagen que daba de ser muy poderoso e imponente me gustaba”, “La espada de Trunks era genial, por ello comencé a gustarme el personaje, pelea muy bien con la espada”, “El cabello de la Diosa Athena era genial”. El comenzar actuar y apropiarse de conductas de los personajes las cuales podrían llegar a utilizarse como una especie de rol o conducta en su día a día.

Pero el consumo no sólo era visual, sino también un consumo de productos que podían conseguir en diferentes lugares como mercados, centros comerciales, plazas, y con ello elevar la identificación con los personajes. “Tengo una playera igual a la de Goku, con ella me siento como si fuera él”, “Tengo algunos pokémones y pienso que son reales”. Cada objeto lleva a la evocación de algún recuerdo o momento, creando una identidad a nivel personal o en grupo, “Tengo una camisa de Sailor Moon si algo le pasa me muero”.

4.7 Conclusiones Finales

La generación de los 90’s, fue considerada como una generación de muchos cambios por parte de la tecnología, innovando, la cultura a nivel global. En México algunos cambios fueron positivos y negativos, sobre todo en los medios de comunicación, quedando la televisión como el medio más importante para educar e informar.

La televisión de paga llegó presentando contenidos nuevos para su consumo. En un principio el acceso era muy limitado, la gente que podía tener el “privilegio” como ellos lo llamaban. Más tarde esos productos eran proyectados en

televisión abierta, logrando una reproducción de significaciones para los espectadores uniéndolos, como grupo culturales de cada tema o gusto generado. Uno de los principales lugares para tener acabo una interacción social de las caricaturas vistas, ya que alrededor se explotaban los conocimientos con otros sujetos que eso se debe al consumo de audiencias.

La programación presentada en televisión abierta con un horario de 8am a 8pm, pensada exclusivamente para niños, retransmitiendo caricaturas que Nickelodeon o Cartoon no proyectaban; ofreciendo una nueva variedad. En los canales de televisión privada con la ventaja que eran transmisiones de 24 horas, pero los contenidos estelares comenzaban a partir de las 3 pm hasta las 10 pm. Los géneros mostrados, dependían mucho del gusto de los espectadores, que optaban por seguir historias reales o fantasiosas.

De las series presentadas en la investigación, comparten una misma base, mostrando al personaje principal como el héroe de su entorno, provocando un bien para todos los personajes que estén a su alrededor. Aunque las conductas presentadas por ellos pueden justificarse por la historia que se está llevando a cabo. Con ello se consigue que el espectador tenga un consumo necesario, para continuar con la línea que llevaba.

El consumo de los espectadores

Fuera en televisión abierta o privada los entrevistados consumían los productos televisivos, producidos y creados para el público infantil. Comenzando con un primer filtro de las caricaturas, una primera temporada que presentaba a los personajes y la historia. La serie intentaba crecer con ellos, dependiendo del consumo que realizaban. Con ello llegaban nuevos productos para su transmisión. La idea era una mayor interacción con el público, creando una identificación social entre las personas que consumieron el mismo producto.

Dentro de las declaraciones por las cuales las caricaturas en esa época eran consumidas también dependía de la sociedad, y como era el entorno en aquel entonces. Una sociedad con valores, donde no había tanta violencia, las

familias podían estar unidas, y la tecnología no estaba tan desarrollada, eso nos llevaba que usáramos nuestra cabeza (pensar).

Las caricaturas presentaban valores sólidos (mencionados anteriormente). Aunque en Dragon ball la serie mostraba la pelea del bien contra el mal, logrando un estereotipo de héroe. Con ello no quiere decir que el público sólo tome en cuenta la conducta positiva, sino también las negativas.

El consumo pasa a otro nivel cuando se busca tener objetos de las caricaturas. Cada artículo para ellos tiene un nivel de identificación, evocándolos hacia algún recuerdo, frase, momento o simplemente sentirse parte de la historia.

Aunque en un principio las audiencias sintonizan este tipo de programas con el fin de entretener al público infantil, buscando su visualización en momentos de relajación o ratos libres. Pero sus argumentos demuestran que en sus tiempos o terminando las tareas escolares podían disfrutar de la televisión.

Identificación con las series

El ver la caricatura de su preferencia significaba una cosa, transportarse a otro mundo por lo menos durante el tiempo que consumían. La música, historia y personajes, eran factores para el contenido fuera el apropiado para los consumidores.

En la historia y personajes mostraban una serie de mensajes que eran vistos y codificados por los televidentes. Una adicción y fanatismo logrando saber hasta la letra del openig y ending (temas musicales de las caricaturas).

Ellos demostraron que gracias a los valores y las acciones, podían seguir estos mismos ideales, sin importar que ya tengan una edad adulta, pero se lamentan que no exista un legado como tal. Algunos siguen las series por el autor, animación y producción.

Las historias de vida que se manejan por cada personaje, suelen ser interpretadas por cada persona con diferente significado. Un participante mostro

empatía con Vegeta personaje de dragon ball, “Yo me identificaba con vegeta por su manera de ser, frío y solitario, debes en cuando ayudaba, pero siempre era él”.

Podrían dar consejos involuntarios para sobrevivir como niño; “El laboratorio de Dexter” era una de ellas:” aunque no tenía el intelecto, te mostraba maneras de contrarrestar, a los abusivos de la escuela, como hacer las tareas escolares, el amor de niño” comentaron.

La identificación con los personajes es la cereza del pastel, sobre todo por preguntarse ¿Quién no quiso ser un héroe de niño?, el deseo de la infancia pero hay muchas maneras de lograrlo, siguiendo los consejos o tratando de imitar su estilo de vida, aplicándolo a su realidad. Nuestros entrevistados argumentan que el personaje favorito es un modelo a seguir, una forma de vida, muchos conservar el recuerdo en sus mentes, pero sobre todo que muchos de ellos los tienen en el corazón.

Los niños de antes, los adultos del hoy

Aunque han pasado muchos cambios dentro de su sociedad, los entrevistados defienden sus ideales y características con las cuales crecieron. Asumiendo que su generación fue diferenciada por imaginación, buenos valores, familiares, gente con ideas y culturas.

Algunas caricaturas conocidas por ellos como “La vieja Escuela “, van conjuntamente con una significación y recuerdo, ya sea feliz o triste. Llegar de la escuela y terminar sus actividades para poder ver el producto; muchos de ellos buscaban su lugar favorito para poder ver las caricaturas.

Muchas de las caricaturas al igual que los niños (ahora adultos) crecieron juntos. Lo anterior se puede asimilar mostrando las diferentes temporadas que se siguieron dando después de su crecimiento. En el caso de las caricaturas más sólidas como Dragon Ball, Saint Seiya y Digimon, son series pensadas y creadas en universos que pueden tener miles de historias a desarrollar. Por lo tanto el consumo de los seguidores de las series es casi un hecho, esperando nuevos

capítulos o temporadas mientras no se establezca un final claro. Rugrats y Dexter son series que fueron populares en su momento, teniendo un final o finales abiertos para el público.

Durante la infancia muchos de ellos se vieron limitados a realizar un consumo de sus series, ya que como niños el dinero que podían percibir y la manera en que podían obtenerlos eran muy limitados, dependiendo en su totalidad de sus padres. Ahora que la mayoría percibe un ingreso por trabajos, becas escolares, ahorros, en su etapa adulta pueden comprar los productos que ellos requieran, pero ahora son muy caros. “Antes un muñeco o playera podían costar 50 pesos, ahora las consigues por el doble de su precio, pero vale la pena si quieres tener algo de tu personaje favorito”.

Sus recuerdos son muy importantes que podrían considerarse una suma matemática: caricaturas + infancia = recuerdos de la niñez. El nivel de identificación con los demás niños y medir sus conocimientos crea dudas o curiosidad en saber ¿Quién sabía más?, ¿Quién compraba las figuras de acción?, ¿Hacer las cosas bien o mal?

Una de las grandes razones y características del por qué se eligió la friki plaza para realizar la investigación, fue porque te invita a ser quien tu eres, sin que nadie te critique por lo que haces o cómo vistes, ellos al igual que las caricaturas lo consideran una infancia permanente.

Comparación entre el ayer y el hoy

Hablando a nivel sociedad, hacer un comparativo entre una generación se puede hacer a nivel económico, educativo y social. Una razón de esta investigación es conocer otra mirada de cómo era la sociedad de los 90's enfocada directamente a un producto televisivo como las caricaturas. Los valores que se obtenían una vez que era apropiado se llegaban a transmitir a sus círculos sociales. Aunque muchos padres en la época recriminaban el hecho de ver mucha televisión y caricaturas poniéndolo como una pérdida de tiempo. En otros casos la amistad entre humanos y seres desconocidos; algo que sobre salía en la serie de

digimon , que cada niño representaba un valor. Poder tener el ocio para inventar, crear o imaginar cosas nuevas, ser alguien diferente y único. Recordar cuando se era más pequeño y las aventuras que se tenían; podías ser el más valiente, tímido, asqueroso. Tomando todo y mezclándolo, se crea una evolución conjunta. “Seguimos llevando a cabo todas sus enseñanzas”.

El consumo cultural que realizaron en aquella época, es parte de su estilo de vida, con la apropiación del contenido que tomaran frases, acciones y comportamientos de los personajes de la serie.

En la actualidad todos siguen realizando un consumo de las caricaturas en diferentes plataformas de streaming o DVD's. Pero con la característica que solo las series que vieron en su momento, ya que consideran que las series actuales no tiene un contenido propio y original.

“Ahora sólo es basura, no tienen mensaje y son cosas sin chiste” argumentaban. Son limitadas las series que son vistas por los entrevistados, un filtro que tienen que pasar es la trama e historia, intentar rescatar si en verdad se tiene un mensaje.

“Nuestra sociedad de antes pensaba, tenía muchos valores, ahora todo se ha perdido, no sé si sea en base a las nuevas tecnologías que la sociedad sea vulnerable y no tenga un pensamiento propio” comentaba uno de los participantes.

La industria de las caricaturas también ha sufrido un gran revés, anteriormente la realización de caricaturas por canal era de 40 al año. Con el paso del tiempo se redujo a sólo 8, mientras 3 de ellas eran compradas a otros países. Siendo sustituidas por series con personajes reales, en situaciones fantásticas teniendo gran parte de la programación en sus manos, por lo tanto la producción y transmisión de las caricaturas poco a poco fue disminuyendo en la televisión abierta. En el caso de televisión privada podrían ser poco más de 15 series transmitidas al día con retransmisiones, pero de igual forma disminuyo considerablemente, teniendo tan solo 5 series transmitidas.

Los personajes como forma de vida

Se comentó la apropiación con la serie, pero es muy diferente a la identificación que llegan a tener con los personajes: Muchos en su infancia optaron por la figura de héroe a su personaje favorito.

En un análisis general la mayoría mostró interés por los personajes principales, Goku (Dragon ball) fue uno de los personajes más seguidos sobre todo por su forma de ser, (comelón, peleador e ingenuo). Dos personas mostraron mayor empatía por Vegeta, un personaje secundario que solo se interesa por sí mismo, pero su manera de ser es muy honesta. En Digimon gustan por los personajes que suelen ser valerosos, las mujeres que fueron entrevistadas optaron por Mimi una de los personajes femeninos, que comenzaban siendo un poco tiernos, pero que maduraban y se hacían muy fuerte: “Mimi me gusta mucho, en un principio era una chica asustadiza, pero después se volvió muy valiente como yo”. Caballeros del zodiaco un grupo de jóvenes que salvan al mundo, fue otra serie muy mencionada, se identifican con Seiya el protagonista, que en momentos decisivos siempre saca el valor por sus amigos, otros optaron por Cisne y Dragon, ambos son personajes solitarios, pero muy sabios. Ikki de Fénix fue elegido por uno de los participantes, como su favorito,” Es muy déspota y orgulloso, pero cuando se trata de pelear es el mejor”.

Las caricaturas con una producción para el público infantil, cumplen con la función de atraer todo tipo de consumidores, aunque suele satisfacer los deseos y las ilusiones de ellos.

La identificación viene de las conductas similares del personaje con el comportamiento o situaciones a la del espectador. Dentro de los personajes en general más buscados por los participantes son aquellos que representan la superación de sus problemas en mayoría solos o en grupo. Se presentan otro grupo de personajes con súper poderes y habilidades extraordinarias, poniendo a imaginar al público preguntándose, ¿Qué harían ellos si tuvieran los poderes de

sus personas y cómo los utilizarán? Dejando en claro que el uso de sus poderes serían para el bien, y proteger a los débiles tal y como lo hacen sus héroes.

Frases como “Kame hame ha”, “Digievoluciona”, “Dame tu fuerza pegaso”, “Tiro con chanfle”, “Eres Tonta”, “Ave Fénix”, “Kaioken”, suelen ser otra manera de identificación con los personajes de la serie en el momento que se adopta el argumento que expresa en diferentes situaciones.

“Es una motivación aunque sé que no es real, a veces aprendemos más de una caricatura que de un humano” dijo.

Consumo generacional en la actualidad.

La televisión es sin duda alguna el factor por el cual se dieron a conocer las series, creando el consumo de una generación. Cartoon network, Nickelodeon, Fox Kids, Canal 7 y Canal 5, sufrieron una serie de cambios drásticos. Sus productos en comparación con los mostrados en la época de los 90's, eran algo muy diferentes, dejando atrás las transmisiones infantiles que los espectadores vieron.

Pero si hay algo que ayudo a que las caricaturas tuvieran un mayor impacto fueron los juegos, una manera de poner a volar la imaginación; jugabas en la escuela con los tazos, estampas, canicas, o simplemente cualquier juego que se pudiera aprovechar para pensar, el ir a la biblioteca ver un libro, ir a los museo. Pero la tecnología ha transformado eso, hora la mayoría de las cosas se tienen con un solo clic, juegos, platicas, información, por lo tanto ya no existe el interés de pensar más allá; aunque viéndolo del lado del consumo también es una manera de acercarnos a nuestros gustos que antes era muy difícil de conseguir y ahora es mucho más fácil. Las redes sociales han influido que el recuerdo de estas series siga prevaleciendo entre sí, con memes o imágenes sobre la época de los 90's.

Los entrevistados en la actualidad siguen con el consumo de algunas series, que para las generaciones actuales resultan ser atractivas. Ellos delimitan

si en verdad son de su agrado, algunos optan por ver si en verdad cumplen con la magia que los engancho como los productos que consumieron antes. Sin valores, sin chistes, historias al vapor, son factores para no visualizar los productos actuales.

Analizando la información, ellos consumen las series con las que crecieron, gracias a los canales de internet o simplemente en canales de You tube, al ser considerada uno de los más grandes buscadores de videos del mundo; nuevamente revive el consumo que realizaban de niños.

La friki plaza y convenciones que se especializan en reunir a todos los seguidores de las series. Juntando a los espectadores que tienen intereses en común y puedan tener un nivel de identificación. Conferencias, actores de doblaje, venta de muñecos, playeras, posters, cosplayer (disfraces), son algunas de las actividades que se pueden encontrar en este tipo de eventos donde el consumo y la cultura se hace presente.

Las enseñanzas que ellos utilizan para su día a día, sobre todo que aún de adultos, continúan con el consumo de sus series favoritas .Me atrevo a decir que lo novedoso de esta investigación es una mirada diferente del desarrollo de la sociedad en la época de los 90's, desde un punto diferente y raro como lo son los productos televisivos en específico las caricaturas.

El tomar una muestra de la generación de los 90s y que verdaderamente extrañen los buenos valores y que consideran se han perdido, pero creen que dentro de las animaciones que se transmiten ahora, retomen esa chispa que los caracterizaba.

Algunos de los canales y productoras, tomaron algunas caricaturas y relanzaron con historias nuevas, al no tener productos con el mismo impacto para su consumo. Tomando en cuenta que sólo una caricatura es representativa o famosa por cada canal. En el caso de Dragon Ball, Saint Seiya (caballeros del zodiaco) y Digimon, han regresado con nuevas temporadas desarrollando un cambio y maduras, relacionado al cambio generacional. Dexter y Rugrats ahora

son consideradas caricaturas leyenda o de la vieja escuela, que suelen aparecer en retransmisiones especiales en canales de paga o tan sólo buscándolas en streaming como “Netflix” o “You Tube”.

Pero de algo estoy seguro, si la tecnología sigue creciendo es probable que las practicas infantiles se perderán, la imaginación y el deseo también, pero su apoyo también es vital, un arma de doble filo en la sociedad, que ahora culturalmente es parte de elemental de la sociedad.

Anexo

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
1.-Mario González Vargas 19 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
¿Qué fue para usted la década de los años noventa?	“Los 90’s fueron una revolución para la animación, para muchos marcaron nuestra infancia la infancia.”
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u> Antes en la televisión era una violencia moderada, a nivel sociedad estaban más tranquilas las cosas”
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?	Era una generación que le gustaba tener imaginación jugar con juguetes y muñecos, jugar a que eran caballeros y salvar a la princesa, antes no había tantos videojuegos, antes solo había, juegos limitados e imaginación.
	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA

	<u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u>
¿Qué es para usted una caricatura?	Es una animación que tiene un seguimiento, por un elenco también por la actuación de voz y tienen un historia, la características detonantes en la época de los 90s
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u> Recuerdo Cartoon y Nickelodeon, compitiendo entre Nick y Cartoon, tenía mucho más contenido en sus caricaturas, y canal 5 lo que hacía era comprar esas caricaturas, y muchos las conocían, en canal 7 pasaban caballeros del zodiaco entre otras caricaturas en la mañana.
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	Características, era violencia moderada gracias a lo que hacía estamos unidos, la censura en Dragon ball , otra te dejaba más ilusiones con algunas cosas en decir yo soy un héroe, en hacer cosas buenas para salvar a la gente, el querer ser como ellos.

<p><i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i></p>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>
<p>DIGIMON</p>	<p>Recuerdo todos los openigs(tema musical de inicio de la caricatura) , la trama que era muy buena, entre ellos protagonistas y como empezó todo, todo los valores que me enseñaban , las aventuras que tuvieron ellos y como pasaban y seguían creciendo.</p>
<p>LABORATORIO DE DEXTER</p>	<p>Recuerdo como su hermana lo molestaba, su enemigo quería hacerle la competencia, salían diferentes personajes muy locos.</p>
<p>RUGRATS</p>	<p>Sus aventuras geniales, porque creo que la mayoría éramos así, te mostraban las aventuras que podíamos tener y la perspectiva de cómo era cuando uno podría estar en aventuras de niños, y como la gente mayor no nos prestaba atención, nos ponía un mensaje a veces las apariencias engañan, no por ser mayor siempre te van a tratar mal a veces también te pueden proteger.</p>

<p>CABALLEROS DEL ZODIACO</p>	<p>Recuerdo algunas cosas del argumento pero casi casi era mi coco, fui malo para los nombres, pero si me acuerdo de la trama y como salvan a la diosa que protegían y eso si una carga muy fuerte de valores, y proteger a tus amigos y la tierra.</p>
<p>DRAGON BALLZ</p>	<p>Un día que estaba viendo la película de Dragon ball aunque siento que esa serie era como para gente mayor de 15 años, ya que fue cosas raras que no acostumbábamos a ver, niñas sexys, niños con colas , sus enemigos, pero la música te motivaba a seguir como héroes, y los personajes te dejaban picado el que va a pasar el día de mañana</p>
<p><i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i></p>	<p>Digimon: Era Tai era un tipo optimista y además que tenía una buena relación con Agumon y tenían relaciones de amistad.</p> <p>Dexter, un niño genio que hubiera querido tener su habilidad de hacer maquinas, y todo robots y genialidad de un niño.</p> <p>Rugrats: Carlitos era tímido y a pesar de que habla raro estaba chiqueado, su cabello rojo era la locura y a pesar de ser un niño tímido era muy agradable.</p> <p>Saint seiya : Seiya era mi personaje favorito por su valor</p>

	Dragon ball: Trunks, era por un videojuego ya que peleaba muy bien y como estaba con su espada era genial, y me gustan los personajes con espada, y la historia de esa espada es muy genial me gusta y me encanta el por qué tiene esa espada.
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	En si yo no tengo hermanos vivía en una casa con puras mujeres mayores y mi único refugio era en la televisión y en las caricaturas, pues de ahí desarrollaba mi imaginación.
<i>¿Cree que estas series, tenían un interés en común?</i>	La mayoría era para ser optimistas a los niños, a la juventud, de ese momento, reforzar los valores de la amistad y en esa época hacían bullying.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Los personajes en las caricaturas eran optimistas, eso los caracterizaba a un personaje principal.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	No cuando yo era niño, yo no tenía amigos ni nada mi imaginación era mi único amigo, la tv y mis muñecos mis únicos amigos.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES, CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO</u>

	<u>DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?	Las veía en mi cuarto, sin que nadie me molestara.
¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	Las series solo las veía por tv.
¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	Cuando no tenía cable era canal 5 y cuando tenía cable era Cartoon Networ y aun lo sigo viendo.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Las transmisiones normales prefería quedarme con el suspenso.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	.Las caricaturas las veía todo el día, unas 9 horas o todo el día hasta que me fuera dormir.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Porque el tiempo que le dedicabas a las caricaturas me divertía y pensaba hacer alguna aventura y así y me gustan los héroes.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo	Más que nada los fines de semana y el sábado veía muchas caricaturas un maratón medabots y otras caricaturas, pero eso era

90s?	lo mejor las caricaturas y nadie más.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	En la noche veía las caricaturas era reconfortante, ya que de repente mi mamá me castigaba mientras yo veía la tele de contrabando.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	El horario era bueno , las caricaturas eran temprano porque muchos hacíamos tarea y nos teníamos que ir a la escuela y para evitar problemas mejor acabar con todo y después ver la tv, y pero el horario de la tarde noche era el mejor
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	Estaba el horario temprano caricaturas infantiles, un poco más fuertes , como regresando de la escuela entre 2 y tres de la tarde y ya después de las 5, alguna caricatura de mayor importancia y un poco más violentas un ejemplo adult swig
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Un tiempo en abierta, y cuando mis mamá contrato la tv de paga fui feliz
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Mis papas pagan por ese servicio unos 200 o 300 pesos.
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, DVD, etc.?	Debes en cuando uno que otro DVD y después ya que la veía, solo las veía en transmisión de tv .
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Las veía en mi cuarto.

	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Tengo un Agumon que conseguí en los Mac Donald's y ese juguete es mi favorito, técnicamente tenía dos que conseguí ,
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Mis papas las compraban entre 30 , 40 o 50 pesos ya que mi abuela me las compraba o mi mamá.
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	A veces a fuera de las escuelas o en papelerías, o en tiendas de comida
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Sigo consumiendo productos de esas caricaturas, ahora compro de yugioh, en la actualidad y llevo esa frase de "confía en tu corazón". Frase de esa serie el corazón de las cartas, mi personaje favorito.
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	De esa época un pikachu y se lo regale a una ex novia, si fue muy doloroso, pero la amaba y le di algo que yo amaba, y después me arrepentí.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>

<i>¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?</i>	En la actualidad, sigo viendo Cartoon, veo una que se llama stevenn es un nuevo concepto y la trama la verdad los dibujos son chidos y me recuerdan a lo de antes.
<i>¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?</i>	Actualmente las caricaturas de ahora las de Nick son una basura, en Disney DX antes Fox Kids, la verdad meten cosas de Marvel pero no implantan valores, las caricaturas son más violentas que antes y la verdad si hay una buena trama no crítico.
<i>¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?</i>	Sigo contando con cable y a hora los veo en you tube. Investigo de otras cosas de mis series favoritas.
<i>¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?</i>	Si en you tube y streamings.

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
2.-Alejandro Salazar 24 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	Fue la época donde tuve la mayor época de mi infancia.

Establezca los aspectos que definen a los años 90.	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
	Es la época más “PANDRO” las personas, en ideas y cultura popular de la tv infantil fue un boom. *más desarreglada
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?	Normalmente las personas andaban más desarregladas las personas, la música pop afloró mucho en español e inglés, también las caricaturas de Estados Unidos tomaron como que el liderazgo canales como Fox Kids y Cartoon Network la época de los 90 pues maduras.
	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u>
¿Qué es para usted una caricatura?	Para mí los dibujos animados son una imagen en la que el fin es entretener a las personas.

<p>¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?</p>	<p><u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u></p> <p>Televisión Abierta Canal 5 y Canal 7, en televisión de paga veía Cartoon Network y pues la verdad, es que me gustaba más el canal 5, ya que pasaban como lo más popular de las caricaturas.</p>
<p>¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?</p>	<p>Las caricaturas en esa época eran las mejores , mucho más que ahora , preguntas tontas, antes eran menos tontas, tenían más sentido que ahora , eran menos censurada tenían menos violencia , sin sentido como ahorita, antes los personajes no eran tan tontos las tramas son muy básicas y muy previsible, antes eran más complicadas.</p>
<p><i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i></p>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>
<p>DIGIMON</p>	<p>Recuerdo mucho al líder y los momentos felices viéndola</p>
<p>LABORATORIO DE DEXTER</p>	<p>Al protagonista y lo grande de su genialidad</p>

RUGRATS	El protagonista Tommy el líder, y su valor , yo quería ser así de niño
CABALLEROS DEL ZODIACO	Sus armaduras y sus poderes fantásticos.
DRAGON BALLZ	A Majin Buu era muy gracioso y divertido.
<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	Pues porque llegaba de la escuela y prendía la televisión y era lo que pasaban en ese momento, aparte era un gusto ver las caricaturas antes.
<i>¿Cree que estas series, tenían un interés en común?</i>	Tenía como interés entretener a los niños, ósea a nosotros pues era darnos conocimiento y mostrar los valores.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Los personajes eran muy solidarios y tenía compañerismo muy, pero muy alto.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	Con todos los niños de la escuela, llegar y platicar sobre la caricatura al igual que con mis hermanos, era lo mejor platicar de las caricaturas.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?</i>	Era la sala donde veía las caricaturas, yo las veía en la televisión y muy a gusto.

¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	No, únicamente en la TV, ya que el internet no estaba tan fuerte.
¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	En el canal 5 y Cartoon Network era donde veía únicamente las caricaturas.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Algunas veces veía las retransmisiones si eran muy buenas, si no pues dejaba todo en suspenso.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	Le dedicaba el tiempo 3 horas. De las tres a las seis y me extendía hasta las ocho y media, perdía la noción del tiempo en ese mundo mágico.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Porque tenía que hacer tarea y hacer mis deberes y comer, vivir, y ver caricaturas hacia que todo se pasara rápido.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	Los viernes le dedicaba más tiempo a las caricaturas los maratones, y al otro día no había nada de tarea.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	De las 4 a las 5 era horario más cómodo, casi antes de terminar los deberes.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran	El horario donde pasaban las caricaturas era perfecto, ya que era

transmitidas estas caricaturas?	llegando de la escuela, podrías hacer la tarea mientras veía las caricaturas terminar la tarea, y ver más caricaturas.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	La verdad esas caricaturas eran bastante buenas ya que ahorita nada que ver, más que La rosa de Guadalupe, el horario era el perfecto.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Yo veía las caricaturas en televisión de paga, ya que había mucha variedad en esos canales.
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Mis papás pagaban unos 500 pesos, yo aún no tenía dinero.
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, DVD, etc.?	únicamente las veía en la televisión
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Yo veía las caricaturas solo, nadie me acompañaba era mi momento.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, DVD, etc.)?	Actualmente no tengo ningún objeto, ya que lo único que quería ver son las caricaturas.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>

¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Pues no menor a 50 pesos, recuerdo que salió un álbum de Dragon Ball y era la sensación en la escuela actualmente sigo viendo caricaturas.
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	Antes en la escuela, estos objetos y los vendían afuera posters muñecos .Y actualmente ya no compro juguetes.
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Solo, series y DVD's de las caricaturas y no más.
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	No.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
<i>¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?</i>	Si las sigo viendo y actualmente las que tengan esa características de los 90's , por eso mejor veo las viejas
<i>¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?</i>	No tienen sentido cada vez hay menos sangre, pero mucha más violencia injustificada.
<i>¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?</i>	Si, cable siempre he tenido y es lo mejor.
<i>¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas</i>	Uso internet y veo más caricaturas que no llegan en México, y me ayuda a ver un panorama mucho más grande sobre las caricaturas

caricaturas?	actuales.
--------------	-----------

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
3.- Carlos Lopez Rodriguez	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	Digamos que fue el comienzo de lo que ha sido la mejor época de todas y nació el anime y las caricaturas más sencillas y más fáciles, no tenían tanta cosa que hoy ya tienen.
	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	Yo por ejemplo me juntaba con mis amigos y pues platicamos de eso era muy bueno sabes y que destacar de esas caricaturas por ejemplo la historia superaba a sus guiones y su animación en cuanto a su música y todo lo que manejada las caricaturas en esa época.
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA

<p>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</p>	<p>El inicio de los que sí conocieron la animación japonesa, animación normal de los que sí saben cómo ha evolucionado la caricatura más que nada.</p>
	<p>CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u></p>
<p>¿Qué es para usted una caricatura?</p>	<p>Es un programa que contenga capítulos animación historia buena música buen ambiente y buenos personajes.</p>
<p>¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?</p>	<p><u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u> Yo me acuerdo que en televisión abierta pasaban mayormente en el canal 5, de televisión restringida tenía Fox Kids, y Cartoon Network y Nickelodeon.</p>
<p>¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?</p>	<p>Como Hamtaro, Caballeros del Zodiaco, Digimon, Pokémon Batman caricaturas normales es que son bastantes, Johnny Bravo, Dexter, Rugrats, Ranma, Dragon Ball, Pokémon todas las caricaturas importantes para nosotros.</p>

<p><i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i></p>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>
<p>DIGIMON</p>	<p>Recuerdos los personajes y las digivoluciones, era épico ver cómo se transformaba y la música que ponían, te emocionaba estaba muy bien.</p>
<p>LABORATORIO DE DEXTER</p>	<p>Dexter era una serie muy cómica y cada experimento que hacía, cada pelea que tenía con cerebro; es una buena serie una buena caricatura me recuerdo bastante.</p>
<p>RUGRATS</p>	<p>La verdad todos los personajes Phili y Lili como se pueden comer los insectos, como pueden hacer bebé hacía de imaginarse que era Un explorador y cómo vivían y qué hacían sus aventuras épicas, la verdad yo hubiera querido tener mucha risa.</p>
<p>CABALLEROS DEL ZODIACO</p>	<p>Me traen tantos recuerdos como cuando compré mi caballero y lo que me gustaba era las aspiraciones que tenían como caballeros y que tenían una determinación y el valor de cada caballero que conocías.</p>
<p>DRAGON BALLZ</p>	<p>Era la clásica serie donde te decía que nunca te rindas para</p>

	<p>conseguir lo que verdaderamente quieres.</p>
<p><i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i></p>	<p>D: Por sus evoluciones pero me gustó otro personaje que era el líder Tai por su valor y me gustó mucho sus transformaciones de su compañero.</p> <p>DX: Dexter el favorito por su intelecto y por su mente tan brillante y en cada intento fallido para hacer un experimento y al menos conseguir lo que quería en cada experimento y tiene una mente muy brillante para crear cualquier cosa.</p> <p>R: Tommy me gustaba porque era el líder de todo y se sentía el mejor de todos, hasta explorar la ruina más peligrosa y varios enemigos en la película de "Rugrats en París". Si a mí la verdad me gustaba mucho la serie pero me gustaba mucho más Phili, cómo se comían los insectos y hacían travesuras como se hacen sus pañales y guardaba el lodo y gusanos, herramientas.</p> <p>C: De los caballeros de donde sacaban sus fuerzas para derrotar al enemigo y en verdad muchos poderes yo quería hacer eso sí nunca pude.</p> <p>D: He tenido en mi mente varios personajes Goku es uno de los que</p>

	más me gusta para ver qué tanto puede sacar pero definitivamente quedaría con él y me gustaban sus transformaciones, como derrotó a todos enemigos y cada batalla seguía creciendo, yo decía si él puede yo también.
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	Por curiosidad por saber su animación por diversión. Porque yo quería divertirme por la historia pregunta interés en común sí entretener mostrarle.
<i>¿Cree que estás series, tenían un interés en común?</i>	La mayoría las veía ya que mis padres no les gustaban.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	En una palabra las caricaturas son más humanas que nosotros, por sus enseñanzas.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?</i>	Casi casi con los ojos en la televisión para verlas, y a mi chava la mandaba al sillón.
<i>¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?</i>	Las veía en televisión abierta en esa época.

¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	El canal 5 y el 7 eran los favoritos, ya posteriormente Cartoon network.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	La retransmisión , la verdad sí el capítulo era muy bueno lo veía, la verdad mientras fuera mi serie favorita lo veía aún más
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	Pues unas 4 horas y en el horario de la tarde.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Yo en la tarde las veía más tiempo, ya no tenía tarea.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	De lunes a domingo, sin importar el que día fuera todos son mis días favoritos.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	Horario favorito a las 3 de la tarde empezaba todo.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	Bastante llamativo y a esa hora tus padres podrían ver otras cosas.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de	Si , yo ya sabía los horarios de las caricaturas y algún horario

paga?	especial y me gustaba mucho comer y ver caricaturas.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Yo veía las caricaturas en televisión de paga
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Mis papás pagaban unos 500 pesos.
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	No usaba DVD era pobre, únicamente las veía en la televisión.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Yo veía las caricaturas solo, nadie me acompaña.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Sí, yo tengo unas cartas de Yu Gi Oh y por las cuestiones las tuve que vender me dolió mucho.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Yo gastaba unos 100 pesos ya que era lo único que me daban mis papas.

¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	Pues los conseguía en internet, y pues recurro regularmente a los mercados.
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Si en los mismos lugares o en diferentes plazas.
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	Es mi primer caballero del Zodiaco, y me recuerda toda mi niñez.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?	Yo si veo las caricaturas, pero las clásicas o cuando sacan nuevas temporadas o remakes.
¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?	Yo , algunas caricaturas que visto no me llaman la atención no cuentan con esa esencia pero otras de plano ya no la conservan y están estúpida y es humor negro ya no son buenas
¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?	Si, lo tengo aunque ya no es tan indispensable
¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?	En You tube y en páginas especiales

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
4.- Josafat Gonzales 17 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	Se podría decirse que fue la mejor época ya que empezaba otro tipo de animación. Por decirlo así y las animaciones de ese entonces eran las mejores comparadas con las de esos tiempos eran muy buenas.
	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	Pero en cuanto a la amistad eran mejores valores y cultura, vas con tus amigos te sentabas a discutir de caricatura todo el día y como dicen lo que hace música historia este casi son interesantes y muy bonita, mágico.
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
<i>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</i>	Digamos que fue el comienzo la mejor época de animación, lo más chingón que haya pasado en la vida.
	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA

	<u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u>
¿Qué es para usted una caricatura?	La caricatura no sólo se compone de lo que viene siendo capítulos, su música, para mí una caricatura debe tener una buena historia, un buen soundtrack, una historia. Lo importante es la historia porque la música es el complemento pero lo que me va a dejar mucho es la historia, es mucho más mágico.
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u> Para que te miento mi interés era y recuerdo, canal 5 y el 7 recuerdo más o menos algunos canales de televisión de paga Cartoon era el mejor.
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	Mira las caricaturas las hacía diferentes, historias en todos los personajes y te quedabas emocionado, historia, la música muy especial para diferentes situaciones, yo creo que los personajes los protagonistas, cada uno define una personalidad como iba a tomar en cuenta la historia las decisiones de la caricatura.

<p><i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i></p>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>
<p>DIGIMON</p>	<p>La música que te pone la piel chinita y no sabías que esperar cuando se transformaba lo máximo y decir el openig, como que te prendía y cuando pasaban en capítulo las peleas algo que te mantenía feliz en esa época sin darte cuenta.</p>
<p>LABORATORIO DE DEXTER</p>	<p>Esa caricatura es excelente para mí porque cada vez que escuchaba la música quería que comenzará el capítulo, que seguía pelear con cerebro era bastante interesante y su hermana era perfecta para las travesuras que le hacía.</p>
<p>RUGRATS</p>	<p>No la veía, pero sabía de su existencia.</p>
<p>CABALLEROS DEL ZODIACO</p>	<p>Sus aventuras y cómo peleaban para obtener su objetivo, la verdad no recuerdo la serie, si me gustaba uno que otro capítulo para conseguirlo y verlo.</p>
<p>DRAGON BALLZ</p>	<p>Dragon Ball Z la verdad antes de conocer todas las caricaturas esa me gustó y me gustó en el sentido que un niño salva el planeta y puede tener superpoderes y evoluciones, tiene muchos</p>

	entrenamiento, técnica para proteger la tierra, yo quería ser así.
<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	<p>D: Tenemos a varios personajes la mayoría me gustaban sus dibujos.</p> <p>Dx: Mi personaje favorito era cerebro en lo personal porque cómo peleaba contra él, era cuando a mí llamaba la atención su Don para crear y en cuanto a la serie era muy buena.</p> <p>R: Y cómo podrían manipular robots, mi personaje favorito sería Tommy, porque todas las aventuras que él imaginaba para jugar con sus amigos eran muy interesantes y lo que es la película pues de Aventura para buscar al papá de Carlos y buscar una mamá y buscar a su familia.</p> <p>C: Mi personaje favorito también ire seiya., ya que a pesar de que no vi mucho la serie también me gustaba la determinación de Pegaso.</p> <p>D: El maestro Roshi , porque cada cosa que hacía y me daba mucha risa y estaba loco sustancialmente loco</p>
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	Muy buenos personajes, inspiraban a muchos intentar hacer sus cosas y varias cosas que queríamos hacer, ver esos valores y más defendiendo el personaje, era lo que te motiva un poco de risas,

	fuerza y valores
<i>¿Cree que estas series, tenían un interés en común?</i>	Lo bueno que podía hacer la animación, en general el dibujo ya que son aptas para todo público igual por el tema y la identificación que se tenía.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Simplemente lo diré así nos daban un nuevo mundo.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	Con mis amigos en la escuela, era horrible no saber nada.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?	La veía en mi cuarto solo y encerrado
¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	En televisión abierta, era pobre antes ya después tuve cable
¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	Me quedo con Cartoon Network de cable y canal 5 de canal abierta.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	La transmisión normal porque el capítulo era muy bueno y esperaba el siguiente, ya sabes la magia

	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?</i>	Regularmente las tareas, después de terminar mis deberes.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Pues unas 4 horas, aunque si había oportunidad mucho más tiempo.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	Los sábados las veía más tiempo y los domingos cuando tenía tiempo, sobre todo había maratones para ponerte al corriente
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	Entre 3 y 5 de la tarde ya que pasan caricaturas previas, que te preparaban para lo que venía.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	Pues te alejaba de la basura que no querías ver.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	Sí me gustaban esos horarios porque ya estaba libre y acababa mis tareas, comía y ya después estabas libre.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Pues mitad y mitad ya que a veces tenía y a veces no, soy pobre.

¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Mis papás llegaba a pagar unos 500 pesos
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	En tv, internet y también en DVD.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Solo y mi muñeco.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Sí yo tengo mis dibujos de Gokú y me motivaron a conseguir más también cartas de Yu Gi Oh y ser el mejor.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Me daban 100 pesos para comprar lo que quería, y compraba mis muñecos o posters.
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	En los mercados actualmente sigo comprando estos productos y en la friki plaza.
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Poco pero cuando los compro me emociono mucho.
¿De los productos u objetos mencionados, tiene	Las más fueron las cartas de YUGI OH que tuve que vender, pero

alguno de su preferencia? ¿Por qué?	siempre me gustaran y me recordara el valor.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
<i>¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?</i>	Yo si las sigo viendo ya que las caricaturas a mí en general me encantan
<i>¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?</i>	Yo opino que sí algunas series empiezan bien pero quieren sacar otras cosas pierden interés entre horas detener interés
<i>¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?</i>	Yo desde siempre y lo seguiré teniendo
<i>¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?</i>	Streaming, you tube, canales y netflix

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
5 .-Sasha Romero 17 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>

<p><i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i></p>	<p>Estas caricaturas antes eran mejores, era la mejor época que pudo haber existido. Momentos imaginación, valores, cultura.</p>
<p>Establezca los aspectos que definen a los años 90?</p>	<p><u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u></p> <p>Tus amigos platicaban de caricatura de lo que pasaba. Y entonces no hablaban de otras cosas los chismes de famosos o grupos, si no eran caricaturas series inmundas, fantásticas y también si nos veíamos las caricaturas al otro día no eras nadie en la escuela porque si no se comían a la gente, tus amigos cada rato hablamos de Dragon Ball luego me sentía excluido porque no vi el capítulo</p>
	<p>CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA</p>
<p><i>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</i></p>	<p>Si bien la mejor época que pudo haber existido en cuanto a la animación en todos los sentidos.</p>
	<p>CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA</p> <p><u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u></p>
<p><i>¿Qué es para usted una caricatura?</i></p>	<p>Para mí lo importante de una caricatura es animación, para mí su historia contada por cualquier dibujo, lo que quieres escuchar lo que realmente quiere dar explicar.</p>

<p>¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?</p>	<p><u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u> Recuerdo canales de tv de paga, Fox Kids y Cartoon Network, en televisión abierta el canal 5 y canal 7 ya que compraban muchas caricaturas de los otros canales.</p>
<p>¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?</p>	<p>Más que nada el desarrollo del personaje de la historia, dentro de la historia pero aun así pues la trama era lo importante muy importante..</p>
<p><i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i></p>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>
<p>DIGIMON</p>	<p>Más que nada los personajes, como eran muy tiernos cuando quería, pero a la vez también podían ser muy rudos.</p>
<p>LABORATORIO DE DEXTER</p>	<p>Pues realmente que las cosas que hacía su hermana para meterse a su laboratorio y sus inventos cualquier cosa</p>
<p>RUGRATS</p>	<p>Las veces que veía a Phili y Lili comiéndose los insectos. Yo decía un niño (Tommy) que se imaginaba siendo un explorador de grandes aventura en la película de “Rugrats en París “, las</p>

	<p>aventuras que tenía en la imaginación de un niño realmente, lo que vivíamos en nuestra infancia y que a la mejor ya no recordamos.</p>
CABALLEROS DEL ZODIACO	<p>La verdad no recuerdo con exactitud, tan solo que nunca se rendían y seguían sus sueños.</p>
DRAGON BALLZ	<p>Yo quiero ser como él , si quería ser como eres y me gusta las peleas, me gusta la música, me gusta todo lo que hace pero la verdad es algo único algo indescriptible esa serie me trae recuerdos, como va creciendo como persona como tú me dejas sin palabras.</p>
<p><i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i></p>	<p>Recuerdo con exactitud qué es lo que verdaderamente me gustaba pero era la historia personaje.</p> <p>Dx: La verdad a mí me gustaba la serie por cualquier cosa, cerebro para conquistar a su hermana para enamorarla la verdad, me gustaba mucho, digamos que los experimentos de su hermano.</p> <p>R: Me gustaba mucho más Phili y Lili cómo se comían los insectos y hacían travesuras que en sus pañales guardaban todo, lodo, gusanos y herramientas.</p> <p>C: No soy muy fanática de la serie Pero me gusta lo que he</p>

	<p>escuchado de ella, sus valores.</p> <p>D: El principal le gustaba porque era el que lucha por tus sueños sabía luchar y sabe hacer cualquier tontería y que no pero era lo que te gustaba de él que era único y cómo es posible que siga haciendo cosas de niños cuando ya es adulto</p>
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	Dependiendo el personaje que representaba, los personajes favoritos porque dan las cosas graciosas que uno hace algo que uno más atrae de las personas los valores la fuerza.
<i>¿Cree que estas series, tenían un interés en común?</i>	Las veía con mis hermanos o a veces también las podía llegar a ver sola, que era mejor, ya que las veía sola, podía hacer cosas y nadie me veía.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Por entretenimiento y dar a conocer muchos valores a los niños en la época.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)

	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?	Al ver la serie si las veía en mi cuarto echada en el suelo.
¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	En tv, únicamente el internet todavía no estaba muy bueno.
¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	Yo veía Fox Kids donde pasaban mucha caricaturas japonesas, y canal 5 que pasaban un poco de todo.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Sí porque yo quería seguir viendo todo el tiempo dedicado, todo lo que duraban los capítulos que llegaban a pasar en la tele yo a veces.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	Digamos que toda la tarde cuando mi mamá se iba a sus cursos de computación.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado	Pues estaba sola y podía hacer lo que quisiera, pues decidía ver

a las caricaturas?	la tv.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	Los miércoles para desestresarme de la escuela más que nada entre semana, era un día clave para mí como mujer.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	Después de las 3 de la tarde ya que sabía que todos llegábamos.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	Muy bueno porque al mismo tiempo, novelas y realitys, cosa que yo nunca vi y veo.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	Veía el programa que me gustaba y podías ver los demás después de Alvin y las ardillas, podías ver Bob Esponja y así seguirte con otro tipo de caricaturas.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	En televisión de paga y de vez en cuando en televisión abierta.
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Unos 300 pesos, es lo que yo pagaba, bueno mis papás.
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	Pues en la mayoría, ya me toco la época de la tecnología muy avanzada.

¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	A veces con mi mamá aunque se durmiera.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Posters, DVD's de algunas caricaturas, las cartas de pokemones y de Dragon Ball es lo que más me gusta, y me gustara.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Yo gastaba 100 a 200 pesos, luego me daban para gastar 100 pesos, pero trataba de ahorrar.
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	Yo en los mercados e intercambios con mis amigos y plazas.
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Si, playeras y posters
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	Mi Pikachu, ya que me gusta y me encanta esa serie y que siempre quise que fueran reales.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>

<i>¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?</i>	Yo casi ya no las veo, pero cuando tengo tiempo veo todas las caricaturas clásicas.
<i>¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?</i>	Opino que solamente son comedia absurda, que ya no tiene sentido como antes, cualquier mcosa te hacía reír y la seguía siendo pero ahora ya no tiene sentido nada
<i>¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?</i>	No, ya no tengo , mis papás ya no lo quieren pagar
<i>¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?</i>	You tube y páginas de anime y de otras caricaturas del mundo

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
6.- Laura gomez 24 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	Era algo diferente, antes ibas a buscar en los libros en la biblioteca antes no buscadas en internet, jugadas en el recreo y coleccionadas álbumes, antes no había bullying, aunque ahora los niños son más enfermos, antes eran bromas pesadas pero ahora son pesadas y hoy casi casi se matan.

<p>Establezca los aspectos que definen a los años 90?</p>	<p><u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u></p> <p>En sociedad antes estábamos mejor no había tanta violencia y todo está más fantástico, imaginativo.</p>
	<p>CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA</p>
<p>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</p>	<p>Dependen ahora más de la tecnología, antes imaginábamos más, jugábamos más. Ahora son más abiertos, pero era por la falta de tecnología y por ejemplo antes podías hacer más cosas y no te critican ahora lo haces y te critican el doble.</p>
	<p>CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA</p> <p><u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u></p>
<p>¿Qué es para usted una caricatura?</p>	<p>Es una serie que tiene una trama que se divierte y dependiendo también el gusto y de que se trate. Y si te hace reír que haga que pienses, que tengas sentimientos y depende de lo que esté pasando</p>
<p>¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué</p>	<p><u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE</u></p>

piensa de ellos?	Canal_ 5 y el 7 pasaban en caricatura eran, los más frecuentes eran Cartoon Network, Nickelodeon y Fox Kids está muy bueno que pasarán canales de caricaturas las 24 horas.
¿En qué canales de televisión abierta y restringida y se trasmitían caricaturas en los años noventa y qué piensa de ellos?	Los canales que nombre y está muy bueno que pasarán canales de caricaturas las 24 horas ya que a pesar de que pasaban diferentes caricaturas te gustaba porque era todo el día y seguías con lo mismo y ahora no.
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	Dentro de tu edad lo veía más inocente y ahora doble sentido y diferente y no se veía tanta violencia. Con esas caricaturas se puede ver un cambio de generación.
<i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i>	<u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u>
DIGIMON	Transformaciones amigos que se apoyaban y que se pone a cantar, al final recuerdo la canción era muy buena, y se trataba de salvar a Japón y el Digimon.
LABORATORIO DE DEXTER	Recuerdo a su hermana que era muy tonta y su hermano muy listo,

	enojada como describe sus inventos y tu mamá se dedicaba a limpiar.
RUGRATS	Pañales, familia, niños que se dedicaban a tener aventura imaginaban y había una niña manchada con ellos y otra que los protegía.
CABALLEROS DEL ZODIACO	Recuerdo que era la diosa y armadura de dragón que entrenaba con maestros en una cascada que se dedicaban a cuidar a la diosa, y que su cabello de la diosa era genial, y que un caballero está enamorado de la diosa.
DRAGON BALLZ	Un niño que llegó malo se convirtió en bueno y que se transformaba en mono gigante cuando veía la luna, un dragón que le pedían deseos para revivir a sus amigos y se mueren y reviven y son muy buena onda personajes, una serie de grandes valores.
<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	<p>D: Mimi por su ternura y por el color de su cabello.</p> <p>DX: Dexter, quien no quería su intelecto.</p> <p>C: Athena por cuidar a la tierra y su cabello</p> <p>D: De está seré si es muy difícil, pero mi favorito es Vegeta , lo que</p>

	te decía frases y tus frases sus insultos no cualquiera lo hacía.
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	Era la hora que estaba en mi casa para ver la tv, veías eso o las novelas y prefería las caricaturas, por lo menos me llevaban a otros lugares. Eran horarios bastante bueno para nosotros.
<i>¿Cree que estás series, tenían un interés en común?</i>	Tenían mensajes como de valores y esas cosas buenas.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Dragon Ball te enseñaba que la amistad, que siempre iba a estar ahí para los amigos a pesar de los años siempre iba a estar para apoyarte.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	Con mi hermano y amigos hablar, jugar y revivir estás hazañas.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estás series?</i>	La sala, un lugar muy cómodo para mi
<i>¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?</i>	Solo en la televisión y a veces las grababa en VHS para verlas y las reproducimos una y otra y otra vez.
<i>¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de</i>	El canal 5 era el más frecuentado, pero también de televisión de paga Cartoon Network los clásicos.

paga y abierta?	
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Si en las mañanas veía los capítulos y sus retransmisiones del día anterior.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	De lunes a viernes, regularmente unas 5 horas.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Regularmente lo veía por Goku pasaban como a las 7 o 5 pero había caricaturas previas.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	Los sábados veía las caricaturas solamente en las mañanas, pero era un día relajado ya que no había tarea como tal.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	El horario favorito de 4 en adelante ya que era el indicado para ver cualquier serie, cuando estudiaba y trabajaba, las veías.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	El indicado y sin duda el mejor, pero antes ahora no.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de	Sin duda alguna el mejor.

paga?	
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	La mayor parte de mi infancia en abierta, conforme fui creciendo descubrí la tv de paga y ahora es mía.
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Mis papás pagaban 300 a 400 pesos
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	En tv y vhs, por el que el internet aún no estaba tan fuerte.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Primero mis hermanos, y mi papá quería ver que veíamos y le gusto y se sentaba luego con nosotros.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Tengo muñecos, álbumes, posters, tarjetas, tazos, tarjetas, dibujos y muñecos algunas cosas de pokémon juguetes.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Mis papás me llegaban a dar 400 pesos al mes, y tenía que distribuir.
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos	En el mercado, mi tía compraba mis juguetes y cambiaba estampas

sobre las caricaturas de los 90s?	afuera de la escuela
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Playeras, series y peluches y a veces busco aretes.
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	El álbum de Sailor Moon que si le pasa algo me muero.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
<i>¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?</i>	No tanto, actualmente ya no me gustan, son series bobas sin valores ni cultura.
<i>¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?</i>	En general las series ya no te enseñan nada, así de simple.
<i>¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?</i>	Tengo sistema de paga plataforma, digital aparte del cable, Netflix.
<i>¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?</i>	YouTube, internet de anime y algunas plataformas de streaming.

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
7.- Jonathan Bautista 24 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	La niñez fue una época donde se veían los estudios, se veían las buenas costumbres en familia y también interesaban más por la escuela, diferentes cosas con los amigos podrías platicar, había valores hay imaginación, había muchas cosas que ahora ya no hay, había más respeto, diferencias y muchas cosas.
	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	Se nota en el cambio de los niños en los gustos en la tecnología, se dedicaba antes más tiempo jugar entre amigos y familia. Actualmente la gente se dedica más al celular y la computadora, eso es el cambio radical que ha tenido la sociedad y por ejemplo siento que se ha perdido las buenas costumbres, actualmente están más actualizados pero inútiles ya no investigamos ya no tenemos cosas imaginativas.
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
<i>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</i>	Que usamos la cabeza, más en los juguetes aplicábamos muchas

	cosas y ahorita no.
	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u>
¿Qué es para usted una caricatura?	Caricatura para mí es una forma de entretenimiento y al pasar el rato algo de aprendizaje y algo de valores un poco sobre aprender nuevas cosas.
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u> Recuerdo mucho el Canal 5 y el 7 más que nada también veía el once. Pero algunas caricaturas pero no muy famosas, el 5 era el más llamativo y popular. Rugrats, Caballeros del Zodiaco, Candy Candy, Super Campeones muchas caricaturas clásicas muy soñadas. Yu Gi Oh aunque pasarán muchas caricaturas que eran mágicas.
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	Algunas tenían sentimientos, tenían muchos personajes admirabas al personaje sus valores su personalidad, acciones que han rescatado a alguien, las canciones dedicadas a la convivencia con

	tus amigos en los recuerdos y cosas así.
<i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i>	<u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u>
DIGIMON	Casi no recuerdo pero los personajes eran geniales y algunos episodios pero la verdad platicaba con mis amigos de la escuela.
LABORATORIO DE DEXTER	Dexter recuerdo su ingenio, los inventos tan geniales y su hermana como lo molestaba, porque ella era muy loca.
RUGRATS	Carlitos era el favorito y el temeroso, la malvada era Angélica era la gandalla, me acuerdo de las aventuras de una película que habla de Carlitos.
CABALLEROS DEL ZODIACO	Recuerdo mucho de cómo usar su cosmos, sus corazones, de salvar a Grecia salvar a la diosa y se peleaban con constelaciones, gracias a eso pase un examen.
DRAGON BALLZ	Los personajes principales Goku , Bulma y Vegeta

<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	Una pregunta muy difícil por ahora te diré que todos
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	La casa de mi abuela ya que teníamos tiempo libre porque mis papás trabajan y pues nos dedicamos a ver la tv, era lo que pasaba acabamos la tarea y supuestamente eran canales para niños y era lo que te dejaban ver.
<i>¿Cree que estás series, tenían un interés en común?</i>	Personajes que normalmente transmitía era el trabajo en equipo y la amistad la familia era eso.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Era pura cultura y buenos valores, aunque también un poco de violencia.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	Con mi hermana con mi hermano y con mi primo hablábamos de esta serie
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?</i>	El lugar favorito para ver estas series era en la casa de la abuela porque mi papá trabajaba.
<i>¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?</i>	No había tanta libertad como antes, sobre todo con el internet.
<i>¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de</i>	Más que el canal 5 y 7 en las mañanas.

paga y abierta?	
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	No, éramos pobres y no teníamos ese lujo pero preferimos la transmisión normal.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	Y esa series las veía en algún horario en la tarde entre 12 y 3 de la tarde y a veces le dedica un día para ver caricaturas, o después de acabar la tarea de la semana.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Porque las veía mientras hacia la tarea.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	Aunque a veces los sábados aprovechaba para ver un poco más.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	Mi horario favorito era la 1 y las 5, ya que era llegando de la escuela.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	Era un horario bastante cómodo y sobre todo para los niños.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de	Si porque muchos ya habíamos terminado la tarea.

paga?	
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Televisión abierta no teníamos televisión de paga hasta mucho Después.
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Pues mis papás pagaban 400 pesos.
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	Solamente en televisión aun no teníamos ipad y ni laptops.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Principalmente con mi hermana pero también con un primo.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Tengo Pokémons , juguetes de Ben 10.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	20 pesos y compraba muñecos, pero los compraba directamente en los mercados
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos	En centro comerciales los veía y los compradas, y actualmente en

sobre las caricaturas de los 90s?	la frikiplaza que podemos comprar cosas
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Actualmente sigo comprando camisas bonitas y más cosas y un poco más
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	Tengo una colección de los muñecos de los 90 , ese alguien en los amazonas en la Pepsi, eran caricaturas clásicas de Huevo Kinder de las que salían en los Carlos V
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?	Actualmente seguimos viendo caricaturas y opino de las caricaturas deben tener o tengan un buen sistema.
¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?	Ya no son lo mismo y son muy parecidas a las otras, pero le metí más un poco de acción pero lo demás prefiero lo antiguo, pero quisiéramos ver algo diferente.
¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?	cable y netflix
¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?	Actualmente YouTube , plataformas DVD y el internet es lo más frecuentes utilizar estos medios, y revivir esta serie es muy bueno

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
8.- Daniel Cruz 24 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	Fue una época donde entra la industria oriental hablando sobre las caricaturas y dónde empieza más el apoyo de las caricatura y a la cultura japonesa.
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
	Viene una nueva década dónde viene cambios desde la música, las caricaturas, una nueva constitución, sociedad; cambio en la ropa y viene siendo el lenguaje, la forma del habla en el aspecto de adoptar otro tipo de idiomas o de lenguas la forma de pensar también
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
<i>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</i>	Donde se rescatan aspectos de los 80s y de los 70
	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA <u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u>

¿Qué es para usted una caricatura?	Es una forma de expresión
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<p><u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u></p> <p>La televisión abierta era el 5 , el 7 , el 11 y el 22 , en la televisión de paga era el canal 12, canal 32, 24 y bueno eran canales parecidos a los de ahorita y todavía no estaba bien asentada la televisión de ahora.</p>
¿En qué canales de televisión abierta y restringida y se transmitían caricaturas en los años noventa y qué piensa de ellos?	Canales de caricaturas en televisión de paga Cartoon Network y Nickelodeon, Discovery Kids.
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	Representar problemas sociales y como superar los mensajes era más real, presentados a la realidad para hacer una reflexión para quien lo reflejaba.
<i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>

DIGIMON	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
LABORATORIO DE DEXTER	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
RUGRATS	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
CABALLEROS DEL ZODIACO	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
DRAGON BALLZ	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	Digimon El líder(Tai), Laboratorio de Dexter era Dexter, Rugrats era Carlitos, Caballeros del Zodiaco es Milo de escorpión, de Dragon Ball Z Goku y Vegeta
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	El canal Fox Kids donde pasaban muchas caricaturas interesantes para mí y todas y todas las series en general fantásticas nos ponían a soñar e imaginar.
<i>¿Cree que estás series, tenían un interés en común?</i>	Expandir la cultura Oriental o esparcir sus culturas, sobretodo darnos a conocer cómo se vivía en otros lugares dejando un poco las caricaturas mexicanas
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	En los 90´s eran más violentas un poco más exóticos tenían mayor auge y niveles inimaginable
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en</i>	Con los amigos en esa época Dragon Ball y las caricaturas vamos a platicar de ellas a las escuelas y saliendo incluso compramos

<i>común, con amigos, familia o pareja?</i>	estampitas con muñecos para jugar.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?	En mi casa para ver esas series más Dragon Ball y Digimon en la sala donde era una belleza.
¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	La televisión de paga todavía el internet no estaba como lo tenemos en estos tiempos , el YouTube también y si había internet pero pesaba mucho ,no era como el de ahora recuerdo el ruido del internet
¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	Fox Kids era mi favorito , Canal 5 porque pasa una variedad de otros canales serie y aparte Canal 5 censuraba muchas cosas
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Yo sólo veía la televisión normal ya no veía la retransmisión ya que preferiría quedarme con el suspenso, esa era una emoción indescriptible y esa era una emoción indescriptible y sobre todo porque no sabía que iba a pasar en el capítulo siguiente y tenía que esperar un fin de semana para ver qué pasaría hasta el lunes y era una locura.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>

¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	A veces hasta 4 horas , terminando la tarea el tiempo dedicado era por el gusto
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Por el tiempo de acción y violencia pero era bastante buena y a veces resguardaban la cultura social que se vivía en México
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	En la semana, para ver caricatura era casi toda, en especial los viernes donde pasan los capítulos nuevos.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	El horario era bueno porque a veces era a partir de las 7 a 10 de la noche pasaban algunos capítulos y te mandaban a dormir porque había escuelas.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	Era el indicado (el horario), más en la tarde porque en algunas ocasiones ya no daba tiempo de ver el final.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	Algo pesado pero más que nada porque a veces pasaban caricaturas que no eran buenas para algunos niños más pequeños.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Veía muchas, ambas ya que era un manera de estar en todas la caricaturas
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Lo mejor en ese tiempo se pagaban de 100 a 200 pesos
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas	De repente las pasaban en DVD, cuando recién empezaba pues ya

en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	era un Wow tenerla, en Tepito por ejemplo encontrarás series que nunca te imaginas.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Algunas las veía solo y otras con mi primo pero rara vez.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Pues más que nada muñecos y posters de todas mis caricaturas favoritas
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Una lana ,como 300 pesos en ese tiempo
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	Tepito, no como ahora que ya puedes ir a las series te puedes ir a los mercados y plazas como la frikiplaza los puedo encontrar
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Online o internet a lo mucho compró playeras, juguetes casi ya no .
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	Favorito Digimon tengo mi Agumon, también es lo mejor de todo amo a mi blackwargreymon .Y si eso me dijo que nadie lo tocó y me gusta mucho el personaje la verdad está súper genial amo ese

	muñeco
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
<i>¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?</i>	Pero de repente las caricaturas que veo no me gusta, únicamente veo mis caricaturas clásicas.
<i>¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?</i>	Ahora ya no es lo mismo que no tiene el toque mágico imaginativo y los problemas sociales o familiares o de amistad, ahora son más de valores son demasiado infantiles una problemática sobre qué mensajes estaban mandando dentro de las caricaturas, decidieron que deberían ser más educativo y teniendo enseñanza en la propuesta que tenía.
<i>¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?</i>	Tengo claro video, Netflix y Cablevisión mejores están en la televisión se paga la televisión abierta era atrasado, super atrasado y sobretodo ponen cosas que no deberían como novelas en América medio para ver caricaturas
<i>¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?</i>	YouTube e internet es algo súper genial la verdad el doblaje original y ahora solamente nos interesa escuchar.

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
9.- Jessica Anahí Ramos 24 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	La década de los 90 fue una de las mejores en cuanto a todo lo social en televisión programa caricaturas de moda.
	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	No había tanta tecnología como ahora y el contacto era más directo, podíamos hablar entre nosotros, podíamos platicar, podíamos incluso dibujar, hacer cosas más allá. Se han perdido las costumbres con tus amigos o jugar, en la calle hay tanta violencia. Pero ahora creo que todo ha cambiado.
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
<i>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</i>	La defino como la manera más consciente más despierta más activa ahora todo se ha acabado.
	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u>

¿Qué es para usted una caricatura?	Una caricatura es una forma de entretenimiento que te llevan a otros lugares inimaginables.
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u> Canales eran el 5 y el 7 y el 11, en cable Nickelodeon, Cartoon Network, Fox Kids, Disney.
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	Qué hacían pensar más, tenían un mensaje a comparación de ahora te dan valores que daban algo, que tú podías quedar aquí a marcar diferencia, ahora nada tiene sentido.
<i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i>	<u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u>
DIGIMON	Digimon sí recuerdo sus nombres de sus personajes, opening, el final que me hizo llorar.
LABORATORIO DE DEXTER	El laboratorio de Dexter también lo recuerdo me gusta mucho hermano, me gusta mucho, quien no quisiera ser listo.
RUGRATS	Rugrats me acuerdo mucho de las aventuras de los bebés en tanta

	aventura sobre todo como se imaginaban su vida.
CABALLEROS DEL ZODIACO	Recuerdo mucho el escudo de dragón, también como hacer todo si confiabas en ti, yo siempre le echo muchas ganas y salir adelante nunca se rendían.
DRAGON BALLZ	Pues es una gran serie que aún sigue vigente y nos siguen llenando de ilusiones de querer esas esferas del dragón y pedir muchos deseos.
<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	<p>Digimon los líderes era Mac porque me gustaba cómo era como símbolo de la amistad.</p> <p>El personaje favorito ya que me gustaba su ingenio para crear cosas y como su hermana lo molestaba.</p> <p>Rugrats: Tommy porque era el líder y el dirigía todo.</p> <p>Seiya ya que él era el que siempre daba la cara por todos sus amigos.</p> <p>Dragon Ball Z: es Goku porque él come mucho y aparte es muy fuerte y nunca se rinde y siempre defiende a sus amigos.</p>
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las</i>	Por qué me llamaban la atención y me hacían reír, las veía después

<i>series de los años 90s?</i>	de hacer la tarea, tenía que echarle ganas.
<i>¿Cree que estas series, tenían un interés en común?</i>	Sí, en cuanto a las enseñanzas, el laboratorio de Dexter era Dinámico que hacía pensar ideas interesantes con la Ciencia por las cosas; Dragon Ball era un unión entre los amigos y cómo defenderse de las cosas y el respeto entre todos.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Los Personajes, sonará tonto lo que voy a decir pero eran más reales a pesar de que en un dibujo animados enseñaban cosas que verdaderamente vale la pena ir a vivir, ellos (dibujos de ahora) que son más superficiales imágenes no tenían interés común en esta serie los Caballeros del Zodiaco.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	Las veía con mi familia con mi hermano era la única serie que gustaba mi papá le gustaba de vez en cuando.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?</i>	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
<i>¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?</i>	Para ver esa serie era en la sala acostada con mi perro y nadie me molestaba.
<i>¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?</i>	Era el canal 5, Nickelodeon y Cartoon Network eran los mejores y tienen mucho contenido.

<p>¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?</p>	<p>Y en el caso de los canales de paga sólo veía las retransmisiones, veía las transmisión ya que si no lo veías no eras nadie al otro día, no podías platicar y no eras nadie.</p>
	<p><u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u></p>
<p><i>¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?</i></p>	<p>De 4 a 8 horas más o menos, ya casi las 9 horas.</p>
<p>¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?</p>	<p>Todos los días veía caricaturas porque pasaba un rato agradable, Igual me divertí mucho.</p>
<p>¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?</p>	<p>Los sábados desde que me paraba hasta como las 4 de la tarde, yo veía muchas caricaturas.</p>
<p>¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?</p>	<p>Aunque mi horario favorito después de la escuela o estaba de vacaciones de 12 a 4pm, en caricatura que me gustaban y podría seguir viéndolas todavía me gustan.</p>
<p>¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?</p>	<p>El horario de la tarde noche era muy bueno, acabando la tarea podía seguir viendo caricaturas. Ese era el horario perfecto para ver caricaturas.</p>
<p>¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de</p>	<p>Era el indicado para todos los que éramos pequeños y había un segmento para los más pequeños, después iba aumentando la categoría. Al final Dragon Ball o Caballeros del Zodiaco, eran las</p>

paga?	buenas caricaturas.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Pues más en televisión abierta, ya que la televisión era un lujo que no todos podíamos tener.
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	\$200 , \$250 o \$300 pesos
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	Más en la televisión de paga y a veces cuando teníamos tiempo pues ya empezaba el DVD y podíamos verla en ese formato.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Las veía acompañado con mis primos, jugábamos acabando las caricaturas y muchas de estas series.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Muñecos y posters que me gustan, hasta la fecha los sigo comprando y me gustan mucho, yo tengo un Pikachu que tengo en mi casa.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Por ejemplo antes gastaba como 50 pesos por un objeto.

¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	En los lugares donde yo compraba estos eran los Tianguis en los mercados o plazas
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Sigo comprando productos, playeras, gorras, llaveros tengo una playera que tiene marcado mi lugar favorito (Japón).
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	Playera Rugrats es de Carlitos ,yo la valoro mucho
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?	Sí la verdad ya no me gustan mucho porque su tematización hacen reales superficiales y las historias son muy forzadas.
¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?	Lo mismo no son reales salen como personajes muy feos y hacen pensar a los niños de ahora de una forma muy tonta, un buen chiste no les puede afectar y exhibicionista como que deben de tener sexo.
¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?	Televisión de paga para ver las caricaturas.
¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?	Ocupó el internet para ver las caricaturas e imágenes.

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
10.- Jonathan Obando 24 años	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	La década de los 90s fue para mí lo mejor y con ello vivimos muchas cosas; antes había más moral, más valores. Simplemente la mejor época para mí
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
	Había más atención familiar, había menos violencia que ahora y menos gente pobre; la generación de los años 90 es la mejor.
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?	Hablar con de muchas etapas durante nuestro crecimiento y siempre había valores en la convivencia familiar, podíamos salir no había tanta cosa y nosotros éramos lo mejor del mundo había mucha suerte y muchas modas.

	<p>CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA</p> <p><u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u></p>
¿Qué es para usted una caricatura?	La caricatura es una expresión artística, que tenía moralejas para niños para adultos y nos ponen a pensar e imaginar el cómo podríamos utilizar sus enseñanzas.
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<p><u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u></p> <p>Estaba Canal 5 era muy bueno, pasaban caricaturas que son poco viejas y nuevas. Cartoon Network era el mejor, pasaban caricaturas las 24 horas del día, los canales en televisión abierta las caricaturas eran retrasadas, entonces por ejemplo Cartoon Network y Nickelodeon había mucha programación, entonces era un lujo ver esos canales para esa época y nos adelantamos mucho.</p>
¿En qué canales de televisión abierta y restringida y se transmitían caricaturas en los años noventa y qué piensa de ellos?	En esos canales pasaban, Don gato en Cartoon Network, Canal 5 Dragon Ball Z , inspector Gadget, también los Súper Campeones El Chavo del 8 .Me acuerdo en Cartoon Network pasaban Johnny Bravo, la vaca y el pollito, las chica superpoderosa, soy la comadreja , y Coraje el perro cobarde.

<p>¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?</p>	<p>Pues tenían mucha enseñanza, mucho valor, eran poco violentas y las que había violencia era justificada, por ejemplo defender al mundo, proteger a alguien, era cuando se defendían, pero nunca la ciudad, nunca me caes gordo y llegaba a matar, salvar el mundo era ser “Héroes” y siempre al final recordar las buenas cosas que habían pasado sobre los episodios.</p>
<p><i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i></p>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>
<p>DIGIMON</p>	<p>Digimon recuerdo crear animales que estaban dentro del internet y hacían cosas sobre todo eran amigos, tenían muchos valores pero me gustaba mucho.</p>
<p>LABORATORIO DE DEXTER</p>	<p>Era un changuito que imita las cosas para proteger a la tierra, a Dexter y a su único rival, su hermana y su archienemigo cerebro.</p>
<p>RUGRATS</p>	<p>Eran las travesuras que tenían los niños y sobre todo cuando imaginaban tener aventuras, me gustaba mucho.</p>
<p>CABALLEROS DEL ZODIACO</p>	<p>Cómo pelearon contra los dioses para defender a su diosa Athena y al mundo contra otros caballeros malos, pero siempre eran poderes</p>

	para defender a alguien más.
DRAGON BALLZ	Era un niño que se golpeó la cabeza, se le olvidó ser malo, y paso a ser muy bueno. Al fin de cuentas un superhéroe de la tierra en el que todos seguimos queriendo que sea real y quiero pensar qué es un personaje real.
<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	<p>Digimon todos en general tengo uno parecido con uno de los personajes.</p> <p>Dexter era mi favorito, creativo e inteligente, lo envidiaba.</p> <p>Era Carlitos porque era el personaje secundario, nunca figuraba, pero siempre era como el importante, a veces sacaba el valor y a veces era el que salva la historia.</p> <p>Me gustaba más que nada en el mundo, un caballero que sale en la saga de hades que trae dos cabezas, a mí me gustaba mucho porque esa armadura era genial las frases que decía y su poder de destrucción que me llaman mucho la atención era Hércules de pentagrama y su imagen más que nada era muy grande y sería muy poderoso.</p> <p>El que más me gustaba es Piccollo, siempre como le corta un brazo</p>

	y lo puede sacar de nuevo, él era muy inteligente y cuando no podía ganar no se metía era inteligente, me gustaba que analizaba la situación.
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	La mayoría de las series las veía porque estaban en la época y aparte estaba chavo; me gustaba ver ese tipo de cosas, la verdad era la moda, antes ahora solo hay malas series.
<i>¿Cree que estas series, tenían un interés en común?</i>	Crear personas de buena base con algunos valores buenos, algo para superar nosotros por ejemplo.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Las caricaturas de antes eran creativas tenían objetivos que cumplían en las caricaturas, tú eres parte de la historia (las series).
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	Solo, no tenía interés con nadie, mis hermanos eran muy pequeños pero no les llamaban la atención, pero más adelante las disfrutábamos juntos pero ya no era lo mismo.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?</i>	Era en mi casa y en mi cuarto.
<i>¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?</i>	Sólo en la tv, antes no había internet era un lujo que en ese momento iba empezando y muy lento.

¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	La verdad te voy a decir que todos, me gustaba ver muchas caricaturas.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Si el capítulo era muy bueno si, si no ni lo toca de nuevo.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	A las 6 de la tarde pasaban como las mejores series, después el Chavo del 8 y pues la verdad a mí me gustaba mucho ver series.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	El horario de 7 a 10 de la noche no me gustaba mucho, porque me gusta ver las caricaturas igual creo.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de los 90s?	Los viernes será el día en que yo más veía las caricaturas, porque no había escuela al otro día y casi diario.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	Eran de 6 a 10 de la noche, el horario estaba súper bien por que tu mamá está viendo las novelas y yo ya había acabado la tarea y veía las caricaturas.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	El horario era el indicado.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de	En la televisión abierta por que luego pasan películas y me aburría, entonces prefería ver caricaturas la ventaja de los canales de

paga?	televisión de paga eran que estaban las 24 horas, pueden pasar cualquier caricatura y podrías cambiarle y no te aburrías ya después tuve Cablevisión.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Tengo playeras, muñecos y posters, que es lo que más me gusta.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Mis papás me daban dinero, por ejemplo 100 o 150 pesos.

¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	En Internet , ya de grande o a veces en los mercados o en las Plazas, tarjetitas en las mañanas a fuera de la escuela y esos productos.
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Ya que soy un poco más grande y vengo a la plaza, compró un objeto favorito
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	Toda la serie de los Thundercats y algunos discos de Digimon.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?	Porque ya no me llaman la atención únicamente de los 90's.
¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?	Ejemplo de caricaturas que son muy violentas y no tienen sentido; entonces los niños ya no están viendo, ya no crecen con la misma infancia y con la misma imagen para para pensar ahora todo es humo más tecnológico, ya no piensan.
¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?	Ya tengo Cablevisión para ver series de paga y tengo otro medio digital para ver esas caricaturas.
¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?	A veces así aburrido veo YouTube o en páginas de streaming donde pasan caricaturas.

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
11.- Brenda Menezes Rendon 17	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
<i>¿Qué fue para usted la década de los años noventa?</i>	Época divertida mi niñez y todo lo que soy ahora, así de simple.
	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	Es llevar alguna enseñanza de crecimiento, antes era más divertido, teníamos mejores pensamientos, los valores en las caricaturas de los 90's donde cobró vida todo.
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
<i>¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?</i>	Mejor que ahora, antes teníamos las habilidades, ahora todo está muerto, la tecnología los está matando y es lo mejor que ha pasado.
	CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA

	<u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u>
¿Qué es para usted una caricatura?	Es un momento de llegar a otro mundo, imaginar cosas, creer en ellos y seguir pensando qué era lo más importante de las caricaturas, teoría de la diferencia era para niños entretenidos y no había violencia.
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u> Canal 5 y canal 7, me acuerdo que había esos canales, que veíamos mucho Cartoon Network y por ejemplo estaba el Canal 11 que también pasaron caricaturas pero nada que ver con las que pasaban en los otros canales. Yo veía las caricaturas en el Canal 5 y 7 características caricaturas que no tenían tanta violencia y era más moderada.
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	Eran mejores los personajes que los de ahora, la trama era buena la música era buena, ya que eran para niños y las de ahora son como para para grandes pero se las dan a los niños, antes se tenían otros personajes de diferentes colores , diferente ropa y ahora sí está guapo , en la mente para que llame la atención a los

	niños.
<i>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</i>	<u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u>
DIGIMON	Los Digimon y la música lo que más me gusta y los digimons todos, todos eran geniales.
LABORATORIO DE DEXTER	Me acuerdo mucho de su hermana, me gustan mucho sus ojos, su cabello y como era muy buena bailarina de ballet, me gusta mucho por eso yo quería aprender baile.
RUGRATS	Me acuerdo de Carlitos que era el niño más tímido, ha vivido de todo y me da risa porque le pasaba cada cosa, pero a mí me parecía como el mejor personaje Carlitos , Angélica me caía mal por cómo trataba a los bebés.
CABALLEROS DEL ZODIACO	Los Caballeros del Zodiaco me acuerdo mucho de Pegaso y de la diosa Atenas y su romance prohibido.
DRAGON BALLZ	Yo me acuerdo mucho de Goku el mono de los cabellos parados, ya

	que no me gustaba mucho que diga esas caricaturas para niños, me gustaba porque después me enteré que salió, la nieta de Goku. Será tonto pero yo quería ser como la nieta de Goku.
<i>¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?</i>	Goku, yo quería que el fuera mi abuelito.
<i>¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?</i>	Entretenerme porque iba a la escuela, luego uno tenía que ponerse hacer la tarea y cuando se te iba el tiempo, pasaban muchas caricaturas, yo acababa de ver la televisión.
<i>¿Cree que estas series, tenían un interés en común?</i>	Entretenernos y enseñarnos valores de la mejor manera y nunca rendirnos.
<i>¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?</i>	Es mucha violencia y antes eran más pacíficos y todo pero ahora son más violentas. Ahora antes los personajes eran más divertidos e inocentes ilusión por algo en común ahora son muy agresivos por cualquier cosa.
<i>¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?</i>	Un primo con el cual también hace ya mucho tiempo las veía , cuando venía con la duda de quién los personajes investigaba las caricaturas.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas</i>	En la sala, en el sillón, acostada sola y no quería que nadie me

series?	molestara porque el momento único para mí.
¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	Las veía en la televisión por cable.
¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	EL 5 era mi canal favorito y Cartoon Network porque siempre pasaban caricaturas las 24 horas y aparte que antes teníamos sistemas de cable, ahora ya no.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Ver la transmisión normal porque siempre me gustaba el misterio, no saber qué iba a pasar el día de mañana.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
<i>¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?</i>	Como 4 horas al día y a veces me extendía por 6 horas, cuando mi papá y mi mamá me dan permiso.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	El tiempo que fuera posible porque no tenía nada más, siempre miraba caricaturas.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	Los viernes era el día más común para mí, no había tarea y podía estar tranquila.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	De las 3 de la tarde hasta las 8 de la noche, ahora ya no ponen caricaturas, ponen en películas series y cosas feas la verdad.

¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran transmitidas estas caricaturas?	El horario que las pasaban y cuando estaba uno comiendo, a mí me gusta mucho.
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	Claro eran en la mañana para los niños que estaban en la tarde en la escuela, después en la tarde para los que vamos a la mañana yo siempre tenía una oportunidad.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Si en cablevisión y por tv abierta
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	Antes pagábamos por cable de 200 a 300 pesos
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	En algunos VHS y algunos DVDs.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	Las caricaturas las veía sola o con mi prima, mi mamá que me acompañaba a veces a ver la televisión.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Si tengo posters y mi mamá por ejemplo me presume los de Candy Candy.
	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener	Como de 5 a 30 pesos afuera de la escuela, muñequitos que venían

algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	en tarjetas y algunas pulseras.
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	En las escuelas, en plaza o en los mercados.
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Sigo consumiendo productos. Tengo un muñequito que me gusta mucho porque brilla en la oscuridad y tengo el DVD.
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	La película de los Rugrats en París que me gusta mucho.
	CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?	Siempre y cuando venga mi primo y me envíe las caricaturas pero las actuales
¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?	Como que no tiene chiste para mí, son tontas y aburridas.
¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?	Ya no tengo sistema de cable
¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?	Tengo internet y puedo verlas en YouTube, las caricaturas de antes eran mejor que las de ahora.

ENTREVISTADO/EDAD	NOMBRE DE LA CATEGORÍA:
12.-María Fernanda González 20	CATEGORIA 1: CONTEXTO DE LAS CARICATURAS EN LOS AÑOS NOVENTA
	<u>TEMA 1. CONCEPTO QUE TIENE SOBRE LOS AÑOS 90.</u>
¿Qué fue para usted la década de los años noventa?	La década de los 90's fue una buena época, pasaban mejores caricaturas que ahora, de acuerdo a la tecnología nosotros pensabamos estar con los amigos, jugar y ahora están en la computadora sin pensar con la imaginación. Y antes salías a la calle jugabas y así se divertían, ahora recién está jugando Candy Crush o están en Facebook.
	<u>TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DE LOS AÑOS 90.</u>
Establezca los aspectos que definen a los años 90?	Por ejemplo de la televisión antes pasaban cosas más para niños juguetes, comida, parques y ahora pasan comerciales y cosas que son para adultos y los niños ya quieren en ésta épocas celulares, carros, ropa para mujeres.
	CATEGORÍA II: GENERACIONES DE LOS AÑOS NOVENTA
¿Cómo define a la generación nacida en los años noventa?	Lo mejor que jamás se repetirá.

	<p>CATEGORÍA III: CARICATURAS DE LOS AÑOS NOVENTA</p> <p><u>TEMA 1. CONCEPTO DE CARICATURA.</u></p>
¿Qué es para usted una caricatura?	Tiene muchos personajes, inclusive antes jugabas a que tú eras ese personaje, te sentías identificado, quería ser como él y por ejemplo había violencia que generaba violencia de justificar, pero justificabas el “porqué”.
¿Cuáles eran los canales de televisión abierta y restringida que había en los años noventa y qué piensa de ellos?	<p><u>TEMA 2. CANALES DE TELEVISIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS</u></p> <p>4 canales de televisión estaba el canal 5, el 7, Cartoon Network y Fox Kids, yo veía mucho las caricaturas de Cartoon, la vaca y el Pollito, Jhonny Bravo, Las Chicas Super Poderosas.</p>
¿Qué características tenían las caricaturas que se transmitían en los canales de televisión abierta y restringida en los años 90 y qué piensa de ellas?	El género en el que se transmitía era únicamente para público infantil, ahora te pasan cosas como para más gente, más grandes. Eran de fantasía y de acuerdo a la edad de niños de 7 años de edad. Por ejemplo antes podría ser cualquiera un niño gordito pelón chaparrito y ahora de repente todos quieren ser guapos

<p>Recuerda usted las siguientes caricaturas (trama, personajes, openigs, frases, etc.)</p>	<p><u>TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DE LAS CARICATURAS DE LOS AÑOSNOVENTA (TRANSMISIÓN, TEMAS, PERSONAJES, HISTORIAS Y SITUACIONES).</u></p>
<p>DIGIMON</p>	<p>Piedras, dragones y Dinosaurios, pescados plantas computadora y yo quería estar ahí el Digimundo.</p>
<p>LABORATORIO DE DEXTER</p>	<p>Me acuerdo mucho de vivir muchas travesuras a su hermano y su hermana; un súper Genio y me gustaba mucho, la verdad me gustan mucho y aviones.</p>
<p>RUGRATS</p>	<p>Se me hacen muy tiernas, Tommy se sale del corral y tiene muchas aventuras, su mejor amigo Carlitos unos gemelos que se ponían lodo, lombrices, me recuerda a mi niñez.</p>
<p>CABALLEROS DEL ZODIACO</p>	<p>Mi Caballero favorito era Milo ya que era mi serie favorita, contaba la historia de diferentes dioses que tenían caballeros y los principales defendían a los Caballeros de Atenas y su romance prohibido.</p>
<p>DRAGON BALLZ</p>	<p>A mí me gusta mucho, pero Goku me gusta más, su esposa me gustaba porque a pesar de que Goku era el ser más poderoso del universo, la única mujer que lo hacía ponerse nervioso era ella o</p>

	hacía que quisiera trabajar o qué no fuera a entrenar.
¿Podría decir cuál era su personaje favorito? ¿Por qué?	Difícil pregunta por lo cual diré que todos
¿Podría decir el motivo, por el cual empezó a ver las series de los años 90s?	Vivo para ver series, porque cuando te pones a ver caricaturas, canales repetidos o programas repetidos, aparte llegaba de la escuela y te puedes hacer eso la verdad el interés público y dejar una enseñanza.
¿Cree que estas series, tenían un interés en común?	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
¿Qué opinión puede darnos sobre los personajes de las caricaturas?	(la respuesta se dio mediante otra pregunta)
¿De las series mencionadas, tenía algún interés en común, con amigos, familia o pareja?	Al principio mi mamá no le gustaban las caricaturas, ni a mis hermanos, ni a mi papá, pero ya después que veían que estaba muy entretenida me acompañaban, para ver qué era lo que yo estaba viendo y ya después me dejaba verla.
	<u>TEMA 4. LUGAR DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (SITIOS PRESENCIALES Y CANALES DE TELEVISIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuál era el lugar que usted elegía para ver estas series?	Era mi cuarto y a veces lo comparto mi lugar especial.
¿Veía las series en la tv, o en algún otro medio digital?	Series de televisión en tv, ya que antes no estaba el DVD y ni el internet, mis canales favoritos de TV de paga Fox Kids y Cartoon.

¿Qué canales eran los frecuentados, para ver las caricaturas de los 90s, tanto canales de televisión de paga y abierta?	Quando vamos a casa de mi tía, mi canal favorito de televisión de paga era Cartoon Network y Fox Kids, aunque es una pena que varios canales han desaparecido, llenándolos con contenido basura cuando eran tradición.
¿En el caso de retransmisiones, usted las veía o solo la transmisión normal?	Ya no veía las retransmisiones, porque yo quería seguir con la magia de la serie.
	<u>TEMA 5. TIEMPO DE CONSUMO DE LAS CARICATURAS (DIA, HORA Y DURACIÓN Y PUNTO DE VISTA SOBRE ELLO).</u>
¿Cuánto tiempo dedicaba a ver las caricaturas y en que horario?	Yo veía las caricaturas después de la escuela, después de hacer la tarea ya que era el mejor momento y ya nadie me ofrece nada para ver, soy millonario cuando veo mi serie favorita también para ver caricaturas.
¿Explicar brevemente el porqué del tiempo dedicado a las caricaturas?	Desde las 4 de la tarde, porque ya era comiendo y un poco de tarea, pero solamente una caricatura después todas, cuando acababas dedicabas tiempo a las caricaturas .Disfrutaba un buen momento.
¿Qué día de la semana era el que usted dedicaba más tiempo para ver las caricaturas de la época de lo 90s?	Le dedicas más tiempo en sábados y domingos, a veces no salíamos, pero me dejaban en casa sola, porque yo quería ver caricaturas.
¿Para usted cuál era el horario favorito para ver la caricatura de su elección?	Después de las 4 de la tarde, era la mejor programación.
¿Qué opinión tiene sobre el horario en que eran	Era bueno porque era todo el día, muy una buena época.

transmitidas estas caricaturas?	
¿Cree que el horario de transmisión de las caricaturas, eran los indicados para tv abierta o de paga?	En la mañana y tarde noche, ya en canales abiertos en solamente en las tardes.
	CATEGORIA IV. MEDIO DEL CONSUMO DE LAS CARICATURAS TRANSMITIDAS EN LA EPOCA DE LOS 90S
¿Usted veía las caricaturas de la época de los 90s en algún sistema de paga o tan sólo en tv abierta?	Ya únicamente en televisión abierta.
¿Cuánto era lo que usted pagaba por ese servicio?	De 100 a 200 pesos era lo que pagaban mis papas.
¿Las caricaturas de la época de los 90s, eran vistas en la televisión, en internet, Dvd, etc.?	Las caricaturas de los 90s eran vistas en televisión, internet (aunque era un privilegio) en VHS.
¿Estás caricaturas las veía, acompañado de alguien (amigos, hermanos, padres, solo)?	La película de Pokémon me gusta mucho, las películas de esas caricaturas las seguía con mis primos.
	CATEGORIA V. OBJETOS Y PRODUCTOS DE LAS CARICATURAS DE LOS 90s
¿Posee usted algún objeto de las caricaturas de los 90s (muñecos, dibujos, posters, Dvd, etc.)?	Tengo puros posters, mi muñeco favorito, tengo todas las armaduras de los Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon y Sakura Card Captor.

	<u>TEMA 1. LUGARES PARA OBTENER LOS OBJETOS DE LA SCARICATURAS DE LOS 90s</u>
¿Cuánto era lo que usted pagaba para poder obtener algunos de estos productos u objetos de las caricaturas de los 90s?	Antes los objetos no eran tan caros como ahora, en la actualidad podrías conseguir cosas de cualquier precio, pero ahora como ya es un lujo tienes que pagar mucho dinero, en cualquier lado se pueden conseguir cosas, yo pagaba menos de 50 pesos.
¿En qué lugar usted conseguía este tipo de objetos sobre las caricaturas de los 90s?	Ahora hay plazas o lugares especializados donde se pueden comprar.
¿Actualmente usted sigue consumiendo alguno de estos productos?	Actualmente sigo comprando muchas cosa, series, playeras portalibros, cómics, dibujos, cuadernos, figuritas de acción, tengo favoritos.
¿De los productos u objetos mencionados, tiene alguno de su preferencia? ¿Por qué?	Por ejemplo mi figura de Los caballeros del zodiaco es original.
	<u>CATEGORIA VI. CONSUMO ACTUAL DE LAS CARICATURAS</u> <u>TEMA 1. LA ACTUALIDAD DE LA CARICATURA</u>
¿Usted sigue viendo caricaturas y qué opinan de ellas?	Sigo viendo caricaturas en la actualidad pero de los 90s, únicamente si los veo por el internet.
¿Qué opinión tiene sobre las caricaturas actualmente?	Las caricaturas de hora no me gusta , simplemente las caricaturas de ahora y te quieren vender, solo no quieren entretener y dar valores, lamentablemente ha algunos así les gusta ,pero bueno ya son gustos de otra generación totalmente diferente, las caricaturas de los 90s siempre seguirán siendo algo único, porque nos llevarn a

	imaginar y ha crear cosas.
¿Actualmente, cuenta con algún sistema de paga para ver estas caricaturas?	Sistema de paga Cablevisión.
¿Utiliza algún otro medio para poder ver estas caricaturas?	Utilizó YouTube para ver series y diferentes páginas diferentes páginas de streaming en el celular o en el iPad.

Bibliografía

- Akira Toriyama (2015). Dragon Ball . Panini Manga
- Bourdieu Pierre (1996). Sobre la televisión .Barcelona. Anagrama
- Bourdieu Pierre (1998). La distinción: Criterios y bases sociales del gusto. Taurus
- Florence Toussaint.(1998). Televisión sin fronteras. Siglo XXI. México
- Gregorio Rodríguez Gómez (1996). Metodología de la investigación cualitativa. España: Granada. Edición Alijebe
- García Canclini Néstor (1995). Consumidores y Ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización. Grijalbo
- García Canclini Néstor (1999). El consumo cultural: una propuesta teórica. Bogotá.
- Guillermo Sunkel (2006) El consumo cultural en América Latina: Construcción teórica y líneas de investigación. Bogotá. Convenio Andrés Bello.
- García Canclini Néstor (1989).Culturas Híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México. Grijalbo
- García Canclini Néstor (1993). El consumo cultural en México. México. CONACULTA.
- Guiraud Pierre (1971). La semiología. Argentina. Siglo XXI.
- INEGI (1993). Los niños en México: XI Censo general de población y vivienda 1990.INEGI
- Lev Vygotsky, L. S. (1985). Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires. Pléyade
- Mauger, G (1990) .Unidad y diversidad de la juventud .OFAJ. Vaucresson

Mejía Prieto Jorge (1986). Historia de la Radio y TV. México, Editorial México vivo.

Sergio Cámara (2005). El dibujo animado. España: Barcelona. Editorial Estampa

Stake, R. E. (1999). Investigación con estudio de casos. Madrid .Morata

Preston Blair (1994). Cartoon Animation. EUA

Pérez Serrano (1994) Investigación Cualitativa. España. Muralla

Internet

“Cultura....Definiciones”(http://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/Cesop/Comisiones/d_cultura.htm)

“Mapamental:

GarcíaCancliniNéstor”(https://www.mindomo.com/es/mindmap/consumo-cultural-6b3b8342b95a4def9cbbcbbae5d3b6dda)

Teoría del Constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría de Jean Piaget.

(PDF,http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTR UCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20COMPARA CI%C3%93N%20CON%20LA%20TEORIA%20JEAN%20PIAGET.pdf)

“Efiates. Un blogs sobre las lecturas contemporáneas de las lecturas contemporáneas de la democracia ateniense”

(http://sociologyofphilosophy.blogspot.mx/2011/01/la-teoria-de-las-generaciones-ortega-y.html)

“La televisión de los noventas”

http://www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/panam/Toussain.pdf

“Trabajo infantil”

http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/historicos/2104/702825491543/702825491543_6.pdf

“Dibujos animados antecedentes, historia y más”.

(<http://dibujosanimadosantecedentes.blogspot.mx/>)

“Taller: Modelo Actancial de Greimas” (<http://elautor.blogspot.mx/2012/09/taller-modelo-actancial-de-greimas.html>)

“Breve historia de la televisión “ (<http://www.quo.es/tecnologia/breve-historia-de-la-television>)

“A Big Child Ministry .Historia Cronológica de la televisión”

(<https://abigchild.wordpress.com/2009/09/08/historia-cronologica-de-la-television/>)

“Recuento de algunos hechos que sucedieron en México en la década de los noventa.”(http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/mexico/contenidos/recursos/revista/2_1.htm)

“Año 1990” (https://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1990)

“Dragon Ball oficial”(<http://www.dragonballofficial.com>)

“Universo saint seiya” (<http://universosaintseiya.com/>)

“Digimon Adventure” (http://es.digimon.wikia.com/wiki/Digimon_Adventure)

“Canal 5” (<http://www.televisa.com/canal5/>)

Aventuras en Pañales- (<https://es.wikipedia.org/wiki/Rugrats>)

“Cartoon network” <http://www.cartoonnetwork.com.mx/informacion-de-marcas-registradas>

Laboratorio de Dexter -<http://www.cartoonnetwork.es/show/el-laboratorio-de-dexter>

Videos

“La historia de Fox Kids”(26 de octubre del 2016). You tube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Z0LvTSgO6w0>

“¿Lo recuerdas? Cartoon Cartoons”. (26 de octubre del 2016). You tube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Z0-a0JYKlic>

“La historia de cartoon network”. (9 de Julio del 2013).You Tube.

<https://www.youtube.com/watch?v=IC-mdwp5snU>

Nickelodeon: desde sus inicios, era dorada, masacre y actual decadencia.(6 de Diciembre del 2012).You Tube. <https://www.youtube.com/watch?v=hdMHeK88zSw>