



**UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
CLAVE 8793-24

**“DISEÑO DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN SOBRE  
ANIMACIÓN JAPONESA DIRIGIDO A JÓVENES.”**

**TESINA**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA:  
**CLAUDIA EUGENIA RODRÍGUEZ AGUILAR**

ASESOR:  
**LIC. ELISEO VALLE CARRERA**

CELAYA, GTO.

OCTUBRE 2013



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.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, por brindarme la oportunidad de vivir y llevar a cabo este proyecto, por permitirme disfrutar cada momento de mi vida y guiarme por el camino que ha trazado para mí.

A mis padres por formar parte de mi vida y apoyarme en todo lo que me he propuesto.

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo la supervisión del Lic. Eliseo Valle Carrera y la Lic. Elba Navarro Aguilar, a quienes me gustaría expresar mi más profundo agradecimiento, por hacer posible la realización de esta tesina.

Además de agradecer por su paciencia, tiempo y dedicación que tuvieron para que esto saliera de manera exitosa.

Gracias por su apoyo, por ser parte de la columna vertebral de mi tesis.

# ÍNDICE

## Introducción

### **CAPÍTULO I ANTECEDENTES DE LA TELEVISIÓN**

1.1	Orígenes y desarrollo de la televisión mundial.	1
1.2	Breve historia de la televisión en México.	4
1.3	Características de la televisión.	7
1.4	La televisión como fuente de entretenimiento común.	9
1.4.1	Televisión de entretenimiento.	11
1.4.2	La televisión de Entretenimiento en México.	12
1.4.3	Características del entretenimiento en la televisión.	13
1.4.4	Géneros de programación en la televisión.	14

### **CAPÍTULO II ORÍGENES Y EVOLUCIÓN DEL ANIME**

2.1	¿Qué es el Anime? Origen y desarrollo	17
2.2	La razón política y social del Anime.	20
2.3	Records y Características del Anime.	21
2.4	La evolución e invasión del Anime.	23
2.5	Géneros dentro del Anime.	24
2.6	El Anime en México.	27

### **CAPÍTULO III INVESTIGACIÓN DE MERCADO.**

3.1	La entrevista	31
3.2	La encuesta	35
3.3	Resultados	37

## **CAPÍTULO IV DISEÑO DEL PROYECTO TELEVISIVO.**

4.1	Preproducción	45
4.1.1	Nombre y logotipo del programa	45
4.1.2	Slogan	49
4.1.3	Duración	49
4.1.4	Día y hora de duración	49
4.1.5	Canal de transmisión	49
4.1.6	Conductores	51
4.1.7	Vestuario	51
4.1.8	Secciones	54
4.1.9	Diseño de escenografía/set	56
4.1.10	Atributos auditivos	60
4.1.11	Diseño de la producción/ presupuesto del programa	61
4.2	Producción	65
4.3	Post-producción	76

**Conclusión**

**Anexos**

**Bibliografía**

# INTRODUCCIÓN

Existen muchos programas de televisión dirigido a los niños y a los adultos, pero muy pocos para el sector de los jóvenes, en México no se tiene una variación de programas, se ha perdido la originalidad y calidad en la creación de programas, además la competencia que tienen actualmente televisa y tv azteca solo recae en tratar de ofrecer lo mismo (telenovelas, programas de revista, programas musicales, reality shows).

En México hay diversos grupos urbanos que han aumentado a lo largo de 10 años, uno de ellos que se encuentra dentro del sector de los jóvenes, los amantes de la cultura japonesa, el anime y el manga, se les denomina "Otaku" y de ahí parto para proponer el diseño de un programa dirigido a los jóvenes que gustan del anime, manga y la cultura japonesa

Un programa en el que los jóvenes puedan entretenerse, identificarse, opinar, participar e incluso educar.

Un programa que ofrezca originalidad y dinamismo a través de sus emisiones que acerque a este sector y ¿por qué no? a otros jóvenes, niños y adultos que lo vean.

Es por eso que ésta tesina estará compuesta de cuatro capítulos, en los cuales, los dos primeros estarán destinados al marco histórico y marco teórico, abarcarán los orígenes, evolución y masificación de la televisión y la animación japonesa, hasta llegar a la actualidad y el auge que se tiene en México, sin dejar de lado otros factores importantes como géneros y características distintivas de estos temas.

El tercer capítulo será la clave del proyecto, pues en éste se realizará una investigación de mercado para posicionar el programa de animación japonesa, se llevará a cabo por medio de técnicas cuantitativas y cualitativas que son la encuesta y la entrevista que serán aplicadas a profesionales del medio y al público.

Con base en los resultados obtenidos de la investigación, el cuarto capítulo se destinará al diseño de un programa de televisión sobre animación japonesa. Se crearán y analizarán distintos aspectos como la escaleta, diseño de escenografía/set, presupuesto, vestuario, conducción, entre otros.

Es por eso que es necesario hacer que este programa de televisión sobre animación japonesa, contribuya a los fines de auténtica comunicación por medio de la pre-producción, producción y post-producción, orientada hacia el entretenimiento, con la finalidad de atender a este sector que es la audiencia juvenil (y en específico a los jóvenes amantes de la cultura japonesa, anime y manga).

# CAPÍTULO I. ANTECEDENTES DE LA TELEVISIÓN.

## 1.1 Orígenes y desarrollo de la televisión mundial.

El presente capítulo se dará a conocer con los antecedentes. Se inicia con la historia de la televisión y la historia del anime: sus orígenes y evolución al igual que la apertura que se dio en México, se habla de las características principales que ofrece este medio, al igual que algunos conceptos que se definirán sobre el Anime, con el fin de que se comprenda y se identifique con el marco histórico.

“La televisión es uno de los más recientes resultados de la insaciable curiosidad del ser humano por lograr la reproducción gráfica del movimiento. Sus intentos cubren desde los antiguos griegos, descubridores del principio de la persistencia retiniana, pasando por los experimentos de Leonardo da Vinci hasta llegar a los diferentes tipos de linternas mágicas y demás juguetes ópticos presentes a finales del siglo XIX. Antes de inventar la televisión el hombre tuvo que adquirir conocimientos en los campos de óptica, magnetismo, astronomía, química, electrónica, y sobre todo en la fotografía y el cine.

La palabra televisión proviene del vocablo griego *tele* lejos y del latín *video* ver. Es el arte de producir instantáneamente y a distancia una imagen con su correspondiente audio transmitido en una escena real o grabada por un sistema electrónico de telecomunicación. La televisión se parece al cine ya que ambos presentan una serie de imágenes separadas: 30 cuadros por segundo en la televisión y 24 en el cine. Lo que vemos en estos medios son imágenes estáticas que nos dan la ilusión de movimiento continuo, ya que el ojo humano no puede percibir o retener la impresión de las imágenes más de una décima por segundo. Al proyectarse estas con mayor rapidez, el ojo humano las funde y ocurre la sensación de movimiento.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> CANALES RODRÍGUEZ, Macarena. “*Propuesta de programa de televisión formativo para niños: Análisis de audiencia y producción*”. Puebla. Editorial Trillas. 2003. p.8



Tras un largo periodo experimental surge la televisión a partir del siglo pasado. La historia nos indica que el primer servicio regular de la televisión se lleva a cabo en el centro Paul Nipkow de Berlín en 1935. En Noviembre de 1936, la BBC (British Broadcasting Corporation) de Londres inaugura el servicio de televisión británica. Al inicio de las transmisiones, la audiencia es escasa debido a la mínima fabricación y distribución de los receptores.<sup>2</sup>

Para Gustavo Bueno el poco desarrollo tecnológico y económico que acontecía durante aquella época repercute notablemente en el progreso de la televisión. Durante este periodo se produce un fenómeno importante: la utilización de la película cinematográfica para retransmitir la información a la televisión. Sin embargo a finales de la década de los treinta en el transcurso de la segunda guerra mundial se detiene el proceso tecnológico que hasta esos días había tenido la televisión. En esa época únicamente las emisoras alemanas y algunas estadounidenses se mantuvieron al aire.

“Paralelo a este conflicto bélico, en América se experimenta con la televisión a color. Sin embargo por la escasez de receptores, las nuevas investigaciones pasan desapercibidas. Entre 1945 y 1960 existe una clara influencia de la radio y el cine sobre el trabajo de quienes comenzaban a producir programas televisivos; estos medios nunca cerraron sus puertas. La radio ofrece programas musicales que la televisión refuerza con la presentación de artistas, que después configuraran los shows o espectáculos.”<sup>3</sup>

“Los espacios dramáticos también son tomados en cuenta por la televisión; es en este momento cuando los estudios de televisión tienen una reestructuración necesaria para el movimiento de los actores y de las cámaras. Igualmente los concursos surgen y mantienen un papel importante; todo lo que pueda llamarse

---

<sup>2</sup> AGUADED, J.I. “*Convivir con la televisión. Familia, educación y recepción televisiva*”. Barcelona. Editorial Paidós. 1999. p.56

<sup>3</sup> BUENO, Gustavo . “*Televisión: apariencia y verdad*”. España. Editorial Gedisa. 2000. p.23

espectáculo domina una gran parte de la programación. En su relación con el cine, la televisión inicia la producción de documentales, la proyección de filmes con espacios intermedios de publicidad.

En la década de los cincuenta, el área informativa poco a poco empieza a tener importancia. Sin embargo parece una etapa experimental ya que se vuelven a explotar las fórmulas de radio y cine. Para estos días, la evolución en el área informativa sigue un paso lento. La CBS (Columbia Broadcasting System) cubre un territorio americano y sus noticieros tienen una duración de 15 minutos. Paulatinamente se extienden a los 20. Ya en los años sesenta los noticieros tendrían una duración de 30 minutos.”<sup>4</sup>

“Por otro lado el primer satélite era una realidad (TELSTAR) y enlazaba a Europa con América. Los mensajes que a través de este satélite circulaban no intentaban otra cosa que superar la barrera de la distancia y rebasar las fronteras geográficas.

El crecimiento de la televisión da como resultado en los años sesenta la cobertura de las emisiones de televisión que abarcaban ya casi cien países en el globo terráqueo. Durante esta década existen dos rasgos importantes en la televisión mundial: a) se amplían los horarios de transmisión y b) los gustos de la audiencia comienzan a influir en la programación. Ya a mediados de esta década en Europa y Estados Unidos, las variedades, las telenovelas y los programas de concursos empiezan a predominar en los espacios televisivos.”<sup>5</sup>

Es importante mencionar que a partir de estos años la televisión gana mayores audiencias fijándose como un medio masivo. Es entonces cuando hay incremento masivo en el número de personas con aparatos receptores. Países

---

<sup>4</sup> BIAGI, Shirley.” *Impacto de los medios de comunicación*”. 8ª edición. México. Editorial Cengage learning. 2009. p.157

<sup>5</sup> Ídem

como Inglaterra, Holanda, Canadá, pero sobre todo Estados Unidos, estuvieron a la cabeza en cuanto al número de espectadores.

## 1.2 Breve historia de la televisión en México.

Después de haber descrito la historia global del origen y desarrollo de la televisión, este apartado se centrará particularmente en la historia y evolución que tuvo la televisión en México.

“La historia de la televisión mexicana se inició en 1946, fecha en que se inaugura la primera estación experimental XEIGC, con la transmisión de un programa artístico, a cargo del ingeniero Guillermo González Camarena. Durante dos años fue la primera estación en difundir su programación de dos horas cada sábado y sólo en la ciudad de México.

En 1952 la apertura del canal 5 XHGC, cuya concesión de Guillermo González Camarena, no se hizo esperar. Más adelante, mediante la unión de los tres canales de televisión, fue creado el consejo de Telesistema Mexicano, S.A. el cual tuvo el propósito de formar una estructura más sólida para la industria, con mayores posibilidades de servicio y expansión.”<sup>6</sup>

“A partir de 1955 se comenzó a enviar la señal a provincia, instalando re transmisoras mientras se formaban las televisoras locales. Al mismo tiempo varias televisoras de provincia se organizaron para crear una empresa en común, la cual se llamo Tele Cadena Mexicano, contaba con los canales: 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10.”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> SANCHEZ DE ARMAS, Miguel Ángel. “*Apuntes para una historia de la televisión mexicana*”. México. Editorial Espacio 98. 1998. p.91-92

<sup>7</sup> [www.dgtve.sep.gob.mx2003](http://www.dgtve.sep.gob.mx2003)

“Durante ese mismo año el 12 de octubre de 1955 se inaugura el canal 13 XHDF, con la concesión para operar para la empresa Corporación Mexicana de Televisión, encabezada por el dueño Francisco Aguirre Jiménez de Grupo Radio Centro. Después de cuatro años ésta pasa a ser concesión del estado.”<sup>8</sup>

“En 1973, Tele Sistema Mexicano y Televisión Independiente de México (TIM) se unen para formar Televisión Vía Satélite S.A., mejor conocida como Televisa. Este nuevo consorcio iniciaría sus actividades el 8 de enero del mismo año, al mismo tiempo que Emilio Azcárraga Milmo es designado presidente de la compañía.

En 1977 se crea, mediante decreto publicado en el Diario Oficial el 7 de julio la Dirección General de Radio Televisión y Cinematografía (RTC), dependiente de la Secretaría de Gobernación. Su tarea principal era vigilar que la normatividad aplicable a la radio, a la televisión y al cine se cumpliera.”<sup>9</sup>

“Debido a que en México estaba ampliando su infraestructura de comunicación satelital, los satélites Morelos I y Morelos II fueron puestos en órbita en 1985, para el manejo de ambos satélites y su centro de control en Iztapalapa, en 1989 se creó Telecomunicaciones de México (TELECOMM) con sede en la Ciudad de México. El gobierno solicita al consorcio INTELSAT sustituir al Morelos I por el Sistema Solidaridad que se conformó con los satélites Solidaridad I y Solidaridad II puestos en órbita en 1993 y 1994 para que pudiera retransmitir al territorio mexicano con sus señales.

En 1983, el gobierno federal anuncia la creación, Televisión de la República Mexicana, sin embargo este Instituto asumiría, a mediados de 1985, el nombre

---

<sup>8</sup> SANCHEZ DE ARMAS, Miguel Ángel. “*Apuntes para una historia de la televisión mexicana*”. México. Editorial Espacio 98. 1998. p.103-108

<sup>9</sup> [www.cpd.unam.mx.2003](http://www.cpd.unam.mx.2003)

de Instituto Mexicano de la televisión (IMEVISION), ya con la apertura de una nueva frecuencia en la ciudad de México, canal 7 XHIMT.

En 1992 se anunció por medio del Gobierno Federal la privatización de un paquete de medios; entre ellos estaban las dos redes de televisión que se habían denominado IMEVISION, integrada por las cadenas de los canales 7 y 13.

El concurso se inicia en 1993 resultando favorecido el grupo encabezado por Ricardo Salinas Pliego, dueño de una cadena de tiendas de electrodomésticos, quien denomina al consorcio con el nombre de Televisión Azteca y Moisés Saba ingeniero y empresario mexicano de inmobiliarias como Grupo Celha o Grupo IUZA.”<sup>10</sup>

“En marzo de 1994, Televisa anuncia su proyecto de iniciar el servicio de televisión vía satélite directa al hogar (Servicio televisivo de paga, en donde utiliza los mismos soportes técnicos en la transmisión, salvo la ausencia de gratuidad en la prestación de servicio), conocida como Direct to Home (Directo a Casa). Se trata de un nuevo sistema que permite la transmisión de señales de televisión a los hogares directamente desde un satélite.

En el segundo semestre de 1996 hay un proyecto que muestra solidez y este es el de Direct TV (Televisión directa) (Es un servicio no gratuito de difusión directa por satélite), sin embargo el consorcio mexicano Televisa decide redoblar esfuerzos y firma alianzas con News Corporation y O’Globo, compañía brasileña, de modo que deciden lanzar el sistema Sky Entertainment Services (Servicios de Entretenimiento Sky). Al igual que Direct TV, empieza a operar.

En la actualidad en lo que se refiere a televisión abierta, Televisión Azteca cuenta con tres canales, XHIMT-7 (con 86 estaciones afiliadas en todo el país), XHDF-13 (con 95 estaciones afiliadas en todo el país), XHTVM-40 (llamado

---

<sup>10</sup> JARA ELIAS, Rubén. “*Medición de audiencias de televisión en México*”. México. Editorial Grupo editorial patria. 2009. p.43

también proyecto 40, con 3 estaciones afiliadas), por su parte, Televisa ostenta cuatro cadenas nacionales a través de los canales XEW-2 (con 131 estaciones afiliadas en todo el país), XHTV-4 (con 30 estaciones afiliadas), XHGC-5 (con 67 estaciones afiliadas) y XEQ- 9 (con 28 estaciones afiliadas), el Instituto Politécnico Nacional cuenta con la cadena llamada Once Tv cuyo único canal es XEIPN-11 (con 28 estaciones afiliadas), Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes (CONACULTA) posee el canal XEIMT-22 ( con 237 estaciones afiliadas), Grupo Imagen por medio de la Cadenatres cuyo canal es XHTRES-28 (con 4 estaciones afiliadas), la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) cuyo canal XHUNAM-20 (cuenta con 237 estaciones afiliadas), en Monterrey Nuevo León se encuentra la cadena Multimedios Tv con un único canal XHAW-12 (con 7 afiliaciones en el país)”<sup>11</sup>

### **1.3 Características de la Televisión.**

Ahora que se tiene conocimiento sobre como se dio la evolución en la televisión en cuanto a historia y tecnología se profundizará en el impacto social que ha generado este medio de comunicación masivo en la actualidad.

Shirley Biagi establece tres puntos importantes acerca de la sociedad y la televisión:

- “La televisión posee la peculiaridad de presentar estímulos visuales y auditivos, por ello es un medio sumamente eficaz en comparación con los demás medios de comunicación social.
- La televisión se impone sobre otros medios y deja atrás al cine por penetrar en la vida diaria del hogar y llegar a formar parte del cúmulo de

---

<sup>11</sup> SANCHEZ DE ARMAS, Miguel Ángel. “*Apuntes para una historia de la televisión mexicana*”. México. Editorial Espacio 98. 1998. p.412-428

hábitos de cualquier hombre de nuestra época, la televisión está en el hogar, sólo se necesita encenderla.

- La televisión ejerce un gran atractivo y ha desplazado, en gran medida, en cuanto a preferencia del público a los demás medios. La televisión pone en juego varias motivaciones que son aprovechadas por quienes la utilizan para la venta de productos, así como para la implantación de ideas políticas o sociales. El público no necesita de una determinada edad para ver la televisión.”<sup>12</sup>

Orozco opina que la audiencia es mayor en la clase socioeconómica baja, atrayendo también gran parte de la clase media. Intervienen en la composición de las audiencias específicas otros factores como la edad, sexo y condiciones de vida. Lo anterior es determinante en la preferencia del horario en que la audiencia se expone a ella, y desde luego, en los efectos. Los promedios de audiencia, en cuanto a la duración de la exposición, varían; así como los hábitos de ver televisión.<sup>13</sup>

“Los motivos por los cuales se ve televisión van desde la simple diversión hasta casos de completa adicción. En esto influye la personalidad del individuo y el medio ambiente que le rodea. Ver televisión es, hoy en día una actividad que rebasa la idea de la pasividad y la inconsciencia. Decir que ver televisión enajena y moviliza al consumo de modelos de vida y productos de baja calidad es reducir al televidente a un ser que se abandona de forma incondicional y simple ante los medios masivos de comunicación. La interactividad que se produce al ver televisión genera respuestas. Las capacidades de análisis y reflexión por parte de la audiencia hacia el discurso televisivo varían enormemente según los lugares sociales y psicológicos desde donde el individuo (o la familia) ve y oye televisión. La mayoría de los televidentes

---

<sup>12</sup> BIAGI, Shirley. “*Impacto de los medios de comunicación*”. 8ª edición. México. Editorial Cengage learning. 2009. p.83

<sup>13</sup> OROZCO GOMEZ, Guillermo. “*Historias de la televisión en América Latina*”. España. Editorial Gedisa. 2002.p.136

experimentan y externalizan, en este sentido, al menos, algún sentimiento u opinión tácita o explícita.”<sup>14</sup>

Julio Cabero afirma que ver televisión va más allá de satisfacer necesidades de información, conocimiento, autoafirmación o entretenimiento. Esta actividad humana propicia una inclusión múltiple en el mundo. La necesidad de pertenencia enriquece la visión hacia la problemática social, política o económica que se vive en los distintos puntos del planeta, aun cuando las formas de informar, interpretar y representar las distintas situaciones se acerquen o se alejen de la realidad concreta del televidente. Esto no incluye todas las posibilidades que se generan al ver televisión, sólo nos acerca a la idea de incluirnos de manera activa o consciente al proceso de recepción televisiva, proceso que comprende diversos momentos: antes de prender el televisor, el tiempo en el que se ve la televisión y lo que se genera luego de apagar el televisor.

Al mismo tiempo es importante reconocer que no se está frente a la televisión con la mente en blanco, sino que se traen consigo ideas, actitudes, conocimientos, modelos de conducta o valores, es decir, una suma cultural que interactúa con los contenidos y significados de las composiciones audiovisuales que ofrecen los programas televisivos.<sup>15</sup>

#### **1.4 La televisión como fuente de entretenimiento común.**<sup>16</sup>

Este subtema abarcará distintos aspectos del entretenimiento en la televisión, se hablará sobre su clasificación, géneros en la programación y la evolución de

---

<sup>14</sup> CABERO ALMENARA, Julio. “*Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*”. España. Editorial McGraw-hill Interamericana. 2007. p.282

<sup>15</sup> *Ibidem* p. 283

<sup>16</sup> [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/cruz\\_v\\_ca/capitulo\\_3.html](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/cruz_v_ca/capitulo_3.html)



la televisión de entretenimiento en México, todo esto con el fin de que se tenga una mejor comprensión del tema que tendrá relevancia en los siguientes capítulos.

Para poder hablar sobre la televisión de entretenimiento en primero se debe clasificar este medio según la estructura de su carácter. Se divide en cuatro tipos:

- **Informativos:** su objetivo es informar sobre cualquier hecho que esté sucediendo y que sea de interés general. Los medios informativos más sobresalientes son los noticiarios, las revistas de análisis e información y los periódicos o diarios informativos. Todos estos medios, en su gran mayoría, son diarios o semanales.
- **Entretenimiento:** el objetivo de estos medios es brindar esparcimiento a las personas utilizando recursos como el humor, los concursos, los programas musicales, los dibujos animados, los deportes, entre muchos otros formatos. Son en la actualidad una de las formas más utilizadas y de mayor éxito en la comunicación, pues incluso en los medios informativos se les ha asignado un espacio especial importante.
- **Análisis:** son medios que fundamentan su acción en los acontecimientos y su finalidad es examinar, investigar, explicar y entender lo que está pasando en el diario acontecer social para lograr una reflexión acerca de una noticia. Generalmente los temas que más se analizan son los políticos, los económicos y los sociales, por lo que se recurre a expertos en dichas materias que permitan el análisis cuidadoso, logrando dimensionar los hechos que se pretenden comunicar.
- **Especializados:** dentro de este tipo de medios entran lo cultural y lo científico y, en general, todos los temas que le interesan a un sector

denominado del público. No son temas muy comunes ni muy conocidos en muchos casos, pero su trascendencia reside en que son ampliamente investigados y estrictamente tratados.

#### **1.4.1 Televisión de entretenimiento.**

La televisión de entretenimiento dispone de muchos recursos que constituyen una variedad de contenidos sin otra finalidad que la de entretener al espectador.

“Los medios de comunicación están presentes en nuestra vida diaria, forman parte de nuestra cultura y modifican, nuestras formas de percepción. Es en este proceso en donde se manifiesta algún tipo de contacto con la realidad o, mejor dicho, se representa una forma de realidad. Sabemos por experiencia propia, que los medios de comunicación informan, entretienen y, de algún modo, educan.

La televisión se ha convertido en una productora de cultura, de criterios éticos y estéticos, de formas concretas de vivir y también de prejuicios sobre lo bueno y lo malo. Y esto, por cierto, se ejecuta de manera eficaz a través de los programas de entretenimiento, que imponen modas e ideas sin coacción aparente, que a través de los informativos, cuyos contenidos, precisamente por permanecer en el ámbito del periodismo clásico, siempre están expuestos a que el espectador active la barrera crítica.”<sup>17</sup>

Este carácter creador de realidad de la televisión es importante, lo que el espectador encuentra, mucho más allá de los telediarios, es un expendedor de espectáculo que es percibido como espejo de la vida y que continuamente le está proponiendo mensajes, ideas, imágenes, impulsos y emociones.

---

<sup>17</sup> <http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/581/2988/articulo.php?id=35153>

#### **1.4.2 La televisión de entretenimiento en México.** <sup>18</sup>

Actualmente en México la televisión se puede clasificar en dos grandes rubros: la que se transmite por sistemas abiertos y por sistemas privados. El primero se caracteriza por la recepción libre de la señal, generalmente, de organismos federales y es subsidiada por parte de presupuesto nacional, o bien por donativos, este sistema también incluye a la televisión comercial el cual, pertenece a empresas dedicadas a la transmisión de programas y la comercialización de los espacios publicitarios entre estos.

Los sistemas privados, son un servicio comercial, su precio vendrá determinado por los paquetes de programación que circulan por las distintas redes de cable, al ser cada usuario el que realice su propia programación. Con ella surge la televisión interactiva y se amplía de forma exponencial las posibilidades ofrecidas al usuario, que a su vez será informador activo y receptor pasivo de información, los servicios audiovisuales suministrados a través de la red, satisfacen sólo a los abonados y no a toda la población, se excluye de su disfrute mediante el pago de una cuota, que es función de la cantidad consumida.

La importancia de esta distinción entre actividad privada-servicio público es fundamental porque si la televisión privada fuese un servicio público, su titularidad correspondería a la Federación por lo que, al término de la concesión, las instalaciones revertirían por Ley a la Federación, pero si no fuese un servicio público es necesaria la concesión del uso del dominio público.

La sociedad mexicana ha sido habituada a un panorama comunicacional en el que dominan la televisión y la radio mercantiles, en donde la competencia resulta escasa y que suele disfrutar de la complacencia del poder político. Los programas de Televisa y TV Azteca habitualmente se parecen demasiado unos a otros y explotan los recursos de la televisión internacional más ordinaria:

---

<sup>18</sup> [http://www.revistazocalo.com.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=905&Itemid=1](http://www.revistazocalo.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=905&Itemid=1)

escasa complejidad dramática en las telenovelas, comicidad elemental, figuras artísticas cuya notoriedad es determinada por el interés comercial más que por su aptitud interpretativa.

Junto con la concentración, el gran problema de la televisión y en general de los medios mexicanos es la calidad. No hay estándares conocidos que establezcan criterios mínimos de calidad en la producción de los programas de entretenimiento. La sociedad mexicana ha sido formada en la contemplación de audiovisuales de escasa calidad, con mensajes acrílicos o escuetos cuando se le informa acerca de asuntos públicos, sin espacios de deliberación plural. Aunque en los años más recientes se han desarrollado otros servicios audiovisuales, la sociedad mexicana todavía depende fundamentalmente de la televisión abierta para entretenerse o informarse.

### **1.4.3 Características del entretenimiento en la televisión.<sup>19</sup>**

La televisión se ha convertido en la fuente más común de entretenimiento recientemente. Podría decirse que los programas de entretenimiento basan sus contenidos en cuatro grandes conceptos: la sorpresa, el humor, el sentimiento y la emoción.

La sorpresa es el gancho de cualquier programa. Pero en la conservadora industria televisiva mexicana parece que la novedad está reñida con las buenas audiencias. Por eso los programas se asemejan y la tendencia es la de comprar formatos de probado éxito en el extranjero.

El humor. No puede haber entretenimiento sin humor. Los *talk-shows* (programas de entrevistas), los programas de variedades e incluso los concursos, han servido para plantear una inversión transgresora de la normalidad a partir del humor.

---

<sup>19</sup> <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque8/index.htm>

El sentimiento define el nivel de interrelación entre espectador y programa. En otras palabras, la manera en que un programa nos implica como espectadores. Por ejemplo, los concursos de conocimientos conllevan un sistema de preguntas que permiten al espectador participar desde casa. En “Big Brother” se procede a mostrar vídeos sobre determinada polémica tras ser brevemente anticipados y retrasando su visionado a lo largo de la emisión. Se crean así dinámicas para el consumidor orientadas a incrementar su nivel de fidelidad y aceptación.

La emoción es el componente de identificación entre espectador y programa. Tampoco la televisión puede prescindir de transmitir emoción. Los sentimientos humanos en general sirven para crear esa vinculación entre espectador y programa, presentando problemas y dramas personales como elemento de atracción.

#### **1.4.4 La televisión y los géneros programáticos.<sup>20</sup>**

Al ser un medio de alcance tan masivo, la televisión tiene que incluir en su oferta no solo la gran cantidad de programas, sino también gran variedad de los mismos. Para poder analizar esta vastedad de contenidos, el sistema de medición de ratings ha establecido 20 géneros para clasificar la programación, las categorías de clasificación se fijan de común acuerdo entre la IBOPE (Instituto Brasileño de Opinión Pública y Estadística) y los usuarios del servicio de ratings. Dada la dinámica de la oferta de televisión, los criterios se actualizan periódicamente para reflejar lo más adecuadamente posible la diversidad de contenidos que se emiten.

A continuación se listan los géneros y una breve definición de cada uno.

---

<sup>20</sup> JARA ELÍAS, Rubén / GARNICA ANDRADE, Alejandro. “¿Cómo la ves? *La televisión mexicana y su público*”. México. Editorial Conjunción. 2007. P.72-73

- **Caricaturas/Anime:** Programas hechos con dibujos animados o de realidad virtual.
- **Cómico:** Programa que maneja cuadros cómicos, chistes, cuentos y cualquier otro elemento que intente provocar la risa.
- **Concurso:** Programas en los que se compete para obtener uno o varios premios.
- **Cultural:** Programa que presenta creaciones o noticias de las bellas artes y de las ciencias.
- **Debate:** Programa de discusión y confrontación de puntos de vista, en el que normalmente participa un panel de expertos y un moderador.
- **Deportes:** Transmisión de eventos deportivos o programas de resumen deportivo, resultados y comentarios relacionados con el deporte.
- **Dramatizado Unitario:** Programa con un formato dramático de telenovela con la característica de que normalmente la trama dura solo un capítulo.
- **Gobierno:** Emisiones generadas por instituciones de gobierno que se transmiten en cumplimiento de la Ley Federal de Radio y Televisión.
- **Infantil:** Programas no animados dirigidos a los niños.
- **Magazine:** Programas que incluyen variedades, entrevistas, reportajes, investigaciones y comentarios.
- **Mercadeo:** programa que promueve la venta telefónica de productos presentando demostraciones del funcionamiento de los artículos ofrecidos.
- **Musicales:** programas que presentan videos musicales, conciertos, presentaciones de cantantes y grupos musicales, entrevistas con los artistas y contenidos similares.
- **Noticiero:** programa que presenta información de lo mas relevante acontecido en el país y en el mundo.
- **Partidos Políticos:** programa que difunden la actividad de los partidos políticos registrados y que se presentan en cumplimiento a las leyes electorales.

- **Películas:** exhibición de producciones cinematográficas o hechas para televisión con el formato de largometraje.
- **Reality Show:** programa de televisión continuo que transmite todas las actividades diarias de personas que comparten una misma locación y compiten por un premio o lo hacen simplemente por convivir con otros.
- **Religión:** programas con contenidos exclusivamente religioso.
- **Series:** producción nacional o extranjera en la que participa un cuadro de actores y en la que cada capítulo suele ser independiente del anterior.
- **Talk Show:** programa en el que varios invitados hablan sobre un tema de actualidad e interés común.
- **Telenovelas:** melodrama conformado por capítulos seriados que se transmiten a lo largo de varias semanas.



21

---

<sup>21</sup> <http://adrianita-televisioeducativa.blogspot.com/2011/06/cuantos-tipos-de-television-existen.html>

## **CAPÍTULO II ORÍGENES Y EVOLUCIÓN DEL ANIME.**

En el capítulo I se habló sobre el entretenimiento dentro de la televisión mexicana. Los programas de entretenimiento, son los que acercan a las audiencias a formar parte de el, y sobre todo a identificarse. En México se ha catalogado el anime dentro de la barra infantil en el género programático de caricatura, por eso es que es imprescindible hablar en este capítulo del anime, ya que mi propuesta de tesis es el de crear un programa sobre animación japonesa.

El anime ha formado parte de los mexicanos a lo largo de 20 años y ha generado un fuerte impacto en la sociedad, tanto así que ya se habla de “tribus urbanas” conocida comúnmente como otakus, chicos y chicas que son fanáticos de estas animaciones.

Se hará un recorrido del anime desde sus orígenes en Japón, cuando comenzó su masificación, expansión y mercado en Europa hasta llegar a México, se analizarán los géneros dirigidos a distintas audiencias así como los géneros temáticos y por último se hará una breve cronología del anime en la televisión mexicana.

### **2.1 ¿Qué es el anime? Origen y desarrollo.**

Aviones que se transforman en robots, historias dramáticas de sobrevivencia, torpes jovencitas con poderes lunares, muchachos que se transforman en chicas y chicas que se convierten en muchachos... Todas estas historias tienen miles de seguidores en todo el mundo, los protagonistas sólo existen en tinta, papel y miles de dibujos fotografiados cuadro por cuadro. Y tampoco se trata de obras de Disney. Se trata de Anime.



El término *anime* refiere a la animación japonesa de dibujos. Etimológicamente se discute si es una abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa *animation* o, como señalan los entendidos, el origen estaría en el vocablo francés *animé*. También se considera la palabra latina *ánima* que significa alma y deriva en palabras como animismo y animación, todas ellas relacionadas con la idea de movimiento o vida de cosas que originalmente no lo poseen.<sup>22</sup>

“Se designa con el término *anime* a las películas de animación japonesa. Íntimamente relacionados con esta palabra están el manga y las OVA's (Original Video Animation); el primero se designa al cómic japonés en papel, las segundas hacen referencia al tipo de animación realizada, específicamente, para formato de video de las series televisivas, ya sea en soporte VHS o DVD.

Sus inicios se remontan a 1916, aunque es en 1932 cuando surge la primera producción sonora de este género, *Chikara to onna no Yononaka*, realizada por Kenzo Masaoka, considerado el padre de la animación japonesa. Poco a poco el anime fue creciendo, de la mano de artistas como Masaoka Kenzo y Seo Taro, e impulsado en buena parte por otro de los grandes hombres del género, Osamu Tezuka. Pero la verdadera revolución de la animación japonesa llega con las series de televisión: *Mazinger Z*, *Heidi*, *Doraemon*, *Candy Candy*, son solo algunas de la gran cantidad que se crearon en los años setenta y ochenta, y con los cuales muchos de nosotros crecimos. La mayor parte, tal y como ocurre en el anime de hoy en día, estaban basadas en las historias del manga.”<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> <http://www.canal22.org.mx/anime/clasicos.html>

<sup>23</sup> [http://www.revistacec.com/articles/pdf\\_art/167.pdf](http://www.revistacec.com/articles/pdf_art/167.pdf) p.71

“En los años que siguieron a la posguerra la animación japonesa desarrolló un proceso creativo casi independiente o, mejor dicho, ajeno a cualquier influencia extranjera en cuanto a técnica y temática.

En los años cuarenta y cincuenta, cuando la industria nipona de dibujos animados se dedicó a la producción acelerada de series con presupuestos verdaderamente reducidos destinados a la televisión, fue cuando la relación entre el manga y el anime se hizo más estrecha; la gran mayoría de los personajes hechos en animación fueron sacados del manga, convirtiéndose este último en un soporte que aseguraba el éxito de las caricaturas, es decir, si el cómic no gozaba de gran popularidad y garantizaba enormes ventas, los estudios no tendrían ningún interés en adaptarlo. Este fenómeno continúa en nuestros días.

Osamu Tezuka es uno de los creadores más reconocidos en Japón y en el extranjero, de quien se adaptó algunos de sus *Mangas* famosos en todo el mundo: *Kimba the White Lion*, *Princess Knight* y *Astroboy*; de hecho, en 1963 este último fue el primer programa para televisión de media hora producido en Japón por el estudio *Tetsuwan*, transmitido en Estados Unidos quienes al poco tiempo, a través de la Sociedad de las Artes Cinematográficas y de Televisión, reconocieron que el país oriental se había convertido en el más grande centro de producción animada. Pese a que desde las décadas de los sesenta y los setenta, la televisión provocó la competencia entre productoras, logrando que el Anime y el Manga crecieran y se diversificaran en temáticas, géneros y estilos.”<sup>24</sup>

“La animación japonesa alcanza su mayor brillantez con Hayao Miyazaki, un director para el que las producciones de la factoría Disney resultaban superficiales y demasiado bipolarizadas en buenos y malos, una diferencia

---

<sup>24</sup> <http://www.canal22.org.mx/anime/clasicos.html>

entre el bien y el mal excesivamente marcada. Miyazaki fue el fundador, junto a Isao Takahata, del famoso Studio Ghibli, que desde 1985 no ha dejado de sorprender con su gran calidad. De todas sus obras, *El viaje de Chihiro* (2002) es la más reconocida, y una de las producciones, junto a la película *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, que más ha contribuido a popularizar el anime fuera de las fronteras niponas.

La evolución del anime no decae, y en las últimas décadas el género empieza a tratar temas violentos y controvertidos, así como de alto contenido sexual, lo que provoca la censura en gran cantidad de países e induce a la creencia, falsa, en muchos espectadores de que estas producciones japonesas tratan tan solo de sangre y crudas escenas.

Lo que si es cierto es que el anime no está concebido como un género destinado únicamente al público infantil. Son muy frecuentes las producciones hechas para adultos o jóvenes, hasta el punto de que en Japón, existen todo tipo de series de anime para las distintas franjas horarias. Ahora privan argumentos existenciales, complejos, con un revolucionario lenguaje audiovisual, altas dosis de sexo y violencia que han modificado la forma y el fondo de la animación en el mundo.”<sup>25</sup>

## **2.2 La razón política y social del Anime.**

“Terminada la segunda guerra mundial, la influencia estadounidense en Japón fue muy grande, tanto que llegó a incorporar palabras y a hacer del inglés la segunda lengua prácticamente. Simultáneamente a este proceso nacía Disney con la iniciativa del Señor Walt Elías Disney más adelante Osamu Tezuka, el

---

<sup>25</sup> [http://www.revistacec.com/articles/pdf\\_art/167.pdf](http://www.revistacec.com/articles/pdf_art/167.pdf) p.71

creador de *Astroboy* y llamado el dios del anime, facilitaría los procesos de Disney para poder trabajar con gente que no conocía nada de animación.

El anime mueve masas de tal modo que hay una mercadotecnia específica para los *otakus*, palabra especializada para los acérrimos seguidores de este movimiento, y es tal la aceptación gráfica de los personajes que ahora el anime es tomado para interés repentinos como iniciativas privadas convenciones de nivel regional hasta internacional y recientemente hasta para fines religiosos.”<sup>26</sup>

“En el pasado, la regla general era que el anime para televisión o las películas que tuvieran cierta popularidad en Japón serían las ofrecidas en el extranjero; sin embargo, se ha producido una gran alza en la exportación de nuevos títulos. Por otra parte, aunque la mayoría de los títulos exportados en los 90’s fueron programas de TV, el éxito de *El viaje de Chihiro* ha fomentando el desarrollo de largometrajes artísticamente atractivos para su venta al exterior. Los canales de televisión también se están interesando en el extranjero. En abril del 2004, la NHK (Nippon Hoso Kyokai) anunció que produciría *Phoenix*, un trabajo original de Osamu Tezuka, para venderlo en el mercado internacional.”<sup>27</sup>

### 2.3 Records y Características del Anime.

“La animación Japonesa marca un cambio increíble respecto a la americana, en las animaciones americanas los personajes solo muestran una parte de su personalidad, limitan sus actitudes al episodio, y el problema más complicado es resuelto en un episodio. En clara contraposición encontramos al anime,

---

<sup>26</sup> <http://animundo.worldgoo.com/Que-es-anime-h9.htm>

<sup>27</sup> [http://www.ietro.go.jp/chile/revista\\_electro/revista200601.pdf](http://www.ietro.go.jp/chile/revista_electro/revista200601.pdf) p.3

donde cada personaje tiene una personalidad definida y es influenciado por su experiencia y por los demás personajes que va conociendo en el camino; las series de anime tienen un planeamiento y muchas veces un mensaje más allá de la simple televisión, es por eso que es frecuente que las personas se encariñen con los personajes o en casos que hasta se lleguen a identificar con ellos, otra razón del éxito del anime.

La animación japonesa tiene cientos de records, desde cantidad de libros vendidos, rankings televisivos, calidad de animación, y tiempo de producción entre otros. Es por esto que tienen el record de utilizar de 8 a 10 cuadros por segundo, este y otros métodos facilitan enormemente el tiempo y el costo de la producción ya que un manga puede ser transformado a anime en menos de un año tiempo en el que otros tipos de animaciones llevarías unos escasos 60 minutos de animación, es por eso lo competitivo del mercado y el nacimiento de nuevos *mangakas* (son los artistas que se encargan de dibujar el *Manga* o *Cómic* japonés).

Cuando un manga es llevado a la pantalla entra a trabajar un ejército de personas, donde se pueden contar desde los ayudantes de dibujo (salones de trabajo llenos de estos) hasta expertos en animación por computadora, creadores de gráficos en 2D y 3D, sin contar a los encargados de las voces, los efectos de sonido y la música que es original y pensada para el anime en específico.”<sup>28</sup>

“La información sobre ventas a nivel internacional no es exacta, pero de acuerdo a un informe del METI (Ministro de Economía Comercio e Industria) publicado en el 2004, se calcula que cerca del 60% del anime emitido en el mundo es hecho en Japón. En marzo del 2003, 20 programas de anime japonés estaban siendo transmitidos por canales de televisión estadounidenses.

---

<sup>28</sup> <http://animundo.worldgoo.com/Que-es-anime-h9.htm>

Mientras Japón suministra el anime a diversos mercados extranjeros, sus principales importaciones corresponden a títulos europeos o estadounidenses.”<sup>29</sup>

## **2.4 La evolución e invasión del Anime.**

“El mercado del manga y el anime es uno de los más movidos es por eso que la innovación es necesaria, en un principio todo era trabajado a mano, con el tiempo se han ido incorporando las computadoras y complejos programas de diseño así como las tramas y las justificaciones de los guiones han cambiado increíblemente.

Es por eso que algunos de los Layout o fondos son de calidad artística elevada ya que son encargados a pintores consumados, otro modo de notar los avances del anime es en la calidad gráfica con la que son dibujados los personajes siendo notable en este punto el hecho de la aparición de los cinco dedos de la mano a diferencia del resto de las animaciones.

La globalización y la irrefutable calidad de estas producciones japonesas hicieron fácil y pronta la expansión del anime al mundo, en América latina las primeras transmisiones fueron por parte de canales internacionales como Cartoon Network, Locomotion y Fox Kids. Este dio paso a la apertura de otro importante mercado como lo es el de Marketing, esto es la comercialización de productos, para uso particular desde venta de CD's con la música de la serie OST (original soundtrack) artículos que usan los personajes o artículos de uso común con motivos de la serie así como el anime propiamente.

---

<sup>29</sup> [http://www.ietro.go.jp/chile/revista\\_electro/revista200601.pdf](http://www.ietro.go.jp/chile/revista_electro/revista200601.pdf) p.3

El fácil acceso al internet promueve que las personas avancen en el conocimiento del anime ya que lo que sale de Japón es aún la espuma de la ola.”<sup>30</sup>

## 2.5 Géneros dentro del Anime.

En el anime, suelen haber géneros que se encuentran en los medios audiovisuales. Existen 5 géneros base para la publicación tanto de Manga como de Anime que son: Kodomo, Shoujo, Shounen, Seinen y Josei.

Gran parte de las series de anime pueden incluir dos o más géneros de los dichos. Por ejemplo, acción y aventura pueden ser combinadas de muy buena manera, lo que se da en series como *One Piece*, donde los personajes recorren lugares distintos.

A continuación se describirán y ejemplificarán los 5 géneros base o bien se pueden llamar social-demográficos:

- **Kodomo** (niño): Anime enfocado hacia el público infantil. Ejemplos: *Doraemon, Hamtaro, Beyblade, Pokemon*.
- **Shoujo** (chica): Anime enfocado hacia chicas. Ejemplos: *Sailor Moon, Card Captor Sakura, Candy Candy*.
- **Shounen** (chico): Anime enfocado hacia los chicos. Ejemplos: *Dragon Ball Z, Saint Seiya, Naruto*.
- **Seinen** (hombre joven) Anime pensado para adolescentes y adultos jóvenes. Ejemplos: *Cowboy Bebop, Outlaw Star, Gantz, GTO*.

---

<sup>30</sup> <http://animundo.worldgoo.com/Que-es-anime-h9.htm>

- **Josei** (mujer joven): Anime pensado para mujeres jóvenes. Ejemplo: *Paradise Kiss*, *Nana*.

Ahora bien, de estos cinco géneros base, se derivan estos subgéneros que son conocidos de igual forma como Géneros Temáticos dentro de algún Anime y definen el contenido del mismo, cuando leemos alguna ficha técnica de un Anime podremos encontrarlos como Ecchi, Gore, Harem, etc. sabiendo esto, determinaremos si el producto es apropiado para todo público o para público adulto específicamente.

También se describirá y ejemplificará los Géneros Temáticos dentro del anime:

- **Mahô shôjo**: Magical girl, chica-bruja o con poderes mágicos. Ejemplos: *Sakura Card Captor*, *Sailor Moon*, *Magical Doremi*.
- **Mahô shônen**: igual al anterior pero con chicos. Ejemplos: *Tokyo Babylon*, *Duklyon*, *Okane ga Nai*.
- **Bishoujo**: Literalmente, “joven hermosa”. Ejemplo: *Candy Candy*.
- **Bishounen**: Literalmente, “joven hermoso”. Ejemplo: *Vampire Knight*.
- **Mecha**: robots gigantes. Ejemplos: *Gigantor*, *Mazinger Z*.
- **Shounen-ai**: Romance homosexual entre chicos y/o hombres. Ejemplo: *Loveless*.
- **Shoujo-ai**: Romance homosexual entre chicas y/o mujeres. Ejemplo: *Candy Boy*.
- **Hentai**: En japonés significa pervertido, es el anime pornográfico, y el género más polémico. Ejemplos: *La Blue Girl*, *Bible Black*.
- **Soft hentai**: Hentai pero más suave en cuestión de desnudos y situaciones de sexo. Ejemplo: *Sakura Mail*.



- **Animals:** Kemono, humanos con rasgos de animales o viceversa, Ejemplos: *Inuyasha*.
- **Futanari:** Hentai que involucra hermafroditas. Ejemplo: *Angel Blade Punish!*
- **Lolikon :** Anime que involucra menores con mujeres adultas. Ejemplos: *Kodomo No Jikan, Rizelmine, Moetan*.
- **Shotakon:** Anime que involucra menores con hombres adultos. Ejemplos: *Papa to kiss in the dark, Shounen maid Kuro-kun*.
- **Yaoi:** semejante a shonen-ai (hombre-hombre), pero con contenido más explícito. (Está dirigido a mujeres, aunque no lo parezca). Ejemplos: *Bronze, Gravitation*.
- **Yuri:** Semejante a shoujo-ai (mujer-mujer), pero con contenido más explícito. Ejemplos: *Strawberry Panic, Maria-sama ga mitteru*.
- **Super deformed:** Personajes que tienen el cuerpo deforme; esto es que tienen la cabeza grande y el cuerpo pequeño. Ejemplo: *Bobobo-bo Bo-bobo*.
- **Ecchi:** Por H de hentai pronunciado en japonés, situaciones casi sexuales llevadas de un modo cómico. También denominado ero エロ. Ejemplos: *Green Green, He is my master, Girls Bravo*.
- **Gore:** Series que contienen violencia extrema. Ejemplos: *Elfen Lied, Blood+*.
- **Harem:** Mujeres u hombres hermosos que van detrás del personaje femenino o masculino. Ejemplos: *Love Hina, Negima*.
- **Chibi:** En japonés significa “pequeño” este género es aquel en que los personajes son pequeños, tiene relación con el Super Deformed. Ejemplo: *Doraemon*.

- **Moé:** Este género acompaña a las series en las que las mujeres (y algunos hombres) tienen algunas partes de su cuerpo dibujadas muy exageradamente. Ejemplo: *Tenjou tenge*.
- **Anime progresivo:** Animación hecha con propósito de emular la original japonesa.
- **Cyberpunk:** Subgénero de ciencia ficción enfocado hacia la alta tecnología. Ejemplos: *Akira*, *Lost in the Shell*, *Bubblegum-crisis*.
- **Spokon:** Anime de temática deportiva. Ejemplos: *Captain tsubasa*, *Slam dunk*.
- **Jidaimono:** Ambientado en el Japón feudal. Ejemplos: *Rurouni Kenshin*, *Sengoku Basara*.

La clasificación de los animes por género se vuelve extremadamente ardua, dada la riqueza de la producción nipona, en la que una misma serie puede abarcar varios géneros y mutar además a lo largo del tiempo.

## 2.6 El Anime en México.<sup>31</sup>

Hasta la llegada del *manga* y del *anime*, el mercado internacional estaba dominado por empresas estadounidenses como Hannah-Barbera y Warner Brothers, para quienes las producciones de otros países no eran amenaza. Pero la animación japonesa cambió la historia y a principios de los noventa, en México se dio un cambio en la perspectiva en el que las caricaturas no eran dirigidas sólo para niños y su contenido era más complejo que las caricaturas americanas.

---

<sup>31</sup> <http://animexinfo.foros.ws/t1513/la-epoca-dorada-del-anime-en-mexico/>

Empezaremos por el canal que dio principio a este movimiento en nuestro país, el canal 5 XHGC-TV nace un 10 de mayo de 1952, sus transmisiones las hace el 18 de agosto de ese mismo año, su fundador fue Guillermo González Camarena, el cual en 1962 transmite el primer programa para niños a color llamado: Paraíso Infantil.

A continuación se describirá una breve cronología de los animes que se transmitieron en Televisa y TV Azteca durante los años setenta hasta la actualidad.

- 1974 El primer anime en México fue transmitido en el canal 5 es *Astroboy* en la barra infantil.
- 1975 Se estrena en ese mismo canal *Kimba, El León Blanco*, ocho meses después transmiten *Capitán Centella*.
- En 1981 se da a conocer *Heidi*. Medio año después vio la luz en México *Candy Candy* al igual que dos meses después *La Abeja Maya*.
- En 1983 se estrena el anime llamado *Remi*,
- 1984 transmiten *Mazinger Z* y *Voltron*.
- En 1990 Red Nacional 7 y Red Nacional 13 se privatizan para formar lo que es hoy TV Azteca dirigido por Ricardo Salinas Pliego, comprando anime para darle una competencia justa a Televisa.
- El 2 de agosto de 1993 los primeros animes de TV Azteca fueron *Candy Candy* y *Las Aventuras de Fly*, se inició una guerra campal entre televisoras e inicia la época dorada del anime en México.
- Fue en 1995 con el anime de *Saint Seiya* o los *Caballeros del Zodiaco* que marcó la época dorada del anime en México y la guerra entre las televisoras.

- En 1996, se estrena en México la serie *Sailor Moon*, cuatro meses después se transmitió *Magic Knight Rayearth* y *Zenki*. En ese mismo año Televisa consigue *Captain Tsubasa* y TV Azteca transmite *Slam Dunk*, pero es a finales de ese año que Canal 5 fanatiza a la audiencia juvenil e infantil con *Ranma ½* y *Dragon Ball*.
- El año de 1998 fue importante para Canal 5 con la adquisición de *Pokemon* y la nueva saga de *Dragon Ball: Dragon Ball Z*, que le dieron más popularidad al canal.
- En el 2000 dichas televisoras adquirieron animes como *Saint Tail* *Card Captor Sakura*, *Digimon*.
- En el 2002 empezaba la nueva temporada de *Pokemon*, y la secuela de *Digimon: Digimon 02* que nunca se concluyó en el Canal 5.
- El declive de la época dorada comenzó en el 2003 y ambas televisoras decidieron modificar la programación, o definitivamente removían el anime de la programación semanal para pasarla a los fines de semana.
- Las adquisiciones finales de Televisa fueron: *Yu-Gi-Oh!*, *Hamtaro*, *BeyBlade* y *Kirby* aceptando el fin de la época dorada.
- En el 2005 TV Azteca quiso revivir en su sección Reanimacion, con la repetición de *Saint Seiya* y la nueva adquisición de *Inuyasha*, pero no funcionó debido a la poca publicidad que tenía.
- Los últimos animes que se transmitieron en el periodo del 2006-2008 fueron, por parte de Canal 5: *Pokemon*, *Dragon Ball Z*, *One Piece* y *Naruto*. En TV Azteca se compró la licencia para transmitir *Saint Seiya la saga de Hades* que pasaban los sábados por la mañana.

Mucho se ha hablado y preguntado el por qué se dejó de transmitir anime en México. Hay muchas teorías y opiniones al respecto, de acuerdo a una selección de artículos relacionados con el tema las principales causas fueron:

- “La adquisición de licencias en Japón son bastante caras y los estudios de animación sólo venden dicha licencia a la empresa que pague más dinero por ella.
- Debido a las demandas y quejas de padres de familia o sectores conservadores sobre erradicar el anime en nuestro país ya que eran caricaturas para niños con mensajes subliminales atentando contra Dios y con contenido sexual o violento.”<sup>32</sup>
- “Para evitar multas de acuerdo a la ley de radio y televisión por no acatar las normas de protección infantil, las empresas de televisión mexicana decidieron modificar horarios de animes como Pokémon y Dragon ball en el cual los niños no tuvieran acceso, lo que generó un bajo rating y terminaron sacándolos del aire.”<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> <http://www.anmtvla.com/2012/02/como-se-licencia-y-dobla-un-anime.html>

<sup>33</sup> <http://www.otakujanai.net/2012/06/12/%C2%BFcomo-se-crea-una-licencia/>

## CAPÍTULO III INVESTIGACIÓN DE MERCADO.

En el presente capítulo se describe la metodología empleada en este proyecto. Aquí se especificarán los objetivos de la investigación y se describirá la técnica empleada de acuerdo con el procedimiento que siguen, tales técnicas son la encuesta y la entrevista. A partir del criterio de evaluación utilizado, se propondrán sugerencias y recomendaciones para la elaboración de un programa de televisión sobre la animación japonesa.

Para lograr los objetivos de esta investigación se utilizarán los métodos cuantitativos y cualitativos, ambas técnicas son una herramienta útil para la investigación sobre los medios masivos de comunicación.

Las técnicas cuantitativas incluyen la encuesta, el análisis de contenido, el diseño experimental, el sondeo, el análisis secundario, el análisis de datos; siendo la encuesta la técnica más viable para el desarrollo de la presente investigación.

Las técnicas cualitativas abarcan la observación de campo, el grupo de enfoque o sesiones de grupo, las entrevistas intensivas, los estudios de caso, historias de vida y la etnografía. Frecuentemente los resultados de los proyectos cualitativos que poseen muestras pequeñas son interpretados y generalizados como si hubieran recogido muestras cuantitativas de poblaciones grandes.

### 3.1 La entrevista

“Se utiliza para reunir información extremadamente detallada de una pequeña muestra de participantes. Se obtienen referencias elaboradas acerca de opiniones, valores, motivaciones, experiencias e impresiones de los participantes. Proporciona respuestas más precisas sobre los puntos importantes.”<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> ARZATE SALGADO, Jorge / ARTEAGA BOTELLO, Nelson. “*Metodologías cuantitativas y cualitativas en las ciencias sociales. Perspectivas y experiencias*”. México. Editorial Porrúa. 2007. p.177

¿Cómo lograr que se satisfagan las expectativas fundamentales de un programa de televisión? ¿Qué características deben tener los programas de acuerdo a su audiencia? O puesto de otra manera, ¿Qué características debe tener la audiencia para llegar a satisfacer las expectativas de un programa? Este programa de televisión debe satisfacer al menos la necesidad de atraer y mantener la atención del televidente, a partir de este criterio en este trabajo, se propone diseñar dos instrumentos cuantitativos y cualitativos (encuesta y entrevista) que permitan obtener información práctica para la creación de un diseño que se dirija a la producción de un programa de animación japonesa.

A continuación se presentará la entrevista telefónica que se realizó a las televisoras en el estado de Guanajuato, específicamente en la ciudad de León, dichas televisoras son: Tv Azteca Bajío, Televisa Bajío, TV4.

**1.- ¿Qué tipos de pruebas llevan a cabo para medir el raiting y las audiencias?**

**2.- ¿A cuántas personas lo aplican?**

**3.- ¿Ha cambiado la estructura de los programas basados en los resultados de las pruebas?**

**4.- ¿Quién diseña estas pruebas?**

**5.- Dentro de tu barra de programación en tu televisora, ¿En dónde se puede posicionar el programa propuesto?**

**6.- ¿En qué días/horarios/personas estarían dirigidas, el programa propuesto?**

- En Tv Azteca tuve una entrevista con Luis Armando Lamadrid y comentó que la IBOPE es la encargada de realizar y diseñar distintas pruebas, es totalmente ajena a la televisora y sólo les entregan los resultados. Comentó que en la ciudad de León hay 2500 telehogares que cuentan con un control en el que están contenidos los datos de la familia (edad y género) y es medido al momento en que la persona enciende la

televisión. Opinó que mi proyecto debería ser dirigido a los jóvenes o niños, en un horario vespertino o los sábados en la mañana.

- En Televisa Bajío tuve una entrevista con Regina López, encargada del departamento de ventas y mercadotecnia, al igual que en Tv Azteca, Televisa tiene un contrato con la IBOPE e incluso mencionó que está certificada por COFETEL “(Comisión Federal de Telecomunicaciones) que es un órgano administrativo desconcentrado de la SCT, con autonomía técnica, operativa, de gasto y de gestión, encargado de regular, promover y supervisar el desarrollo eficiente y la cobertura social amplia de las telecomunicaciones y la radiodifusión en México.”<sup>35</sup> Por medio de los telehogares, realizan la muestra en León y Silao, colocan dicho aparato en hogares de diferentes segmentos socioeconómicos y demográficos, y miden la programación que se está viendo en esa hora. Por último opina que mi proyecto debería ir enfocado a los jóvenes en un horario vespertino.
- A través de una entrevista con Fátima Romo comentó que TV4 realiza encuestas en la calle, por internet y encuestas telefónicas, el rating es medido por la IBOPE, y, a través de los resultados que obtienen de dichas encuestas por estos tres medios, es como determinan la programación, hacen cambios para añadir o eliminar material de su producción y para brindarles más fuerza a sus programas. Ésta es la encuesta diseñada por TV4 que fue sustraída de la página web.

Estas entrevistas fueron realizadas con el fin de conocer la realidad laboral con el que las televisoras actualmente trabajan todos los días, y que mejor que con estas tres personas que son encargadas (en el caso de Regina López y Fátima Romo) del área de mercadotecnia y departamento de ventas, Luis Armando Lamadrid es jefe de información, conductor del noticiero Hechos Meridiano y también se encarga de diseñar los guiones para el programa.

---

<sup>35</sup> [http://www.cft.gob.mx/es/Cofetel\\_2008/Cofe\\_quienes\\_somos](http://www.cft.gob.mx/es/Cofetel_2008/Cofe_quienes_somos)



Tomando como base dichas entrevistas, uno de los objetivos a alcanzar en este proyecto es el determinar gustos y preferencias de las audiencias, como se había mencionado anteriormente el medio mas viable es la encuesta, para conocer qué es lo que el público prefiere ver en la televisión en cuanto a entretenimiento se refiere. **(Ver anexo 1).**

### **Encuesta en internet diseñada por TV4.<sup>36</sup>**

Tu sexo: Masculino      Femenino      Municipio:

Tu edad:

Selecciona lo que te gusta ver en Tv4 (Puedes elegir más de una opción)

TV4 noticias      Caricaturas      Desarrolla TV4      Cine  
 Cada día      Zona Cuatro      Más allá del deporte      TV4 niños  
 TV4 niños para peques      Platicando con      Documentales

¿Qué más te gustaría ver en TV4?

¿Habías escuchado la frase: “La señal de Guanajuato”?

Si    No

¿Cómo se ve la señal de TV4 en tu televisor?

Bien    Regular    Mal

¿En que horario sintonizas TV4? (Puedes elegir más de una opción)

Antes de las 9:00am    De 3:00pm a 6:00pm    De 9:00am a 12:00pm

De 6:00pm a 9:00pm    De 12:00pm a 3:00pm    Después de las 9:00pm

En una escala de 0 a 5, donde 0 es muy mala y 5 es muy buena: ¿Cómo calificas la programación de TV4?

<sup>36</sup> [http://www.tv4guanajuato.com/contenidos.php?cnt\\_id=28](http://www.tv4guanajuato.com/contenidos.php?cnt_id=28)

1    2    3    4    5

¿Cuál de los siguientes medios de comunicación utilizas para informarte?  
(Puedes elegir mas de una opción)

Televisión

Prensa escrita

Radio

Internet

### 3.2 La encuesta.

“Es una técnica que se dispone para el estudio de las actitudes, valores, creencias motivos. Hay estudios experimentales en el que no se conocen inicialmente las variables que intervienen y mediante la encuesta, bien por cuestionarios o por entrevista hacen posible determinar las variables de estudio. Mediante la encuesta se obtienen datos de interés sociológico interrogando a los miembros de un colectivo o de una población Permite una aplicación masiva que mediante un sistema de muestreo pueda extenderse a una nación entera. Hace posible que la investigación social llegue a los aspectos subjetivos de los miembros de la sociedad.”<sup>37</sup>

Con base en las entrevistas realizadas a las distintas televisoras regionales y la encuesta que se sustrajo por internet de Tv4, para fortalecer los datos obtenidos de las entrevistas, se diseñará una encuesta que tratará de medir los gustos y preferencias de las audiencias, también se darán a conocer los días y horarios en los que se sintoniza la televisión. La muestra para aplicar la encuesta será de 100 personas de en la ciudad de Celaya Guanajuato.

---

<sup>37</sup> ARZATE SALGADO, Jorge / ARTEAGA BOTELLO, Nelson. “*Metodologías cuantitativas y cualitativas en las ciencias sociales. Perspectivas y experiencias*”. México. Editorial Porrúa. 2007. p.213

## Diseño de Encuesta

Buen día. La presente encuesta es para conocer las preferencias de los telespectadores. Los datos que aquí se proporcionen son para un proyecto de investigación, y no serán difundidos.

**Edad:** \_\_\_\_\_ **Sexo:** \_\_\_\_\_

### 1.- ¿Qué tipos de programa prefiere? (Elije 3 opciones)

- a) Revista                      b) Talk show                      c) Concurso  
d) Cultural                      e) Reality show                      f) Musical

### 2.- Elija 3 razones por las que le gustaría ver un programa de revista dedicado a la animación japonesa.

- a) Distracción                      c) Diversión                      e) Otro: \_\_\_\_\_  
b) Entretenimiento                      d) Aprendizaje

### 3.- ¿Cuándo les gustaría ver este programa?

- a) Toda la semana                      b) 2 o 3 días a la semana                      c) Sábados

### 4.- ¿En qué horario le gustaría ver un programa dedicado a la animación japonesa?

- a) Mañana                      b) Medio día                      c) Tarde                      d) Noche

### 5.- ¿Qué le gustaría ver en un programa de animación japonesa que otros programas de revista no tienen?

### 6.- ¿Qué secciones te gustaría que tuviera un programa dedicado a la animación japonesa? (puede escoger las que desee)

- a) Cosplay                      b) Videojuegos                      c) Merchandising                      d) Concursos                      e) Internet  
f) Música                      g) Reportajes                      h) Entrevistas                      i) Otro: \_\_\_\_\_

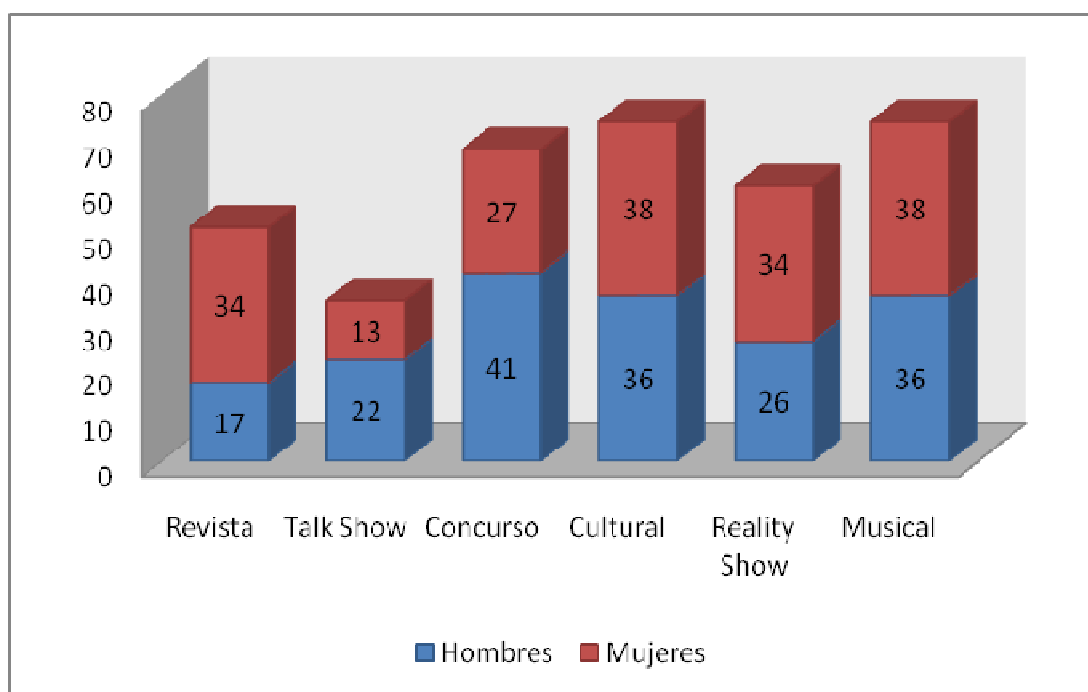
### 7.-¿Le gustaría que hubiera una sección donde se mostraran dibujos de los televidentes?

- a) Si                      b) No

### 3.3 Resultados

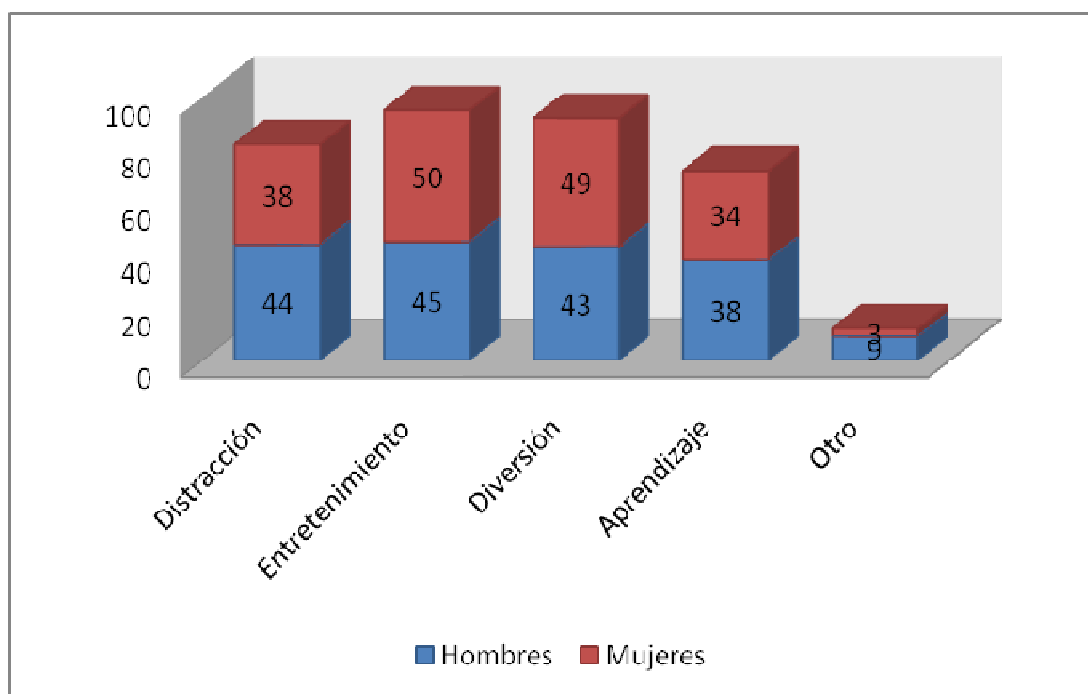
A continuación se mostrarán los resultados obtenidos de las 126 encuestas, siendo 63 encuestas aplicadas a mujeres y 63 encuestas aplicadas a hombres, cuyas edades de ambos grupos oscilan de los 15 a 25 años.

#### 1.- ¿Qué tipos de programa prefiere? (Elije 3 opciones)



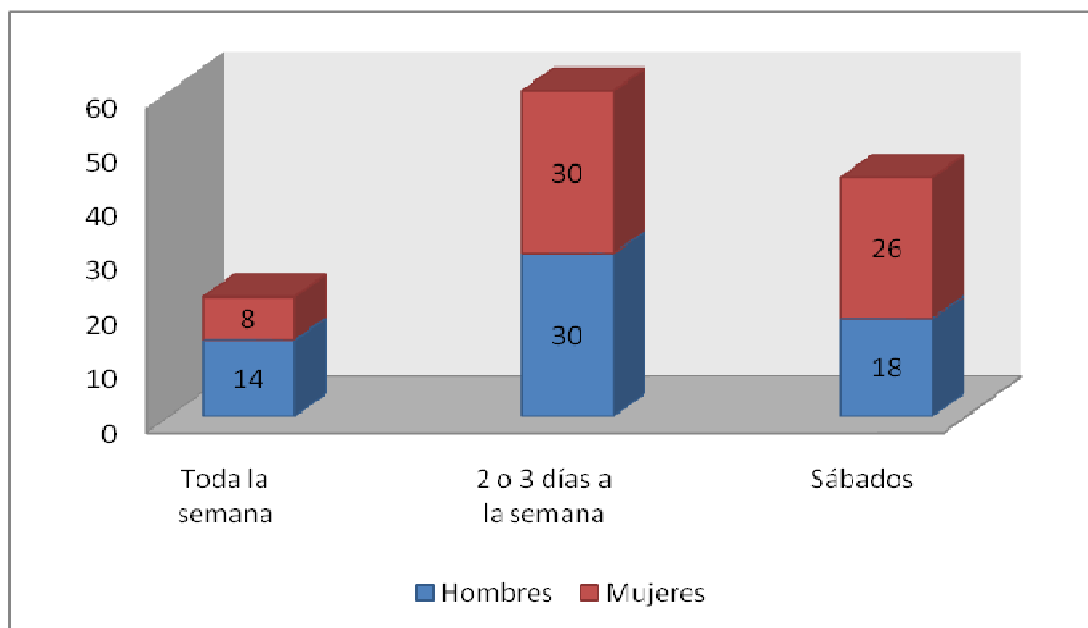
El objetivo de esta pregunta fue conocer la preferencia actual de los encuestados sobre qué tipos de programas de entretenimiento son los que más ven, se les dieron a escoger 3 opciones, para los hombres el rubro de Concurso fue el más alto con el 41%, Musical y Cultural tuvieron un empate con el 36%, seguido del Reality Show con un 26%. Para las mujeres los rubros Musical y Cultural fueron los más altos con el 38% de respuestas, seguido de Revista y Reality Show con un 34%.

2.- Elija 3 razones por las que le gustaría ver un programa de revista dedicado a la animación japonesa.



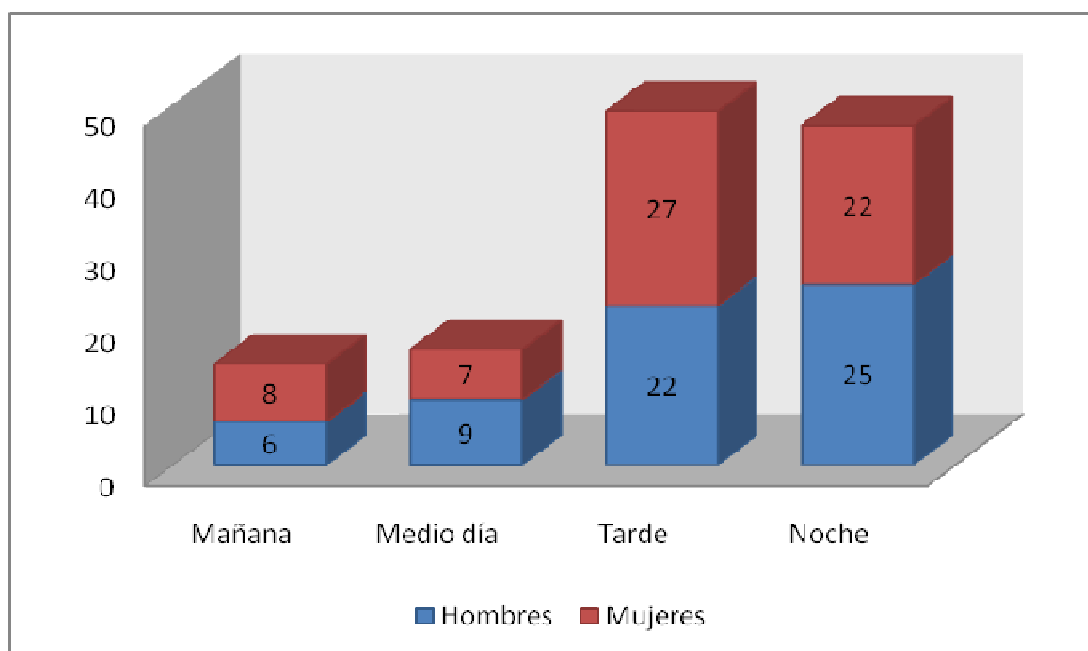
Una vez que se determinaron las preferencias de las audiencias sobre los distintos rubros de la televisión de entretenimiento, se realizó esta pregunta dirigida directamente al programa de animación japonesa, ¿Por qué lo verían? Los hombres respondieron que lo verían por Entretenimiento con un 45%, seguido por Distracción con un 44% y Diversión con un 43%, Las mujeres verían el programa por Entretenimiento con un 50% de respuestas, seguido por Diversión con el 49% y Aprendizaje con el 34%. En la opción de Otro, los hombres respondieron que les gustaría verlo por cultura o porque alguien se lo haya recomendado y las mujeres respondieron por cultura y aprendizaje del idioma.

### 3.- ¿Cuándo les gustaría ver este programa?



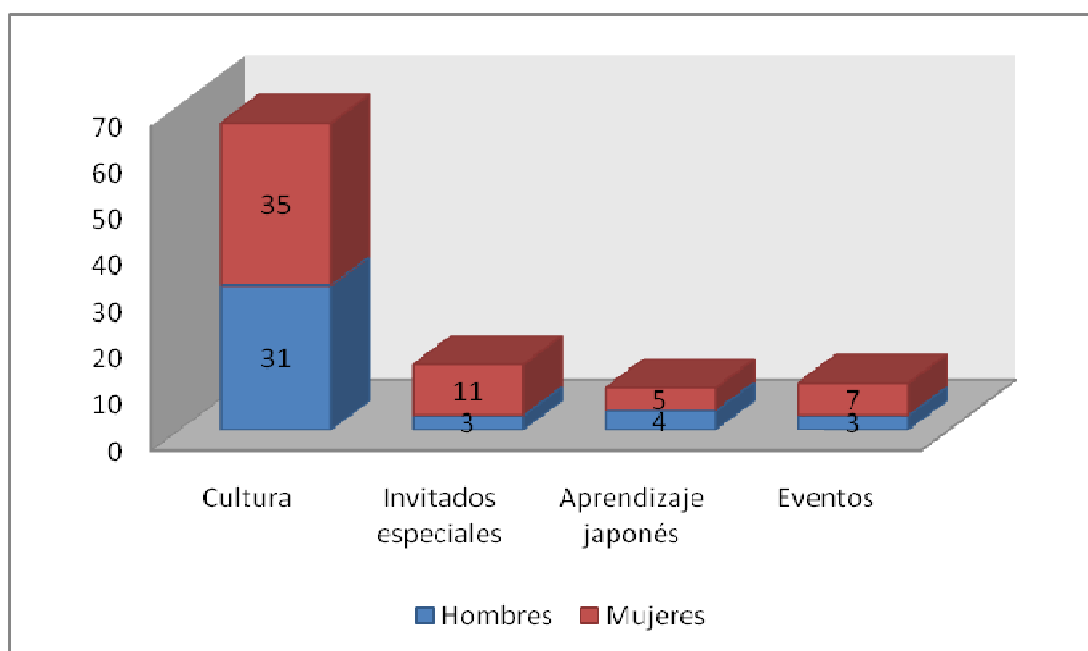
Esta pregunta tuvo como objetivo conocer los días en que podrían ver el programa, se considera importante pues tendrá mucha relevancia para posicionar el programa con días determinados, los hombres respondieron con un 30% que les gustaría ver el programa 2 o 3 días a la semana, el 18% respondió que les gustaría verlo los Sábados y el 14% toda la semana. Las mujeres respondieron con un 30% que les gustaría verlo 2 o 3 días a la semana, el 26% respondió que lo verían los Sábados y el 8% toda la semana.

#### 4.- ¿En qué horario le gustaría ver un programa dedicado a la animación japonesa?



Esta pregunta al igual que la 3 también es de suma importancia, pues tiene como objetivo conocer el horario más factible para ver el programa sobre animación japonesa y servirá para posicionarlo en su horario correspondiente. El 25% de los hombres respondieron que verían el programa por la noche, el 22% respondió que lo verían por la tarde y el 9% a medio día. Las mujeres respondieron con un 27% que pueden verlo por la tarde, el 22% respondió que lo verían por la noche y el 8% por la mañana.

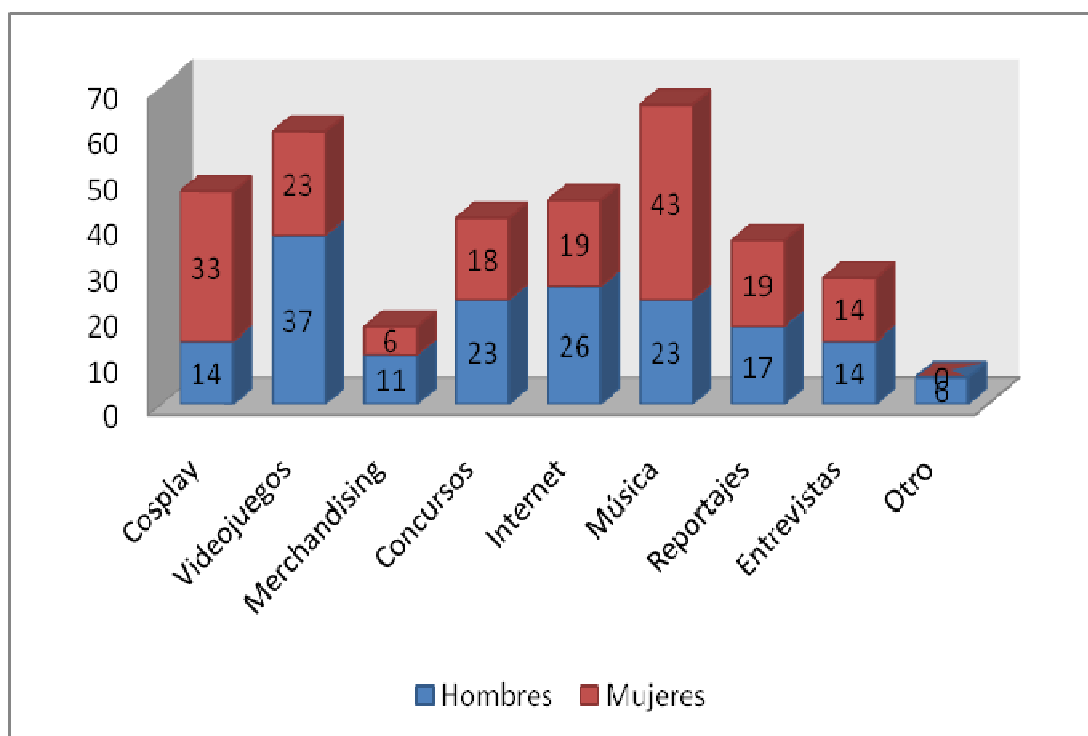
### 5.- ¿Qué le gustaría ver en un programa de animación japonesa que otros programas de revista no tienen?



Esta pregunta se dejó abierta con el objetivo de corroborar los datos de las preguntas 1 y 2. También para conocer las necesidades de las audiencias, algo distinto que se pueda ofrecer en el programa de animación que otros programas de entretenimiento no tengan. El 31% de los hombres respondió dentro del rubro de Cultura, les gustaría ver secciones de música, en específico, conocer sobre las bandas japonesas, costumbres y tradiciones, el 3% respondió que les gustaría ver invitados especiales como actores de doblaje, el 4% respondió el aprendizaje del idioma japonés. Las mujeres respondieron con el 35% dentro del rubro de Cultura, les interesaría ver una sección de música, conocer sobre los artistas famosos, seiyuus (actores de doblaje), costumbres, tradiciones, moda y comida de Japón, el 11% respondió que les gustaría tener a invitados especiales, como actores y actrices de doblaje, cantantes de anime, dibujantes, y por último un 7% respondió que les gustaría ver eventos como las convenciones de anime y manga en México.

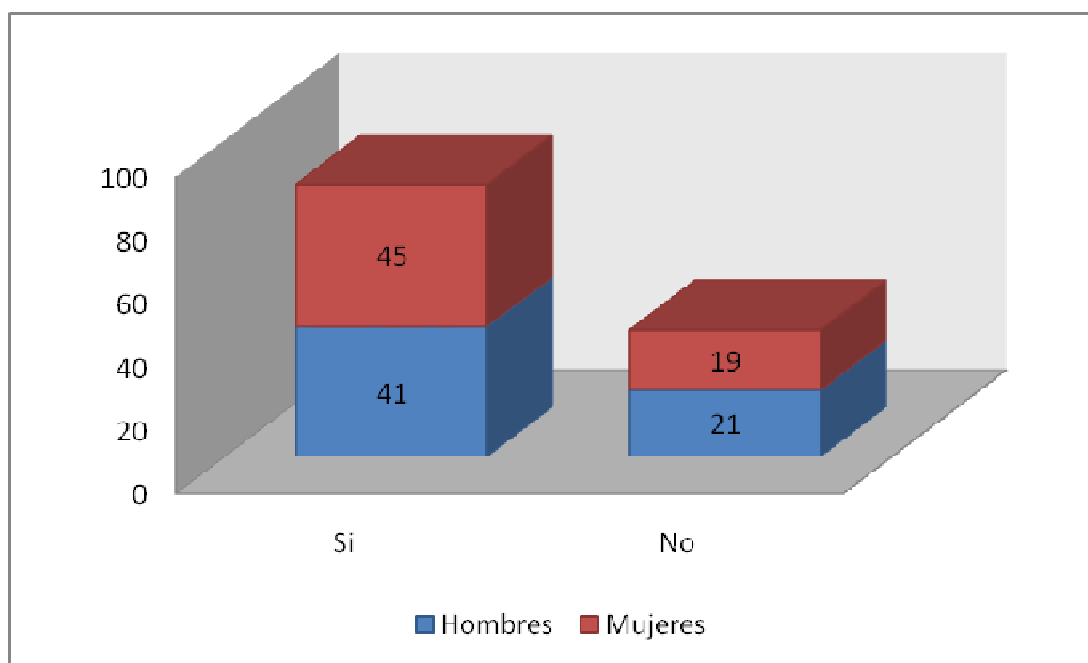


**6.- ¿Qué secciones te gustaría que tuviera un programa dedicado a la animación japonesa? (puede escoger las que desee)**



Esta pregunta tiene como objetivo saber qué sección es la que más les gustaría ver; el 37% de los hombres respondió que les gustaría que hubiera una sección de Videojuegos, el 26% respondió una sección de Internet y el 23% una sección de Concursos y Música. En el rubro de Otro, el 6% respondió que les gustaría una sección en donde se dieran cursos de cómo dibujar o el aprendizaje del japonés. El 43% de las mujeres respondió que les interesaría ver una sección de Música, el 33% una sección de Cosplay y el 23% una sección de Videojuegos.

**7.- ¿Le gustaría que hubiera una sección donde se mostraran dibujos de los televidentes?**



Con esta pregunta se pretende incluir una sección en donde el televidente envíe sus dibujos por medio de carta o internet al programa, para saber si tiene factibilidad, se diseñó esta pregunta y tuvo gran aceptación de parte de los hombres con el 41% y con las mujeres el 45%.

## CAPÍTULO IV DISEÑO DEL PROYECTO TELEVISIVO.

Éste capítulo tiene como finalidad sugerir un programa piloto de televisión sobre animación japonesa para jóvenes, el cual se basa en todo lo presentado a lo largo de este trabajo, se llevará a cabo desde la pre-producción, la producción y la post-producción.

“Pre-producción es la etapa de planeación y la más importante de la producción. En esta debe realizarse el guión, fijar locaciones y vestuario, horarios de grabación, permisos, realizar trabajos de diseño como el logotipo y la escenografía, preparar los medios técnicos, obtener un presupuesto.

Producción es la realización del programa en si; abarca todo el periodo de grabación, en estudio o en locaciones exteriores, desde su inicio, hasta el último día de la misma. Una producción televisiva requiere de la unión de diferentes talentos y habilidades; es por eso que cada una de las personas que intervienen en ella son esenciales para el proceso. Generalmente el staff se compone de productor, director, asistentes, floor manager, camarógrafo, personal de escenografía, iluminación y audio. Este no es todo el personal necesario, sin embargo, desarrollan labores básicas para que una producción sea exitosa.

Post-producción comienza con la selección del material grabado, continúa con el proceso de edición y procesado de imágenes y termina con el sonorizado, hasta la obtención del material final. Que el programa sea bueno o malo, depende en gran parte de esta etapa, porque si la post-producción no es bien manejada, puede que se pierda la intención del programa.”<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> GUTIERREZ GONZÁLEZ Mónica. “*Producción de televisión: géneros, lenguaje, equipo, técnicas.*” México. Editorial Trillas. 2008. P. 27

## 4.1 Pre-producción

La pre-producción es la preparación de un programa para televisión y en ella intervienen todas las personas que forman el staff. En el caso de este proyecto será un programa juvenil con un formato de magazine o revista y contará con distintas secciones, relacionadas con la animación japonesa y con Japón. También se hará uso de algunos elementos por los jóvenes que participaron en la etapa de investigación, la encuesta del capítulo 3. La elección del formato revista es debido a que trata de un formato dinámico y entretenido que tratará de mantener la atención de los jóvenes que gustan de la animación japonesa (y despertar la curiosidad de las personas que no les gusta) así como su cultura, música, y estilos de vida.

### 4.1.1 Nombre y logotipo del programa.

Animaniacos, el nombre proviene de “animación: Acción y efecto de animar, dotado de vida, en las películas de dibujos animados es procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.

Maniacos proviene de manía: Forma de locura dominada por una idea fija, especie de locura, caracterizada por delirio general, agitación y tendencia al furor. Extravagancia, preocupación caprichosa por un tema o cosa determinada. Afición apasionada.”<sup>39</sup>

El nombre del programa se refiere a la afición de todo lo relacionado con el anime y Japón, el poder compartir y mostrar dicha afición a los jóvenes por este medio de comunicación, la televisión.

---

<sup>39</sup> <http://buscon.rae.es/drael/>

- **Iconografía**

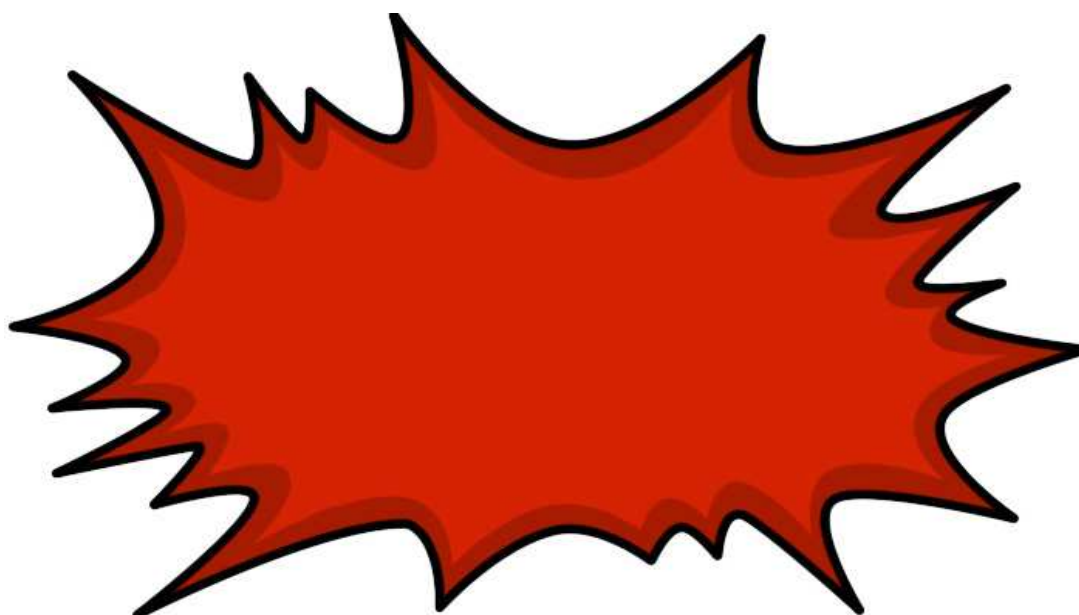


El concepto de esta iconografía es simplista, surge de una adaptación de los globos de expresión en los mangas/cómics y se pretende que denote explosividad, dinamismo e intensidad y que de estas mismas características surja el concepto manía. Cuando aparezca el logotipo en la pantalla el público tenga una fácil adhesión de este mismo por los colores y formas, el diseño exige una rápida visualización.

- **Colores del logotipo**

Los colores utilizados en el logotipo Animaniacos son rojo, amarillo, blanco y negro. Se relacionan con el contexto y contenido del programa, un concepto explosivo, dinámico e inspirado en lo mangas/comics, los colores tan llamativos se deben a que la mayoría de los personajes de los mangas tienen esa característica en cuanto al color se refiere (semiótica, simbólica). Por medio del color se identifica y recuerda, por ejemplo se puede mencionar a Naruto y Goku (íconos representativos del anime y manga en Japón), su ropa ostenta entre los colores amarillo, naranja, rojo y negro, y su personalidad es hiperactiva y extravagante.

¿Por qué estos colores? “El rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación.”<sup>40</sup> La imagen que se muestra abajo sugiere una explosión y también representa un globo de expresión (comúnmente utilizado en los manga/ cómic) de una exclamación de alguna palabra o una onomatopeya (BANG!, PAS!, BOOM!). El rojo es un color primario de fácil identificación y se utilizó para darle intensidad y crear la sensación de manía.



# Animariacos

“El amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo, mezclado con el rojo o naranja constituye los colores de la

---

<sup>40</sup> [http://estocolmo.se/cultura/color\\_aktub23.htm](http://estocolmo.se/cultura/color_aktub23.htm)

emoción.”<sup>41</sup> Ambos colores son estimulantes por la vista del ser humano que provocan sensaciones, el negro y blanco se utilizaron como neutros para resaltar la tipografía Animaniacos del globo de expresión de fondo.

- **Tipografía**



La intención de la tipografía en el logotipo, se buscó respetar la línea gráfica original dibujada a trazo libre (a mano) y poder tener una mayor asociación gráfica con los orígenes dibujísticos de esta disciplina (el manga). El diseño de la tipografía es que tenga una fácil comprensión en cuanto a que se pueda ver y leer fácilmente (Legibilidad y leibilidad).

---

<sup>41</sup> Ídem

#### **4.1.2. Slogan**

Toda la información del mundo del anime a tu alcance.

#### **4.1.3. Duración**

El programa tendrá una duración de 47 minutos (programa), se realizará una escaleta diseñada para cubrir 57 minutos, incluidas cortinillas y cortes comerciales.

#### **4.1.4. Día y hora de transmisión**

Se contempla transmitirse los miércoles y sábados a las 7:00pm ya que basados en los resultados más altos de las encuestas, a los jóvenes les gustaría ver este programa de animación japonesa 2 o 3 veces por semana y los sábados, así, se convertiría en un programa de una hora semanal en donde variarían las secciones de un día a otro. El miércoles es un punto medio de la semana en el que los jóvenes se encuentran más relajados y están en casa, y los sábados tienen más tiempo libre para ver el programa, el horario fue escogido de acuerdo a los resultados de las encuestas pues a los hombres les gustaría ver el programa por las noches, mientras que a las mujeres en la tarde, así que se escogió una hora intermedia entre el atardecer y anochecer (7:00pm). Además el canal de TV4 no tiene un programa a esa hora ni en esos días.

#### **4.1.5. Canal de transmisión**

Canal 48, un canal gubernamental del estado de Guanajuato que se encuentra en León, las encuestas arrojaron que los jóvenes de 15 a 25 años les gusta ver programas con un contenido cultural, además dentro del programa de



animación japonesa les interesaría conocer sobre la cultura de Japón, música, comida, costumbres, tradiciones y es por eso que se elige el canal 48, pues su programación está basada en la cultura.

Sin embargo es importante mencionar que este programa no es cultural, es de entretenimiento, si se piensa aportar notas, entrevistas y reportajes con carácter cultural, pero no se pretende educar al público. Será un programa dinámico, divertido, entretenido. A continuación se mostrará la barra de programación de TV4 del miércoles y sábado, para demostrar que si hay un espacio de 1 hora para el programa de animación japonesa: Animaniacos.

The screenshot shows the website for 'Desarrollatv4'. At the top, there is a navigation menu with links for 'Inicio', 'Programas', 'Videos', 'Noticias', 'En vivo', and 'Escribenos'. On the left side, there is a vertical list of program categories: 'Revista Cervantina', 'Cine', 'Eso no me lo esperaba', 'La Caja de las Ideas', 'Desarrollatv4', 'Deutsche Welle', 'Documentales', 'El Cuarto', 'Más Allá del Deporte', 'México al día', 'Presencia', 'Revista del Consumidor', 'Cada día', 'Zona 4', and 'El Diario Despinpongue'. The main content area features a banner for 'Desarrollatv4' with a logo and a background image of a house. Below the banner, the text reads: 'Desarrollatv4 Los miércoles a las 8:00 de la noche. Conoce en voz de los guanajuatenses los beneficios que ofrecen los programas de la Secretaría de Desarrollo Social y Humano.' It then introduces 'Abraham Delgado, conductor del programa Desarrollatv4, te invita a ser testigo de los programas de capacitación, educativos, agroindustria, cómo generar productos o servicios de manera fácil, cuidados en el hogar, alimentación para la familia, autoempleo, de desarrollo para migrantes y sus familias, eventos especiales en zonas rurales, entre otros, acompañado de las personas encargadas de impulsar estos programas y de algunos beneficiarios.' Below this, it says 'También puedes ver la repetición de los programas en nuestra sección de VIDEOS.' and provides a link to the website: 'Visita el sitio de la Secretaría de Desarrollo Social y Humano en: <http://desarrollosocial.guanajuato.gob.mx/>'. On the right side, there is a sidebar with 'Siguenos' (Follow us) featuring social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and Ustream. Below that is 'Estás viendo' (You are watching) with a list of programs: '20:00:00 Reinhold Messner. La montaña como inspiración.', '20:30:00 TV4 Noticias de la noche', '21:30:00 Revista FIC 2011', and '22:00:00 Especiales del FIC 2011', with a 'Ver Programación >>' link. At the bottom of the sidebar is a 'Publicidad' (Advertisement) for 'Pastelería La Poupée' with the slogan 'En pan sólo lo mejor' and a logo of a girl holding a basket.

Inicio Programas Videos Noticias En vivo Escribenos

- Revista Cervantina
- Cine:
- Eso no me lo esperaba
- La Caja de las Ideas
- Desarrollatv4
- Deutsche Welle
- Documentales
- El Cuarto
- Más Allá del Deporte
- México al día
- Presencia
- Revista del Consumidor
- Cada día
- Zona 4
- El Diario Despinpongue



### Cine familiar y Butaca 4

Conoce **lo mejor del Séptimo Arte** a través de una gran selección de películas para que las disfrutes **en compañía de tu familia**. Todos los fines de semana te regalamos la entrada al cine; lo único que tienes que hacer es apartar tu lugar en **Butaca 4** o en nuestro **Cine Familiar**.

Para quienes les gusta desvelarse, todos **los viernes a las 1:00 de la madrugada, además de los sábados y domingos a las 10:00 de la noche**, podrán disfrutar de películas que dejaron huella en la historia.

Asimismo, para los pequeños del hogar y toda la familia, **los domingos a las 5:00 de la tarde** tenemos una gran selección de películas con temas de gran interés.

Disfruta el Cine en compañía de tu familia, a través de la pantalla de TV4, la señal de Guanajuato. Conoce las sinopsis del mes en nuestro sitio: <http://tv4guanajuato.com/cine.php>

Síguenos

[f](#) [t](#) [U](#) [You Tube](#)

Estás viendo

00:00:00

TV4 Noticias (repetición)

01:00:00

[Gringo Viejo](#)

06:00:00

[Desarrolla TV4 \(repetición\)](#)

06:30:00

[Deutsche Welle](#)

[Ver Programación >>](#)

Publicidad



*Pastelería*  
**La Poupée**  
*En pan sólo lo mejor*

42

#### 4.1.6. Conductores

Una mujer de 25 años que tenga afinidad por el género del anime y que sea una generadora de esta cultura, que posea carisma, fresca; el programa estará dirigido a un público conocedor de la animación japonesa es por eso que se necesita de una mujer joven, simple cuestión estética. Debido a que es un programa piloto, el presupuesto se ajustará a sólo un conductor.

#### 4.1.7. Vestuario

Su vestuario sería estilo tomboy es un look caracterizado por lucir prendas de corte masculino o accesorios característicos de este género como corbatas, sombreros, chalecos, camisas de corte masculino y hasta bóxers, incluso se

<sup>42</sup> <http://www.tv4guanajuato.com/programas/Cada-Da-98.html>

considera tomboy a las prendas de cortes rockeros y chaquetas de cuero, pero agregándole un toque muy femenino como tacones, sandalias, un collar llamativo, unos jeans muy ajustados e incluso sólo un buen peinado muy femenino pueden darle un toque chic al vestuario.

¿Por qué este look? Se ha mencionado, durante el desarrollo de este trabajo, que será un programa juvenil y que irá dirigido tanto a hombres como mujeres, por lo que se pretende que la conductora genere un look fresco, original y juvenil.

Es importante mencionar, dependiendo del presupuesto de la televisora, que habrá dos formas de vestir a sus conductores, la primera es tener un patrocinio con alguna tienda de ropa, o, en caso de tener un escaso presupuesto se les pide a los conductores usar su propia ropa. En el diseño del presupuesto se tendrá en cuenta que haya algún patrocinio para vestir a la conductora.

A continuación se mostrarán dos propuestas del vestuario ideal para la conductora del programa de animación japonesa: Animaniacos.

Propuesta de vestuario



#### **4.1.8. Secciones**

Son 12 secciones diseñadas gracias a los resultados de las encuestas del capítulo 3 y para cubrir los 57 minutos del programa, a excepción de la sección de Convenciones que será transmitido 1 vez al mes o cuando haya una convención de anime importante, las demás secciones se presentarán miércoles y sábados.

##### **1.-Sección Dibujos**

Como parte del decorado de la locación habrá un especial en donde estarán pegados todos los dibujos de los televidentes que envíen, al final del último bloque del programa se mostrará rápidamente cada uno de los dibujos y la conductora comentará quien lo envió y de qué parte de la ciudad.

##### **2.-Anime del día**

En esta sección la conductora hablará y recomendará un anime nuevo cada programa, hará una breve sinopsis y mencionará el género (si es para niñas, niños, adultos), mientras pasan imágenes de esa caricatura.

##### **3.-Anime de Antaño**

Esta sección relatará los animes que hicieron hit en los años 70's 80's y 90's, la conductora dará un breve resumen de un anime de esas épocas y concluirá con el opening o ending de dicho anime (canción de inicio o final del anime)

##### **4.-Sección Internet**

Aquí se tratará de mostrar páginas web en donde los televidentes puedan bajar música, unirse a grupos de anime, ver videos, ver anime gratuito en línea, páginas oficiales de algún anime o de un mangaka (dibujante de cómic). También se pretende abrir una página en facebook, twitter del programa para que los receptores envíen sus dudas, sugerencias, peticiones y estén en contacto con la conductora.

## 5.-Convenciones

Esta sección será especial pues tratará de presentarse únicamente cuando hayan convenciones importantes como la TNT y la Mole en el DF, aquí la conductora irá al evento para hacer un reportaje de que es lo que se hace en una convención, que se puede comprar, comer, y la conductora realizará entrevistas a los que asistan a la convención, se pretende que se transmita una vez al mes o dependiendo de las fechas de las convenciones en la ciudad o república.

## 6.-Sección Merchandising

Aquí se tratará de exponer algún juguete o artículo de un anime, la conductora explicará que es, que uso tiene (si es de colección, si es armable, o es para algún juego) el costo del producto y en donde puede adquirirlo.

## 7.-Sección Cosplay

Se invitará a una persona que se dedique a hacer cosplay, y que éste platique como surgió la idea, si el cosplay es original o, de que anime es, como lo elaboró, si piensa participar o únicamente es por gusto personal.

## 8.-Sección Entrevistas

Se entrevistarán actores de doblaje, bandas o solistas de música japonesa o asiática, dibujantes, o comerciantes de alguna tienda de anime o mangas

## 9.-Sección Nihongo

La conductora dirá una palabra en japonés, aparecerá las dos formas de escritura (katakana y hiragana) como debe escribirse y su significado en español un ejemplo sería Konnichiwa, en hiragana (こんにちわ) y en katakana (コンニチワ) significa Hola.

#### 10.-Sección Japón

Se harán reportajes sobre moda, comida, costumbres, tradiciones y vida en Japón, se incluirán notas o datos curiosos sobre el país del sol naciente.

#### 11.-Sección J-music

Se tratará como reportaje o entrevista, se hablarán sobre solistas y bandas japonesas y asiáticas, discografías, presentaciones mientras se pasan videos del grupo o solista de quien se este dedicando y también se realizarán entrevistas si hay grupos mexicanos que hagan música japonesa o asiática.

#### 12.-Sección Videojuegos

Se hablará sobre la adaptación de un videojuego al anime o viceversa.

#### **4.1.9. Diseño de escenografía/ set**

Será grabado en un estudio y contará con tres sets dentro de la misma escenografía, esto es para darle dinamismo al programa y dependiendo del set en el que esté, es en donde presentará ciertas secciones, en el caso de la Sección Convenciones, allí, la conductora irá al evento para cubrirlo. Las medidas de la escenografía son dependiendo del estudio donde se vaya a adaptar el set (3m x15m). El set se dividirá en tres partes, se diseñará en base a las secciones que se presentarán en el programa, cada set medirá 5 metros de ancho, 3 metros de altura y 5 metros de profundidad.

Estas son las propuestas de los sets.

- Set central



Este es el set principal de Animaniacos, es un concepto japonés minimalista, los decorados son artículos japoneses como lámparas, banderas y en el centro hay una mesa con el merchandising como DVD's, figuras, peluches, mangas (comics). Los sillones minimalistas son para los invitados que se presenten en el programa. Las secciones que se presentarán en este set son: Cosplay, Entrevistas, Nihongo, En Japón... La persona en el set es para darle realismo a la imagen calcular proporciones.



- **Set lateral izquierdo**



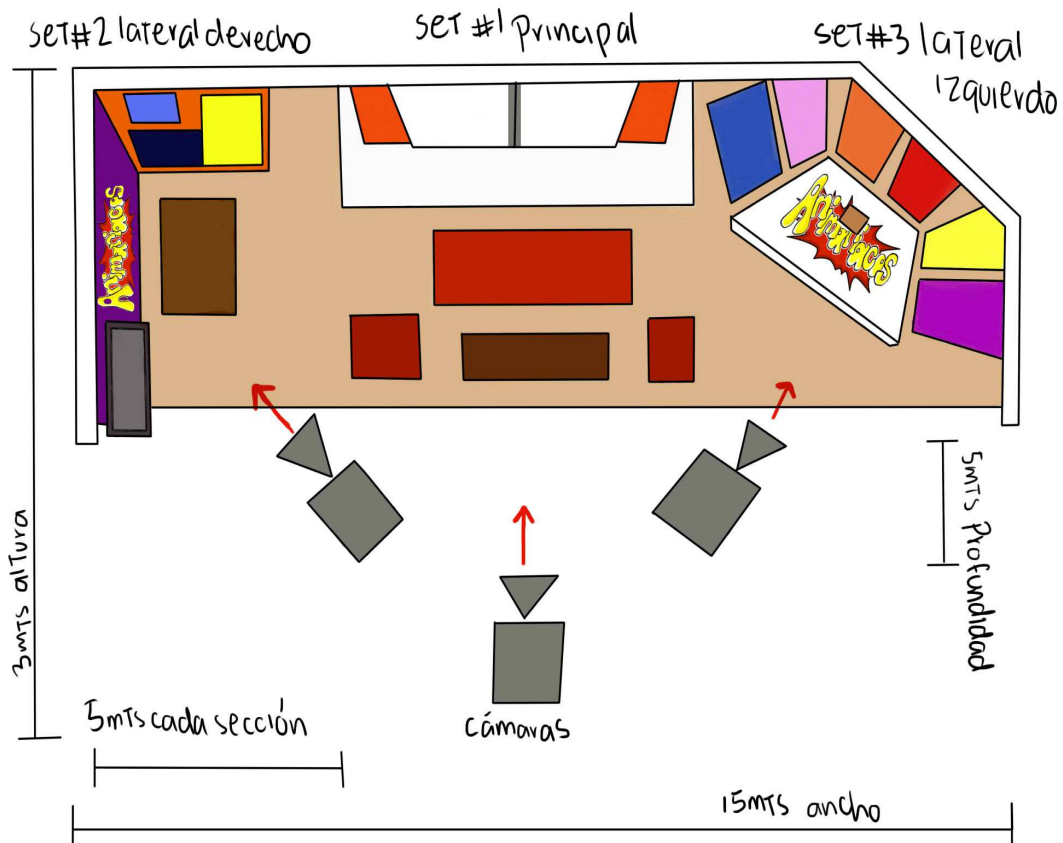
Este es la segunda propuesta de set, estará conformada por 6 mamparas con los animes más representativos, al centro la silla donde estará sentada la conductora, aquí no habrá invitados solamente la conductora presentará las cápsulas, las secciones que se presentarán en este set son: Anime de antaño, Anime del día, J-music, Merchandising.

- **Set lateral derecho**



La tercera propuesta de set, también tendrá un concepto japonés por la mesa y la forma en la que la conductora se sentará a la manera tradicional de Japón (para presentar la sección de internet), habrá una televisión en donde se transmitirán los videojuegos (y también tendrá la función de hacer mención con el logotipo de los patrocinadores), los garabatos que se ven con el fondo amarillo son los dibujos de los televidentes que envíen al programa, como decoración habrá un robot de un anime famoso llamado Gundam. Las secciones que se presentarán en este set son: Videojuegos, Internet, Dibujos.

- **Vista aérea del set**



Ésta imagen es la vista aérea del set completo, el ancho total es de 15 metros dividido en 3 secciones de 5 metros cada uno, la altura es de 3 metros y la profundidad 5 metros. Se dibujaron las tres cámaras que estarán dirigidas a cada sección.

#### 4.1.10 Atributos auditivos

En todo el programa habrá una música de fondo de los openings, endings y música de bandas o solistas japoneses.

#### 4.1.11 Diseño de la producción/presupuesto del programa

“La forma de hacer un presupuesto es diferente en cada caso de acuerdo con las necesidades de la producción, pero es muy importante su buena realización pues de esto dependen los sueldos y sobre todo las ganancias de la producción.”<sup>43</sup>

El presupuesto que se detalla a continuación es una guía aproximada para la preparación de un presupuesto. Este es un programa piloto de mediano a bajo costo, se tomaron como referencias la entrevista realizada a Rosalía Sánchez, productora de TV4 niños y la bibliografía consultada.

Costos aproximados que tendría la producción del programa Animaniacos por 1 mes de grabación, edición y transmisión.

<b>PRESUPUESTO PROGRAMA PILOTO ANIMANIACOS</b>					
<b>Descripción</b>	<b>Unidades</b>	<b>Mes</b>	<b>Costo unitario</b>	<b>Costo total</b>	<b>Total</b>
<b>Producción</b>					
Director/ Realizador	1	1	\$10,000		\$10,000
Productor ejecutivo	1	1	\$10,000		\$10,000
Productor	1	1	\$8,000		\$8,000
Asistente de producción	1	1	\$4,000		\$4,000

<sup>43</sup> TOSTADO Verónica. “*Manual de producción de video.*” México. Editorial Alhambra. 1996. P. 137

Copy/guionista	1	1	\$6,000		\$6,000
Papelería	1	1	\$500		\$500
Viáticos	1	1	\$500		\$500
<b>Total</b>					<b>\$39,000</b>
<b>Personal de producción en piso</b>					
Conductora	1	1	\$6,000		\$6,000
Asistente de producción	1	1	\$4,000		\$4,000
<b>Total</b>					<b>\$10,000</b>
<b>Post-producción</b>					
Editor	1	1	\$6,000		\$6,000
<b>Total</b>					<b>\$6,000</b>
<b>Arte</b>					
Diseño de escenografía	1	unitario	\$35,000		\$35,000
<b>Total</b>					<b>\$35,000</b>
<b>Departamento de vestuario</b>					
Patrocinio tienda de ropa	1	1	mención		
<b>Paquete de la televisora que incluye:</b>					
<b>Equipo técnico</b>					
Renta Cámaras	3	1	\$15,000		

HDV (con tripié y dolly)					
Diademas (por camarógrafo)	4	1			
Chícharos (conductora y audio)	2	1	\$2000		
Renta equipo de sonido (lavalier, boom)			\$5,000		
Renta kit de iluminación (back light, key light, frontal)	3	1	\$10,000		
Renta de extensiones eléctricas	1	1	\$1000		
Renta cables audio y video	1	1	\$800		
Renta de foro	1	1	\$10,000		
Renta internet	1	1	\$1000		
Cabina de video	1	1	\$1000		
Cabina de audio	1	1	\$1000		
Disco duro para almacenamiento de audio y video	2	2	\$2000		

1 TB					
Expendables		mensual	\$1000		
<b>Personal</b>					
Director de cámaras	1	1	\$8,000		
Camarógrafos	4	1	\$4,000	\$16,000	
Floor manager	1	1	\$5,000		
Tramoya	2	1	\$ 2,000	\$4,000	
Switcher	1	1	\$5,000		
Operador de video	1	1	\$ 4,000		
Operador de unidad de cámaras (CCU)	1	1	\$ 6,000		
Operador de audio	1		\$6,000		
Microfonista	1		\$4,000		
Post-productor	1	1	\$4,000		
Diseñador (plecas, animaciones)	1	1	\$2,000		
Escenografía y ambientación	2	1	\$2,000		

Maquillista	1	1	\$2,000		
<b>Total</b>					<b>\$117,800</b>
<b>TOTAL DE PRODUCCIÓN</b>					<b>\$90,000.00</b>
<b>TOTAL PAQUETE TELEVISORA</b>					<b>\$117,800.00</b>
<b>COSTO TOTAL</b>					<b>\$207,800.00</b>

Es importante mencionar que TV4 es subsidiado por el gobierno del estado de Guanajuato, así que ellos no pueden anunciar la televisora para fines publicitarios, sin embargo si tienen patrocinadores que los apoyan de dos formas: especie (utilería, ropa, escenografía) y efectivo.

Como forma de intercambio con los patrocinadores en el programa Animaniacos se daría a conocer el producto o servicio ya sea con cintillos, spots de 30", 20", 10", menciones en vivo, pantalla dentro de la escenografía. El costo de los spots se ajustarán a los criterios que maneje la televisora.

## 4.2 Producción

A continuación se mostrará la propuesta de escaleta del programa piloto que cubrirá 1 hora. El programa será grabado y editado. Los cortes comerciales están basados en la programación de TV 4, son 4 anuncios con duración de 2 minutos.

PRODUCCIÓN: Animaniacos.

DURACIÓN: 57 MINUTOS.

CONDUCCIÓN: Claudia Rodríguez.

PRODUCCIÓN EJECUTIVA: Claudia Rodríguez.

PRODUCCIÓN: Claudia Rodríguez.



DURACIÓN	DESCRIPCIÓN	VIDEO	OBSERVACIONES
30"	PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA: CONDUCTORA a cuadro habla sobre lo que el espectador verá durante el programa.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Full metal alchemist-Melissa"
20"	CORTINILLA	CORTINILLA DE ENTRADA DEL PROGRAMA.	
10"	CONDUCTORA presenta la sección anime del día.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Tenjou tenge-Bomb a head"
5"	CORTINILLA	CORTINILLA ANIME DEL DÍA.	
3 minutos	SECCION ANIME DEL DÍA: se hará una sinopsis del anime que se vaya a presentar, y se apoyarán de imágenes de dicho anime.	Video de apoyo, se mostrarán distintas imágenes del primer capítulo del anime del día.	Voz en off, la CONDUCTORA hará una sinopsis del anime, mencionará el nombre, año de producción y género.
10"	CONDUCTORA presenta cápsula "En Japón...".	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Dragon ball gt-Dan dan kokoro"

			hikareteku"
5"	CORTINILLA	CORTINILLA EN JAPÓN...	
3 minutos	CÁPSULA EN JAPÓN ¿Por qué los japoneses usan palillos?	Videos de apoyo e imágenes fijas de la cápsula.	Voz en off CONDUCTORA relatará como se vive la vida cotidiana en Japón.  Música instrumental
10"	CONDUCTORA presenta sección merchandising.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Nanase aikawa-koi kokoro"
5"	CORTINILLA	CORTINILLA MERCHANDISING	
2 minutos	Voz en off, la CONDUCTORA hablará de algún artículo relacionado con la animación japonesa.	Se verá el artículo en distintos ángulos, de frente, perfil, de espaldas, habrá un fondo negro atrás para resalte el objeto.	Voz en off CONDUCTORA hablará del artículo relacionado, si proviene de un anime, donde se puede adquirir y el costo.  Música en off "Blood-Colors

			of the heart"
10"	CONDUCTORA habla de lo que vendrá a continuación e invita a la audiencia a quedarse. Manda a corte comercial.	CONDUCTORA a cuadro, videos cortos de apoyo de las siguientes secciones.	Música en off Death note track 3
5"	CORTINILLA	CORTINILLA CORTE COMERCIAL.	
2 minutos	CORTE COMERCIAL 1	5 comerciales de TV4.	Se transmiten 5 cortes comerciales obligatorios por parte del canal TV 4.
5"	CORTINILLA	CORTINILLA REGRESO A CORTE.	
10"	CONDUCTORA presenta sección internet.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Uverworld- Chance" Cuando la CONDUCTORA esté a cuadro.
5"	CORTINILLA	CORTINILLA SECCIÓN INTERNET.	
2 minutos	CONDUCTORA se sienta y con	Se verá en la pantalla la	Música en off "Dragon ball

	su laptop se mete a una página de internet relacionada con el anime.	página de internet.	gt-Dan dan kokoro hikareteku".
10"	CONDUCTORA presenta anime de antaño.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Record of lodoss war-Kiseki no Umi"  Cuando la CONDUCTORA esté a cuadro.
5"	CORTINILLA	CORTINILLA ANIME DE ANTAÑO	
3 minutos	CONDUCTORA hará una sinopsis de un anime de los 70's 80's o 90's al finalizar se transmitirá el opening o el ending de dicho anime.	Videos de apoyo del anime de antaño.	Nombre del anime de antaño, sinopsis del anime de antaño, año de producción, países en donde se transmitió, al finalizar se presenta el opening o ending.
10"	CONDUCTORA habla de lo que vendrá a continuación e invita a la audiencia a	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Utena-Rinbu revolution"

	quedarse. Manda a corte comercial.		
5"	CORTINILLA	CORTINILLA CORTE COMERCIAL.	
2 minutos	CORTE COMERCIAL 2.	5 comerciales de TV4.	Se transmiten 5 cortes comerciales obligatorios por parte del canal TV 4.
5"	CORTINILLA	CORTINILLA REGRESO CORTE.	
10"	CONDUCTORA presenta entrevista.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Yellow generation-Tobira no mukou e"
5"	CORTINILLA	CORTINILLA ENTREVISTA.	
3 minutos	Se contará con la presencia de un INVITADO importante que haya incursionado en el medio del anime, manga o que tenga que ver con esta cultura, será	CONDUCTORA e INVITADO a cuadro, imágenes de apoyo.	Música en off "Sakura card captors-catch you catch me"

	entrevistado por la CONDUCTORA.		
10"	CONDUCTORA habla de lo que vendrá a continuación e invita a la audiencia a quedarse. Manda a corte comercial.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Chobits-Let me be with you"
5"	CORTINILLA	CORTINILLA CORTE COMERCIAL.	
2 minutos	CORTE COMERCIAL 3.	5 cortes comerciales de TV4	Se transmiten 5 cortes comerciales obligatorios por parte del canal TV 4.
5"	CORTINILLA	CORTINILLA REGRESO CORTE.	
10"	CONDUCTORA presenta sección videojuegos.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Resident evil track 15"
2 minutos.	La CONDUCTORA hablará sobre un videojuego.	Video de apoyo del videojuego que se vaya a hablar.	Voz en off Conductora mencionará nombre del videojuego, sinopsis, año

			de producción, si hay o no adaptación al anime, venta en México.  Música en off
10"	CONDUCTORA presenta la sección de j-music.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off  "Hikaru utada-simple and clean"
5"	CORTINILLA.	CORTINILLA J-MUSIC.	
3 minutos	CONDUCTORA habla sobre el grupo o solista japonés.	Videos musicales de apoyo del grupo o solista.	Voz en off CONDUCTORA habla sobre la discografía, año de producción, país, anime, del grupo o solista.  Música en off igual a los videos musicales.
10"	CONDUCTORA presenta sección cosplay.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off  "Bokura ga ita-suki dakara"
5"	CORTINILLA COSPLAY		

3 minutos	CONDUCTORA entrevistará a INVITADO que realiza el cosplay.	CONDUCTORA e INVITADO a cuadro, imágenes de apoyo sobre el proceso de su cosplay.	Habrán un INVITADO que estará disfrazado, la CONDUCTORA le hará una serie de preguntas en donde el INVITADO relate como y con que material hizo su traje, en quien se inspiró, etc.  Música en off  "Paradise kiss-Lonely and Gorgeous"
10"	CONDUCTORA habla de lo que vendrá a continuación e invita a la audiencia a quedarse. Manda a corte comercial.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off  "Nana kitade-Kiss or kiss"
5"	CORTINILLA.	CORTINILLA CORTE COMERCIAL.	
2 minutos	CORTE COMERCIAL 4.	5 comerciales de TV4	Se transmiten 5 cortes comerciales obligatorios por parte del



			canal TV 4.
5"	CORTINILLA	CORTINILLA REGRESO CORTE.	
10"	CONDUCTORA hace presentación de la sección aprendiendo japonés.	CONDUCTORA a cuadro.	Música en off "Ayumi hamasaki-You"
5"	CORTINILLA	CORTINILLA NIHONGO.	
2 minutos	CONDUCTORA dirá el significado de la palabra.	Se mostrará la palabra en japonés konnichiwa, después se mostrarán las dos formas de escritura, y al final su significado en español y en qué se puede usar.	Voz en off CONDUCTORA menciona una palabra en japonés, explica su pronunciación y las dos formas de escritura y su significado en japonés.  Música en off "Naruto-ninja way"
5"	CORTINILLA	CORTINILLA DIBUJOS.	
2 minutos	CONDUCTORA presenta sección dibujos de los televidentes.	Se muestran cada uno de los dibujos que fueron enviados por los	Se mostrará rápidamente cada uno de los dibujos que se enviaron al

		televidentes.	programa, la CONDUCTORA dirá el nombre de la persona y el lugar donde lo envió.  Música en off  "Saber marionette J- Hesitation"
5"	CORTINILLA.	CORTINILLA CORTE COMERCIAL.	
2 minutos	CORTE COMERCIAL 5.	5 cortes comerciales de TV4	Se transmiten 5 cortes comerciales obligatorios por parte del canal TV 4.
5"	CORTINILLA.	CORTINILLA REGRESO A CORTE.	
2 minutos	ESPACIO PARA invitar a los televidentes a unirse a las redes sociales en facebook y twitter, lee los mails o cartas de los televidentes.	CONDUCTORA a cuadro, de cintillo y twitter y facebook.	CONDUCTORA: no me resta más que agradecer.. se despide de la audiencia.  Música en off  "D.grayman- Pride of tomorrow"

30"	CORTINILLA	CORTINILLA CRÉDITOS	
-----	------------	------------------------	--

TOTAL: 47 minutos del programa.  
 10 minutos comerciales.  
 2 minutos de sobra.

### 4.3 Post-producción

“Es decisiva, pues implica como va a quedar conformado finalmente el programa. Es la edición, la inclusión de efectos especiales, musicalización, titulación, etcétera. Depende de esta etapa que el programa sea bueno o malo. Podemos tener una excelente pre-producción y una buena producción, pero si la post-producción no es bien manejada, no tendrá ningún caso haber tenido éxito en las etapas anteriores.”<sup>44</sup>

El programa no será transmitido en vivo, será grabado, pasará por el proceso de edición y será transmitido en los días correspondientes.

- **Diseño de cortinillas y plecas (cintillos)**

Se diseñaron 2 cortinillas, como presentación de las secciones, anime del día y nihongo, con una duración de 5 y 6 segundos, también se crearon plecas o cintillos para conocer el nombre de los invitados, direcciones de internet, redes sociales, con una duración de 8 a 10 segundos.

**(Ver anexo 2)**

---

<sup>44</sup> TOSTADO Verónica. “*Manual de producción de video.*” México. Editorial Alhambra. 1996. P. 86

## Conclusión

Se piensa que este proyecto logró el propósito general de diseñar un programa de televisión sobre animación japonesa para los jóvenes representadas en la pre-producción, producción y post-producción.

La idea primordial que motivó este proyecto es la posibilidad de reconocer, evaluar y mejorar las posibilidades de éxito para la realización de programas para jóvenes que sean de su total agrado y que cumplan sus expectativas de un sano entretenimiento.

Al menos en la ciudad de Celaya se pretende que la propuesta que se presenta contribuya a satisfacer, una demanda en el ámbito de la producción del programa para jóvenes.

En los primeros dos capítulos se abordó un análisis de la televisión, desde sus orígenes, hasta la actualidad, repasando las características del medio y como éste se ha abierto paso hasta lograr ser uno de los medios con mas impacto en la actualidad.

Asimismo se buscó complementar con el anime, acerca desde sus orígenes el manga, se dieron a conocer a los autores más sobresalientes, géneros, características y su gran impacto e influencia dentro del país japonés hasta llegar al territorio mexicano.

Por esta razón es primordial tener una perspectiva general acerca de las posibilidades que tienen tanto la televisión como el anime para desarrollarse como una eficaz herramienta de conocimiento y entretenimiento. No se trata de una disputa a favor o en contra de éstos, sino de una propuesta que sepa aprovechar los beneficios que se brindan.

Los capítulos 3 y 4 fueron destinados a la metodología y diseño del programa de televisión de animación japonesa. En este sentido se piensa que una de las aportaciones de este proyecto está constituida por la metodología y sus resultados, ya que arrojan información relevante de los jóvenes. También es posible conocer la opinión de los profesionales que se dedican a producir los programas a nivel regional.

Con la intención de proponer un diseño de un programa de animación japonesa y para mejorar la producción de los programas juveniles se aplicaron diversas técnicas con la finalidad de testificar en lo posible la confiabilidad de la información recolectada. Es por esto que este proyecto adopta un enfoque que combina aspectos cualitativos y cuantitativos. Cualitativos en cuanto a entrevistas con profesionales de los medios de comunicación, cuantitativos en la realización de encuestas que fueron aplicadas a los jóvenes.

Este proyecto está pensado para cubrir aquellas necesidades que fueron reflejadas en las encuestas aplicadas a los jóvenes con un rango de 15 a 25 años, permitió hacer un estudio especializado en el tema del anime para determinar, gustos y preferencias así como horarios y días establecidos. Se pretende que los jóvenes conozcan de una manera original, divertida y analítica todo lo relacionado con el anime, manga, cultura e idioma de Japón, con el fin de que se sientan plenamente identificados.

Estas necesidades están reforzadas con elementos de producción como son tomas, gráficos, elementos visuales y auditivos, que logran una imagen dinámica y llena de energía que atraiga a los jóvenes.

## **Anexos**

Ver carpeta de anexos.

## Bibliografía

- AGUADED, J.I. “**Convivir con la televisión. Familia, educación y recepción televisiva**”. Barcelona. Editorial Paidós.1999. Pp.184
- ARZATE SALGADO, Jorge / ARTEAGA BOTELLO, Nelson. “**Metodologías cuantitativas y cualitativas en las ciencias sociales. Perspectivas y experiencias**”. México. Editorial Porrúa. 2007. Pp. 288
- BIAGI, Shirley.” **Impacto de los medios de comunicación**”. 8ª edición. México. Editorial Cengage Learning. 2009. Pp. 464
- BUENO, Gustavo. “**Televisión: apariencia y verdad**”. España. Editorial Gedisa. 2000. Pp.336
- CABERO ALMENARA, Julio. “**Nuevas tecnologías aplicadas a la educación**”. España. Editorial Mcgraw-hill Interamericana. 2007.Pp. 368
- CANALES RODRÍGUEZ, Macarena. “**Propuesta de programa de televisión formativo para niños: Análisis de audiencia y producción**”. Puebla. Editorial Trillas. 2003. Pp.112
- GUTIERREZ GONZÁLEZ Mónica. “**Producción de televisión: géneros, lenguaje, equipo, técnicas.**” México. Editorial Trillas. 2008. Pp. 260
- JARA ELIAS, Rubén. “**Medición de audiencias de televisión en México**”. México. Editorial Grupo editorial patria. 2009. Pp. 272
- OROZCO GOMEZ, Guillermo. “**Historias de la televisión en América Latina**”. España. Editorial Gedisa. 2002. Pp. 280
- SANCHEZ DE ARMAS, Miguel Ángel. “**Apuntes para una historia de la televisión mexicana**”. México. Editorial Espacio 98. 1998. Pp. 589
- TOSTADO Verónica. “**Manual de producción de video.**” México. Editorial Alhambra. 1996. Pp. 288

## Otras fuentes

- [www.dgtve.sep.gob.mx2003](http://www.dgtve.sep.gob.mx2003)
- [www.cpd.unam.mx.2003](http://www.cpd.unam.mx.2003)
- [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/cruz\\_v\\_ca/capitulo\\_3.html](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/cruz_v_ca/capitulo_3.html)
- <http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/581/2988/articulo.php?id=35153>
- <http://www.suite101.net/content/la-television-en-mexico-a18974>
- <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque8/index.htm>
- <http://adrianita-televisioneducativa.blogspot.com/2011/06/cuantos-tipos-de-television-existen.html>
- <http://www.canal22.org.mx/anime/clasicos.html>
- [http://www.revistacec.com/articles/pdf\\_art/167.pdf.p.71](http://www.revistacec.com/articles/pdf_art/167.pdf.p.71)
- <http://animundo.worldgoo.com/Que-es-anime-h9.htm>
- [http://www.ietro.go.jp/chile/revista\\_electro/revista200601.pdf.p.3](http://www.ietro.go.jp/chile/revista_electro/revista200601.pdf.p.3)
- <http://animexinfo.foros.ws/t1513/la-epoca-dorada-del-anime-en-mexico/>
- [http://3.bp.blogspot.com/-OkGX\\_xg\\_XkM/Tc9\\_fElrnUI/AAAAAAAAAChQ/AAYZRBSdKU4/s1600/Anime\\_Collage\\_by\\_BornAnimeFreak.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-OkGX_xg_XkM/Tc9_fElrnUI/AAAAAAAAAChQ/AAYZRBSdKU4/s1600/Anime_Collage_by_BornAnimeFreak.jpg)
- [http://www.cft.gob.mx/es/Cofetel\\_2008/Cofe\\_quienes\\_somos](http://www.cft.gob.mx/es/Cofetel_2008/Cofe_quienes_somos)
- [http://www.tv4guanajuato.com/contenidos.php?cnt\\_id=28](http://www.tv4guanajuato.com/contenidos.php?cnt_id=28)
- <http://buscon.rae.es/drael/>
- <http://www.tv4guanajuato.com/programas/Cada-Da-98.html>
- [http://www.revistazocalo.com.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=905&Itemid=1](http://www.revistazocalo.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=905&Itemid=1)