



ted

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI
FACULTAD DE CREACIÓN Y HÁBITAT
CARRERA DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN DURANTE LA SEGUNDA GUERRA
MUNDIAL Y LA POST GUERRA EN AMERICA

ANTEPROYECTO DE GRADO

ESTUDIANTE

JUAN SEBASTIAN ORTEGA CRUZ

ASIGNATURA - TEMAS ESPECIALES DE DISEÑO
2025-1

CARRERA DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

CONSOLIDACIÓN ANTEPROYECTO DE GRADO

1 Temática y claves de oportunidad y motivación

La animación ha sido una herramienta y un medio de comunicación valioso en los últimos años, una de sus producciones pioneras fue "Fantasmagorie" de Emile Cohl, un corto mudo francés del año 1908. A partir de ahí, la animación ha dado un salto enorme y ha pasado por diversos cambios como la llegada de la televisión a color, la adición de medios sonoros para mayor inmersión, entre otros factores.

Actualmente la animación como medio de entretenimiento se ve presente tanto en series televisivas como en largometrajes, aunque no siempre fue así, al inicio la animación estaba supeditada a las salas de cine, cuando ir al cine se consideraba un "evento" y no algo cotidiano y por ende la animación se trataba como tal, era una ocasión especial tanto para adultos como para jóvenes y no se regulaba mucho lo que se mostraba en estas producciones.

La elección de este tema surge de la observación de un cambio en las características tanto narrativas como técnicas de la animación, precisamente se observa la infantilización de esta, y se considera que el periodo de la segunda guerra mundial y sus consecuencias fueron un factor determinante en este cambio.

2 Justificación

La animación es un recurso que ha sido utilizado recurrentemente no solo en el mundo del entretenimiento sino en el mundo del diseño también, analizar la animación desde el diseño de comunicación visual en este periodo de tiempo es importante ya que no solo nos permitirá evidenciar cambios significativos que pueden haber influenciado al estado de la animación como medio de entretenimiento actualmente, sino que también podemos destacar que elementos narrativos y técnicos se descartaron o preservaron durante y después de la guerra para apoyar a la animación a cumplir su función como medio de propaganda "Los cortos de animación de estudios tan variados y potentes como Disney, Warner o Fleischer hicieron populares a personajes animados que ridiculizaban o satirizaban el esfuerzo bélico del Eje" (Fandiño, 2017). Por otro lado, la evolución de la televisión fue una gran influencia en la animación como entretenimiento, En 1960 con la aparición de la televisión a color, la animación televisiva se apoderó de la industria animada, generando como consecuencia que las películas de Disney se volvieran menos rentables, los cortometrajes teatrales se agotaran y muchos estudios de animación comenzaron a cerrar. Personajes clásicos como Bugs Bunny



y el Pato Lucas resultaron más atractivos que los personajes inmutables de los cortometrajes teatrales, posicionándose a tal nivel de que comenzaron a ser transmitidos en televisión todos los sábados por la mañana, un horario ideal para el público infantil. (Sanzana, Bustamante, 2024).

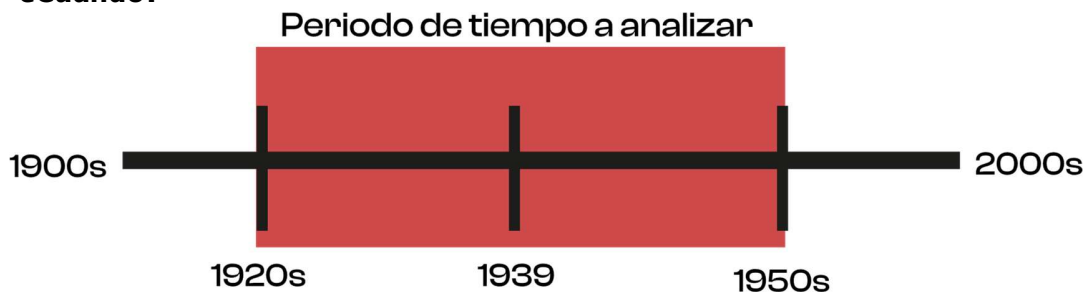
2.1 Delimitación del problema de diseño desde la caracterización del fenómeno:

¿Que? El cambio que sufrió la animación durante la segunda guerra mundial y su periodo de postguerra en América

¿Como? ¿Cómo era el estilo artístico de la animación durante y después de la segunda guerra? ¿Como eran las narrativas de la animación durante y después de la segunda guerra? ¿cómo se distribuía la animación durante y después de la segunda guerra?

¿Quien? Directo: Productoras de animación, organismos reguladores de producciones audiovisuales. Indirecto: Personas que consumen animación (tanto adultos como niños)

¿Cuándo?



Se analizará desde inicios del siglo XX cuando Walt Disney comenzaba a destacar en el mundo de la animación, hasta finales de los años 50 cuando los efectos de la postguerra estaban en crecimiento.

¿Donde? Continente americano, con un enfoque en Estados Unidos

3 Objetivo

Analizar los cambios de la animación durante la segunda guerra mundial y después de esta para resaltar como estos han influenciado la animación en la actualidad



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

ted

3.1 **Objetivos específicos:**

- 1.Revisar evidencia histórica para comprender como los eventos políticos, sociales y culturales de la época influenciaron la animación.
- 2.Resaltar cuales fueron los cambios técnicos y narrativos que sufrió la animación durante el periodo de guerra para observar cómo estos han evolucionado en la actualidad
- 3.Proponer un documento que analice como la animación fue influenciada por la segunda guerra mundial y su periodo de post guerra.

3.2 Ruta metodológica

Objetivos Especificos/Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
OE1 Revisar evidencia histórica para comprender como los eventos políticos, sociales y culturales de la época influenciaron la animación.																		
OE1 Revisar evidencia histórica para comprender como los eventos políticos, sociales y culturales de la época influenciaron la animación.																		
OE 2 Resaltar cuales fueron los cambios técnicos y narrativos que sufrió la animación durante el periodo de guerra para observar como estos han evolucionado en la actualidad																		
OE 2 Resaltar cuales fueron los cambios técnicos y narrativos que sufrió la animación durante el periodo de guerra para observar como estos han evolucionado en la actualidad																		
OE 3 Proponer un documento que analice como la animación fue influenciada por la segunda guerra mundial y su periodo de post guerra.																		
OE 3 Proponer un documento que analice como la animación fue influenciada por la segunda guerra mundial y su periodo de post guerra.																		
Preparación Componentes de presentación																		
Presentación PADCV																		

Para la realización del proyecto de grado se plantea una ruta metodológica de 3 fases las cuales constan de investigación, análisis y recopilación. En la primera fase se va a investigar a fondo sobre los eventos en la segunda guerra mundial, se analizará la propaganda de guerra de los aliados, como era la animación antes y después del inicio de la guerra y como era esta en la post guerra, esto mediante el uso de fuentes secundarias, material audiovisual entre otros. Esta etapa tomara 5 semanas aproximadamente.

La segunda etapa consiste en resaltar los cambios técnicos y narrativos que sufrió la animación durante la segunda guerra mundial, es decir estilo gráfico, uso de color, complejidad de la producción, además de las temáticas abordadas, la complejidad de

las historias entre otros factores, se utilizarevidencia histórica y material audiovisual esto con el fin de observar como la animación evolucionó desde la segunda guerra mundial con respecto a la actualidad. Esta etapa tomara aproximadamente 6 semanas.

Finalmente, la última etapa consiste del planteamiento del documento académico que sintetice toda la investigación realizada y explique como la animación cambio durante y después de la segunda guerra mundial. Esta etapa tomara 4 semanas. Posteriormente se propondrá el documento como proyecto avanzado de diseño el cual contará con las respectivas citas y quedará a disposición de la Universidad Javeriana Cali y podrá ser visualizado por estudiantes y otros miembros de la comunidad académica.

3.3 Consideraciones éticas

FORMATO PARA EL ANÁLISIS PREVIO DE CONSIDERACIONES ÉTICAS DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN O CREACIÓN

DATOS GENERALES DEL PROYECTO		
Título del proyecto	ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL Y LA POST GUERRA EN AMERICA	
Investigador Principal (IP) () Estudiante ()	Juan Sebastián Ortega Cruz	
Coinvestigadores	NA	
Tutor		
Facultad / Instituto del IP	Creación y hábitat	
Departamento	Creación	
Tipo de proyecto	Investigación	X
	Innovación	NA



	Investigación-creación	NA
	Creación	NA
Modalidad	Convocatoria Interna	¿Cuál?
	Convocatoria Externa	
	Proyecto de estudiantes	X
	Proyecto sin recursos frescos	
Tipo de FUENTE	Estudio de fuentes primarias	X
	Estudio de fuentes secundarias	
	Estudio mixto	
Tipo de estudio, tipo de investigación, diseño investigativo		Proyecto de grado
Fecha de solicitud de aval		
Fecha de inicio y fin del proyecto		

ASPECTOS POR EVALUAR	S	N	N	OBSERVACIONES
			A	



CONSIDERACIONES ÉTICAS GENERALES				
(Diligenciar para todo tipo de proyectos)				
1. El proyecto incluye el análisis de las consideraciones éticas asociadas a la metodología a desarrollar.	X			
2. El proyecto acoge las normativas nacionales o internacionales, regulaciones aplicables al campo de conocimiento y estándares éticos.	X			
3. El proyecto especifica cómo garantiza la validez y confiabilidad científica: claridad metodológica (métodos, fuentes de datos, análisis de información, uso de programas software o sistemas de apoyo adecuados para toma de datos confiables, recursos acordados, etc.) y claridad procedimental.	X			
4. El proyecto utilizará fuentes o datos personales, públicos o privados, y cuenta con su respectivo soporte y autorización de derechos de uso.			X	
5. El proyecto especifica claramente el plan de gestión de datos, incluyendo la protección de datos (habeas data), la veracidad, privacidad, confidencialidad y custodia.				X
6. El proyecto especifica si los datos obtenidos serán utilizados para el presente proyecto o servirán como base para futuras investigaciones	X			
7. El proyecto incluye el plan divulgación de los resultados	X			
8. El proyecto describe la autoría de los productos de acuerdo con la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad.			X	
9. El IP o los coinvestigadores tienen algún conflicto de interés. ¿El proyecto sustenta la solución del conflicto?	X			
10. El proyecto de investigación incluye a participantes humanos como sujetos de investigación y/o creación.			X	
11. El proyecto requiere consentimiento informado, consentimiento parental o asentimiento informado.				X
				Especifique : No voy a trabajar con ninguna



				persona natural
12. El consentimiento está redactado en lenguaje coloquial y explica qué se va a hacer, cómo (metodología), dónde, cuándo, por qué razón, para qué (beneficio), derechos, deberes, gastos, incentivos.			X	
13. Indique el grupo(s) poblacional(es) incluido(s) en la investigación: <input type="checkbox"/> Menores de edad <input type="checkbox"/> Adultos mayores (65 años o más) <input type="checkbox"/> Adultos mayores institucionalizados <input type="checkbox"/> Personas en situación de discapacidad física mental <input type="checkbox"/> Personas con discapacidad física o mental <input type="checkbox"/> Comunidad LGBTQI+ <input type="checkbox"/> Víctimas de conflicto armado <input type="checkbox"/> Excombatientes - reinsertados <input type="checkbox"/> Pacientes <input type="checkbox"/> Minorías étnicas (indígena, afrocolombiana, rom, raizal y palenquera) <input type="checkbox"/> Habitantes de calle <input type="checkbox"/> Migrante <input type="checkbox"/> Personas en estado de embarazo <input type="checkbox"/> ¿Otro, Cual? <input checked="" type="checkbox"/> Ninguno				Ninguno.
Nota: Consulte la página del Ministerio de Salud y Protección Social la definición de población vulnerable https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/poblaciones-vulnerables/Paginas/poblaciones-vulnerables.aspx Si su proyecto involucra población vulnerable, anexe el (los) permiso (s) institucionales (es) correspondiente				
14. Indique si trabajará con sujetos que hacen parte de los siguientes grupos de población subordinada: <input type="checkbox"/> Estudiantes PUJ <input type="checkbox"/> Estudiantes de otras instituciones <input type="checkbox"/> Trabajadores Hospitales o Clínicas de convenio docencia-servicio <input type="checkbox"/> Trabajadores de otras instituciones				NA

<input type="checkbox"/> Personas privadas de la libertad (internos o reclusos) <input type="checkbox"/> Fuerzas armadas <input type="checkbox"/> Policía <input type="checkbox"/> ¿Otro, Cual? <input type="checkbox"/> Ninguno				
15. El proyecto especifica claramente el número de participantes, su rango de edad, sexo, grupo étnico, lugar de procedencia, lugar de toma de datos, tiempo de participación. Describe la selección adecuada, y equitativa de la población.			X	
16. ¿El proyecto cuenta con autorización de la comunidad para llevar a cabo el proyecto de investigación?			X	
17. ¿El proyecto puede tener un impacto negativo en seres humanos, animales, el medio ambiente o el patrimonio cultural (material o inmaterial)?		X		El proyecto plantea un análisis del la animación durante y despues de la segunda guerra mundial, es un proyecto meramente teorico y solo se harán observaciones basándome en información obtenida en la investigación
18. ¿Existe algún aspecto reputacional de algún integrante del equipo o entidad financiadora que deba ser tenido en cuenta?			X	Especifique cuál

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN CON SERES HUMANOS

Estos proyectos deben remitirse al Comité de Ética de la Investigación en Salud Humana adscrito a la Facultad de Ciencias de la Salud o a Comité de Ética de la Investigación con aval INVIMA (externo) (Consulte a la OID)



OTROS PROYECTOS INVESTIGACION CREACION- INNOVACION -CREACION- CON SERES HUMANOS				
19. Indique el tipo de estudio a desarrollar <input type="checkbox"/> Estudio observacional <input type="checkbox"/> Estudio de intervención <input type="checkbox"/> Otro ¿Cuál? _____				
20. Indique el tipo de intervención, si aplica. <input type="checkbox"/> Estudio de intervención con dispositivo <input type="checkbox"/> Estudio de intervención psicosocial y del comportamiento <input type="checkbox"/> Exámenes/ pruebas físicas <input type="checkbox"/> Intervención en medio ambiente, cultura, arte <input type="checkbox"/> Otro ¿Cuál? _____				Especifique
21. ¿Los resultados derivados del estudio generan la necesidad de activar rutas de atención en salud o notificaciones obligatorias? (Por ejemplo, reporte a SIVIGILA, ruta de atención a víctimas por violencia)				
22. ¿El proyecto incluye datos clínicos?				Especifique
Nota: Consulte la Ley 2287 de 2023 Biobancos "Por medio de la cual se crea el sistema nacional de biobancos y se regula el funcionamiento de los biobancos con fines de investigación biomédica, biotecnológica y epidemiológica y se dictan otras disposiciones"				



23. ¿El proyecto incluye transferencia de muestras biológicas a terceros para su tratamiento (diferentes a PUJ)? ¿Qué tipo de transferencia? <input type="checkbox"/> Transferencia a nivel nacional <input type="checkbox"/> Transferencia internacional				Tipo de muestra
24. ¿El proyecto involucra muestras biológicas de origen humano?				Cuáles
PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN CON ANIMALES (Diligencie si aplica) Estos proyectos deben remitirse al Comité Institucional de Cuidado y Uso de Animales (CICUA) de PUJ Bogotá por intermedio de la OID				
25. ¿Su proyecto requiere obtención del respectivo aval por parte del CICUA?				
26. ¿Su proyecto incluye animales?				Especifique
27. ¿Qué proceso que se hará con animales?				Especifique
Conozca la ruta para el envío de proyectos aquí: Acceda a al Formato de uso de Animales (FUA) aquí:				
PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN AMBIENTAL CON ESPECIES DE LA DIVERSIDAD BIOLÓGICA, MUESTRAS BIOLÓGICAS, AMBIENTALES O ACTIVIDADES DE ACCESO A RECURSOS GENÉTICOS (Diligencie si aplica)				
28. ¿El proyecto involucra investigación con animales vertebrados o cefalópodos (pulpos, calamares, sepias o nautilos) o sus muestras?				
Nota: Tenga en cuenta que requerirá autorización de PNN o de la Corporación antes de iniciar actividades. Esta autorización podrá solicitarla a través de la Oficina de Investigación y Desarrollo				



29. ¿El proyecto de investigación incluye trabajo con especies de la diversidad biológica? (Incluye plantas, microorganismos, muestras de origen vegetal o muestras de ambiente como aire, suelo o agua). Indique las especies con las cuales trabajará: <input type="checkbox"/> Plantas <input type="checkbox"/> Microorganismos <input type="checkbox"/> Muestras biológicas de origen vegetal <input type="checkbox"/> Muestras ambientales (aire, suelo, agua)				
30. Indique si usted o un co- Investigador: <input type="checkbox"/> Está incluido dentro del Permiso Marco de Recolección con ANLA <input type="checkbox"/> Está tramitando el permiso ante la ANLA <input type="checkbox"/> No cuenta con permiso de recolección				
31. ¿El proyecto realizará actividades de recolección de especies de la diversidad biológica? La recolección se realizará en: <input type="checkbox"/> Zona de Parques Nacionales Naturales <input type="checkbox"/> Zona diferente a Parques Nacionales Naturales <input type="checkbox"/> Zona de jurisdicción de una Corporación de Autónoma Regional				
32. ¿El proyecto utilizará muestras recolectadas previamente (fuentes secundarias)?, y ¿cuenta con los permisos para el uso de este material?				Explique
33. ¿El proyecto involucra especies amenazadas?				
34. ¿El proyecto incluye algún otro modo de uso del medio ambiente?				Especifique
Nota: Consulte en la página de CITES (especies listadas en los apéndices de la Convención Internacional para el Comercio de Especies listadas de fauna y Flora Silvestres) https://www.minambiente.gov.co/index.php/bosques-biodiversidad-y-servicio-ecosistemas/permisos-cites				



<p>Consulte la última resolución de especies amenazadas del Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible (MADS) y los listados de los libros rojos de la biota colombiana</p> <p>https://www.minambiente.gov.co/images/normativa/app/resoluciones/75-res%201912%20de%202017.pdf</p> <p>Una vez aprobado el proyecto por el CEI, el Investigador Principal deberá informar a la OID para adelantar los trámites estatales y solicitar los permisos ante el MADS antes del inicio de las actividades.</p>				
35. ¿Las actividades de recolección se realizarán en zonas con presencia de grupos étnicos?				
36. ¿Cuenta con concepto de determinación y procedencia y oportunidad de consulta previa del Ministerio del Interior? En caso de que no, recuerde tramitarlo antes de empezar actividades en la zona.				
37. ¿El proyecto involucra muestras tomadas de cultivo a nivel comercial, semi-comercial o experimental (campo, invernadero o in vitro)?				
38. ¿Tiene permiso para uso de las muestras?				Explique
39. ¿El proyecto incluye importación o exportación de muestras de la diversidad biológica? Indique si las muestras a importar/exportar son <input type="checkbox"/> CITES (Listadas en los apéndices de la Convención Internacional para el Comercio de Especies listadas de fauna y Flora Silvestres) <input type="checkbox"/> No CITES (NO listadas en los apéndices de la Convención Internacional para el Comercio de Especies listadas de fauna y Flora Silvestres)				
40. ¿El proyecto incluye actividades de acceso a recursos genéticos y/o sus productos derivados?				
41. ¿El proyecto está incluido o se encuentra en trámite el contrato marco de Acceso a Recursos Genéticos (ARG)?				
<p>En caso de tener dudas sobre si las actividades a desarrollar configuran acceso a recursos genéticos, puede consultar la página del Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible (MADS)</p> <p>https://www.minambiente.gov.co/direccion-de-bosquesbiodiversidad-y-servicios-ecosistemicos/contrato-acceso-a-recursos-geneticos-y-susproductosderivados/</p>				
<p>Tenga en cuenta que para realizar actividades que configuren ARG se debe tramitar el respectivo contrato a través de la Oficina de Investigación y Desarrollo.</p>				
42. ¿El proyecto incluye Organismos Vivos Modificados (OVM) u Organismos Genéticamente Modificados- OGM?				



<input type="checkbox"/> Con fines o posibles aplicaciones ambientales				
<input type="checkbox"/> Con fines o posibles aplicaciones agrícolas, pecuarias, pesqueras, en plantaciones forestales comerciales o en la agroindustria				
<input type="checkbox"/> Para el desarrollo de productos de uso en salud o alimentación humana				
43. ¿El proyecto explica las medidas de contención para OVM que se tendrán en cuenta?				
PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN O CREACIÓN (Diligencie si aplica) Estos proyectos deben remitirse al Comité de Ética de la Investigación adscrito a la Oficina de Investigación y Desarrollo				
44. ¿La obra o producto de creación reconoce explícitamente los derechos morales y patrimoniales de los coautores participantes y/o colaboradores?				
45. ¿Los canales o medios de circulación pensados para la transferencia de la obra o producto de creación cuentan con algún tipo de censura? Explique				
46. ¿El proceso de transferencia de la obra o producto de creación requiere hacerse de manera anónima por seguridad o preferencia de los creadores?				
47. ¿El formato de la obra o producto de creación está basado en hechos verídicos o de ficción? <input type="checkbox"/> Verídicos <input type="checkbox"/> Ficción				
48. El proyecto pone de prioridad a las personas, minimizando el impacto ambiental de los proyectos arquitectónicos como el uso de materiales sostenibles, la práctica de diseño ecológico, el fácil acceso para las personas con algún tipo de discapacidad, se respeta la estética, la preservación del recurso, los valores				



patrimoniales, culturales, la seguridad, el bienestar físico y mental sin riesgo a las representaciones visuales engañosas, de elementos que distorsionen la realidad.				
49. El proyecto prioriza a las personas y comunidades, minimizando posibles efectos engañosos en la comunicación visual apropiando lenguajes inclusivos que limitan la estigmatización étnica, de género, por discapacidad, filiación política, creencias religiosas y cualquiera otra forma de discriminación.				
50. El proyecto reconoce los riesgos culturales del proyecto en su realización, transferencia o divulgación con personas y comunidades, tomando las medidas de precaución necesarias en el uso de lenguajes: visual, corporal, sonoro y/o del habla oral o escrita.				
51. El proyecto requiere permisos de uso del espacio público para su realización, divulgación, circulación y/o transferencia.				
52. El proyecto cuenta con permisos institucionales, gubernamentales, culturales, gestión del riesgo en diferentes escenarios, coberturas para el riesgo ,.etc				

De acuerdo con las respuestas anteriores, según su criterio, indique el nivel de riesgo del proyecto (**Resolución 8430 de 1993, normativas, políticas (política de ética de la investigación, bioética e integridad científica), códigos de investigación y disciplinares, leyes nacionales e internacionales de investigación, principios éticos y bioéticos en investigación**):

Sin riesgo: Son estudios científicos o de creación que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio, entre los que se consideran: cuestionarios y otros en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensitivos de su conducta ni sus datos personales (incluida la voz y la imagen fija o en movimiento). (fuentes secundarias)

Riesgo mínimo: son Estudios científicos o de creación de fuente primaria o mixta con datos de seres humanos (incluido el uso de datos personales como la voz y la imagen fija o en movimiento) no humanos o medioambientales, en donde la probabilidad y magnitud de los daños o molestias que un participante, una comunidad o el medio ambiente podría experimentar como resultado de su participación en el proyecto es comparable al riesgo al que las personas se exponen en su vida diaria o a situaciones similares a las que enfrentan normalmente en su entorno.

Riesgo mayor al mínimo: Son aquellos estudios científicos o de creación en los que la probabilidad o la magnitud de afectar al sujeto, a la comunidad o al medio ambiente son altas y superan el riesgo al que las



personas se exponen en su vida diaria o a situaciones similares a las que enfrentan normalmente en su entorno. Esto incluye: datos sensibles, población vulnerable ensayos clínicos, proyectos de intervención, entre otros.

El proyecto requiere a revisión y aval ético de:

- Comité de Ética de la Investigación adscrito a la Oficina de investigación y Desarrollo de la Vicerrectoría Académica de la Seccional.
- Comité de Ética de la Investigación en Salud Humana
- Comité Institucional de Cuidado y Uso de Animales (CICUA)

Firma _____

Nombre del Investigador Principal

Juan Sebastián Ortega Cruz

4 Fase 4: MARCO REFERENCIAL Y BENCHMARKING

Taller 5

4.1 Marco referencial:

La segunda guerra mundial fue un momento en la historia humana desde el cual se puede resaltar su uso de propaganda bélica para influenciar la opinión popular, tanto de los países aliados como los países del Eje, aquí es donde entra la animación, según Fadiño (2017) El cine animado constituía así una especie de propaganda entrañable



en la que los horrores propios de los adultos se diluían bajo el paraguas de la ingenuidad propia del mundo infantil, además, años después nacen los Picapiedra los cuales comenzaron a abordar al público de manera diferente apuntando a un contenido familiar. Los Picapiedra permitieron que la animación se volviera familiar, dando pie a una animación cómica de bajo presupuesto que buscaba entretener con palabras y personajes, más que con acción (Sanzana, C. Bustamante, D. 2024).

Por otro lado, con la llegada de la televisión a color a los hogares, tuvieron que buscarse nuevas técnicas para producir animación, ya que la producción de largometrajes era muy costoso como para llevarse a cabo numerosas veces en un año. En 1960 con la aparición de la televisión a color, la animación televisiva se apoderó de la industria animada, generando como consecuencia que las películas de Disney se volvieran menos rentables, los cortometrajes teatrales se agotaron y muchos estudios de animación comenzaron a cerrar (Sanzana, C. Bustamante, D. 2024). Este género que los personajes recurrentes y la simplificación del estilo artístico comenzó a ser más frecuente en las producciones animadas.

4.2 Antecedentes del proyecto

Investigación “¿La Animación es Para Niños? Desmontando la Infantilización de la Animación a Través de su Evolución” – Universidad Mayor (Chile, 2024)

Esta investigación resalta la evolución de la animación en diferentes partes de la historia destacando eventos influyentes en la historia de la animación como la conocemos actualmente.

Artículo “La Propaganda entrañable”- BERCEO. REVISTA RIOJANA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES (España, 2017)

Este artículo aborda la propaganda de Estados Unidos utilizada durante la Segunda Guerra Mundial, y resalta algunas de las características base para que esta sea efectiva mostrando ejemplos como el cortometraje bélico “Colonel Heeza Liar in the trenches”.

4.3 Marco teórico del proyecto

El proyecto se sustenta en que la animación ha pasado por partes de la historia muy distintas y ha cumplido con funciones muy diferentes a las que conocemos hoy en día, utilizada como herramienta para influenciar masas. El Gobierno federal norteamericano y diversas empresas privadas hicieron de la animación una herramienta para sus propias necesidades y proyectos, creando una nueva forma de entretenimiento para asentar valores tradicionales en medio del rápido cambio social.



que se estaba produciendo (Barrón, 2014), también se tiene en cuenta que los avances tecnológicos de la postguerra influenciaron mucho la evolución de la animación como la conocemos, Desde que en 1945 apareciera el primer ordenador de la historia, el ENIAC, hasta nuestros días, la animación por ordenador ha mostrado un grado de evolución muy elevado. Las aplicaciones de la animación por ordenador (prácticamente de "toda", puesto que el ordenador suele intervenir en el proceso de producción de cualquier animación de un modo u otro) (Duque, 2004). El periodo de la post guerra influencio a la simplificación de la animación con el fin de abaratar costos. En este periodo se implementaron técnicas de animación más limitadas para minimizar los costos de producción. Sin embargo, esta estrategia tuvo un impacto negativo en la calidad de las obras, lo que provocó un desinterés gradual del público adulto (Sanzana, C. Bustamante, D. 2024).

4.4 Marco conceptual del proyecto

Animación: técnica que crea la ilusión de movimiento mediante la presentación secuencial de imágenes o dibujos que parecen estáticos.

Guerra: Enfrentamiento violento entre facciones armadas con diversos objetivos políticos, territoriales o ideológicos.

Diseño de comunicación visual: Disciplina que utiliza elementos gráficos como imágenes y tipografías para comunicar un mensaje de manera efectiva y atractiva

Propaganda Bélica: El uso planificado de propaganda y otras acciones orientadas a generar opiniones, emociones, actitudes y comportamientos en grupos extranjeros, enemigos, neutrales y amigos, de tal modo que apoyen el cumplimiento de fines y objetivos nacionales

Simplificación: Proceso que se lleva a cabo para que algo se vuelva menos complejo o difícil

Postguerra: tiempo inmediatamente posterior a la conclusión de una guerra, especialmente una guerra importante.

4.5 Benchmarking

	Criterio	Marco teórico	Enfoque propagandístico	Contexto cultural/nacional	Impacto en la animación
Estados Unidos	Música y propaganda en dos filmes animados producidos por Disney durante la Segunda Guerra Mundial	4	4	5	4
	Propaganda bélica y discursos nacionalistas en el cine de animación estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial	5	5	5	5
Japon/alemania	Propaganda bélica y discursos nacionalistas en el cine de animación estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial	5	3	5	4
	El imperio no contraataca. Propaganda y dibujo animado en Alemania	4	5	5	3

4.6 Conclusiones

Se observó que la animación fue un actor imprescindible en la propaganda bélica durante la segunda guerra mundial, sobre todo en Estados Unidos, técnicas como la deshumanización y esconder la propaganda en dinámicas infantiles fueron claves para que esto se pudiera lograr. Se evidencia una separación general sobre la evolución de la animación desde la segunda guerra mundial, por un lado Estados Unidos se enfocó en mejoras técnicas mientras que otros países que se involucraron en el conflicto se enfocaron en transmitir el aspecto emocional y reflexivo de la guerra o directamente dejaron a la animación como medio de lado, por otro lado se observó que el fin de la guerra trajo consigo numerosas restricciones para las productoras de animación, desde dejar de lado las temáticas bélicas o minimizar los ejemplos de violencia que estas tenían.

4.7 Referencias

Sanzana, C. Bustamante, D. (2024). ¿La Animación es Para Niños? Desmontando la Infantilización de la Animación a Través de su Evolución, Universidad Mayor. 70, https://chilemonos.cl/ensayos/2024/La%20animación%20es%20para%20niños.%20Desmontando%20la%20infantilización%20de%20la%20animación%20a%20través%20de%20su%20evolución_Catalina%20Sanzana%20y%20Dóminic%20Bustamante.pdf



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

ted

Fadiño, R.(2017). La propaganda entrañable. BERCEO. REVISTA RIOJANA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES, volumen (173), 97-118.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6249067.pdf>

Barron, J. (2014). La propaganda bélica en el cine de animación durante la Segunda Guerra Mundial: Walt Disney y Warner Bros. Digital diposit de documents de la UAB.
<https://ddd.uab.cat/record/125801>

Colonel Heeza Liar in the Trenches | *Rarebit Early Animation Wiki*. (s. f.).
<https://rarebit.org/?animation=colonel-heeza-liar-in-the-trenches>

Duque, J. (2004) La animación , evolución histórica Univeritat Oberta de Catalunya
https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/52985/2/Animación%20D%20y%203D_Módulo1_La%20animación.%20Evolución%20histórica.pdf

Pérez, A. (2024, 29 octubre). La historia de la animación. *ESDESIGN*.
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion>

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI
FACULTAD DE CREACIÓN Y HÁBITAT
CARRERA DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

CUADRO POR CUADRO: ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN
NORTEAMERICANA ENTRE 1930 Y 1950

PROYECTO DE GRADO

ESTUDIANTE

JUAN SEBASTIAN ORTEGA CRUZ

DIRECTOR DE PROYECTO

DIEGO BERMÚDEZ AGUIRRE

ASIGNATURA – PROYECTO AVANZADO EN DISEÑO DE
COMUNICACIÓN VISUAL

2025-2

5 Justificación

5.1 La animación ha sido un medio sumamente importante tanto para el diseño como para el diseño como la comunicación en general y ha tenido una evolución notoria con el paso de los años; desde sus inicios como cortometrajes que proyectaban después de las películas hasta convertirse en su propia categoría cinematográfica y estar presente en la mayoría de contenido digital que vemos actualmente, sin embargo, a la hora de investigar sobre dicha evolución el foco principal es la parte técnica y se deja de lado toda la parte narrativa. Este proyecto busca aportar a la investigación de este aspecto de la animación

5.2 Delimitación del problema de diseño desde la caracterización del fenómeno:

¿Que? Las influencias de la animación clásica en las narrativas de la animación contemporánea.

¿Como? ¿Cómo se ven reflejados diferentes aspectos narrativos de la animación clásica en la animación contemporánea? ¿Como eran las narrativas de la animación entre 1930-1950? ¿Cómo son las narrativas y sus diferentes elementos en la animación contemporánea?

¿Quien? Directo: Estudios de animación, organismos reguladores de producciones audiovisuales. Indirecto: Personas que consumen animación (tanto adultos como niños)

¿Cuándo?

Se analizo desde 1930 hasta 1950, además, se seleccionaron 3 producciones contemporáneas de 2016, 2023 y 2024 cada una.

¿Donde? Continente americano, con un enfoque en Estados Unidos

6 Objetivo

Analizar la animación norteamericana entre 1930 y 1950 a través de la retórica de la imagen con fin de identificar la manera de cómo ha influenciado la animación contemporánea.

6.1 Objetivos específicos:

- 1.Revisar diferentes producciones animadas producidas en el periodo establecido.
- 2.Resaltar las características tanto gráficas como narrativas obtenidas en el análisis.
- 3.Proponer un documento que muestre las conclusiones del análisis y que exponga la información obtenida mediante la visualización de datos.

7 Metodología

Retorica de la imagen (Barthes, 1964)

Plantea que los signos tienen 2 tipos de mensajes simultáneos, estos son el mensaje denotado y connotado; el mensaje denotado es la descripción básica y literal de lo que se ve, este es de carácter objetivo y no requiere de una interpretación profunda, esta funciona como base para el otro tipo de mensaje, el connotado. El mensaje connotado es la interpretación subjetiva del signo, esta depende del contexto cultural y los conocimientos del receptor debido a esto su significado puede variar dependiendo de la persona y la sociedad a la que pertenece.

8 Abordaje Teórico

Espacio de experiencia | Horizonte de expectativa (Koselleck, 1993)

Se abordó el planteamiento de Reinhart Koselleck plantea que el tiempo histórico tiene dos momentos que se complementan: por un lado está el espacio de experiencia, Koselleck lo define como el pasado presente y es la acumulación de vivencias, conocimientos y experiencias significativas que una persona o sociedad ha tenido; por otro lado está el horizonte de expectativa, que Koselleck define como el futuro presente, este hace referencia a las esperanzas, sueños, miedos y pronósticos que una persona o sociedad proyecta hacia el futuro; es lo que está por verse o por hacerse y lo que implicamos del futuro. Es importante destacar que la importancia de estos conceptos radica en su interacción, ya que, nuestras experiencias pasadas forjan nuestras expectativas sobre el futuro, y a su vez estas expectativas son las que determinan nuestra interpretación del pasado, esta, propuesta nos ayuda a abordar la temática planteando la animación clásica como el espacio de experiencia y la animación contemporánea como el horizonte de expectativa.

9 Proceso de análisis

Se seleccionaron 10 cortos animados que se estrenaron durante el periodo establecido, se intentó mantener un equilibrio entre las productoras, y quedaron distribuidas de esta manera: Metro Goldwyn Mayer (3 cortos), Looney Tunes (3 cortos) y Disney (4 Cortos); a la hora de seleccionar los cortos se tuvo en cuenta que hayan sido estrenados durante el periodo establecido es decir entre 1930 y 1950, y se tomaron en cuenta la importancia de la producción en la época, por ejemplo Flowers and Trees fue el primer cortometraje en Technicolor; finalmente, se validó su disponibilidad en medios digitales.


Los cortos seleccionados fueron:

- Sinkin' In The Bathtub (1930)
- Congo Jazz (1930)
- Flowers and Trees (1932)
- Three Little Pigs (1933)
- Buddy In Africa (1935)
- Moving Day (1936)
- The Old Mill (1937)
- Puss gets The Boot (1940)
- Quiet Please! (1945)
- Solid Serenade (1946).

Para visualizar los cortos se utilizaron plataformas como Youtube, Dailymotion y Reddit, esto debido a que las producciones tienen aproximadamente 80 años de antigüedad y son difíciles de encontrar en repositorios oficiales.



Después de la selección se visualizaron todas las producciones y a partir de ellas se realizaron fichas técnicas para cada uno de los cortos:



**PUSS GETS THE BOOT 1940
(MGM) 9:17 MINUTOS**

PERSONAJES: Tom, Jerry, Mammy Two Shoes.

COLOR: Colores neutros (Complementarios)

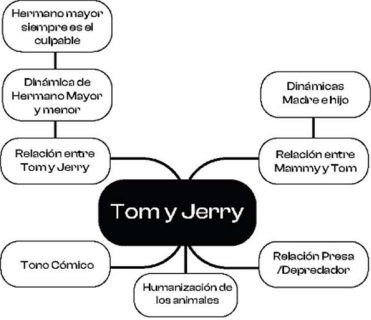
ESCENARIO: Casa/ Espacio Interior

MÚSICA: Ambiental, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Tom persigue a Jerry para comérselo, pero, al darse cuenta que si rompe algo la señora lo va a echar de la casa Jerry comienza a sabotear a Tom para que esto suceda.

MENSAJE CONNOTADO:

Algunas cadenas de asociación resaltables son las de el bueno y el malo; ya que, si bien los gatos eran utilizados para cazar ratones en la época Tom no solo persigue a Jerry sino que juega con él; también, está presente la idea de una jerarquía del hogar matriarcal ya que Tom y Jerry también se ven reflejados en el papel de "hijos" del hogar y que la señora regaña y posteriormente saque a Tom de la casa se puede percibir como el castigo de una madre a un hijo maleducado.



Las fichas están compuestas por dos partes: La primera parte esta conformada por la información técnica del corto analizado:

- Título
- Estudio productor
- Año de estreno
- Duración
- Uso de color
- Escenarios
- Música
- Trama

Esta parte seria la equivalente al mensaje denotado del corto, ya que es lo que se puede percibir a simple vista y es objetivo, es decir no varía según la audiencia. Por otro lado, la


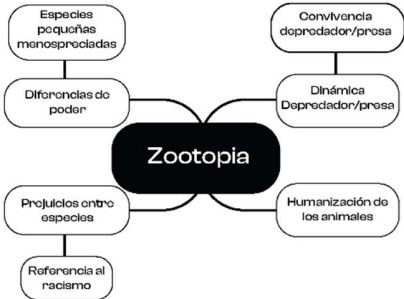


segunda parte de la ficha esta conformada por la interpretación que le puedo dar al corto como audiencia, además de esto, también contiene una representación grafica de las cadenas de asociación que se pueden obtener de ese corto en específico; esta parte es la equivalente al mensaje connotado ya que se construye a partir de mi interpretación subjetiva de la producción.

Seguido a esto se realizó el mismo análisis, pero con las producciones contemporáneas las cuales fueron:

- Zootopia (2016)
- Nimona (2023)
- Flow (2024)

Y posteriormente se generaron las fichas correspondientes para estas producciones siguiendo los mismos criterios que con las producciones clásicas:

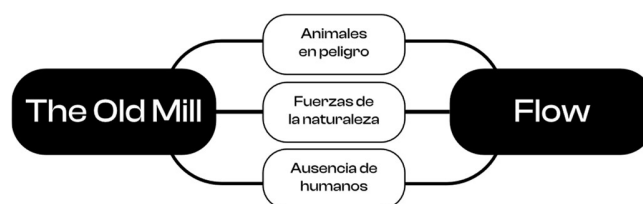
 <p>ZOOTOPIA 2016 (DISNEY) 108 MINUTOS</p> <p>PERSONAJES: Judy Hopps, Nick Wilde</p> <p>COLOR: Multicolor</p> <p>ESCENARIO: Diferentes Biomas de la ciudad</p> <p>MÚSICA: Musica incidental</p> <p>TRAMA: Después de convertirse en la primera oficial de policía coneja, Judy descubre un estafador callejero y juntos comienzan a desvelar una conspiración en la ciudad icónica donde aparentemente depredadores y presas quieren convivir.</p>	<p>MENSAJE CONNOTADO:</p> <p>El film puede asociarse a numerosas narrativas diferentes, principalmente esta la relación Depredador/ Presa, las dinámicas de poder entre diferentes cargos y especies además del notorio uso de los prejuicios entre especies como referencia al racismo; finalmente la más destacable de todas es la humanización de los animales la cual ya no solo les da voz, sino que los presenta en un contexto antropomórfico, con trabajos, moda y religiones características de los humanos.</p> 
--	---



Después de tener las fichas de todas las producciones se analizaron a fondo las narrativas desde una mirada objetiva y posteriormente se compararon las cadenas de asociación obtenidas para evidenciar que aspectos narrativos de la animación clásica se podían conectar/ se veían reflejados en la animación contemporánea.

10 Conclusión del análisis

Después de analizar los cortos se han podido identificar ciertos aspectos que se proyectan en algunas producciones contemporáneas, estos aspectos se caracterizan por semejanzas en la narrativa, similares dinámicas entre los personajes o por otro lado elementos que debido al paso del tiempo y a los cambios culturales ya no están presentes en la animación contemporánea. Uno de estos aspectos es la dinámica de la naturaleza contra sí misma. En "The Old Mill" se nos presenta un grupo de animales que vive en un viejo molino de viento y que debido a una fuerte tormenta corren el peligro de perder su hogar y sus vidas; así mismo en "Flow" vemos un grupo de diversos animales los cuales están en peligro debido a una fuerte inundación que ha arrasado con el mundo. En ambos proyectos vemos una ausencia de humanos, sin embargo, los dos grupos de animales utilizan lo que los humanos dejaron atrás para sobrevivir. Ambas narrativas utilizan el conflicto de la naturaleza contra sí misma, sin embargo, lo ejecutan en diferentes escalas, mientras que en "The Old Mill" la amenaza es una tormenta en "Flow" es un evento catastrófico a nivel global. El crecimiento del cambio climático como tema de discusión ha sido determinante para la narrativa de "Flow", la creciente preocupación sobre este y la amenaza de un aumento del nivel del mar han hecho que la magnitud de este desastre fuera creíble, cosa que en 1937 habría sido recibida como inverosímil o exagerada.

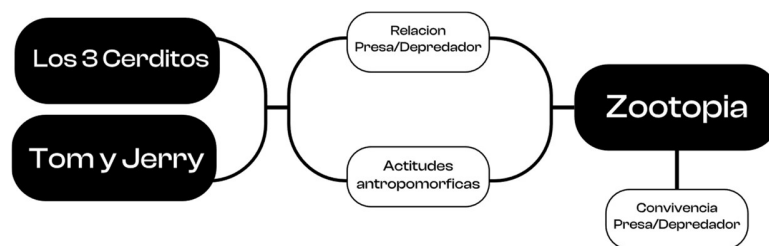


Por otro lado, las dinámicas de poder entre los personajes son otro aspecto que también se ha visto reflejado de cierta forma en la animación contemporánea, tomemos como ejemplo a Tom y Jerry, en varios de los cortos analizados se puede destacar la ya clásica persecución entre estos dos personajes y usualmente vemos como Jerry acude a Spike, un gran bulldog el cual le da una paliza a Tom, una dinámica similar puede ser vista en "Nimona". La dinámica

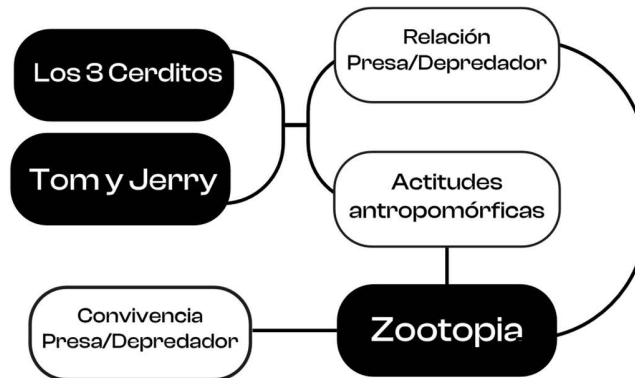


en "Nimona" es un tanto distinta ya que el que ayuda a vencer a los malos no se nos presenta de entrada como un personaje fuerte y grande, sino como una niña aparentemente inofensiva, este filme también comparte otra característica con Tom y Jerry y es el tono cómico que se destaca a lo largo de la película.

Además de las dinámicas de poder, Tom y Jerry también tienen otro aspecto que puede asociarse a la animación contemporánea, y este es la dinámica entre cazador y presa, esta



dinámica también la vemos presente en "Three Little Pigs" y podemos asociarla con Zootopia ya que es uno de los ejes narrativos de la película. Estas producciones abordan el tema de la coexistencia entre presas y depredadores, también muestran actitudes antropomórficas en sus personajes.



11 Entregables

Con el fin de recopilar la investigación realizada y facilitar la difusión en el medio académico se produjeron los siguientes entregables: Libro/Memoria del documento, Poster y artículo académico.



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

ted

25/26/27
Junio-2026

Cuadro por Cuadro

La animación de 1930 a 1950 y como ha influenciado a la animación contemporánea.

En los últimos años la animación se ha convertido en una industria del peso y se espera que para el 2025 el mercado mundial de la animación alcance los \$528.000 millones de dólares (Statista, 2023).
El enfoque principal cuando se habla de la evolución de la animación es la parte técnica.

Analice la animación norteamericana entre 1930 y 1950 y través de la retroceso de la época con los días para identificar el número de como ha influenciado la animación contemporánea.

Revisar diferentes producciones animadas producidas en el periodo establecido.

Recopilar las características tanto graficas como narrativas dadas en el análisis.

Proponer un documento que muestre las conclusiones del análisis y que exponga la información obtenida mediante la realización de datos.

Por medio de los datos se debe realizar una investigación con un objetivo que consista en el análisis de los datos que se obtienen de la animación norteamericana entre 1930 y 1950, para así poder identificar el número de como ha influenciado la animación contemporánea.

La animación norteamericana entre 1930 y 1950 es un periodo que se caracteriza por ser un periodo de gran crecimiento y desarrollo de la animación norteamericana, lo que se debe a la gran cantidad de películas que se produjeron en este periodo, lo que permitió que se estableciera un estándar de calidad que se ha mantenido hasta hoy en día.

Investigador:
Juan Sebastián Ortega Cruz
jortegac@pujaveriana.edu.co

Cuadro por Cuadro

Análisis de la animación norteamericana entre 1930-1950 y como esta ha influenciado la animación contemporánea

Juan Sebastián Ortega Cruz
Director: Diego Bermudez Aguirre

Cuadro por Cuadro

Análisis de la animación norteamericana entre 1930-1950 y como esta ha influenciado la animación contemporánea

Juan Sebastián Ortega Cruz
Director: Diego Bermudez Aguirre

12 Bibliografía

Koselleck, R (1993) Espacio de experiencia y horizonte de expectativa, dos categorías históricas. file:///C:/Users/PC/Downloads/Koselleck%20Futuro%20pasado.pdf
8thManDVD.comTM Cartoon Channel [@8thManDVDcom]. (s/f). LOONEY TUNES (Looney toons): BOSKO - sinkin' in the bathtub (1930) (remastered) (HD 1080p) [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=wZ7oc7oe5T8>

Barthes, R. (s/f). Edu.uy. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.fadu.edu.uy/slv-i/files/2012/05/Barthes_Roland-Retorica_de_la_imagen.pdf

CCCartoons [@CCCartoons]. (s/f). Congo jazz (1930) [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.youtube.com/watch?v=_V6ZeTBjlew

Classics, W. B. [@warnerbrosc Classics]. (s/f). Tom and Jerry | quiet please! (1945 full episode) | Warner classics [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.youtube.com/watch?v=Gkysb_8N9os

C:o, K. A. & [@kalleankaco4222]. (s/f). Mickey+mouse%2CDonald+duck%2CGoofy+moving+day [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=TIjrEfwKIE>

Dailymotion. (s/f-a). Dailymotion.com. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.dailymotion.com/video/x2gwkyw> 48

Dailymotion. (s/f-b). Dailymotion.com. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.dailymotion.com/video/x9331ci>

fireurgunz [@fireurgunz]. (s/f). Walt disney's the Old Mill (1937) [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=MYEmL0d0IZE>

It's a laugh Firth [@itsaloughfirth1012]. (s/f). 1932 silly symphony flowers and trees July 30, 1932 [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.youtube.com/watch?v=_NKcsg8vE_U

Roel [@Roel71]. (s/f). Three little pigs - silly symphony Walt Disney 1933 [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=leAh00n3hno>

Vista de La familia en las series de animación infantil. Una perspectiva semiótica cultural. (s/f). Ujaen.es. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/artymov/article/view/622/549> (S/f-a).
Sortlist.es. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de



ted

[https://www.sortlist.es/datahub/reports/estadisticas de-animacion](https://www.sortlist.es/datahub/reports/estadisticas_de-animacion) (S/f-b). Reddit.com. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.reddit.com/r/TomAndJerry/comments/pj3x30/tom_and_jerry_001_puss_gets_the_boot_1940