



**ANIMACIÓN CHILENA E IDENTIDAD CULTURAL:
ANÁLISIS DE LA SERIE *DIEGO Y GLOT***

Estudiante: Gabriel Antonio Vidangossy González

Profesor: Dr. Adolfo Albornoz Farías

Seminario de Grado para optar al grado de Licenciado en Artes

Santiago, Julio 2022

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	04
1.1. Presentación	04
1.2. Objetivos	13
1.3. Justificación	13
2. MARCO TEÓRICO	16
2.1. Identidad	16
2.1.1. Identidad nacional	20
2.2. Animación	25
2.2.1. Animación chilena	30
2.2.2. <i>Diego y Glot</i>	32
3. DISEÑO METODOLÓGICO	36
3.1. Pauta de observación	37
4. RESULTADOS	40
4.1. Cultura	42
4.2. Posesiones	46
4.3. Alteridad	50
4.4. Visualidad	53
4.5. Léxico	58
5. CONCLUSIONES	63
6. BIBLIOGRAFIA	66
7. ANEXOS	71

7.1. Anexo 1: Animación	71
7.2. Anexo 2: <i>Diego y Glot</i>	73

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación

La animación es una potente herramienta audiovisual para contar historias. Para esto se sirve de un lenguaje y técnicas que se han ido desarrollando y perfeccionando desde los pioneros, alrededor de 1908 con Émile Cohl, hasta el día de hoy. La Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas estadounidense, que otorga anualmente los premios Oscar, define la animación como aquellas películas o cortometrajes en que “el movimiento y las actuaciones de los personajes son creados usando una técnica cuadro a cuadro” (AMPAS, 2021, p. 8). Y define algunas de las técnicas que son utilizadas y aceptadas para su realización, como son la animación dibujada a mano, animación por computador, stop-motion y animación cutout, entre otras.

Aunque generalmente se trata a la animación como un género dentro del cine, como suele suceder en la ceremonia de los premios Oscar, que es uno de los reconocimientos más grandes dentro del mundo audiovisual y por lo mismo genera un intenso debate cada año dentro de la esfera de la animación, en realidad es un lenguaje que tiene sus propios códigos, tiempos y formas de realización. Son varios los autores que en sus estudios concuerdan y reafirman esto. El connotado historiador, especializado en animación, Giannalberto Bendazzi es enfático al señalar que dentro de la animación se pueden desarrollar varios géneros como el horror y el western, por ejemplo, y por lo mismo es un error considerar la animación como un género más dentro del cine. Agrega que “esto es un buen punto de partida para proponerla no como un género ni como un sobre-género sino más bien como un tipo de cine en sí mismo, hermano del cine de acción real” (2004, p. 5). En palabras del reconocido y galardonado director de animación Brad Bird, en una entrevista a un

medio especializado: “la animación no es un género. Es un método de narración. La gente está constantemente analizándola y analizándola erróneamente como si fuera un género” (2012, p. 4).

La animación, por esto mismo, la veo como un arte que merece la misma atención que se le da al cine o series con actores de carne y hueso. Por lo tanto, en el caso de nuestro país, que es el marco donde se plantea esta investigación, la animación chilena merece crítica especializada, estudio y exposición para llevarla a los más altos estándares internacionales.

Como realizador de animación, y también como espectador, me inclino por la animación 2D tradicional, porque considero que contiene una belleza orgánica y es donde mejor se puede distinguir al animador como artista¹. Esta forma de narrar en 2D se ha mantenido vigente gracias al avance de la tecnología que permite abaratar sus costos de producción, tras unos años difíciles en que el 3D comenzó a dominar el mercado (recordemos que Disney ya no hace películas en dos dimensiones y que esto significó un remezón mayúsculo en la industria). Hoy, ya no es necesario usar el papel como medio para generar el movimiento, se puede dibujar directamente en el computador con el uso de tabletas digitalizadoras, o animar con técnicas de cutout, donde los dibujos son como marionetas y no es necesario dibujarlos cuadro a cuadro.

En Chile, la mayoría de las producciones animadas actuales son en 2D digital con técnica cutout, porque al ser más rápido de producir reduce los costos relacionados con el tiempo de producción. Obviamente, con esta forma de animar no se puede desarrollar todo el potencial de un animador, ya que está limitado por lo que puede o no puede hacer la marioneta dentro del programa, lamentablemente. La oferta internacional es más variada en técnicas y cuenta con una industria desarrollada que no depende totalmente de fondos estatales para subsistir y sus presupuestos y tiempos de producción pueden ser más elevados.

¹Los japoneses tienen el término “Sakuga” para referirse a esos planos donde el animador brilla en todo su esplendor, y los recopilan en videos que, gracias a las redes sociales de hoy, se pueden encontrar fácilmente.

Al ver una serie animada 2D en la televisión chilena es muy probable que esta sea de origen estadounidense o japonés, lo cual se reconoce por su aspecto visual (fondos y vestuarios principalmente) y por un estilo de vida característico plasmado en sus personajes, situaciones y contextos. Según un estudio del CNTV (Consejo nacional de Televisión), el órgano audiovisual estatal más importante del país, que analiza los contenidos emitidos el año 2018, se afirma que “casi el 80% de la programación infantil transmitida por televisión abierta –en los canales de cobertura nacional- es de origen extranjero” (2019, p. 11). Se entiende que dentro de esa programación infantil la mayoría de los programas son series de animación. Al venir estas series dobladas al español para toda Hispanoamérica en “doblaje latino”, como se denomina “al doblaje neutral, que elimina el acento, evita el uso de modismos y busca palabras 'estándares' del idioma” (Cobos, 2010, p. 16), no se puede reconocer nada particular en su forma de hablar que las identifique con alguna región del mundo. De ahí que muchas personas prefieren ver series o películas con subtítulos para apreciar mejor estos matices.

No obstante, dentro de la oferta animada en las pantallas chilenas también hay series nacionales, ya que cada año se entregan fondos estatales para su producción, enfocándose en el segmento infantil y adolescente con horarios de emisión los fines de semana por la mañana, la mayoría de las veces (antes de la aparición de “TV Educa”).

El CNTV, al ser el mayor financiador de proyectos en Chile, tiene una importancia esencial en los contenidos que se crean. Es el motor de la producción nacional actualmente. El Estado le otorga dinero a esta institución para que los reparta con objeto de fomentar la producción nacional desde 1993, repartiendo en esa oportunidad 35 millones de pesos, una suma que ha ido aumentando hasta llegar a 4.232 millones de pesos el año 2021.

En las bases de su concurso público se puede leer que buscan propuestas que, entre otras: “incorporen temáticas educativas”, “que destaquen particularidades propias de nuestra identidad y de nuestra cultura” y “que a través de sus contenidos representen y sean de interés para la audiencia juvenil” (CNTV, 2021, p. 2). Esto se cumple sin dudas en el caso de la animación. Las series pueden estar centradas en resolver o informar sobre alguna problemática particular de una región de Chile (escasez de agua en el norte, contaminación ambiental en el centro, tala indiscriminada en el sur, por ejemplo), enseñar cosas básicas para los niños (cómo plantar una semilla o cómo lavarse las manos) o enseñar mitos y leyendas que abundan en nuestro territorio.

Curiosamente, en las series animadas producidas y financiadas por el CNTV, cuyo eje central es la educación por sobre la entretención, pareciera estar implícito que se busca también la neutralidad del lenguaje, ya que es algo que está presente en la gran mayoría de las producciones, por lo que no se puede reconocer el origen de los personajes, a no ser que veamos un dibujo o un fondo que nos ubique en un lugar del país. Pareciera que como consumidores mayoritariamente de cine extranjero, sobre todo del estudio Disney cuando se trata de animación, estamos acostumbrados a leer subtítulos en las películas que vienen en inglés o escucharlas dobladas, y estos subtítulos y doblajes muestran un lenguaje neutral, por lo que es ese uso del lenguaje el que creemos que es el apropiado para el cine y televisión animados.

Es curioso también que cuando se busca la neutralidad estética en una serie de dibujos animados, esa neutralidad nos remita a un imaginario de lo que son las series norteamericanas. Vemos casas enormes, con tres pisos, buhardilla y patios gigantes sin rejas (las que puede haber acá, sin dudas, pero no es lo mayoritario), por ejemplo. Y generalmente se evita mostrar el entorno en el que se desarrolla la serie. Las aventuras de cada capítulo transcurren dentro de la casa, en su

patio, o algún otro lugar como un parque, un bosque o un espacio imaginario dentro de la serie, es casi imposible ver un barrio y que los personajes transiten por él.

Los dibujos animados dirigidos a una audiencia infantil y juvenil son la principal fuente de trabajo de productoras del rubro y animadores en Chile, ya que casi la totalidad de los fondos estatales destinados a la creación de contenido para estos grupos son series animadas con un fin educativo. La mayoría de estas producciones durante mucho tiempo estuvo invisibilizada debido al escaso interés de los canales de televisión por emitirlos. Esto fue así hasta que llegó la pandemia del Covid-19 y las cuarentenas que obligaron a la población a refugiarse en sus casas por meses. La programación para los niños se volvió relevante al tenerlos todo el día en casa. Los mismos padres pedían contenido para sus hijos, sobre todo en aquellos hogares sin acceso a televisión por cable o programación de pago por internet. Es en esta coyuntura que aparece “TV Educa”, un canal que nace como:

Una iniciativa conjunta de los canales de televisión abierta agrupados en ANATEL, en conjunto con los canales regionales agrupados en ARACATEL y la industria de la televisión de pago, agrupada en ACCESO TV; con el apoyo del Ministerio de Educación y del Consejo Nacional de Televisión (CNTV, 2021, p. 2).

Su misión era clara: llevar la programación para niños y jóvenes financiada por el CNTV a los hogares. Este canal comenzó a transmitir el 14 de abril del año 2020 por medio de las señales digitales de la mayoría de los canales de televisión abierta. Jamás en la historia de la animación chilena se había visto tantas series nacionales en un mismo canal y durante todo el día. Aunque pensamos que la iniciativa continuaría por más tiempo, el 8 de agosto del año 2021 termina su ciclo y solo la nueva señal digital de TVN, llamada NTV, mantiene parte de su programación. Este

canal puso en el centro de atención la producción nacional de series animadas en un escenario en el cual habían casi desaparecido de la programación de los grandes canales, como evidencia un estudio reciente del CNTV: “la programación infantil y adolescente es prácticamente inexistente en la televisión abierta nacional” (2020, p. 3).

Es por esta circunstancia, además por ser financiadas con dinero público con unas pautas ya definidas, y por la amplia difusión que pueden llegar a tener las series como lo tuvieron con “TV Educa”, que me nace la inquietud por entender cuál es el tratamiento que la cuestión identitaria recibe en las producciones de animación nacional.

Pues bien, en el ámbito de la animación chilena para niños y adolescentes existe una producción, hoy ya convertida en objeto de culto, que mucho antes de la reciente coyuntura había destacado por ofrecer en sus historias una ambientación, personajes, contextos y diálogos, modismos y acentos, entre otras particularidades, reconocibles como chilenos: *Diego y Glot*, producida por Cubo Negro y emitida el año 2005 por Canal 13. Es ese reconocerse en los lugares y en el habla, entre otros factores, algo que nos remite a una idea de identidad cultural, que según el renombrado sociólogo Jorge Larraín, quien ha dedicado gran parte de su obra a este tema, en el caso de Chile ya se empieza a caracterizar desde la etapa colonial. Define la identidad en su libro *Identidad Chilena* como “una cualidad o conjunto de cualidades con las que una persona o grupo de personas se ven íntimamente conectados” (2014, p. 27). Y es precisamente esa identidad cultural la que nos va vinculando con los personajes de esta serie. Cada uno con sus propias características que en conjunto crean una comunidad simbólica.

Por eso generar este encuentro en una serie animada es tan emotivo, porque el creador y realizador está apelando a elementos que conocemos para generar una reacción, una conexión con

los espectadores, y al mismo tiempo está documentando artísticamente un tiempo determinado, una época, y también rescata elementos del pasado que dialogan con otras generaciones.

Al verla, o volver a verla en el año 2022, se puede apreciar cómo ha cambiado la representación de las familias, por ejemplo, en el rol de la madre y del padre. Ya no existe, al menos en las series chilenas, esa figura materna que se queda en casa ni ese padre preocupado solo de hacer un asado con los amigos. Ese imaginario suena violento en estos tiempos. Las series animadas de hoy presentan mujeres fuertes que trabajan y cuidan a sus hijos, madres sin un hombre al lado (como en la serie *Cuenta la Leyenda*, del año 2017) o niñas que viven sus propias aventuras y luchas (como en la serie *Golpea Duro Hara*, del año 2018). Así de potente es la televisión para ayudar a construir y reforzar estos cambios de paradigma. Esto es algo que también señala de forma esclarecedora Jorge Larraín en el libro anteriormente citado:

La televisión es un medio especialmente apto para mediar entre identidades culturales e individuales en la medida que permite crear la ficción de una interacción cara a cara, de una proximidad especial, al presentar al otro audiovisualmente en la intimidad de las casas (2014, p. 49).

La televisión ha sido uno de los más grandes inventos de la humanidad y como tal, "en su avance imparable a lo largo y ancho del globo, es un recurso proliferador de primer orden para la construcción de identidad cultural" (Barker, Chris, 2003, p. 27).

A pesar de no contar con una técnica de animación, arte y narración tan refinada como la animación japonesa y estadounidense emitida por cadenas de televisión nacionales de la época, una de las características por la que brilla y se hace memorable *Diego y Glot* (anexo 1, fig. 1.1) son sus diálogos y situaciones que los enmarcan en un país (Chile) y en una ciudad (Santiago). Es

el uso del lenguaje coloquial lo que más llega, el uso de modismos, de acentos, de chistes de doble sentido que podrían no ser comprendidos en otra latitud, menos por niños. Es este uso del lenguaje que hace pensar que los autores, por medio de sus personajes, están dialogando con su público, que los conoce y que se vale de estos recursos para ampliar la humanidad y riqueza de un dibujo animado. Por esto es importante destacar que dentro de los muchos atributos que componen una identidad, la lengua es uno de los atributos identitarios preponderantes en la búsqueda de quienes somos y de dónde venimos. Otros aspectos mostrados en la serie como la escuela a la que asisten los niños, la ropa que visten en ciertas ocasiones, los personajes con los que interactúan o los lugares que recorren en cada capítulo, nos van armando un imaginario que podemos reconocer como parte de nuestra cultura. Lo dotan de contexto, de lugar, ya que, citando al reconocido filósofo Charles Taylor, quien también se ha ocupado del tema de la identidad: “las personas, por sí mismas, no adquieren los lenguajes necesarios para su autodefinición. Antes bien, entramos en contacto con ellos por la interacción con otros que son importantes para nosotros...” (2009, p. 63).

Diego y Glot fue la última serie nacional animada (dibujada) en papel y, ya sea por su aspecto visual o por su historia, marcó a los niños y adolescentes de esa época que aun la recuerdan con cariño, más de quince años después. No hay otra serie de animación chilena que haya tenido tal repercusión.

Esta serie puso la entretención por sobre la educación, puso la voz de sus autores por sobre lo pedagógico y usó los recursos de este arte para plasmar un imaginario chileno de la década de 1990 y principios del 2000 que ahora es documento histórico. También retrata un momento en que la animación vivía un pequeño auge, para luego caer. Muchas productoras quebraron, muchas otras nacieron después, pero todas siempre aferradas al financiamiento del Estado. Actualmente se vuelve a hablar de auge, de que vamos avanzando para convertirnos en exportadores. Hay más

festivales e instancias para presentarse a mercados desarrollados, el mundo de la animación infantil se mueve sin cesar en las productoras y se coproduce cada vez más con países vecinos. El futuro parece, aun, prometedor. Sin embargo, las perspectivas del desarrollo de una industria animada en el país se ven aun como algo demasiado lejano.

Espero que algún día podamos exportar historias con identidad y que eso sea un valor agregado. Y no es algo imposible si pensamos que desde niños recibimos por un lado la cultura nipona, su torre de Tokyo, el sushi en cada comida, inclinarse para saludar, no usar zapatos dentro de la casa, incluso su historia en series de samurai, y por otro lado el “american way of life”, con sus waffles al desayuno, con sus casas gigantes con garages, sus adolescentes manejando autos a los catorce años, Halloween, sus historias de guerra y varios aspectos más, y lo aceptamos y lo comprendemos, porque las historias que nos están contando son interesantes, entretenidas y tratan los más diversos temas, desde relaciones familiares, resolución de conflictos en la escuela, amistad, auto-descubrimiento, etc. Pero por sobre todo, lo que más encanta: están hechas para ellos mismos, para su propio disfrute. Es que "a través de la televisión, todos podemos ser viajeros globales de sillón, «sujetos» a los signos y discursos de y sobre otras culturas" (Barker, Chris, 2003, p. 21).

Por toda la importancia que han adquirido las series de animación chilenas en estos tiempos, por el impacto que pueden tener en sus espectadores y en la forma que se relacionan con su entorno y por lo esencial que es debatir este tipo de cuestiones a nivel de realizadores, es que nace el interés por responder la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo está trabajada una idea de identidad chilena en la emblemática serie de animación *Diego y Glot*? Al mismo tiempo, se quiere tratar de rescatar esta manera de contar historias para que lleguemos, algún día, a ver una identidad más explícita en nuestras propias animaciones y poder disfrutarlas por completo.

1.2. Objetivos

Objetivo general

El objetivo general que guía esta investigación es:

analizar los elementos que constituyen una identidad cultural específica, reconocible como chilena, en la serie de animación *Diego y Glot*. Serie que fue producida en este mismo país.

Objetivos específicos

Los objetivos específicos vinculados a este objetivo general son los siguientes:

- Identificar los principales componentes del concepto de identidad.
- Observar el campo de la animación chilena tomando como eje la identidad.
- Analizar el tratamiento que la cuestión identitaria recibe en la serie chilena de animación

Diego y Glot.

1.3. Justificación

El hecho que las series producidas en Chile sean financiadas casi en su totalidad por los fondos del CNTV, y que en sus bases se definan como objetivos la transmisión de valores e identidades de nuestra cultura no es un dato menor. Visto desde ese punto, buscar la neutralidad en las representaciones de personajes y lugares (a excepción de que sean mundos explícitamente fantásticos) no debería ser uno de los ejes por los cuales se mueven estas producciones. Solo se

entiende en casos en que la coproducción con otros países necesita de esa transigencia del aspecto cultural. Entonces, lo que esa neutralidad busca es un producto que se parezca a una serie norteamericana, para que pueda ser ofrecida en esos mercados y ser más aceptada, por costumbre quizás, en mercados latinoamericanos. Más aun en los últimos años, en que las productoras chilenas asisten constantemente a festivales y mercados internacionales para competir con sus series y tratar de venderlas a cadenas televisivas de otros países. Esto concuerda con lo que señala Larraín: “una de las características de las nuevas formas de globalización es que es un proceso donde la influencia de los Estados Unidos y sus formas culturales juega un rol predominante” (1996, p. 117).

La forma en que se trata de mostrar la cultura del país queda constreñida a lo meramente anecdótico o a producciones que enseñan la historia propia, sus regiones, sus pueblos o sus tradiciones. En la misma plataforma de internet de CNTV infantil, donde se pueden ver la mayoría de las series, también hay producciones de otros países. Se puede observar series argentinas que en lo visual son muy similares a alguna producción nacional, pero cuando los personajes hablan tienen su acento argentino inconfundible. Entonces, se aprecia que el habla, uno de los puntos identitarios más potentes, no es un factor a la hora de exportar una serie y permite reconocer el origen de la producción al instante y comprender que habrá situaciones que estarán enmarcadas dentro de la identidad cultural del país en el que fue hecha, y para el público que fue hecha. Esto es relevante, ya que “en un mundo globalizado, lo local adquiere importancia, en parte como respuesta a las tendencias homogeneizadoras” (Larrazin, 1996, p. 243).

En cuanto a este diálogo con el espectador, en *Diego y Glot* aparecen, como dibujos, personajes televisivos de los años ochenta que ningún niño nacido desde 1990 hacia adelante podría reconocer (el perro “Lenteja”, personaje de la serie *Patio Plum* emitida entre 1985 y 1988,

por ejemplo), pero sí lo podrán reconocer sus papás o sus hermanos mayores (recordemos que la serie se estrenó el año 2005).

La animación en Chile no ha sido objeto de tan variados estudios, son más los esfuerzos por rearmar una cronología histórica los que destacan, como en el libro de la directora y animadora Vivienne Barry: *Animación, la Magia en Movimiento*. O estadísticas de producción y utilización de recursos en el medio audiovisual. El tema identitario suele pasarse por alto. Quizás porque la cantidad de producciones aun no es tan alta como para generar un impacto en los especialistas, o quizás porque, como se habló anteriormente, la animación prácticamente no existe en la programación de televisión nacional.

Finalmente, en este punto quiero señalar que si bien no se puede comparar la producción chilena con las de países con una industria desarrollada y fuerte, tampoco se puede hablar de un estilo de animación técnicamente propio, por lo que al hablar de animación chilena no estamos definiendo nada en particular, solo el país de origen. Y es por esto que creo que el tema identitario en las series como un sello distintivo y pensado para el consumo interno es necesario reafirmarlo y para esto se debe comenzar por estudiarlo, ya que “la identidad cultural está en permanente construcción y reconstrucción, pero no ocurre al azar, sino dentro de las relaciones y prácticas disponibles y de los símbolos e ideas existentes” (Larraín, 1996, p. 219). Para esto, se recurrirá al trabajo del sociólogo Jorge Larraín, quien en diversos libros abarca el concepto de identidad tanto en América Latina como en el caso particular de Chile.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Identidad

Para abordar el problema de la identidad me ha parecido pertinente trabajar a partir de la obra de un destacado sociólogo chileno que ha dedicado muchos años al estudio del tema. Me refiero a Jorge Larraín y principalmente a sus libros *Identidad Chilena* (2014), *¿América Latina Moderna?* (2011) y *Modernidad, Razón e Identidad en América Latina* (1996), de donde parto por recoger los conceptos que definen la idea de identidad.

La identidad es algo que nos define como individuos, es lo que nos separa o nos une de otros individuos y es una búsqueda que nos puede tomar toda la vida. Pero esa individualidad no puede existir sin las otras personas con quienes confrontamos nuestras creencias o de quienes aprendemos en las distintas etapas de nuestra vida.

Larraín distingue tres categorías esenciales que nos ayudan a formar el concepto de identidad, estos son: la cultura que forma la identidad cultural o colectiva de sociedades específicas, las cosas que poseemos, incluyendo nuestro propio cuerpo, y las personas con las que interactuamos en el día a día, pero a esta última hay que sumarle la información que recibimos por otros a través de medios de comunicación, con quienes no necesariamente interactuamos de manera viva, cara a cara, pero de todos modos nos relacionamos.

Para encontrar aquello que nos define individualmente se hace uso de la cultura en la que nos desenvolvemos, de la cual tomamos los elementos que irán armando el concepto que tenemos de nosotros mismos. Esos elementos pertenecen a la identidad cultural y se refieren a la clase social, la profesión, el género, entre otros, es decir, todo lo que nos pueda agrupar, ya que “todas

las identidades personales están enraizadas en contextos colectivos culturalmente determinados” (Larraín, 2014, p. 29). Por esto la cultura y la identidad son conceptos que están fuertemente ligados, sin embargo, la identidad es un acto de selección del que participamos activamente, mientras que los aspectos culturales no siempre son aprehendidos de manera consciente, se diferencian así en “el grado de conciencia que un individuo/grupo tiene de su cultura, y su intención de que estos rasgos permanezcan como sus aspectos distintivos” (Cerutti y González, 2008, p. 14).

También se necesitan las cosas materiales que nos ayudan a sentirnos parte de algo o entrar a ciertos círculos, como sería cierto tipo de ropa, el auto, el celular o el computador. Así:

La idea es que al producir, poseer, adquirir o modelar cosas materiales los seres humanos proyectan su sí mismo, sus propias cualidades en ellas, se ven a sí mismos en ellas y las ven de acuerdo a su propia imagen (Larraín, 2014, p. 29).

Luego, lo más importante son las relaciones con otras personas, ya que es en la interacción con ellas que vamos dándonos cuenta de quiénes somos en realidad, o quién nos gustaría ser en base a las opiniones y actitudes que nos gustaría asimilar. En estas interacciones también están aquellas personas a las que no queremos parecernos y queremos apartarnos de esas formas de pensar o de actuar. Pero no se recogen e incorporan todas las experiencias que se presentan en el transcurso de la vida, si no que “solo las evaluaciones de aquellos otros que son de algún modo significativos para el sujeto cuentan verdaderamente para la construcción y mantención de su autoimagen” (Larraín, 2014, p. 31).

Este es uno de los puntos importantes de los que aborda Larraín, ya que es enfático en señalar que la identidad es “un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo

a sí mismos en estrecha interacción con otras personas” (Larraín, 2003, p. 32). Se entiende entonces que la identidad individual, así descrita, es una búsqueda que nunca está completa, puesto que siempre va adquiriendo nuevas formas o quitando algunas. El cine y la televisión, que siempre se están adaptando a los tiempos, nos dan referentes o modas en cada época con los cuales vamos desarrollándonos en la infancia, la adolescencia y cuando adultos y por medio de esta información nos formamos opiniones en base a las realidades que nos muestran. También, por ejemplo, la clase social puede variar en la infancia y en la adultez, la profesión es algo que nos define en la etapa adulta también y no necesariamente será la misma para siempre. Al ganar dinero iremos adquiriendo más cosas que nos llenarán de contenidos y en el área de trabajo conocemos gente distinta a la de la etapa estudiantil, de las cuales seguiremos encontrando nuevos referentes para adaptarnos o diferenciarnos. Sobre esto Stuart Hall, importante sociólogo y teórico de temas culturales, señala:

...las identidades tienen que ver con las cuestiones referidas al uso de los recursos de la historia, la lengua y la cultura en el proceso de devenir y no de ser; no «quiénes somos» sino en qué podríamos convertirnos, cómo nos han representado y cómo atañe ello al modo como podríamos representarnos (2003, pp. 17-18).

Así como hay identidades individuales, también las hay colectivas (identidad cultural), como puede ser una identidad nacional, regional, comunal, universitaria, colegial, familiar, etc. Son identidades que buscan ciertos rasgos que los distingan y los agrupen. Todas ellas son tan variadas que es muy difícil que alguien se pueda identificar solo con una, o sentirse parte de esta para siempre, ya que:

...como hay varias versiones públicas de identidad en competencia interpelando los mundos privados, las personas nunca se entregan pasiva e ineluctablemente a una de ellas. La gente mantiene su capacidad crítica para discriminar, aceptar o rechazar estas ofertas de identidad (Larraín, 2014, p. 21).

Pero esto no significa que uno vaya cambiando de identidad cada vez que algo le gusta o no, o siguiendo alguna moda. La identidad es algo que se arraiga en nuestro ser y siempre quedará algo que nos remita a ello y nos permita filtrar las influencias que recibimos, sobre todo en la adultez. Como explica el sociólogo chileno:

Una persona que fuera siempre totalmente dependiente de lo que otros piensan (o del discurso del momento) o cuya identidad se desmoronara ante el impacto de cualquier realidad nueva, sería totalmente inadecuada, una marioneta sin sustancia (Larraín, 2011. p. 152).

Las series de animación para niños y jóvenes suelen incorporar personajes que contrastan con los principales para reforzar la identidad individual que esperan transmitir a sus espectadores. Estos personajes secundarios pueden introducir a los principales a nuevas experiencias para que seamos nosotros quienes juzguemos moralmente lo bueno o malo de esa acción y de esa forma demos vida a la identidad del personaje ficticio ante nosotros y al mismo tiempo nos podemos sentir reflejados o podemos sentirnos distanciados. Así:

El que yo descubra mi propia identidad no significa que la haya elaborado en el aislamiento, sino que la he negociado por medio del diálogo, en parte abierto, en parte interno, con los demás. Por ello, el desarrollo de un ideal de identidad que se genera internamente atribuye una nueva importancia al reconocimiento. Mi propia

identidad depende, en definitiva, de mis relaciones dialógicas con los demás (Taylor, Charles, 2009, p. 65).

Generalmente, cuando los personajes tratan de cambiar su identidad para seguir alguna moda o para agradar a alguien, suelen terminar siendo desplazados por su círculo más cercano, al no reconocerlos más como parte de su grupo y se vuelven así los otros de la diferencia. Esta situación siempre termina arreglándose al final de un capítulo, y el personaje vuelve a su verdadera esencia para volver a ser aceptado en el grupo donde se siente mejor consigo mismo y donde es respetado y querido.

2.1.1. Identidad nacional

Como se ha dicho, la identidad nacional corresponde a una de las tantas identidades culturales o colectivas a las que uno puede acogerse. Cuando está mal enfocada puede llevar a extremismos nacionalistas que guían a las naciones a guerras y matanzas, pero si la tomamos como algo inherente a nuestro existir humano, se vuelve una forma de preservar y compartir en comunidad aquello que nos une y así aportar a la diversidad del mundo en que vivimos. Sobre esto ha hablado en sus obras en extenso el influyente pensador Francis Fukuyama:

La identidad nacional comienza con una creencia compartida en la legitimidad del sistema político de un país, sea o no democrático. La identidad puede ser plasmada en leyes formales e instituciones que dictan, por ejemplo, qué lengua o lenguas serán consideradas oficiales, o qué cosas del pasado del país serán enseñadas en las escuelas (Fukuyama, 2018, p. 8).

Cuando se habla de lo que nos diferencia o lo que nos une como chilenos solemos recurrir a lo que nos han dicho en las escuelas o lo que nos dicen por televisión. “El chileno es solidario”, es recurrente oír tras una catástrofe natural o una Teletón, o que el chileno es serio o que tiene sentido del humor. Sin embargo, cuando se le atribuyen características psicológicas a una identidad colectiva, se está cayendo en un error, ya que no es posible que todos los chilenos sean 100% de una forma o de otra. La identidad colectiva no puede tener un carácter que la defina, ya que está formada por los individuos que son psicológicamente variados y distintos. En palabras de Larraín:

Estos listados de rasgos psicológicos supuestamente pertenecientes a un carácter nacional muestran por sí mismos su inadecuación, en la medida que, claramente, no son compartidos por todos los miembros de esas sociedades (Larraín, 2014, p. 40).

Además, todas estas cualidades que le intentan atribuir a una nación son las mismas que se pueden atribuir a cualquier otra nación y todos las podrían aceptar como suyas sin problemas y por lo mismo no se puede tomar como algo que nos haga únicos. Este es el problema de las identidades nacionales cuando se tratan de definir, y es que tienden a describir rasgos que son universales, esto es un tema del que se han ocupado ya varios autores. Eso sí, se puede decir que en toda Latinoamérica hay un rasgo religioso católico muy marcado por la imposición de los conquistadores españoles, pero que cada vez va perdiendo más terreno. Dicho esto, se entiende que las identidades colectivas pueden convivir entre ellas. Por eso se puede hablar de una identidad latinoamericana y una chilena sin que se excluyan.

De todas formas, Larraín distingue los periodos que han formado nuestra identidad más íntima, la que nos ha legado tradiciones, costumbres y lengua que han perdurado en el tiempo. Son cuatro momentos claves: la independencia, las repercusiones de la primera guerra mundial, el

golpe militar de 1973 y la vuelta a la democracia en 1990. La independencia es el punto de partida para la identidad chilena, tras un largo proceso colonial donde esta se fue fraguando con tradiciones, costumbres y lengua. Es el momento de partida porque es con este acto que buscamos la diferenciación con el otro, con España. Y como hemos visto, la identidad se forma por lo que tomamos de los otros y por lo que no queremos ser, visto en los otros. Así como también por la posesión de elementos, en este caso una patria: un lugar físico e imaginado. Los Estados se convierten así en los principales actores en la conformación de esta identidad: “en un mundo de naciones la identidad nacional se configura como un soporte esencial de la identidad individual y social” (Cerutti y González, 2008, p. 90). Y es que el territorio que habitamos también forma parte de nosotros y el Estado va moldeando en base a consensos o imposiciones nuestros patrones de vida. Además:

La identidad nacional se basa también en una serie de derechos y obligaciones comunes con los que deben conformarse los miembros de la nación, y una economía con cierta movilidad dentro del territorio y que es compartida por los miembros de la nación (Herranz y Basabe, 1999, p. 2).

Al final de su libro *Identidad Chilena*, Larraín analiza los que para él son algunos de los rasgos que conforman nuestra identidad, que se forjaron a través de todos estos procesos anteriormente descritos y tomando siempre en cuenta que estas características no son inamovibles y, por lo tanto, pueden desaparecer o mutar con el tiempo: clientelismo, tradicionalismo y sociedad civil débil; despolitización, democracia y derechos humanos; autoritarismo, machismo, legalismo y racismo oculto; fatalismo, exclusión y solidaridad. Aquí Larraín aclara que no se refiere a “rasgos psicológicos de carácter hereditario sino más bien de resultados explicables de la pobreza y la

marginalidad social” (2014, p. 215); religiosidad; mediatización de la cultura y eclecticismo; consumismo, ostentación y fascinación con lo extranjero.

En su libro *¿America Latina Moderna?* (2011), Larraín es categórico al señalar que la identidad chilena está fracturada desde el golpe militar y que aún no se puede recomponer:

En ese período pasamos de una visión más o menos colectiva de sociedad a una sociedad dividida, herida y más individualista, guiada por el consumo y por todo aquello que la economía nos podía brindar. El neoliberalismo y la carga simbólica militar reforzada en dictadura por medio de propaganda caló fuerte hasta nuestros días, a pesar de la resistencia que pueda generar. Por eso es difícil hablar de una identidad chilena globalizante, ya que hay muchas heridas que no han sanado. Por un lado, están las fuerzas armadas que se reconocen como garantes de los valores nacionales y por otro lado están todas las familias que perdieron seres queridos y aquellos que aún viven con la herida de la violencia de aquellos días. Mientras no haya reconocimiento de todos los crímenes cometidos, mientras no haya una reparación, no puede haber fraternidad:

Chile fue refundado a partir del 11 de septiembre de 1973 y será la manera como resolvamos los efectos y las consecuencias de ese legado lo que determinará nuestro futuro. Lo que está en juego es si perdurará una identidad nacional fracturada en la que no todos los chilenos quieren reconocerse, o si los chilenos recuperarán ese mínimo de fraternidad imaginada entre los adversarios de ayer (Larraín, 2011, p. 182).

Quizás todo lo vivido en el estallido social del 2019 y sus frutos, como la redacción de una nueva constitución, nos permitan avanzar a ese reencuentro fraternal, ya que al menos está claro que se está intentando eliminar el Chile neoliberal en el que nací y avanzar hacia una sociedad más cohesionada que nos permita reconocernos y construir un futuro distinto. Aunque no deja de ser

inquietante que solo se haya podido llegar a ese proceso por medio de la violencia. Al momento de escribir estas palabras, las peleas y polémicas que causa la Convención Constitucional y el borrador de lo que será nuestra nueva constitución, si es que se aprueba, dan cuenta de la división en dos extremos que aún persiste en este país y que no parece dar marcha atrás.

Es importante señalar que el lenguaje es uno de los aspectos más relevantes a la hora de conformar una identidad nacional, ya que es por medio de este que adquirimos las formas de comprender el mundo que nos rodea, su cultura y sus tradiciones. Así:

Se suele admitir que el lenguaje está en el meollo de la cultura y de la identidad por dos razones fundamentales, mutuamente relacionadas: en primer lugar, por ser el medio privilegiado por el que los significados culturales se forman y comunican, y, en segundo lugar, por ser el medio y vehículo por el que llegamos al conocimiento de nosotros mismos y del mundo social (Barker, 2003, p. 35).

En Netflix la serie animada en 3D *Maya y los Tres* incluye en su doblaje acentos típicos de varios países de América y causó mucha sorpresa y admiración en Chile cuando uno de los personajes utilizó una expresión chilena coloquial. El personaje en cuestión le grita a otros dos: “cállense par de *hueones*”. Esta simple frase fue celebrada por el público que pudo reconocer al instante la identidad a la que se estaba aludiendo y de esta forma saltó a la prensa, sobre todo en medios digitales como en el portal de noticias de BioBioChile, en donde rescatan esta anécdota aludiendo que la escena “conquistó a los chilenos no sólo por su entretenida trama, sino que también por un particular detalle que hizo referencia a nuestros modismos” (Charpentier, 2021). El buen recibimiento de este uso del lenguaje en una serie internacional debería ser un indicador para que futuras producciones animadas nacionales se atrevan a usarlo.

2.2. Animación

La técnica de la animación nace cuando se hace una secuencia de dibujos que al pasar uno tras otro ante nuestros ojos dan la sensación de estar en movimiento. Las invenciones para lograr esto fueron variadas, desde la “Linterna Mágica” en 1640, que proyectaba dibujos en una pared, el “Taumátropo” en 1824, que llevaba a la práctica los principios de la persistencia de la visión, el “Fenaquistiscopio” en 1833, el “Zootropo” en 1834 y el “Praxinoscopio” en 1877, entre otros. La fotografía se había inventado en 1839 por Louis Daguerre, y a estas fotografías hechas sobre una lámina de metal se las llamó Daguerrotipo. La tecnología fue avanzando y desarrollaron nuevas formas para obtener las impresiones hasta llegar a la fotografía que conocemos hoy. En 1906, James Stuart Blackton hace lo que se considera el primer dibujo animado. El trabajo consistió en fotografiar dibujos en una pizarra y estos se van moviendo en la sucesión de fotografías. En esta animación se mezclan personas reales (el dibujante) con los dibujos en tiza en la pizarra. La obra se llama *Humorous Phases of Funny Faces*, hecha en Estados Unidos. Más tarde, el dibujante Émile Cohl, en Francia, va más allá y cuenta una historia por medio de dibujos animados en su obra *Fantasmagorie* de 1908 (anexo 1, fig. 1.2). Esta obra es reconocida como el primer paso hacia el desarrollo de la animación como un medio para contar historias.

A continuación, sólo hablaré de algunos personajes importantes para el desarrollo del arte, ya que no es el sentido de esta tesis explayarme en una historia de la animación, de la cual se han escrito ya los más variados textos.

En Estados Unidos, el dibujante de comics Winsor Mckay anima su obra *Little Nemo in Slumberland* en 1911, y deja a todos asombrados por la calidad de su trabajo. La importancia de su visión radica en que no quería que sus animaciones perdieran la calidad de sus dibujos, logrando

un nivel de detalle impresionante para la época, sobre todo si pensamos que todo era dibujado y entintado a mano y las técnicas que conocemos hoy aún estaban por descubrirse o inventarse.

La animación se empieza a expandir por los artistas norteamericanos que llenos de sueños comienzan a crear lo que sería la industria más grande de animación del planeta. A mí personalmente me encanta la historia de los hermanos Max y Dave Fleischer, sobre todo de Max Fleischer, quienes, desde la pobreza de una familia inmigrante, revolucionarían el arte con sus invenciones técnicas. Entre sus avances, como explica el biógrafo Roy Pointer en su libro *The art and inventions of Max Fleischer* (Pointer, 2017), se cuenta la invención de la rotoscopia en 1925, que consiste en filmar a personas reales y luego dibujar encima de los fotogramas para crear personajes. De ahí que a veces las animaciones de esos años se vean tan fluidas y realistas. Además, fueron los primeros en sincronizar sonido con proyección en pantalla, aunque de una forma bastante precaria, ya que tenían que coordinar el sonido de una banda con lo proyectado, e ir marcando en vivo la letra de la canción (una pelotita pegada al final de un palo manejado por una persona oculta a los espectadores iba saltando sobre las palabras en pantalla). Así dieron inicio con esto al hoy famoso karaoke en 1924 con sus cortos *Ko-ko Song Car-Tune*.

Cuando el volumen de trabajo fue demasiado alto en su estudio de animación, dividieron los roles entre los animadores más experimentados y los menos duchos en dibujo o principiantes. Así, los primeros dibujaban solo parte de las animaciones, los dibujos clave, y los segundos el resto del movimiento, creando lo que se conoce como “inbetween” (intercalación, que son todos los dibujos que van entre los dibujos clave, y que deben seguir el estilo de dibujo de estos, sin deformarlos).

Otro de sus inventos fue la máquina que movía los fondos, dotando a sus obras de una cierta tridimensionalidad. Esta técnica de 1933 Fleischer la llamó “Stereoptical Process” (anexo 1,

fig. 1.3), la cual se puede apreciar en las animaciones de *Popeye* de la época desarrolladas por este estudio.

Por supuesto que otro gran innovador y principal rival de Max Fleischer fue Walt Disney, un artista que llevó la animación a sus más altos estándares y la situó para siempre en un pedestal inalcanzable para la mayoría del mundo. Sus proezas técnicas son tan maravillosas como las de su rival.

Disney también soñó con la posibilidad de llevar sus historias a la vida. Entre sus innovaciones está el ser el pionero en el uso de acetatos para los fotogramas. En esta placa transparente se pintaban los dibujos, lo que permitía que los fondos fueran puestos debajo o delante del dibujo animado. Al igual que Fleischer, ideó una máquina para poder mover los fondos y dar un efecto tridimensional con capas que se superponían durante la animación, la llamó “Multiplane Camera” (anexo 1, fig. 1.4).

Quizás su logro más relevante históricamente es la sincronización de sonido y animación. Ya no era solo la música sonando de fondo, sino que los personajes podían “emitir” sonido, podían tocar un instrumento y hablar. Por esto, *Steamboat Willie*, en 1928, es considerado como el primer dibujo animado sonoro de la historia y también fue el nacimiento de Mickey Mouse. Pero la obra que consagró a Walt Disney y su estudio fue la primera película de larga duración animada: *Blanca Nieves y los Siete Enanos*, de 1937, que en palabras Richard Williams, uno de los animadores, investigadores y educadores más importantes de los últimos años, “elevó los dibujos animados a nivel de arte y mantuvo a la audiencia encantada por ochenta y tres minutos” (Williams, 2001, p. 19).

Posteriormente, luego de continuos éxitos cinematográficos, para abaratar costos en las producciones sustituyen la pintura en acetatos de sus animaciones por impresiones en máquinas

de la compañía Xerox, proceso conocido como xerografía. El paso de los dibujos en papel a la pintura en acetato incluye la limpieza de los trazos que ha hecho el animador en el papel. Al ser estos trazos directamente “copiados” por la máquina de Xerox al acetato (eliminando al intermediario que limpiaba los dibujos), hace que los trazos queden tal cual el artista animador los dibujó con su lápiz grafito. Esto se puede apreciar claramente en *101 Dálmatas*, de 1960. Los artistas animadores estaban contentos, porque por primera vez podían ver sus dibujos tal cual los concibieron.

El perfeccionamiento de los guiones, de la música, del arte, del diseño y de la animación llevó a que las producciones de Disney marcaran el standard de lo que se consideraba calidad. Y también llevó, debido a la concepción que tenía Walt Disney sobre la animación, a que este arte fuera catalogado como una entretención para niños.

La animación que se hacía en Estados Unidos desde sus comienzos era destinada a los adultos, y sus contenidos eran violentos y suavemente sexualizados. Más allá de lo que pudiera o no pensar Disney, la realidad es que se enfocó en los niños porque se dio cuenta de que eran estos los que consumían en masa sus productos, los que llevaban a sus padres al cine. La niñez en esos tiempos no era como la de hoy, los niños eran tratados casi como adultos, por eso “los primeros cortos de Disney producidos en la década de 1920, no fueron hechos para el mercado infantil o familiar (no existía tal cosa en aquel periodo), sino para una audiencia general que incluía algunos niños” (Forgacs, 1992, p. 363).

Es en los estudios Disney donde hacen escuela los mejores animadores de la época y fueron estos mismos los que patentaron sus enseñanzas para los futuros animadores con conceptos como los “doce principios de animación”, que es el resultado de poner por escrito las técnicas y términos que usaban entre los animadores en el estudio y que desarrollaron mediante observación e

investigación para lograr dar vida a sus dibujos: “1. Squash and Stretch. 2. Anticipation. 3. Staging. 4. Straight Ahead Action and Pose to Pose. 5. Follow Through and Overlapping. 6. Slow In and Slow Out. 7. Arcs. 8. Secondary Action. 9. Timing. 10. Exaggeration. 11. Solid Drawing. 12. Appeal” (Thomas y Johnston, 1995, p. 47), que lleva a la expansión de la enseñanza a nivel mundial y actualmente se considera la base de todo animador saber y aplicar estos términos.

La siguiente gran innovación se da en Japón, donde tras copiar lo que se hacía en Estados Unidos llegan a una identidad propia en lo que animación se refiere. La cantidad de detalles que tienen los dibujos japoneses, la forma de narrar y el estilo gráfico de sus dibujos, no tienen comparación con occidente. Animan autos, aviones, y robots, así como personas y animales con una atención al detalle y a la iluminación en las escenas que no pasan desapercibidas. También sus historias no están enfocadas a los niños y alcanzan públicos de todas las edades.

El más alto exponente de la animación japonesa es sin duda Hayao Miyazaki, ganador del premio Oscar con *El Viaje de Chihiro* el año 2003. En sus producciones animadas se puede ver el amor al arte en su máxima expresión. Es el director y el escritor de sus películas, dibuja los storyboards, diseña los personajes, crea los mundos maravillosos de sus historias y supervisa a los animadores para que puedan plasmar sus visiones lo más fielmente posible. Su filosofía de trabajo inspira tal como Disney inspiró en su tiempo y nos ha llevado a muchos a amar la animación, porque en sus películas se logra, en mi opinión, una excelente combinación entre historia, música, arte, identidad cultural, cosmovisión y animación.

En Japón el arte animado se ha desarrollado hasta alcanzar los niveles más altos de creación, belleza y dinamismo. Con ello lograron un producto diferente a lo que se produce en Occidente y que les ha permitido transmitir su cultura por el mundo sin transar en su identidad.

2.2.1. Animación chilena

La producción académica sobre la animación chilena no es abundante. Tampoco los trabajos de divulgación de largo aliento. En consecuencia, la bibliografía sobre la materia, en especial en cuanto a libros, es escasa. Dentro de esta, uno de los más reconocidos es *Animación. La Magia en Movimiento*, de la directora de animación Vivienne Barry, que hace un recorrido cronológico por las producciones que han existido. Gracias a esto se puede comprobar que hay una historia y un proceso que no se ha detenido. También es importante el aporte de Jorge Montealegre, que en 2002 publica un artículo en donde establece que la primera película de animación chilena se estrenó en 1921, llamada *La transmisión del mando supremo* y fue creada por Alfredo Serey Vial. Su temática era política, y representaba a los políticos de la época. Aunque si bien los intentos por hacer animación fueron tremendos, no se logró sistematizar y profesionalizar el rubro. Cada producción era un trabajo independiente de artistas que provenían de otras áreas como ilustración, diseño gráfico y periodismo, pero con un marcado interés por este arte que estaba desarrollándose sobre todo en Estados Unidos.

Quizás el paso más relevante es que los canales de televisión, TVN y Canal 13, crean departamentos para desarrollar animaciones que apoyen los inicios y cierres de transmisiones y otros proyectos de los respectivos canales. En TVN el caso más emblemático es el de *Tevito* (anexo 1, fig. 1.5), creado por Carlos González, ya que, en palabras de Barry, “fuera de su gracia y características locales, el éxito también podría atribuirse a que en esa época no había personajes en dibujos animados que fueran chilenos en la reciente televisión” (2010, p. 90).

Es decir, que fue la primera vez que el público nacional vio animación chilena por televisión y, además, *Tevito* representaba de alguna forma un imaginario local, ya que en ocasiones

vestía atuendos que lo identificaban con el norte o el sur, como se puede apreciar en imágenes del libro de Barry. Lamentablemente, tras el golpe militar casi la totalidad de este trabajo fue destruido, quedando solo unos segundos de animación y fotografías. La animación producida en Chile en los años de dictadura es nula, quedando reducida a publicidad o como apoyo dentro de programas de televisión en los canales. Solo con el retorno a la democracia, en la década de 1990, se vuelve a producir animación en el país y, citando nuevamente a Barry:

(...) se produce un auge notorio en el desarrollo de la animación en Chile. Se crearon empresas nuevas y, por primera vez, proyectos autorales de animación recibieron el apoyo financiero del recién creado Fondart. Se podría decir que en los años 90 aparecen los primeros cortometrajes animados de autor, los festivales de cine chilenos otorgan premios en la especialidad de animación y nacen nuevas empresas comerciales de animación (2010, p. 109).

En esta década la producción de animación se enfoca en los cortometrajes, la publicidad y animaciones específicas para los canales de televisión. Gracias a esto, Vivienne Barry estrena *Tata Colores* en 1990, la que es emitida hasta 1993, consistente en historias cortas de dos minutos con técnica de stop-motion para decirle a los niños que fueran a dormir y dar el paso a la programación para adultos.

En el año 2004 se estrenaron dos producciones que son reconocidas como las primeras series de animación chilena: *Clarita* y *Villa Dulce*, “marcando un importante hito dentro de la línea de tiempo. Esto, porque ambas abrieron las puertas en la pantalla abierta y gestionaron una forma de producción nunca antes vista en Chile” (Riveros, 2015). El aspecto visual de estas series hace referencia al imaginario local y el uso del lenguaje es coloquial, por lo menos en *Villa Dulce*,

que incluye modismos chilenos. La animación es digital y limitada, ya que, como sus mismos autores señalan, no tenían experiencia en animación y estaban aprendiendo mientras producían.

Solo algunas de las empresas o productoras nacidas en esa década persisten hasta el día de hoy, puesto que la gran mayoría quebró, pero sus trabajadores siguen pululando por el mercado de la animación nacional, compartiendo sus historias, experiencia y anécdotas. El campo en Chile ha seguido desarrollándose con cortometrajes, películas y series. El caso más relevante es la obtención de un premio Oscar en el año 2016 con el cortometraje en 3D *Historia de un Oso*, estrenado el 2014 y creado por Gabriel Osorio en la productora “Punkrobot” y una historia parecida vivió el cortometraje *Bestia* de Hugo Covarrubias, que fue nominado al premio Oscar el 2022, pero no logró ganar. Ambos cortometrajes tienen algo en común, hablan de una parte de la historia chilena reciente y, por lo tanto, no ocultan su identidad, sino que, al contrario, la quieren mostrar al mundo y eso es reconocido como un sello de originalidad.

Como vemos, la animación chilena tiene una historia truncada como la historia del país y, al igual que este, ha seguido desarrollándose fuertemente desde los años noventa, dando pequeñas muestras de genialidad que traspasan fronteras y que llenan de esperanza a los futuros animadores, motivados para estudiar la carrera y cumplir sus sueños artísticos, a pesar de que en el país no exista una industria ni un mercado desarrollado y, como hemos visto, tampoco existe difusión en los canales de televisión abierta de todo el contenido creado cada año.

2.2.2. Diego y Glot

Diego y Glot es una serie de animación chilena estrenada el año 2005 por Canal 13 de la televisión abierta. Fue financiada por el fondo audiovisual del CNTV (adjudicado el año 2004) y

su ejecución estuvo a cargo de Cubonegro en la animación y Zoofilms en producción. Sus creadores Sebastian Correa, José Correa y Claudio Kreutzberger realizaron también la dirección de cada uno de los diez capítulos.

La serie se estrenó en horario nocturno, a las 22 horas, después del noticiero de un sábado, y continuó en ese horario hasta el final. Luego sus repeticiones pasarían a horario de tarde. Tuvo una segunda temporada que distó mucho de la primera en cuanto a sus historias y a su técnica de animación (por lo cual pasó sin pena ni gloria por televisión y no me referiré a ella en esta oportunidad).

En la página de Canal 13 (3 de septiembre de 2020) afirman que la serie “es uno de los programas infantiles más recordados del último tiempo” y que “logró conquistar a la audiencia y a los críticos con una historia inteligente, la cual cautivó a grandes y chicos desde su debut hace 15 años atrás”.

En el aspecto técnico, la animación de la serie en su primera temporada está hecha en forma tradicional, dibujada en papel cuadro a cuadro. Esos papeles luego son escaneados hoja por hoja y posteriormente los dibujos, ya ingresados en un computador, son coloreados en un programa especialmente desarrollado para esto.

Los personajes de la serie están compuestos por la familia de Diego, sus amigos, vecinos, compañeros de curso, profesores y el director de la escuela. Además de variados personajes secundarios que apoyan cada capítulo.

Diego, el protagonista, es un adolescente cuyos problemas principales tienen que ver con la escuela y las responsabilidades de esta y también con sus problemas familiares. Su mamá es una ama de casa preocupada de que todo esté en orden en la familia. Su papá es un diseñador gráfico que al parecer vive con un sueldo que alcanza para lo justo y necesario en la casa. su hermano es

un adolescente con una personalidad relajada y despreocupada. Su abuela es una señora que gusta de escuchar música y está ahí para ayudar en los conflictos familiares. Glot es el perro mascota de la familia y muestra un fuerte lazo afectivo con Diego. Todos ellos viven en la misma casa situada en algún punto de Santiago. A grandes rasgos, *Diego y Glot* “muestra una familia que podría pensarse como de clase media profesional, la cual goza de tranquilidad económica, pero carece de lujos” (Fielbaum/Portales, 2010, p. 13). Como se ha dicho anteriormente, el estar representando a una familia de clase media marca un rasgo identitario cultural que nos hace presumir ciertas situaciones que marcarán las decisiones de sus protagonistas o su actuar frente a determinadas circunstancias. Este es el rasgo más característico de la serie y se puede leer en notas de prensa que lo recalcan y lo suman como el valor agregado que tiene:

Diego y Glot viene a poner sobre la mesa la idiosincrasia de la clase media chilena. A través de sus episodios podemos identificarnos con un sinnúmero de situaciones que retratan la vida de la familia promedio en nuestro país: ver el partido de fútbol acompañado de un asado, los trabajos escolares, las vacaciones en familia y más. Incluso se evidencian chilenismos y frases populares en cada capítulo (Aliste, 2020).

En un estudio realizado por el diario *La Tercera* tras consultar a cincuenta psicólogos, educadores y académicos señalan:

Para Claudia Lagos, académica de la U. Diego Portales, el programa tiene un atractivo especial: al ser de factura chilena, hace que la identificación con las realidades que muestra sea mucho mayor. "No sólo los ubica en una situación familiar cercana, como es vivir con la abuela y hermanos, sino también da a los menores la posibilidad de identificarse con roles sociales", dice.

Según los especialistas consultados, el programa entrega herramientas para solucionar problemas con los papás, los amigos o los vecinos. Al mirar desde afuera las experiencias, los niños pueden comprender formas de relacionarse que antes no entendían y que pueden ser conflictivas a esa edad (Fuentes/ Salazar, 2010).

Ver esta serie no deja indiferente a nadie por todos los recursos que utiliza para crear un imaginario local. Se puede apreciar al resaltar rasgos como la idiosincrasia y los chilenismos, elementos al parecer no tan evidentes en otras producciones animadas y que son de suma importancia según los puntos que se han tratado anteriormente sobre la identidad. Toda la riqueza de la vida de barrio matizada con aspectos culturales específicos del país, las interacciones entre sus personajes y la individualidad de cada uno de ellos refuerzan lo identitario. Como señala Larraín:

La identidad, en un sentido personal, es algo que un individuo presenta a los “otros” y que los otros le presentan a él. En este sentido, la identidad sólo tiene sentido en la vida grupal, en la vida con los otros” (1996, p. 101).

3. Diseño Metodológico

Para llevar a cabo esta investigación se utilizará la metodología cualitativa, ya que se pretende hacer un análisis interpretativo de la serie. Para esto me parece pertinente citar a la investigadora Amparo Porta, quien propone una perspectiva sobre lo cualitativo que será la que enmarque este proceso:

El término "metodología cualitativa" se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. Es un modo de encarar el mundo empírico en el que podemos encontrar una serie de características generales (Porta, 2014, p. 67).

Para desarrollar el análisis será necesario ver todos los capítulos de la primera temporada de la serie *Diego y Glot*, del año 2005, disponibles tanto en la plataforma CNTV Play como en el canal de Youtube de Canal 13. El enfoque estará centrado en aquellas características que se relacionen más directamente con los conceptos que conforman la identidad estudiados y que corresponden principalmente a la obra de Jorge Larraín, que son también los que guiarán el análisis posterior. Como bien señala el investigador Álvarez-Gayou en su libro *Cómo Hacer Investigación Cualitativa*:

Para explicar o comprender, los humanos necesitamos marcos referenciales en los cuales realicemos estas acciones. Así, pues, cuando ingresemos al terreno de la investigación cualitativa nos encontraremos con la necesidad de contar y conocer estos diferentes marcos interpretativos referenciales (Álvarez-Gayou, 2013, p. 41).

La identidad cultural en las series de animación chilena no es un tema en el que se haya puesto mucha atención. En el caso del cine chileno se pueden encontrar estudios como el libro *La voz de los cineastas*, de Mónica Villarroel, donde se trata de responder “cuál es la(s) identidad(es) chilena(s) construida por los cineastas como mediadores culturales en el período democrático post dictadura...” (Villarroel, 2005, p. 19). En este libro se analizan las obras de algunos directores entre 1990 y 2003 para hallar rasgos identitarios chilenos específicos, como los definidos por Jorge Larraín en su obra, aunque este autor los enmarca, algunos, como rasgos universales (individualidad, pesimismo, etc.). En cambio, en mi investigación aludo a los conceptos que forman una identidad para indagar si corresponden o no a la identidad cultural chilena.

3.1. Pauta de observación

Para abordar el objeto de estudio, la construcción de identidad cultural en la serie *Diego y Glot*, es pertinente guiarse por preguntas como las siguientes:

¿Qué elementos visuales, relacionados con las locaciones y los personajes, remiten a un imaginario local?

¿Qué elementos lingüísticos se pueden percibir como típicos del habla chilena, ya sea escrita u oral?

¿Qué elementos situacionales refuerzan el concepto de identidad en la serie?

En el siguiente esquema se aprecian los aspectos claves a tomar en cuenta:

Criterio	Qué observar	Concepto identitario	Detalle
Cultura	Relación entre personajes y entorno.	Comunidad, cotidianidad.	Conciencia del lugar habitado y de las personas.
Posesiones	Personajes principales y secundarios.	Objetos que afirmen la identidad de los personajes.	Ropa, autos, casas, joyas, todo elemento presente en la serie.
Alteridad	Relaciones entre los personajes.	Los otros de la diferencia	Amistad, enemistad, actitudes, valores.
Visualidad	Escenarios.	Elementos de los fondos y utilería (props) que remiten al imaginario chileno	Casas, calles, elementos de la ciudad, transporte, escuelas, etc.
Visualidad 2	Personajes.	Aspectos de la apariencia que se pueden reconocer como chilenos	Vestimenta, peinados, gestos, etc.
Léxico	Escenarios.	Partes del lenguaje visual que recuerden al ámbito nacional	Publicidad escrita, onomatopeyas, mensajes escritos, etc.

Criterio	Qué observar	Concepto identitario	Detalle
. Léxico 2	Personajes principales	Elementos de los diálogos que se identifiquen con el habla chilena.	Modismos, dichos populares, refranes, expresiones, etc.

4. Resultados

La familia de Diego está compuesta por la madre Esmirna Pérez, el padre Armando Plá, el hermano Eduardo Plá Pérez, la abuela Margarita Pérez, Diego Plá Pérez y el perro Glot. Los amigos de Diego son Violeta Ochoa, Danilo Paniagua e Ismael Droguet (anexo 2, fig. 2.1). Quienes conforman su núcleo más cercano después de su familia.

Hay cosas que suceden en Chile que también pueden darse en otros países de Latinoamérica o el mundo y hay otras que son particulares y pueden ser más difíciles de comprender en otros lugares. En *Diego y Glot*, aparte de esto, ocurren cosas que recuerdan una época, formas de ser y normas que de a poco se irán o se han ido olvidando.

Las formas de relacionarse entre los personajes de la serie y con su entorno es muy rica y variada. La familia vive en un barrio de clase media y sus vecinos son con quienes comparten la vida de comunidad. Se muestra una estrecha relación entre el señor que vende revistas en el kiosco con la familia con quienes comparte algunas actividades. También se muestra un nivel parecido de confianza con la persona que atiende el minimercado del sector, que habla con un acento español. La abuela, por su parte, tiene su propio grupo de amigos de la tercera edad y se juntan a jugar cartas o para planear cosas en un cuarto dentro del restorán chino de uno de ellos. Los niños, aparte de relacionarse entre ellos, se relacionan en algunos capítulos con una persona indigente que vaga por las calles con un carro lleno de cosas. Esta persona a veces les da consejos y a veces los protege. De esta forma se muestra una comunidad unida y solidaria que no presta atención a diferencias sociales, culturales o de clase, enseñando una relación sana con cada uno de sus componentes. Como bien señalan Fielbaum y Portales, que han dedicado estudios sobre estos aspectos de la serie y la animación en Chile:

Impera indicar la insistencia de presentar tales espacios desde una noción comunitaria del habitar un lugar común, cifrado tanto en personajes que refuerzan aquello (el vendedor del kiosko, el almacén, el vagabundo amable con los niños) como en el mutuo reconocimiento existente entre todos los personajes. Varios de ellos son explícitamente extranjeros, y se hallan igualmente insertos en tales dinámicas comunitarias (Fielbaum/Portales, 2010, p. 12).

Esto es una vida de los años noventa y principios del 2000 que ya se ha ido esfumando de a poco de algunas comunas por la construcción de edificios que transforman por completo el estilo de vida y de relacionarse entre vecinos, además, por supuesto, de la masificación del acceso a internet y a tecnologías de entretenimiento, sin obviar el miedo cada vez más permanente en noticiarios que nos convidan a encerrarnos en las casas y desconfiar de todos quienes nos rodean. Como nos cuenta la directora, creadora y animadora Vivienne Barry en su gran obra sobre la animación chilena: “con este trabajo, los creadores buscan lograr un espejo de Chile y del mundo de hoy, a través de la ciudad donde viven los personajes, así como centrarse en las relaciones humanas” (2010, p. 139).

Antes de continuar, es necesario recordar que Jorge Larraín, la columna vertebral teórica de este trabajo, distingue tres categorías esenciales que definen una identidad, estas son, tal como hemos hablado anteriormente: la cultura en que nos desenvolvemos, las cosas que cada uno posee y la relación con las demás personas. La cultura contiene el habla, el léxico, y todo aquello que conforma el espacio que habitamos, que nos remite de esta forma a una visualidad que crea ese imaginario de lo que es pertinente a nuestra identidad. En base a estos cinco parámetros seleccionados se puede empezar a observar la serie con más detalle.

4.1. Cultura

En la serie, el ámbito cultural dentro del que se desarrolla la historia queda patente desde su inicio, que es donde se dan pinceladas del mundo en el que transcurre.

Lo primero que vemos de la serie es su introducción, en la cual aparecen los créditos principales, que comienza con ilustraciones de elementos y paisajes característicos de Chile. Primero, desde el espacio aparece el satélite chileno Fasat Alfa, que atraviesa la pantalla de un lado a otro hasta desaparecer, tal como su viaje en el espacio, que contra todos los cálculos de los científicos chilenos, terminó sin poder desprenderse del satélite ruso que lo llevó a las estrellas, volviéndolo inútil y convirtiéndolo en un fracaso para la ciencia nacional y del espíritu de un país siempre hambriento de entrar a las grandes ligas del progreso y el desarrollo. La cámara baja y aparece la Cordillera de los Andes, seguida de la estatua de la virgen en el cerro San Cristóbal, donde se aprecia también parte del zoológico y una elefanta cuyo nombre es Fresia, homenajeando a la elefanta fallecida hace muchos años. Todos estos elementos se nutren de una memoria colectiva que nos une dentro del territorio, atravesando con ello un amplio espectro cultural. Y como nos dice Larraín respecto de la cultura, esta viene a ser todo aquello que nos rodea, que está ahí incluso sin que nos demos cuenta y depende de cada uno incorporarla a su vida para crear la identidad que desea.

El teleférico del cerro cruza la pantalla y ahora nos adentramos en el centro de Santiago con sus edificios, la mayoría grises. El metro celeste típico de los años 90 y 2000 recorre la ciudad. En este collage ciudadano que se nos presenta aparece parte del Estadio Nacional y más abajo una vereda y un kiosko lleno de revistas. La cámara sigue bajando y el colegio de los protagonistas aparece y muestra parte de su interior con una cancha de fútbol de cemento al centro de todo, sin

más patio. Delante del colegio una patrulla de carabineros avanza por la calle. La casa de Diego y su familia se presenta como una construcción simple de dos pisos y un amplio patio con rejas y muros, tal como podría verse en una casa antigua de Ñuñoa o comunas aledañas. Una de las licencias que se toma la serie dentro de este imaginario chileno es el uniforme escolar, que reemplaza los pantalones grises por unos de color anaranjado.

En esta descripción de la secuencia introductoria de cada capítulo queda manifiesta toda la información que nos llega visualmente como espectadores. Cada uno de estos elementos visuales juega con el pasado y el presente de su público, lo que permite un rico diálogo intergeneracional que nos recuerda que “la identidad cultural está en permanente construcción y reconstrucción; pero no ocurre al azar, sino dentro de las relaciones y prácticas disponibles y de los símbolos e ideas existentes” (Larraín, 1996, p. 219). La introducción es un vistazo condensado de la cultura en la que se desenvuelve la historia y sus personajes, una cultura que poseemos todos los habitantes de una nación y que es un aspecto que se irá haciendo más notorio en cada capítulo.

Un día en el colegio de Diego, los estudiantes se preparan para la operación Deyse, protocolo de Evacuación y Seguridad Escolar, usado en Chile para estar preparados en caso de terremoto. Tal como ocurre cuando una serie fija su temporalidad con elementos que remiten a la realidad, la operación Deyse queda como un recuerdo histórico, ya que esta fue derogada en 2018 para dar paso al PISE, Plan integral de Seguridad Escolar, que actualiza los protocolos para estas situaciones. La preparación para sobrevivir sismos es una parte importante de nuestra educación y cultura. Esto se nos hace más evidente cuando entramos en contacto con personas del exterior que se ven enfrentadas a movimientos telúricos sin saber cómo reaccionar.

El fútbol también hace su aparición como un elemento que se incrusta en nuestro diario vivir y basta un solo gesto de Droguet para apelar a la pasión futbolera nacional al imitar la

celebración del futbolista Marcelo Salas, el matador, uno de los más grandes exponentes de este deporte que ha dado este país, ídolo de toda una generación que creció viendo sus goles y su calidad. La celebración consiste en hincar un pie y alzar una mano indicando hacia el cielo, la otra empuñada hacia su pecho y con la vista hacia el suelo o hacia el firmamento. Esta marca apela a una identidad ganadora, a la celebración de un triunfo, y quien la ejecuta se rodea de estos conceptos por asociación. Y es que "*cultura* significa una variedad de prácticas generadoras de significado" (Barker, Chris, 2003, p. 30).

La dictadura que padeció Chile también es mencionada en la serie, esto ocurre cuando Droguet se transforma en un vigilante que traiciona a sus amigos al acusar todos sus malos comportamientos al director. Su cambio de bando acaece cuando él se sintió traicionado antes por Diego y Danilo. El poder lo cambia, lo corrompe y produce el alejamiento de sus compañeros. Este capítulo está claramente referenciando a situaciones que se vivían durante la dictadura militar, y Droguet se convierte en el "sapo" de turno. Recordemos que Larraín distingue cuatro hitos que configuraron la fracturada identidad chilena: la independencia, la primera guerra mundial más la gran depresión, el golpe militar y la vuelta a la democracia.

En la serie se representa la vida en la capital como algo de lo que se quiere escapar, por parte de la madre. Ella sueña con ir a vivir al sur para rodearse de otro tipo de gente, con medios económicos mayores a los de su realidad. Quiere adquirir cosas que ahora no le son permitidas, y es que Chile es una sociedad inclinada al consumo exacerbado desde el retorno a la democracia. Sobre el consumo en nuestra sociedad, el reconocido sociólogo Tomás Moulian ha dedicado numerosos escritos y ha hablado del tema en numerosas entrevistas. Por ejemplo, en una de sus obras más destacadas explica:

La cultura cotidiana del Chile Actual está penetrada por la simbólica del consumo. Desde el nivel de la subjetividad esto significa que en gran medida la identidad del Yo se construye a través de los objetos, que se ha perdido la distinción entre «imagen» y ser. El decorado del Yo, los objetos que dan cuenta del status, del nivel de confort, se confunden con los atributos del Yo (Moulian, 1997, p. 106).

También se muestra la vida en el sur como algo ideal, como el sueño de vivir rodeado de naturaleza y en tranquilidad, que es parte del imaginario chileno de lo que es vivir en el sur. Diego no quiere dejar la ciudad ya que en su barrio están sus amigos y toda su vida, enfrenta el miedo al cambio y a lo desconocido y huye de casa junto con sus amigos. En este viaje terminan durmiendo en la calle con otros niños vagabundos que les recuerdan las comodidades a las que están habituados y al amor familiar que dan por sentado, pero que estos niños vagabundos anhelan. Mientras tanto en el sur, la madre va a visitar el terreno donde iba a vivir para darse cuenta de que cayó en una estafa, ya que esas tierras pertenecían a una comunidad Mapuche. De esta forma se retratan varios aspectos de Chile: las aspiraciones materiales de las personas, las marcadas clases sociales existentes, la realidad de algunos niños que viven en las calles en la pobreza y las distintas identidades culturales que se pueden encontrar en un territorio tan amplio como lo es este país, aparte de los aportes provenientes del extranjero de los cuales se nutre nuestra historia y nuestras costumbres y van dando forma a la nación. Pero hay que recordar en este punto que no todas las culturas que habitan en un mismo territorio forman parte de una misma identidad nacional. Sobre este tema nos habla también Jorge Larraín en su trascendente obra *Identidad Chilena*, de la cual se nutre este trabajo:

(...) aquello que en las diversas versiones de identidad se califica de «propio», es siempre resultado de un proceso de selección y exclusión de rasgos culturales, que

se realiza desde la perspectiva de un grupo dominante. Por ejemplo, de los indígenas mapuches habitualmente se selecciona su valor guerrero para incorporarlo a la chilenidad, pero se excluye de ella su lengua, sus costumbres y su religión (Larraín, 2014, p. 247).

4.2. Posesiones

La identidad de los personajes se puede ver marcada por sus posesiones, ya que, como vimos anteriormente, son estas cosas que llamamos “nuestras” las que van armando el individuo que somos o deseamos ser. Desde el inicio, lo primero que resalta es la casa de la familia Plá, que los enmarca como clase media. No carecen de dinero, pero siempre necesitan algo más. Por eso participan en concursos con la esperanza de ganar premios, como el concurso para perros donde Diego lleva a Glot, o el concurso televisivo “Super Familia”, en el que toda la familia participa y sobre el cual la madre asevera que, de ganarlo, habrá un antes y un después, afirmando con ello las aspiraciones materiales del grupo o de ella misma (anexo 2, fig. 2.2). Más adelante, en otro capítulo, se vuelve a mostrar esta idea de las aspiraciones de la madre al querer comprar una parcela para vivir en el sur, en el lago Caburga, rodeados de “gente linda y educada”, como hemos visto anteriormente. Se imagina también a su esposo con un yate, todas posesiones que no tienen. Ella no está contenta con su nivel de vida actual y se ve reflejada en cosas que la llevarían a rodearse de un círculo social al que no pertenece: “la idea es que al poseer o adquirir cosas materiales los seres humanos proyectan en ellas su propio sí mismo, sus propias cualidades” (Larraín, 2014, p. 226). Y más categóricamente:

El decorado o la fachada pasa a ser parte del Yo, núcleo íntimo de ese Yo. Este se ha vuelto imagen en un espejo, atrapado en la cultura de la exterioridad. soy el

auto que tengo frente a la puerta o las mejoras realizadas en la casa que la diferencian de otras en una misma población, soy el colegio en que los niños estudian (Moulian, 1997, p. 106).

El automóvil familiar es una furgoneta en la que se mueven todos los integrantes en sus viajes y también los vecinos cuando son invitados a pasear. No la usan de forma personal, en esos casos se mueven en transporte público y Diego usa su bicicleta la mayor parte del tiempo. La bicicleta se muestra en varias situaciones como un medio para vivir aventuras (anexo 2, fig. 2.3). En ella atraviesa la ciudad y se refuerza la conexión con sus amigos.

Diego por su parte tiene a su perro Glot, con el que muestra un fuerte lazo afectivo, y en su relación con este se nos muestra un personaje apasionado, sensible y preocupado por el bienestar de sus seres queridos.

La abuela Margarita viste unos audífonos con los que escucha música todo el día, y esto es parte de su personalidad, ya que cuando habla trata de hacerlo cantado, como rapeando. Los audífonos nos dicen que ella tiene un alma juvenil, por lo cual no será extraño verla en situaciones poco normales para su edad y que tenga una buena conexión con sus nietos.

La madre Esmirna se destaca por la carencia de posesiones, no hay nada que sea suyo que pueda destacarse, su ropa es normal y usa un cintillo en su pelo. La frugalidad de su vestir nos habla de la naturaleza sencilla de esta madre dedicada a las labores domésticas.

El padre Armando, al igual que la madre, no posee grandes cosas que lo hagan destacar en su vestir, sin embargo, tiene una mesa de dibujo instalada en un lugar de la casa que arma la idea de su profesión de ilustrador o diseñador gráfico. Se juega con esta identidad de artista para reforzar los pocos recursos monetarios de la familia, pero que de todas formas es suficiente para que lleven una vida tranquila en un buen barrio ficticio de la capital.

El hermano Eduardo viste de forma despreocupada y es el que más cambios visuales experimenta en la serie, rapando su cabeza en un episodio en que se dedica a la meditación. Pero la posesión que lo caracteriza es su guitarra acústica, con ella canta cuando tiene oportunidad y define su personalidad de músico aficionado y su deseo juvenil de ser un rockstar, además de siempre andar en las nubes.

En una ocasión los protagonistas destruyen el laboratorio de ciencias del colegio y tendrán que costear los gastos de reparación. Este hecho lleva a que Diego, Danilo y Droguet sientan miedo por tener que comunicárselo a sus padres, aunque Diego es el que menos temor siente. Lo relevante de esta situación es que Droguet grafica lo que le va a pasar en su casa cuando se enteren, al aparecer en pantalla su padre con cara de furia y sosteniendo con fuerza un elemento de castigo corporal: el cinturón del pantalón. ¿Cuántos padres de los años 80 y 90 al ser consultados por este tipo de castigos lo niegan hoy en día? ¿Cuántos adultos de hoy afirman haber sufrido castigos corporales en su infancia en esos años? Estas preguntas escapan al sentido de este trabajo, pero sin duda que era algo muy común en aquella época y lo sé porque es un tema recurrente entre amigos y conocidos que compartimos infancia en ese lapso. La serie se sitúa justo en el momento en que este tipo de castigos era fuertemente cuestionado por los medios, internet y la sociedad en general. Las familias chilenas han avanzado notablemente en este aspecto y han ido adaptándose a los nuevos tiempos, rompiendo así el círculo vicioso de las costumbres heredadas de antaño. El cinturón se convierte así en una posesión capaz de transformar a su usuario en un castigador, de darle autoridad por la fuerza, convirtiéndolo en un agente del terror.

Cuando llegan unos vecinos peruanos al barrio y al colegio, se generan dos situaciones: por una parte está el asombro por lo nuevo y lo atractivo que es conocer una nueva cultura, representado en Violeta que solo ve cosas positivas en el nuevo compañero; y por la otra están los

celos y la rivalidad que genera en Diego este nuevo personaje que está invadiendo lo que él considera como su territorio. Refiriéndose a este hecho, Fielbaum y Portales destacan que “pues ya desde el principio la mujer aparece como metáfora de una propiedad amenazada, y que debe ser defendida” (Fielbaum/Portales, 2010, p. 15).

Quizás el caso más notorio de cómo las posesiones o la carencia de estas, como se da a entender en algunos capítulos, conforman una identidad personal sucede cuando Danilo, el amigo de lentes, flojo y comilón, se encuentra con otro igual a él físicamente, pero que trabaja en la feria con su padre (anexo 2, fig. 2.4). El contraste entre ambos se manifiesta en los hogares: la casa de Danilo es como la de Diego, de dos pisos, y hace referencia a una clase media, mientras que la casa de su doble es de un solo ambiente, donde camas y cocina no tienen separación, es una mediagua (anexo 2, fig. 2.5). Ambas posesiones dan cuenta de dos realidades que conviven en Chile. Además, uno es atendido como rey por su madre y colmado de comida, mientras el otro tiene que trabajar con su padre vendiendo pescados. Estas “carencias” materiales hacen que el doble de Danilo tenga un carácter fuerte y dominante, además de ser un estudiante brillante, sobre todo en matemáticas debido al manejo de dinero que hace en su trabajo. Muy distinto de Danilo, que es blando, miedoso y le va pésimo en la escuela.

Las posesiones de cada individuo, el nivel monetario de cada familia, sitúa a los personajes en dos situaciones de vida distintas que han construido sus cosmovisiones y su manera de afrontar el presente, puesto que, como aclara Larraín, “toda identidad se forma en relación con elementos materiales tales como el propio cuerpo y otras posesiones materiales que le dan al sujeto un sentido de auto-reconocimiento” (Larraín, 2014, p. 226). Por un lado vemos a un trabajador que todo lo que tiene se lo ha ganado y que gracias a este trabajo diario adquiere otras cualidades que lo hacen resaltar en operaciones matemáticas. Y por el otro vemos a alguien a quien todo le es dado, por lo

que no puede reconocer el esfuerzo que se requiere para lograr ciertas cosas. Y tal como se ha dicho, esto también crea dos personajes que pueden ser analizados desde la perspectiva del contraste identitario.

4.3. Alteridad

Este es el tercer rasgo esencial de identidad señalado por Larraín y quizás el más necesario para crear personajes memorables en la ficción que supone una serie de animación.

Como decía anteriormente, cuando Danilo se encuentra con su doble el foco está puesto en la diferencia entre ambos personajes, y es que no puede pasarse por alto que el personaje trabaja en la feria siendo un niño para ayudar a su padre. El trabajo infantil es una realidad a nivel latinoamericano, y es verdad que aquellos niños que trabajan con sus padres tienen formas de ser distintas a aquellos que no necesitan hacerlo. Danilo, en este caso, aprende lo que es trabajar duro y añora volver a su casa. Su doble vive por un tiempo la vida relajada de Danilo y lo vuelve en el lapso de su remplazo un ser respetable dentro de la comunidad del curso. A pesar de todas estas valoraciones positivas de su doble, Danilo no adopta ninguna de ellas, solo quiere volver a ser él mismo, y esto lo remarca Diego al decir que prefiere al original con todos sus defectos. El otro de la diferencia se vuelve así aquél del que notoriamente hay que diferenciarse para no alterar la esencia del individuo. Esta reticencia al cambio es algo que se mantiene en Diego a lo largo de la serie.

En *Diego y Glot* se ven varios ejemplos más de este tipo y hasta el mismo perro Glot se ve enfrentado a situaciones en que sus pares son mostrados como mejores en todo. En un concurso de canes, Glot concreta todas las pruebas con pésimo rendimiento, no tiene educación canina para

llevarlas a cabo, es solo un perro de hogar y todas esas características presentadas como positivas que se muestran en otros, hacen que Glot, con sus carencias, conforme su identidad para los telespectadores. De hecho, muchos dueños de perros verán en Glot el reflejo de sus propias mascotas, pues "toda identidad nombra como su otro necesario, aunque silenciado y tácito, aquello que le «falta»" (Hall, Stuart, 2003, p. 19).

Por su parte, Diego siempre está comparándose con los demás. Todos aquellos que resaltan por sus acciones, por su buena educación o por sus buenas intenciones, son vistos de mala gana por él, que ve amenazado su territorio y la idea de ser el mejor de su grupo. En este caso, Diego no quiere ser como ellos, no le interesa ser el bueno, quiere ser visto como el chico malo, el aventurero, el osado y el galán. Esta es una característica particular de esta serie, ya que lo normal sería que un personaje, al verse enfrentado con otro que hace las cosas mejor, se viera obligado a imitar esas conductas positivas y no al contrario. Esto es claramente un intento de Diego por buscar, a su modo, la propia aceptación "en función de las opiniones y expectativas de otras personas que son significativas" (Larraín, 2014, p. 226).

En el transcurso de la serie llega una familia de vecinos peruanos al barrio de Diego y se instalan en la casa al frente de la familia Plá. Los extranjeros se muestran alegres y "la madre dice creer que en Chile serán felices, y el padre que en Chile reciben amablemente a los extranjeros. Sus expectativas de integración, por lo tanto, son totales" (Fielbaum/Portales, 2010 p. 15). Pero enseguida vemos que Diego se burla de su manera "educadita" de hablar. Su amiga Violeta, en cambio, ve con buenos ojos al extranjero y entablan amistad, por esto Diego le hace la vida imposible en el colegio al compañero peruano, lo que culmina en una carrera en bote en el río Mapocho, cuyo desenlace es que Diego tiene que ser rescatado por el peruano tras naufragar. Aquí se hacen amigos, Diego lo acepta como su par y creemos que quizás ha cambiado, pero al terminar

el capítulo, luego de que los nuevos vecinos vuelven a su país, Diego recorta la cara del extranjero de una foto grupal con sus amigos. Así se define la identidad de Diego en relación con sus pares: territorial, celoso, pendenciero y de pocos amigos.

El hermano y el padre de Diego son dos polos opuestos, y es el hermano quien más se diferencia de la familia por su forma de vida despreocupada, al contrario de su padre que vive preocupado por su trabajo. Pareciera que el hermano usa al padre como un referente para lo que no quiere ser y a la abuela como alguien con actitudes que son dignas de incorporar en su vida en cuanto a la música y a la forma alegre de vivir, sin dejar que las cosas mundanas la afecten y por la vida activa que lleva con sus amigos del barrio.

La madre Esmirna y la abuela Margarita son dos referentes de autoridad en la casa, Esmirna vive preocupada por sus hijos y las tareas domésticas, su carácter es melancólico. Margarita, por otro lado, vive sin preocupaciones del día a día, pero siempre está atenta a su hija y sus nietos. En este caso se ve más a Margarita tratando de diferenciarse de su hija Esmirna, que se ha vuelto una ama de casa tradicional. En este aspecto es bueno recordar que “la definición del sí mismo cultural siempre implica una definición con los valores, características y modos de vida de otros” (Larraín, 1996, p. 91). No podemos saber cómo era la abuela antes, ni cómo era su hija previa al matrimonio, pero claramente una adoptó un rol normalizado en la sociedad de principios de los 2000 y la otra buscó escapar de lo que se acostumbra para gente de su edad.

Cuando en el colegio de Diego hacen un concurso de ciencia cuyo premio es un viaje a la NASA, él gana, y luego de esto empieza a sentirse mejor que los demás, lo que causa que los amigos se alejen y lo dejen solo porque no lo soportan. Lo que me llama la atención es que como chilenos siempre tenemos ese referente de que la ciencia se hace en otro lugar, que todo lo asombroso no está aquí, que aquí no hay nada parecido a estos centros de investigación que

alimentan el imaginario global de lo que es ciencia en su máxima expresión. En este episodio nos remiten a eso mismo, a lo insignificante que somos en esta materia, de hecho, hasta el proyecto ganador de Diego era algo muy mal elaborado, solo premiado por la capacidad discursiva de él. Sin duda que Estados Unidos es el otro de la diferencia del que queremos tomar ciertos aspectos positivos, en este caso.

4.4. Visualidad

La relación de la serie con el entorno que crea es tal cual uno puede percibirla desde una vida en Santiago. Esos viajes por el centro apreciando los edificios, los puentes y los parques que bordean el río Mapocho nos remiten a ese descubrimiento que hacemos cuando tenemos ya la confianza para tomar una micro y salir de nuestro hogar sin los padres, o cuando teníamos la osadía para arrancarnos de la ruta establecida hacia el colegio para ir a conocer la ciudad con los amigos.

Hay al menos tres escenarios fundamentales en donde transcurre la serie: el hogar de Diego, su colegio y la calle. Como se ha mencionado antes, la casa de Diego visualmente evoca a una casa de clase media de una comuna como Ñuñoa, un lugar donde la calidad de la vivienda gozaba de cierta reputación por sus amplios patios y construcciones, pero también por poseer amplios sectores residenciales diseñados estatalmente para los trabajadores en los años 50 y 60. Varias de estas casas son pareadas y se conservan hasta el día de hoy y fueron hechas para profesores y carabineros, por ejemplo. Actualmente la vida en todo Santiago se ha transformado debido a las empresas inmobiliarias que compran cuadras enteras de casas para construir edificios. La vida de barrio que se muestra en la serie quedará en unos años más reducida a pequeños sectores que

sobrevivirán. Todo esto es parte de un proceso que se viene acrecentando desde el retorno a la democracia, y sobre esta depredación Tomás Moulian nos recuerda con brillantez lo siguiente:

La modernización de la metrópoli es una consecuencia, al mismo tiempo que un proceso independiente, de la modernización capitalista. Ella hubiese ocurrido igual en otro sistema social, pero seguramente adoptando otras formas, con otra velocidad. Quizás hubiese sido más planificada, menos irracional, menos librada al arbitrio del mercado inmobiliario (Moulian, 1997, p. 127).

Por eso el aspecto visual conceptualizado en torno a un barrio puede resultar tan relevante para armar una identidad, ya que no solo funciona para situar a los personajes, sino que puede convertirse en un documento de memoria de lo que fuimos alguna vez.

Cuando los personajes caminan por la ciudad se puede apreciar las rejas de las casas al fondo, esto forma parte de la urbanización no solo de Chile, sino que también de Latinoamérica, herencia de las construcciones españolas. En estos tiempos la inseguridad de las calles obliga a los vecinos a construir rejas cada vez más grandes para encerrarse en sus casas. Estas rejas enmarcan patios que, si bien pueden ser grandes en algunos casos, no alcanzan la dimensión de un patio de una realidad como la norteamericana, de donde consumimos la mayor cantidad de series. En el caso de *Diego y Glot* se toman una licencia para hacer un patio que no es lo normal para una clase media, pero que de todas formas no pierde ese aire. Toda serie chilena cuyo público objetivo principal es el chileno, debería construir su espacialidad sin olvidar estos detalles. *Diego y Glot* en este caso fue una excepción al mostrar estas cosas tan obvias para los habitantes, pero tan poco exportables para los ojos de los productores de contenido (anexo 2, fig. 2.6), y lo transforma en parte de su riqueza. Podemos encontrar una acertada afirmación sobre esto en el portal especializado sobre cine y series llamado “Te invito al cine”:

Diego y Glot es tal vez una de las pocas series animadas —al menos su primera temporada— que visibilizó a la sociedad chilena actual, reflejando a una parte de la población que es mayoría; pero que no suele verse representada en los programas de la televisión (Aliste, 2020).

En cada capítulo se puede apreciar algún lugar reconocible de Santiago como el puente Racamalac, conocido popularmente también como puente de los candados. Una estructura icónica que incluso apareció en la exitosa campaña del No. Cercano a este puente se ubica en la vida real la facultad de derecho de la universidad de Chile, que forma también parte de la serie. En el mismo sector se levanta el edificio de la compañía Telefónica y yendo más hacia el centro de la ciudad encontraremos el cerro Santa Lucía o cerro Huelén. Si seguimos nuestro camino aparece ante nosotros la Casa Central de la Universidad de Chile, con pancartas que señalan que está en toma, algo recurrente en la actividad estudiantil. A unos pasos de la facultad está La Moneda, casa de gobierno de Chile, lugar de trabajo de los presidentes de la nación y unas cuadras más allá se emplaza la torre de telecomunicaciones de Entel. Todas estas locaciones mostradas en la serie contextualizan el acontecer en la ciudad de Santiago, en su centro, que nos da las postales más representativas de esta. Otro escenario recurrente es el Estadio Nacional. Aunque este se ubica en la comuna de Ñuñoa y es uno de los pocos lugares que escapan del centro (anexo 2, fig. 2.7).

Entonces, por un lado, tenemos la construcción visual de un barrio con detalles en las rejas y el tipo de casas y edificios que nos recuerdan nuestro diario deambular por Santiago de Chile, y por el otro lado se refuerza esta idea con imágenes reconocibles de la ciudad que invitan a especular sobre la ubicación en que transcurre el día a día de los personajes. La vida cotidiana ocurre en el barrio y sus parques, pero se conecta con la ciudad más céntrica de forma muy poética. Se crea así

un espacio que sabemos que existe, pero que al mismo tiempo sabemos que las distancias no son las reales. Al darme cuenta de esta utilización del espacio y el tiempo en la serie me causó mucha gracia: “¡cómo pasan del centro al Estadio Nacional tan rápido!”, pensé. Y esta complicidad que se da entre un espectador y la serie solo puede crearse con alguien que ha habitado el lugar o que, al menos, ha recorrido sus calles. Algo que emana de este transitar es sin duda la seguridad de poder hacerlo sin miedo. Hoy, a mitad del año 2022, la inseguridad en las calles de Santiago se contrasta con esta imagen de la serie de otra época y me hace dudar de si fue así en realidad o si solo es un elemento de ficción, de ese imaginario ideal de convivencia.

Otros elementos importantes que se destacan de la ciudad son las micros amarillas que fueron parte del paisaje metropolitano por muchos años. Este elemento de época nos da la temporalidad de la obra. El dinero que usan también es moneda del país, el peso, y así van apareciendo varios elementos que nos remiten a lo nacional. Un kiosko con revistas conocidas o una tienda de comic ostentando obras como *Condorito*, *Dr. Mortis* y *Mampato*, por ejemplo.

En cuanto a la forma de vestir de los personajes, no hay nada que pueda sindicarse como propio de nuestra cultura, salvo cuando la madre vuelve de un viaje al sur vestida con un poncho y collar mapuches, luego de visitar una comunidad de este pueblo originario, pero esto es algo anecdótico. Y tampoco se puede decir que en nuestra realidad tengamos una identidad creada en base la ropa, la globalización ha estandarizado la moda a nivel mundial, pero sobre todo en el mundo occidental. Quizás las únicas excepciones serían las tribus urbanas que aparecen con la juventud de ciertas épocas que buscan diferenciarse del resto por medio del vestir y que luego de unos años perecen.

Hay un único capítulo en que salen de Santiago como familia, y lo hacen para viajar a Chiloé, en un viaje que parte desde la estación central de trenes hasta la región del sur famosa por

sus palafitos característicos y las casas de madera con sus chimeneas, todo bajo la lluvia que los recibe al llegar (anexo 2, fig. 2.8). Aparecen algunos lugareños con gorro de lana y chaleco y se hace referencia a lugares míticos y mágicos que alimentan las leyendas de la región. Y es que, como bien señala Larraín respecto de Chile y su alargada extensión:

Se trata de una geografía difícil, que no facilita las comunicaciones y el transporte, pero con paisajes y olores definidos y casi únicos que llenan de imágenes y sensaciones a los chilenos. De esto se dan muy bien cuenta cuando están afuera. En pocas otras partes encuentran ese olor especial del mar pacífico, esos paisajes solitarios, agrestes y nevados, esos bosques, lagos, glaciares y volcanes majestuosos (2014, p. 238).

En Chiloé, tierra mística rodeada de mitos y leyendas que son exacerbados en este episodio, nuestros protagonistas comen un curanto, plato típico del sur del país del que siempre se oye hablar en los hogares, pero pocas veces se puede tener el gusto de probarlo en su lugar de origen. Lo que me encanta de esto, es que se resalta el turismo que se puede hacer dentro del país, que por ser tan largo cuenta con culturas y cosmovisiones distintas conviviendo dentro de un mismo territorio. En lo personal nunca he comido curanto, pero siempre ha estado presente como parte de la tradición oral de las comidas típicas del sur, de esa fantasía de ir a Chiloé y poder ver todo el ritual de su preparación y de compartir el plato con todos los presentes, para sentir la amabilidad de su gente, siempre remarcada en contraposición a la hostilidad de las personas en la capital.

En otra oportunidad, Diego, Danilo y Droguet se enamoran de una mujer malabarista que llega en un circo a la ciudad. Lo peculiar es que en el arrobamiento de los chicos al observar a la joven vemos sus pensamientos y nos muestran en pantalla el cuerpo desnudo de una mujer, sin mayor detalle, obviamente. Puede parecer algo trivial, pero creo que ese gesto gráfico los dota de

humanidad, los identifica como chicos que están en una etapa compleja, que también tienen sentimientos e instintos. La honestidad visual del relato de sus emociones, en el que no hay malicia, nos hace recordar aquellos momentos de nuestro propio proceso de desarrollo. Están recién en esa fase de descubrimiento, por lo que las relaciones amorosas no es lo que mueve a los personajes en la serie. Esta pequeña picardía visual funciona muy bien para interpelar, nuevamente, a niños, jóvenes y adultos.

4.5. Léxico

El habla, como se ha señalado en varias oportunidades, es uno de los elementos clave para distinguirse como comunidad y es uno de los aspectos relevantes de la serie, ya que en varias ocasiones utilizan modismos y refranes concebidos en Chile. Como ya se ha dicho, las series de televisión animadas en el país buscan ser entendidas por la mayor cantidad de personas posibles y ojalá fuera de su territorio, es por esto que utilizan en su mayoría un lenguaje que podría decirse neutral, o al menos aceptado como tal por gran parte de los hablantes latinoamericanos.

Charles Taylor señala que un rasgo decisivo de la humanidad "es su carácter fundamentalmente dialógico. Nos transformamos en agentes humanos plenos, capaces de comprendernos a nosotros mismos y, por tanto, de definir nuestra identidad por medio de nuestra adquisición de enriquecedores lenguajes humanos para expresarnos" (2009, p. 62).

El primer capítulo de *Diego y Glot* ya nos da pistas del tratamiento que tendrá este aspecto en su desarrollo y aparece en este la primera palabra que nos remite a una idea de algo muy cotidiano: quiltro. Esta palabra proviene del mapudungún y su significado es conocido por todos los habitantes del país. Al perro Glot lo definen como quiltro y él se pone triste porque comprende

que se lo están diciendo en forma peyorativa, discriminándolo como un animal sin raza conocida, sin pedigree. Aunque la palabra es usada también en nuestro día a día como un elemento distintivo positivo que refleja cualidades como la independencia, la autonomía, la pertenencia a un grupo que está fuera de los privilegiados, al margen de todo, dándole un significado de rebeldía. En lo personal, cuando paseaba a mi perro por la calle la gente se acercaba para preguntarme a qué raza pertenecía y en mi rostro se gestaba una sonrisa y con un poco de orgullo respondía que era quiltro. Era un perro recogido de la calle y con él podía experimentar ese clasismo cotidiano y esa ambigüedad del término: no es de raza, es único, es quiltro. Esta propiedad de las palabras me comunica con el pensamiento del reconocido filósofo ruso Bajtín, de cuya obra se habla en el artículo del que extraigo la siguiente cita:

Las palabras significan aquello que la sociedad que las “produce” les asigna. Su funcionalidad y resemantización depende de los discursos socioculturales o literarios donde se inscriben. Por ello, no se puede hablar de una “pureza de sentido” que las abrigue. La palabra pertenece tanto a quien la enuncia como a quien se destina y la confronta (Hernández, 2011, p. 19).

Glott también pasa por un estado melancólico cuando una perra que le gustaba no lo toma en cuenta. Ante esta situación, Diego trata de subirle el ánimo y le dice una frase que sorprendió y divirtió a la audiencia juvenil de su época, pero que pasó desapercibida por la audiencia infantil: “Las perras pasan, los amigos quedan... o algo así dice la abuela”. En esta frase hay dos elementos claros, por un lado se puede leer literal y entenderlo como “las mujeres pasan, los amigos quedan” y por el otro se puede leer como un humor de doble sentido. Diego es un niño que no puede captar estos matices, y ahí está la brillantez de los autores para insertar esta ambigüedad del lenguaje burlando la censura de las revisiones que podría haber hecho CNTV en los guiones. Este es uno

de los momentos más comentados del capítulo en plataformas como Youtube, y los que fueron niños antes se sorprenden al verlo de adultos. Es de Perogrullo decir que algo así sería imposible en los tiempos actuales porque juega con una forma despectiva de referirse a la mujer y más aún en una serie dirigida a público infantil y juvenil.

Otra frase controversial también sale de boca de Diego y que también le fue transmitida por su abuela: “Como dice la abuela, más vale pájaro en mano que padre a los quince”. Esta frase juega con metáforas que nuevamente dialogan con su público más juvenil y que pasan desapercibidas para los más chicos. Es vulgar la frase, no tiene más lecturas, ya que solo sabiendo a qué se refiere se puede entender. Una metáfora que alude a la auto satisfacción del deseo sexual, al onanismo, a explorar esa pubertad incipiente de sus personajes. Sin ese conocimiento queda como algo incomprensible, como un enigma. Esta parte está censurada en la versión de Canal 13 de YouTube y forma parte de los distintivos y del aire irreverente que rodea a esta animación. Sobre este tipo de humor en la serie también se han exployado los diversos portales de entretenición nacionales que recuerdan la serie con nostalgia:

También era una serie con un humor negro que bordeaba en lo permitido para su público. Pero se agradece, porque las series infantiles ñoñas donde todo el mundo es feliz pasaron de moda incluso para la época de Diego y Glot y un producto nacional con tantas referencias culturales fue inédito (Guzmán, 2018).

Lo más interesante desde mi punto de vista es la incorporación de formas de hablar típicas de la calle o del habla vulgar, esa que se aleja completamente de una neutralidad y se adentra sin temor en la identificación cultural. Cuando la familia va a Canal 13 para un concurso dirigido por Don Francisco, tienen que hablar con una recepcionista en la entrada y ella tiene una forma peculiar

de pronunciar la ch, pronunciándola como una sh muy marcada. En Chile hablar así está asociado a lo vulgar, a lo “flaite”, y se ha llevado a tal paroxismo el estereotipo que para cuidarse de no pronunciarlo así algunas personas se esfuerzan en pronunciar la ch como tch, y quienes la pronuncian como tch caen en la clasificación de “cuicos”. La polaridad en Chile es sorprendente. El repertorio de palabras del habla coloquial usados en la serie no es muy grande, pero el que hayan sido integrados marca totalmente la diferencia con otras producciones. Frases y palabras como las que usa el hermano mayor para referirse a Diego y sus amigos: “Ey pendex, cáchense esta”. Donde pendex es niños y cáchense se refiere a mirar, a prestar atención. O como las expresiones que utiliza Danilo, quien en una oportunidad responde con picardía a un comentario sobre él: “¡Chis! ¿y Bosnia?”. Chis solo es una interjección y Bosnia se usa para decir “tú”, “vos” o “vo” si nos ponemos más coloquiales. El vocabulario se expande con palabras como “pucha”, “po”, “pelliscái”, “cachai” y “sonamos”.

También se pueden escuchar algunos dichos típicos como: “más perdido que el teniente bello”. Respecto a esto, en la serie ocurre algo muy rico visualmente y sin explicación textual o hablada, simplemente vemos la representación de un dicho popular que requiere de un grado de comprensión cultural alto si es que no has vivido en Chile. En una escena aparece Droguet, el amigo de Diego, sentado frente a una ventana en su casa peinando una muñeca (anexo 2, fig. 2.9). ¿Cómo se puede comprender esta escena si no hay un conocimiento previo de lo que representa? Peinar la muñeca es una frase “que se usa coloquialmente para referirse a que alguien no está en sus cabales, está pasando por un momento por un episodio de enajenación o perturbación, o, derechamente, tiene sus facultades mentales definitivamente perturbadas” (Fuentes, 2015). Y esto es justamente lo que le está sucediendo a Droguet en el capítulo, en donde se ve trastornado al asumir como “vigilante” del colegio para espiar y sancionar a sus compañeros. Sin la relación con

sus amigos su identidad se desdibuja y es rechazado por sus pares, lo que nos lleva nuevamente a Bajtín y su obra, analizadas en el artículo del cual expongo el siguiente párrafo:

Al sujeto se le concibe más allá del eje egocéntrico, para ubicarlo en la red de relaciones dialógicas que establece consigo mismo y con la alteridad (en realidad, con una multiplicidad de otros). El yo no puede comprenderse íntegramente sin la presencia del otro (García, 2006, p. 49).

En cuanto a lo visual de las palabras que forman parte de objetos y fondos, también se asoman en distintas partes de la ciudad animada. En un plano se aprecia en un anuncio el precio de la vivienda expresado en UF (unidades de fomento). En otra oportunidad se observa la primera plana de un diario con los textos: “Pa’ la luna los pasajes” y “Perro chilensis se pega el salto”. Otro elemento interesante es la aparición de unos letreros de neón clásicos del sector céntrico de Santiago que publicitan los calcetines Monarch y el vino Valdivieso. Ambos letreros datan de 1954 y fueron declarados monumentos históricos nacionales el 31 de mayo del 2010. La publicidad de productos de consumo que se vuelve parte del día a día y se vuelve indisoluble de la ciudad, un recordatorio de que el consumo siempre ha estado presente en nuestra sociedad, quizás antes con más mesura, con más alegría de lo que significa el consumo en la actualidad:

5. Conclusiones

La animación como método para contar historias ha evolucionado increíblemente desde sus inicios. Los grandes productores y creadores, como son Estados Unidos y Japón, plasman en sus narrativas cosmovisiones que son propias de su cultura y con ello inspiran a todas las generaciones del mundo que disfrutan de este arte audiovisual.

Las series de animación chilenas han crecido de manera notable en los últimos años en términos de producción. Cada año se produce más gracias al financiamiento estatal para las productoras, lo que genera trabajo para cientos de animadores, ilustradores, actores, etc., y este ritmo de producción ha permitido abrirse al mundo para buscar nuevos mercados no solo de Latinoamérica. Esta búsqueda de nuevos mercados es producto no solo de la ambición de las casas productoras y sus creadores, sino que también se genera por la escasa difusión que tienen las series en la televisión chilena, como evidencia el CNTV en sus estudios. Solo con la pandemia que hemos padecido y las cuarentenas que se impusieron a la sociedad se pudo rescatar parte de la producción nacional tras la creación del canal "TV Educa", que ya desapareció. En esta coyuntura es cuando se palpó la escasez de programación infantil, específicamente de series de animación, en la televisión abierta, condenando a los niños a ver teleseries para adultos, programas de farándula o noticiarios exacerbados en violencia y criminalidad.

Visto así, las series de animación se perciben como un distractor, como un medio para mantener ocupados a los niños en las casas, pero no hay que restarle importancia al contenido que ven, ya que todo lo que absorben va creando sus referentes identitarios.

Las series nacionales financiadas por fondos del Estado no reflejan en su mayoría la cultura en la que está situado su público principal, que son los niños y jóvenes de Chile. Esto se aprecia

en la forma neutra de hablar de los personajes, en la nula representación del espacio visual cotidiano y una forma de plantear la sociedad según un imaginario de lo que son las series norteamericanas.

Diego y Glot se inserta en la historia de la animación chilena como una serie capaz de reconocer nuestra realidad y de jugar con la cultura en la que nos desenvolvemos para generar situaciones, relaciones y humor que nos permite reconocer nuestra sociedad.

La serie usa el habla coloquial mezclando refranes, dichos, metáforas y un amplio léxico que distingue a sus personajes como chilenos. En su desarrollo pone a sus personajes en situaciones de contraste con otros pares dentro de su mismo universo cultural, así como de otros países. Y también nos muestra la sociedad de consumo en la que estamos inmersos consciente e inconscientemente. La ciudad en que habitan rebosa de imágenes que construyen un Santiago imaginario, pero reconocible, en que las distancias se acortan con fines narrativos y poéticos. Se muestra también el sur del país como ese ideal lleno de naturaleza, tradiciones y paz del que nos nutrimos desde la infancia en nuestros hogares santiaguinos. En este sentido, se reconoce la diversidad cultural que se extiende a lo largo y ancho de Chile. Al momento de situarse en una temporalidad específica, tanto el habla como los lugares, situaciones u objetos presentes pueden formar parte de la memoria de lo que era la vida en la época, pasada pero reciente, en que está planteada la historia.

Dentro de todos estos aspectos que hacen relevantes a *Diego y Glot* en su contenido, quiero rescatar que la técnica utilizada es animación en dos dimensiones, dibujada y animada en papel. Creo que ahí radica una de las principales bellezas de esta obra, hecho que también la hace resaltar técnicamente por sobre sus contemporáneas.

Para finalizar, cabe señalar que no podemos comparar la producción de nuestro país, sostenida con aportes importantes del Estado, con producciones de países donde la animación es una industria desarrollada capaz de generar recursos propios, otorgando así mayor libertad creativa a sus autores. La animación chilena se está insertando de a poco en el contexto global, prueba de ello es que durante los últimos años un cortometraje ganó el premio Oscar y otro llegó, tiempo más tarde, a la instancia de premiación de la misma ceremonia. Ambos tenían en común la fuerte marca identitaria que hablaba de la fractura que dividió nuestro país tras el golpe militar. Dicho esto, me parece pertinente aclarar que no creo que lleguemos en los próximos años a desarrollar un estilo propio de animación, un estilo "chileno" de la técnica (como el cartoon norteamericano o el anime japonés), pero sí creo que se puede lograr la identificación de la producción local con los aspectos identitarios trabajados en esta investigación. La animación "chilena" será tal cuando todos puedan reconocerla por los rasgos culturales a los que apela en su construcción narrativa.

Diego y Glot es el ejemplo de que puede lograrse un producto de calidad, perfectible sin dudas, que apele a la cultura en que nace y con la que quiere dialogar.

5. BIBLIOGRAFIA

Aliste, Ana Paula. (2020). *Diego y Glot | Review: Divertida Visión de la Sociedad Chilena*. Recuperado el 19 de noviembre de 2021 desde <https://www.teinvitoalcine.cl/series-chilenas-reviews/diego-y-glot-divertida-vision-de-la-sociedad-chilena/> LINK

Álvarez-Gayou, Juan. (2013). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Paidós Educador. México.

AMPAS, Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (13 de noviembre de 2021). *94th Academy Awards of Merit*. Oscars. Recuperado el 13 de noviembre de 2021 desde <https://www.oscars.org/oscars/rules-eligibility> Link

Barker, Chris. (2003). *Televisión, globalización e identidades culturales*. Paidós. España.

Barry, Vivienne. (2010). *Animación: La Magia en Movimiento*. Pehuén Editores. Chile.

Bendazzi, Giannalberto. (2004). *Definir la Animación - Una Propuesta*. Recuperado el 26 de julio de 2017 desde http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Definir_la_Animacion-Giannalberto_Bendazzi.pdf LINK

Bird, Brad. (12 de junio de 2012). *Animation is not a Genre*. Deneroff. Recuperado el 26 de octubre del 2021 desde <https://deneroff.com/blog/brad-bird-animation-is-not-a-genre/> LINK

Canal 13. (3 de septiembre de 2020). *10 datos sobre Diego y Glot a 15 años de su estreno*. Canal 13. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 desde <https://www.13.cl/programas/entretencion/tiempo-libre/10-datos-sobre-diego-y-glot-a-15-anos-de-su-estreno> LINK

Cerutti, Ángel y González, Cecilia. (2008). Identidad e identidad nacional. *Revista de la Facultad, 14*, 77-94. Argentina.

Charpentier, Denisse. (31 de octubre de 2021). "*Cállense par de weones*": el celebrado chilenuismo de la serie animada de Netflix "*Maya y los Tres*". Biobiochile.cl. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 desde <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/cine-y-series/2021/10/31/callense-par-de-weones-el-chilenismo-que-nadie-vio-venir-en-la-serie-de-netflix-maya-y-los-tres.shtml> LINK

CNTV. (2021). *Bases Llamado a Concurso Público para Asignación del Fondo del Consejo Nacional de Televisión 2021*. Recuperado el 13 de noviembre de 2021 desde <https://www.cntv.cl/fondo-cntv/concursos-vigentes/> LINK

CNTV. (2020). *Evaluación de Iniciativa TV Educa Chile*. CNTV. Recuperado el 13 de noviembre de 2021 desde <https://www.cntv.cl/estudios-y-estadisticas/estudios/> LINK

CNTV. (2019). *Televisión, Niños Niñas y Adolescentes*. Departamento de Estudios. Recuperado el 13 de noviembre de 2021 desde <https://www.cntv.cl/estudios-y-estadisticas/estudios/> LINK

CNTV. (2020). *Televisión, Niños y Adolescentes, Oferta y Consumo 2019*. Departamento de Estudios. Recuperado el 13 de noviembre de 2021 desde <https://www.cntv.cl/estudios-y-estadisticas/estudios/> LINK

Cobos, Tania Lucía. (2010). Animación Japonesa y Globalización: la Latinización y la Subcultura Otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, (72), 1-28. Recuperado el 13 de noviembre de 2021 desde <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046> LINK

Fielbaum, Alejandro. Portales, Carlos. (2010). Diferencias étnicas y culturales en nuevos imaginarios nacionales. Observación densa de dibujos animados chilenos contemporáneos. *Revista Chilena de Antropología Visual*. Número 16, pp. 30/58.

Forgacs, David. (1992). Disney animation and the business of childhood. *Screen*, volume 33, issue 4, pp. 361-374. Reino Unido. (Traducción propia)

Fuentes, Andrea. Salazar, Paulina. (1 de febrero de 2010). *Los mejores programas educativos de la televisión*. La Tercera. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 desde <https://www.latercera.com/noticia/los-mejores-programas-educativos-de-la-television/> LINK

Fuentes, Jorge. (29 de diciembre de 2015) *¿De dónde viene la famosa expresión “peinar la Muñeca?”* Guioteca.com. Recuperado el 12 de junio de 2022 desde <https://www.guioteca.com/los-80/de-donde-viene-la-famosa-expresion-peinar-la-muneca/> LINK

Fukuyama, Francis. (2018). Why National Identity Matters. *Journal of Democracy Volume 29, number 4, 5-15*. Estados Unidos. (Traducción propia)

García, José Alejos. (2006). Identidad y Alteridad en Bajtín. *Acta Poética*, (27), 1. México.

Guzmán, Pablo. (2018). *¿Puede la televisión darnos el gusto y traer de vuelta Diego y Glot?* Pousta. Recuperado el 13 de junio desde <https://pousta.com/diego-y-glot/> LINK

Hall, Stuart. (2003). "Introducción: ¿quién necesita «identidad»?". En Stuart Hall y Paul du Gay (comps.), *Cuestiones de identidad Cultural* (pp. 13-39). Amorrortu editores. Argentina.

Hernández, Silvestre Manuel. (2011). Dialogismo y alteridad en Bajtín. *Contribuciones desde Coatepec*, (21), 11-32. México.

Herranz, K., & Basabe, N. (1999). Identidad nacional, ideología política y memoria colectiva. *Psicología Política*, 18, 31-47. España.

Langer, Mark. (1992). The Disney-Fleischer dilemma: product differentiation and technological innovation. *Screen*, volume 33, issue 4, pp. 343-360. Reino Unido.

Larraín, Jorge. (1996). *Modernidad, Razón e Identidad en América Latina*. Editorial Andres Bello. Chile.

Larraín, Jorge. (2003). El concepto de identidad. *Revista FAMECOS. Número 21*.

Larraín, Jorge. (2011). *¿América Latina Moderna?* LOM. Chile.

Larraín, Jorge. (2014). *Identidad Chilena (Segunda edición)*. LOM. Chile.

Montealegre, Jorge. (2002). Los Primeros Dibujos Animados. *Revista Patrimonio Cultural. Dibam. Número 25, pp. 12-13*. Recuperado el 25 de noviembre de 2021 desde <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-77696.html> LINK

Moulian, Tomás. (1997). *Chile actual: anatomía de un mito*. LOM. Chile.

Pointer, Roy. (2017). *The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer*. McFarland & Company. Estados Unidos.

Porta, Amparo. (2014). La construcción de la identidad en la infancia y su relación con la música. Un acercamiento a través del análisis cualitativo de los media. *DEDiCA, 5: 61-76*. Canada.

Riveros, Pamela. (26 de febrero de 2015). *Clarita o Villa Dulce*. Solomonos.com. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 desde <https://solomonos.com/home/clarita-o-villadulce/> LINK

Taylor, Charles. (2009). *El multiculturalismo y "la política del reconocimiento"*. Fondo de cultura Económica. México.

Thomas, Frank y Johnston, Ollie. (1995). *The Illusion of Life. Disney Animation*. Disney Editions. Estados Unidos.

Villarroel, Mónica. (2005). *La voz de los cineastas. Cine e identidad chilena en el umbral del milenio*. Editorial Cuarto Propio. Chile.

Williams, Richard. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber. Reino Unido.
(Traducción propia)

7. ANEXOS

7.1. Anexo 1: Animación.

Fig. 1.1: Diego y Glot.
Fotografía extraída de: <https://www.adnradio.cl>



Fig. 1.2: Fantasmagorie.
Fotografía extraída de: <https://www.wikidata.org/wiki/Q94748>

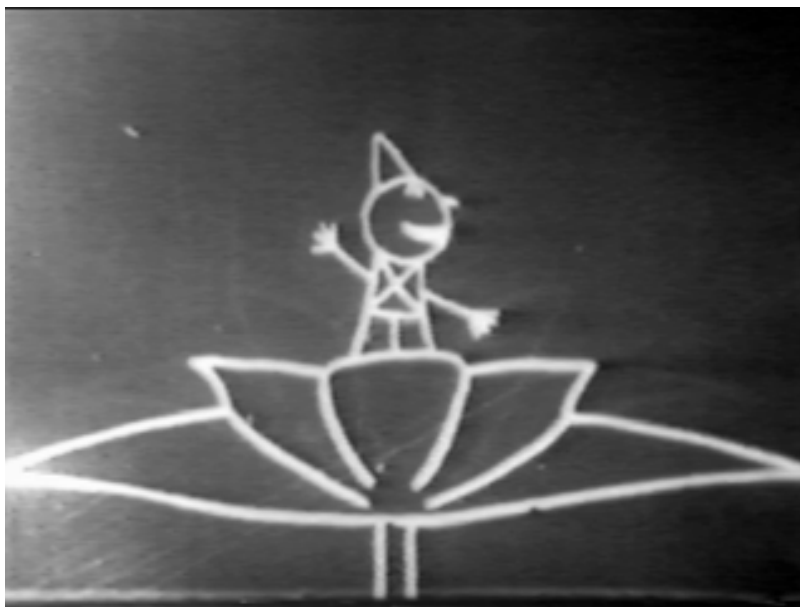


Fig. 1.3: Stereoptical Process.

Fotografía extraída de: the Disney-Fleischer dilemma: product differentiation and technological innovation. *Screen*, volume 33, issue 4, pp. 343-360. Reino Unido.

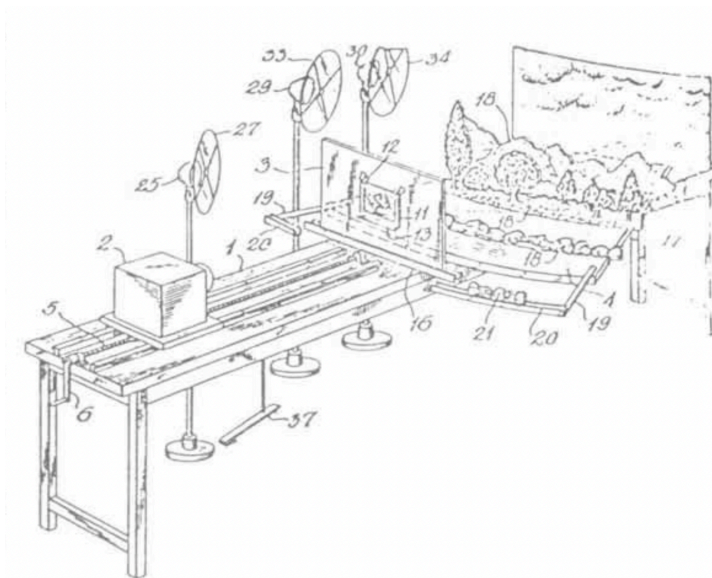


Fig. 1.4: Multiplane Camera.

Fotografía extraída de: the Disney-Fleischer dilemma: product differentiation and technological innovation. *Screen*, volume 33, issue 4, pp. 343-360. Reino Unido.

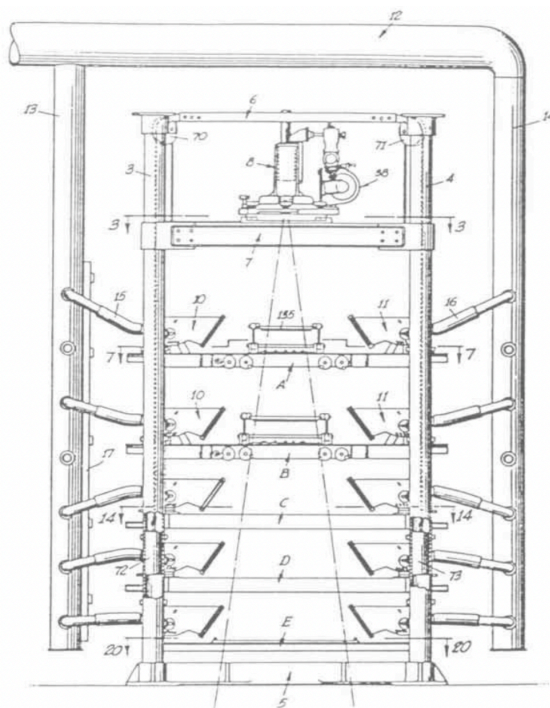


Fig. 1.5: Tevito.
 Fotografía extraída de: <https://solomonos.com/home/carlos>



7.2. Anexo 2: *Diego y Glot*.

Fig. 2.1: Diego y Glot (personajes).
 Fotografía extraída de varios capítulos. <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>

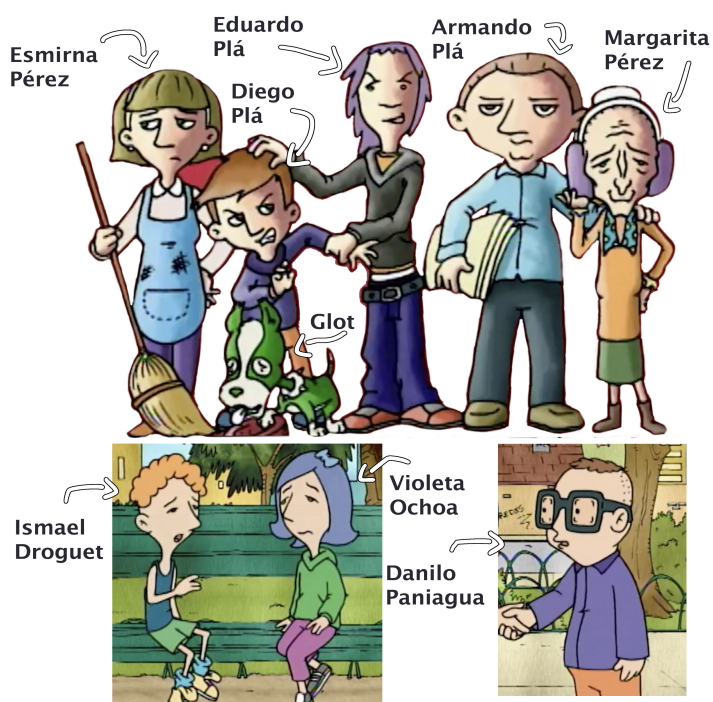


Fig. 2.2: Diego y Glot (capítulo 2).
Fotografía extraída de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>

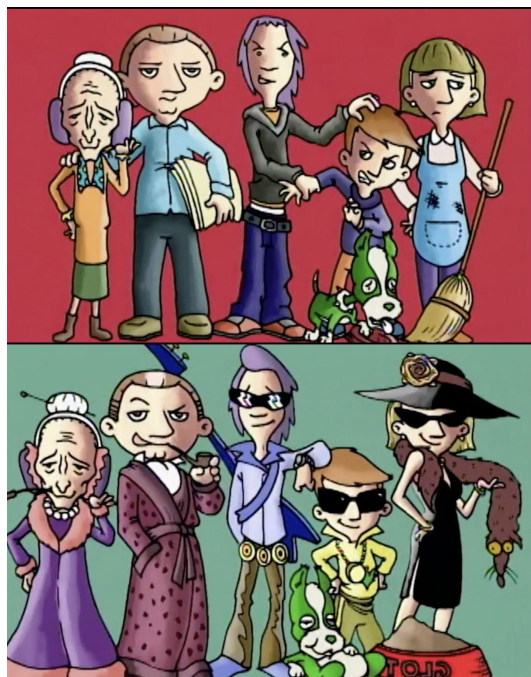


Fig. 2.3: Diego y Glot (capítulo 10).
Fotografía extraída de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>

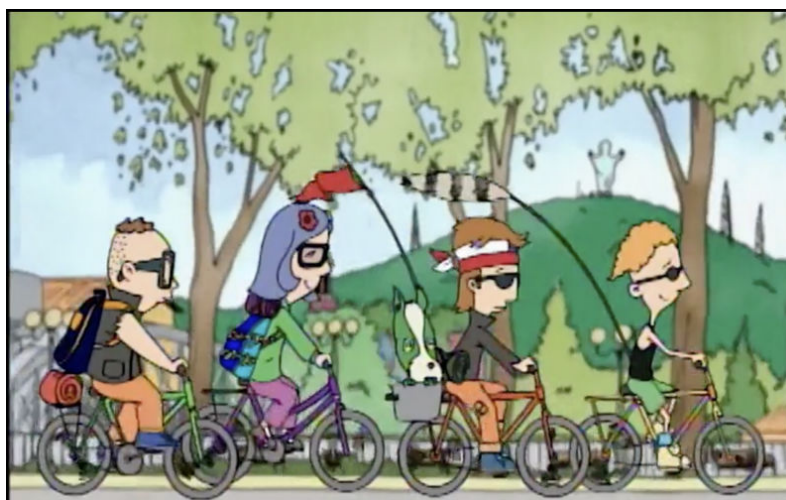


Fig. n° 9: Diego y Glot (capítulo 5).
Fotografía extraída de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>



Fig. 2.4: Diego y Glot (capítulo 5).
Fotografía extraída de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>

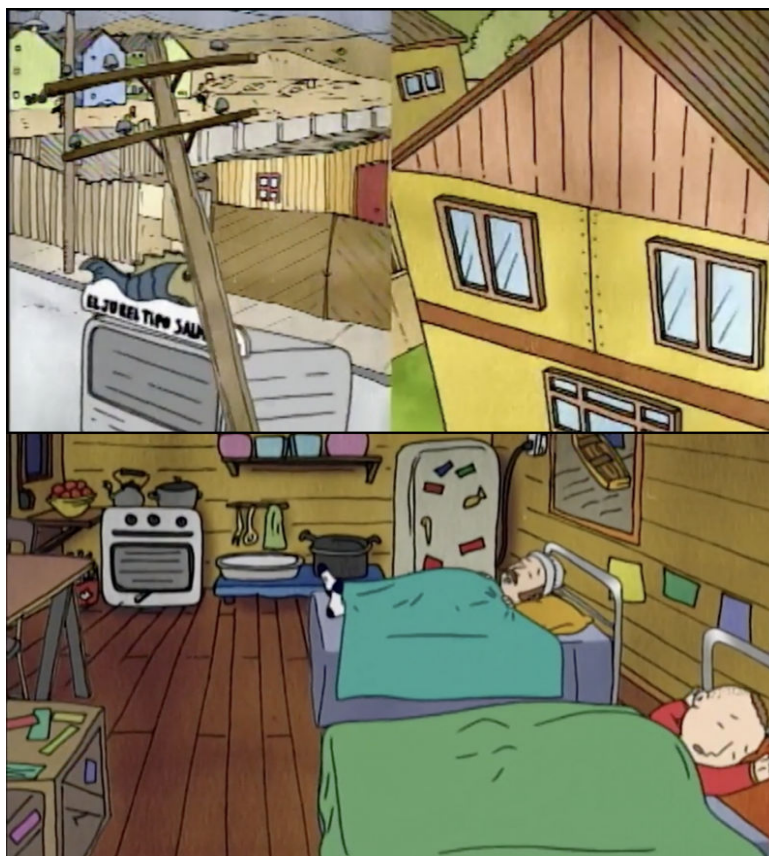


Fig. 2.5: Diego y Glot (arriba) y Yo Pipoo (abajo)
 Fotografías extraídas de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/> y <https://cntvinfantil.cl/>
 (Yo Pipoo, serie animada infantil chilena de “Reinamono Estudio”, estrenada el 2020)

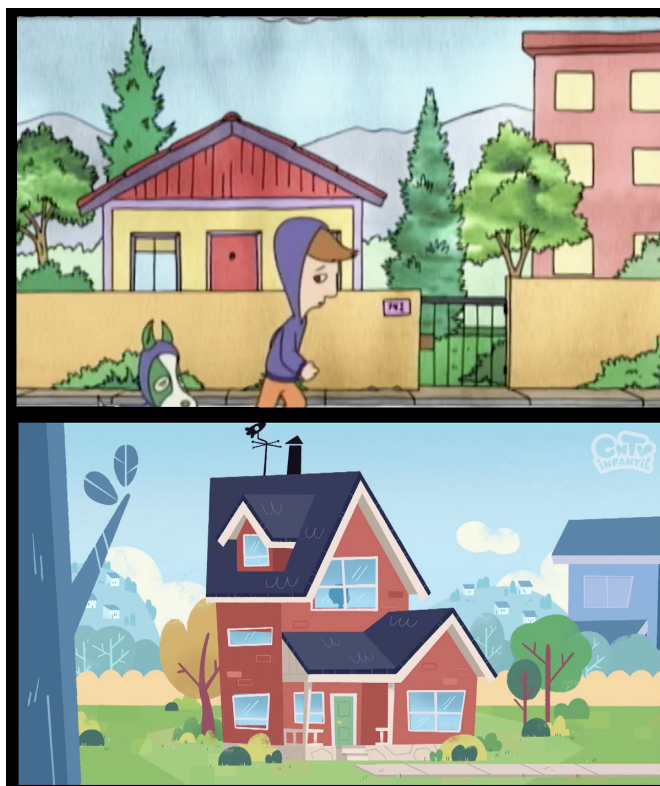


Fig. 2.6: Diego y Glot (collage)
 Fotografías extraídas de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>



Fig. 2.7: Diego y Glot (collage)
Fotografías extraídas de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>

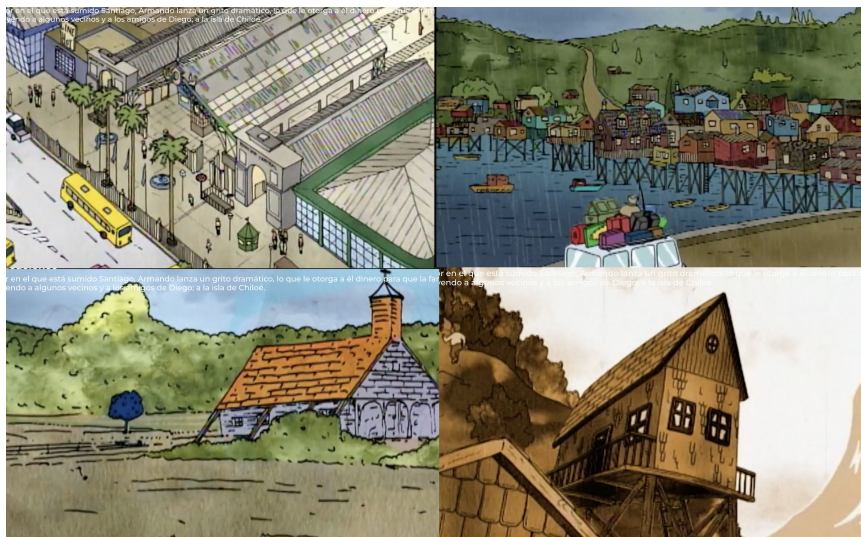


Fig. 2.8: Diego y Glot (Peinar la Muñeca)
Fotografías extraídas de: <https://cntvplay.cl/series/diego-y-glot/>

