

Encabezado: TRATAMIENTO NARRATIVO DE PERSONAJES
ANIMADOS DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO.



UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS
FACULTAD DE COMUNICACIONES
PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MEDIOS
INTERACTIVOS

Evolución en el tratamiento narrativo de personajes
de series infantiles desde una perspectiva de género. Caso Rugrats y Clarence

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para optar el grado de bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos

AUTOR(ES)

Palacios Guerra, Elena (0000-0002-1674-4712)

ASESOR

Lorena Teresa Espinoza Robles (0000-0002-8919-9647)

Lima, 28 de noviembre de 2019

Encabezado: TRATAMIENTO NARRATIVO DE PERSONAJES
ANIMADOS DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO.

Resumen

El presente trabajo de investigación identifica y describe las dimensiones de los personajes presentes dentro de las series de animación infantil: Rugrats y Clarence con el fin de señalar como ha sido la evolución de los estereotipos de género presentes en estas series animadas. Se eligieron los primeros capítulos de las primeras temporadas de ambos programas de televisión con el fin de tener una aproximación al primer contacto que el público infantil de cada época tuvo con estas series. La metodología empleada para conseguir dicho propósito corresponde al formato de teoría fundamentada, así mismo la técnica empleada es la de revisión documental.

Palabras clave: Animación, género, paradigma, tratamiento, personajes

Abstract

This research identifies and describes the dimensions of the characters present in the children's animation series: Rugrats and Clarence in order to indicate the evolution of the gender stereotypes present in these animated series. The first chapters of the first seasons of both television programs were chosen in order to have an approach to the first contact that the children's audience of each era had with these series. The methodology used to achieve this purpose corresponds to the grounded theory format, and the technique used is documentary review.

Keywords: Animation, gender, paradigm, treatment, characters

Tabla de contenidos

Resumen

Tabla de contenidos

Introducción

 Situación problemática

 Justificación

 Preguntas

 Pregunta general

 Preguntas específicas

 Objetivos

 Objetivo general

 Objetivos específicos

Estado del Arte

 Contenidos estereotipados en series animadas infantiles

 El género

Marco teórico

 Perspectiva de género y performatividad de género

 La Narrativa

 Análisis de personaje

 Dimensión social

 Dimensión física

 Dimensión psicológica

Referencias

Tablas y figuras

 Tabla 1 - Dimensión física

 Tabla 2 - Dimensión psicológica

 Tabla 3 - Dimensión social

Anexos

 Anexo 1. Matriz de consistencia cualitativa

1.- Introducción

1.1.- Situación problemática

Hoy en día vivimos un quiebre de paradigma donde una parte de la población mundial, conocida generacionalmente como millenials (Chirinos 2009), va tomando las riendas del futuro de una sociedad en la que sus precursores, la generación X y los baby boomers, se habían estado desarrollando con total normalidad.

Hablar de una perspectiva de género en la actualidad implica realizar un ejercicio de deconstrucción (Preciado 2000) con el fin de ir a las bases de nuestra sociedad y repensar, los mitos, relatos y/o paradigmas que a lo largo de los años esta ha ido adquiriendo e implantando a los individuos que la conforman con el fin de demarcar una clara diferencia entre ellos con base en sus sexos. A este proceso Butler (2007) le denomina normalización, el cual tiene como fin garantizar el cumplimiento de una narrativa específica por parte del individuo a través de una performatividad determinada de género basada en su genitalidad y que, por ejemplo, termina identificando al hombre como activo y a la mujer como pasiva (Greer 1939). Estas exigencias se hacen presentes desde etapas tempranas en la formación de la identidad de la persona, de manera activa a través de la educación o de manera pasiva a través del entretenimiento y el contacto con personas ya normalizadas (Foucault 2003).

Una de las técnicas comúnmente empleadas para la normalización de estas narrativas, dentro del apartado audiovisual, es la animación la cual cuenta con la capacidad para facilitar el amoldamiento de una conducta según Del Moral (2010) debido a su facilidad al momento de ingresar en la psique de los niños.

Para Sánchez (2014) los dibujos animados conforman un apartado relevante a tener en cuenta en cuanto a la perpetuación de roles de género, ya que el niño en cuestión tiende a abstraer actitudes y comportamientos propios de sus referentes animados para luego llevarlos al ámbito familiar o social, validando así en mayor o menor medida los parámetros que la sociedad tiene e implanta a sus ciudadanos.

La acción narrativa (Infante y Gómez, 2000) llevada a cabo por los personajes de las series animadas infantiles para resolver las dificultades o los eventos que acontecen en su mundo tiende a reforzar el valor simbólico que estos representan al servir como elementos planos sobre el que el espectador, en este caso los niños, puedan proyectarse (Sánchez 2014)

Esta forma de desarrollo narrativo en las series animadas infantiles, centrada en la performatividad de sus protagonistas, implica una discursividad específica la cual puede llegar a tener connotaciones sexistas a lo largo del desarrollo de una trama (Sánchez Labella,

2012), Es a través de el paso del tiempo que estas características se refuerzan o desestiman y por ello resulta relevante preguntarnos

1.2.- Justificación

La animación, desde sus inicios formales como industria dentro de occidente con “Blanca nieves y los siete enanitos” ha contado con una ventaja diferencial importante: La de simplificar o amenizar didácticamente el conocimiento o contenido en cuestión para propiciar su rápida asimilación por parte del espectador. (Sánchez Labella, 2012)

Resulta necesario abordar la performatividad de los personajes dentro de series animadas infantiles ya que de esta manera podremos comprender los valores o creencias transmitidas a distintas generaciones a través de estos contenidos. Para Puiggros (2005) es relevante el papel que juega la animación en el desarrollo de los niños, pues al ser una abstracción simbólica el niño puede vincular fácilmente un concepto, como por ejemplo, la masculinidad, a la imagen que está viendo.

Comprender y señalar, a partir de una perspectiva narrativa con un enfoque de género, cuáles han sido los cambios más representativos en la narrativa de las series animadas infantiles de una generación a otra, con respecto a la percepción del individuo y su construcción, nos permitirá ser conscientes de la evolución en cuanto a la reproducción de estereotipos en medios de comunicación tradicionales como la televisión. (Gökçearslan, 2010)

La discriminación de género empieza con la familia y es consolidada por factores externos. La comunicación de los niños en la escuela y con sus amigos suele llevar a tener actitudes prejuiciosas acerca del género a lo largo del año en curso. Uno de los factores más efectivos en la internalización de estereotipos de género son los medios. (P 5203)

Las series elegidas comparten entre sí la particularidad de estar basadas en la percepción subjetiva de un niño y en la característica no intrusiva de los elementos fantasiosos dentro de estas, los cuales son mostrados por medio de sueños, alucinaciones, imaginaciones, etc. Así mismo la elección de *rugrats* responde a que, en la época de su estreno, este se caracteriza en tener una apertura a los temas de género mayor al nivel mostrado por sus contemporáneos como *Doug*, *Hey Arnold*, etc.

Esta investigación es importante para comunicadores, animadores, sociólogos, educadores, entre otros profesionales afines al tema del género. Este estudio tiene por finalidad ser publicado en la revista *Con A de animación*. Su importancia radica en identificar la presencia

de actitudes sexistas en el accionar de los protagonistas de las series animadas infantiles, los cuales fungen como referente moral para el niño.

1.3.- Preguntas

- Problema general
 - ¿Cómo ha evolucionado el tratamiento narrativo de personajes de series animadas infantiles desde una perspectiva de género?
- Problemas específicos
 - ¿Cómo se construye la dimensión psicológica de los personajes desde una perspectiva de género?
 - ¿Cómo se construye la dimensión física de los personajes de series infantiles animadas desde una perspectiva de género?
 - ¿Cómo se construye la dimensión psicológica de los personajes desde una perspectiva de género?

1.4.- Objetivos

- Objetivo general
 - Explicar la evolución del tratamiento narrativo de los personajes de series animadas infantiles desde una perspectiva de género a partir de Rugrats y Clarence
- Objetivos específicos
 - Explicar los cambios dentro de la dimensión social de los personajes.
 - Explicar los cambios con respecto a la dimensión física de los personajes
 - Explicar cuáles son los cambios correspondientes a la dimensión psicológica de los personajes.

2.- Estado de la cuestión

2.1.- Contenidos estereotipados en series animadas infantiles

Para entender de qué manera los estereotipos pueden afectar un mensaje debemos primero entender qué es un estereotipo, para Lippman (1992) “son representaciones o categorizaciones rígidas y falsas de la realidad, producidas por un pensamiento ilógico (...)” Estas aproximaciones falaces a la realidad permiten al individuo tener una aproximación rápida a su contexto

Existen estudios que avalan la presencia de estereotipos sexistas que se transmiten en contenidos televisivos socialmente aceptados. En España, por ejemplo Reig (1989) señala la presencia de estos estereotipos en Shin Chan (1992), Doraemon (1969), Los Simpsons (1989) y Padre de familia (1999) los cuales son emitidos hasta hoy.

Hidalgo (2005) señala que la mayor parte de la animación infantil en España proviene de Estados Unidos, especificando que se trata de series creadas a partir de 1995 en adelante, y que presentan además una marcada tendencia sexista en su desarrollo donde el papel protagónico casi siempre es llevado a cabo por un protagonista blanco y masculino, con excepciones a la regla como son los casos de Sonrisa de acero (2004) y Pelswick (2000) que sí presentan un grado de innovación con respecto al trato equitativo de género.

Gökçearslana (2010) señalaría que, a partir de su abordaje del cine Cartoon, existe una brecha entre la representación de hombres y mujeres dentro de las películas, tanto a nivel de recurrencia en pantalla como de tiempo en la misma y relevancia en el desarrollo de la historia a lo largo de esta.

Martín López (2011) a través del episodio de la tercera temporada de Los Picapiedra, identifica una visión sexista de la mujer en esa época.

Pablo se disfraza de mujer, Pedro coge una maleta, y ambos salen corriendo (literalmente) en el coche. Pablo, con un pañuelo en la cabeza y otro a modo de chal, amonesta a Pedro afectadamente porque conduce muy rápido, y le riñe por no mirar a la carretera [...] aún teniendo en cuenta el momento en que la serie se realizó, no deja de chocar la parodia que Pablo hace de Wilma, que a su vez representa al ama de casa de los 60, como una persona extremadamente habladora, crítica y casi histérica [...] (p 101)

Mientras que en los Picapiedra (1960) se hace énfasis en los aspectos irritantes que caracterizan a la mujer y se los tienen por fundantes dentro de la personalidad de la mujer, en Steven Universe (2014) estos aspectos son sólo una parte más dentro de una identidad

femenina mayor como lo es el caso de sus protagonistas Perla, Amatista y Garnet que al fusionarse crean un personaje más fuerte y poderosa (Eli 2016)

Sánchez Labella (2012) hace un paralelismo de la programación infantil de España con la de México, descubriendo en ambos aún un matiz sexista y estereotipado.

(...) en una media de unos 16,5 minutos, se puede concluir que los más pequeños se exponen a una narración infantil construida con personajes estereotipados, así como relatos en los que prima la supremacía varonil tanto por su elevado porcentaje de representación como por las actividades llevadas a cabo y las características que presentan (p 11)

Puiggros (2005) expondría la postura de Butler aduciendo que dentro de la programación de series animadas la mujer es discriminada en todos los sentidos y momentos dentro de la mayoría de casos ya que a menudo su protagonismo sólo deriva de su belleza física, un don absurdo según el autor que no demuestra ninguna capacitación superior. Los niños, por otro lado, son representados de manera valerosa e inteligente, rasgos que en muchos casos validan su estatus de personaje principal, en comparación con el caso de las niñas que tienden a ser usadas como complemento al protagonista hombre.

2.2.- El género

Hablar de género hoy en día supone abordar un quiebre de paradigmas. Butler (2007) analiza la sociedad occidental señalando en el proceso cómo, mediante el uso de sus instituciones normalizadoras, esta ha ido relegando a la mujer a ámbitos concretos de la civilidad como lo es el hogar. En el caso que menciona Butler es el mismo entorno inmediato de la mujer, en los años 40 o 50, el que la acusa de no ajustarse a una narrativa específica calificándola de solterona o inaguantable suponiendo en el primer adjetivo que requiere de un marido para ser considerada plena y en la segunda que es incapaz de cumplir ciertos estándares sociales.

Fernando Contreras (2007) explica que los estudios de género surgieron a partir de las reivindicaciones sociales de las primeras feministas. Esta inquietud por abordar los problemas sociales desde una perspectiva de género se extendió posteriormente a otras orientaciones sexuales. Si en la palabra género se incluyen los dos géneros humanos, masculino y femenino, muchas veces los estudios que abordan la problemática de la mujer son cuestionados, pues se dice que no abordan la totalidad del tema, sino que se limitan a la mitad.

La masculinidad ha sido la ideología dominante de la ciencia occidental. Quizás esta sea la razón más poderosa de una carencia de estudios sobre el hombre en el

marco conceptual de género, y de que estos estudios consistan casi exclusivamente en un interaccionismo simbólico con el universo femenino. (p 17)

Por otro lado, desde el lado de la masculinidad, los hombres siempre son vinculados a una actitud agresiva o peligrosa por lo que en temas de custodia infantil, adopción y asilo suelen ser segregados (Paulson 2013) Este tipo de situaciones, junto a otros tantos mecanismos de normalización performativa que tiene la sociedad, crean un discurso desde el cual se hace imposible, tanto para el hombre como para la mujer, el acceder a un nivel específico del conocimiento.

3.- Marco teórico

3.1.- Perspectiva de género y performatividad de género

Una perspectiva de género supone una diferenciación básica entre la sexualidad de una persona y su accionar o rol ejercido en la sociedad. Este acto de diferenciación involucra además una crítica a la lógica implementada para la asignación de dichos roles dentro de la sociedad. (Sánchez Labella, 2012)

...Si comparamos algunas sociedades en donde se establece que tejer canastas es una actividad exclusivamente masculina, y que sólo los hombres, por su destreza especial, la pueden realizar, y a las mujeres les está totalmente prohibido, con sociedades donde ocurre totalmente lo contrario, donde tejer canastas es un oficio absolutamente femenino, y no hay hombre que quiera hacerlo, lo que salta a la vista es lo absurdo de la prohibición. El tabú se construye a partir de una realidad: la diferente anatomía de hombres y mujeres, pero la valoración cultural es totalmente distinta. Y si comparamos a esas dos sociedades con otras, donde tejer canastas es asunto de habilidad, y lo pueden hacer hombres y mujeres, entonces tal vez podemos vislumbrar un mundo diferente, sin reglas rígidas de género (P. 10)

Para entender cómo la performatividad de los personajes ha ido mutando a lo largo del tiempo es necesario remitirse a lo que el paradigma social requería de sus ciudadanos en cada época, con el fin de adquirir un criterio básico sobre el que basarnos. Según Butler (1988) los actos de

género son eminentemente corporales: se trata de gestos, movimientos, posturas, comportamientos, etc.

La realidad de género es performativa, lo cual significa, muy simplemente, que solo es real en la medida en que es performada (p. 528). Los variados actos de género crean la idea de género, y sin esos actos, no habría género alguno (p. 522).

3.2.- La narrativa

La narrativa para Bordwell (1996) es una construcción formal constituida a través de códigos que guardan relación con el relato y donde los personajes poseen una determinación o motivación específica que buscan solventar a lo largo del inicio, nudo y desarrollo de sus respectivas historias.

Fry (1984) considera que la forma de las historias representa un conjunto de modelos relacionales por medio de los cuales lo que de otra manera sería sólo una serie de acontecimientos vinculados mecánicamente entre sí, ahora presenta una conexión sustancial y moral.

3.3.- Análisis de personajes

3.3.1.- Dimensión social

La dimensión social de un personaje puede dividirse en tres partes: las relaciones familiares, las relaciones profesionales y la educación (Galán, 2006, p 12). Hace referencia a la interacción que el personaje protagónico tiene con otros personajes. Puede presentar las siguientes variables: Estabilidad en las relaciones, estado civil, ámbito familiar/ nº de hijos, ámbito profesional/ laboral, rango profesional ámbito educacional y marco espacial, entre otros.

En la animación de los personajes existen una serie de parámetros denominados los 12 principios de animación que se deben seguir para dotar a estos de vida y personalidad, (Lasseter 1987) Estos son: Comprimir y estirar, anticipación, puesta en escena, animación pose a pose y animación hacia adelante, acción continuada y acción superpuesta, acelerar y desacelerar, arcos, acción secundaria, timing, exageración, dibujos firmes, atractivo visual. Estos elementos aportan a la creación y reafirmación de una identidad del personaje de una manera pasiva mediante el lenguaje corporal.

De lejos el descubrimiento más importante es el llamado, aplastar y estirar. Cuando una capa es movida [...] Cualquier cosa compuesta por tejido vivo, no importa que tan huesudo sea, mostrará un movimiento considerable en la progresión a lo largo de la acción (p 41)

3.3.2.- Dimensión Física

Es donde se encuentran todos los aspectos externos al personaje como la edad, el aspecto físico, el sexo, etc. (Galán, 2006, p 13) estos aspectos constituyen un límite para este personaje y definen su accionar así como su motivación. (Egri, 1960):

La primera dimensión, en orden de simpleza, es la fisiológica. Esto se debe a que el jobado verá el mundo de manera opuesta a como lo ve alguien con un físico perfecto. Un ciego, un sordo, un feo, una persona atractiva, alguien alto, alguien pequeño. Cada uno de ellos mirarán todo de manera diferente a los otros. Una persona enferma verá a la salud como el bien supremo; Una persona saludable minimizará la importancia de la salud, si es que piensa en eso en primer lugar (p 33)

En este apartado se considera además el tipo de animación y el arte con el que cuenta la serie en cuestión ya que estas características tiene también implicaciones dentro de la narrativa general de la serie. “Much of the material writers use to create characters will come from observing small details” (Seger, 1990 p 24) al contar con una naturaleza animada.

En Scooby Doo (1969) por ejemplo, Fred es dibujado con líneas rectas y concisas en su mayoría con el fin de reforzar la idea de rectitud masculina, mientras que sus compañeras Vilma y Daphne presentan más bien curvas en su composición denotando feminidad y delicadeza según Ahmed (2014) Así mismo tanto Fred como Shaggy tienen una textura en forma de triángulo invertido con el fin de resaltar su virilidad y en Daphne se enfatiza la figura de reloj de arena.

3.3.3.- Dimensión psicológica

En cuanto a la dimensión psicológica del personaje se pueden observar dos inclinaciones principales: La de introversión y la de extroversión. Así mismo Hirsh y Kummerow (1998) utilizan un modelo similar al de Jung para abordar el temperamento de los personajes, los cuales se basan en la clasificación de Hipócrates: Sanguíneo, flemático, colérico y Melancólico.

Es preciso señalar que así como el comportamiento de un ser humano tiene siempre una razón de ser. Los personajes, de igual manera, actúan de cierta forma por una razón y para un propósito aún cuando el personaje no es consciente de ello. “A writer needs to understand what makes people tick, to know why people do what they do, want what they want” (Seger, 1990, p 63) de igual forma cada decisión que tome nuestro personaje, terminará por definirlo u orientarlo hacia una construcción específica de su identidad “Más allá de los detalles físicos

y sociales, también debemos crear una autenticidad emocional. La investigación del autor debe tener como resultado un comportamiento creíble de los personajes.” (McKee, 2006, p 232).

4.- Referencias

Ahmed - Abdul (2014) Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network. Canadian Center of Science and Education. Canadá

Analuisa Vizuete, Alexandra Ximena (2015). La construcción de estereotipos sobre la familia tradicional en el programa de dibujos animados “Los Simpsons”. Trabajo de grado previo a la obtención del título de Comunicadora Social. Carrera de Comunicación Social. Quito: UCE. 121 p.

Bordwell, D. (1996). La Narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós.

Butler, J. (2009). Performatividad, precariedad y políticas sexuales. AIBR: Revista de Antropología Iberoamericana, 4(3), 321-336.

Buttler Judith (2007) El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad. Ediciones Paidós Ibérica. Vivaldi, Barcelona.

Bourdieu, P. (2000). La dominación masculina [Masculine domination]. Barcelona: Anagrama.

Boesten (2008) Narrativas de sexo, violencia y disponibilidad: Raza, género y jerarquías de la violación en Perú. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas. Centro de Estudios Sociales (CES), Escuela de Estudios de Género. Bogotá. Colombia.

Cárdenas, A. y Devletian, J. (2016). El factor “familia” en el contenido de los dibujos animados americanos: caso de Los Picapiedra y Los Simpson. En Universidad de Lima, Facultad de Comunicación (Ed.), Concurso de Investigación en Comunicación. 9na. Edición (pp. 7-17). Universidad de Lima.

Callirgos, J. C. (1996). Soldados desconocidos: notas sobre el machismo latinoamericano. Márgenes. Encuentro y Debate (15).

Chirinos, N. (2009). Características generacionales y los valores. Su impacto en lo laboral. Observatorio Laboral Revista Venezolana, 2(4) [fecha de Consulta 4 de Septiembre de 2019]. ISSN: 1856-9099. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2190/219016846007>

Dobrow y Gindly (1998) Contents The Good, the Bad, and the Foreign: The Use of Dialect in Children's Animated Television. [Fecha de consulta 20 de abril del 2019]
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0002716298557000009>

Del Moral (2010) La asimilación cognitiva infantil de los estereotipos representados a través de los dibujos animados. OBS.[Fecha de consulta 18 de octubre del 2019]
<http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/381/373>

Dominguez (2017) Inside out y pixar: Cómo construir una historia de éxito. Revista Latente. Madrid. España

Egri, L. (1960). The art of dramatic writing. New York: Simon & Schuster, INC.

Fry, N. (1984) Fables of identity, Nueva York: Harcourt Brace Jovanovich

Galán (2007) Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. CES Felipe II. Barcelona. España.

Galán Fajardo (2006) Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva

Gökçearsan, A. (2010). The effect of cartoon movies on children's gender development. Procedia-social and behavioral sciences, 2(2), 5202-5207.

Infante, A., & Gómez, J. (2000). Apuntes de narratología. Colegio Marista.

Lamas, M. (1996). La perspectiva de género. Revista de Educación y Cultura de la sección, 47, 216-229.

Leslie Bishko (2007) The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation. Editorial PennState. Pennsylvania. USA. [Fecha de consulta 14 de octubre del 2019]
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.662.1857&rep=rep1&type=pdf>

5.- Anexos

Tabla 1 - Dimensión física de los personajes

Nombre del personaje	
Edad	
Aspecto físico	
Sexo	
Nacionalidad	

Tabla 2 - Dimensión psicológica

Tipo de personalidad	
Temperamento	
Metas	

Tabla 3 - Dimensión social

Estabilidad en las relaciones	
Estado civil	
Ámbito familiar/ Número de hijos	
Ámbito profesional/ laboral	
Rango	
Ámbito educacional	

Tabla 4 - Datos del capítulo

Datos del capítulo	
Título serie	
Título de capítulo	
Número de capítulo	
Tema detallado	

Anexo 1

Tabla columna vertebral - Categorías/Variables

Pregunta general	Objetivo general	Preguntas específicas	Objetivos específicos
¿Qué cambios están presentes en el tratamiento narrativo de los personajes de Rugrats y Clarence a partir de una perspectiva de género?	Identificar y comparar los cambios más representativos en el tratamiento narrativo de los personajes de Rugrats y Clarence a partir de una perspectiva de género	<p>¿Que cambios a nivel social presentan los personajes de Clarence con respecto a Rugrats desde una perspectiva de género?</p> <p>¿Qué cambios físicos presentan los personajes de Clarence con respecto a Rugrats desde una perspectiva de género?</p> <p>¿Que variaciones están presentes en la dimensión psicológica de los personajes de Clarence con respecto a Rugrats desde una perspectiva de género?</p>	<p>Identificar y comparar los cambios a nivel social que presentan los personajes en las series Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p> <p>Identificar y comparar los cambios físicos de los personajes presentes en las series de Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p> <p>Diferenciar y precisar los cambios psicológicos de los personajes presentes en las series de Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p>

Anexo 2

Tabla columna vertebral - Categorías/Subcategoría

Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Fuente de información
------------------------------	-------------------	----------------------	------------------------------

<p>Identificar y comparar los cambios a nivel social que presentan los personajes en las series Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p>	<p>Dimensión Social de los personajes</p>	<p>Relaciones sentimentales Aspecto profesional Aspecto educativo</p>	<p>- Episodios de Rugrats y clarence</p>
<p>Identificar y comparar los cambios físicos de los personajes presentes en las series de Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p>	<p>Dimensión física de los personajes</p>	<p>Datos demográficos Tipo de animación Arquetipos físicos Performatividad</p>	<p>- Episodios de Rugrats y clarence - 12 principios de animación</p>
<p>Diferenciar y precisar los cambios psicológicos de los personajes presentes en las series de Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p>	<p>Dimensión psicológica de los personajes</p>	<p>Personalidad Temperamentos Objetivos Conflictos internos</p>	<p>- Episodios de Rugrats y clarence</p>

Anexo 3

Tabla columna vertebral invertida completa

A qué fuente se va a aplicar	Técnicas	Instrumento	A qué unidad corresponde	Qué indicadores permite recoger	A qué variables responde	A qué pregunta corresponde
<p>- Episodios de Rugrats y clarence</p> <p>- Episodios de Rugrats y clarence</p> <p>- 12 principios de animación</p> <p>- Episodios de Rugrats y clarence</p>	<p>Análisis documental</p> <p>Análisis documental</p> <p>Bibliográfico</p> <p>Análisis documental</p>	<p>Análisis de contenido</p> <p>Análisis de contenido</p> <p>Fichas</p> <p>Análisis de contenido</p>	<p>Identificar y comparar los cambios a nivel social que presentan los personajes en las series Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p> <p>Identificar y comparar los cambios físicos de los personajes presentes en las series de Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p> <p>Diferenciar y precisar los cambios psicológicos de los personajes presentes en las series de Rugrats y Clarence desde una perspectiva de género</p>	<p>Relaciones sentimentales</p> <p>Aspecto profesional</p> <p>Aspecto educativo</p> <p>Datos demográficos</p> <p>Tipo de animación</p> <p>Arquetipos físicos</p> <p>Performatividad</p> <p>Personalidad</p> <p>Temperamentos</p> <p>Objetivos</p> <p>Conflictos internos</p>	<p>Dimensión Social de los personajes</p> <p>Dimensión física de los personajes</p> <p>Dimensión psicológica de los personajes</p>	<p>¿Que cambios a nivel social presentan los personajes de Clarence con respecto a Rugrats desde una perspectiva de género?</p> <p>¿Qué cambios físicos presentan los personajes de Clarence con respecto a Rugrats desde una perspectiva de género?</p> <p>¿Que variaciones están presentes en la dimensión psicológica</p>

						a de los personaje s de Clarence con respecto a Rugrats desde una perspectiv a de género?
--	--	--	--	--	--	---