

## 4.1.- METODOLOGIA

### 4.1.1.- LINEAMIENTOS DE PROGRAMAS INFANTILES EN GENERAL

En este apartado se discuten las características que se toman en cuenta dentro de la creación de programas infantiles, con el fin de aplicarlas al procedimiento.

Dentro del contexto de definición y características de los programas para niños, el centro para la educación multimedia de Estados Unidos, creó nuevas reglas en 1996 para reforzar y clarificar el Acta de Televisión Infantil, que cubre la definición de la programación educativa y las características acordes. La programación educativa se define como "cualquier programa de televisión que estimula las necesidades educativas e informativas de niños menores de 16 años, incluyendo las necesidades intelectuales/cognitivas o sociales/emocionales.

Para calificar, un programa televisivo debe:

- \* Tener un propósito significativo para educar a niños menores de 16 años
- \* Tener un objetivo educacional bien definido y escrito
- \* Tener un grupo de edad determinado como la audiencia intencional
- \* Tener una duración de mínimo 30 minutos
- \* Tener una transmisión regular
- \* Transmitirse entre las 7 AM y las 10 PM ("Children and Media", 1999).

Asimismo, en Europa, varios países adoptaron en 1994 la Resolución Bratislava, que aporta definiciones y obligaciones dentro de la realización de programas infantiles educativos y de

calidad. Dicho tratado dicta que los programas infantiles de calidad deben:

\*Aportar valores humanos positivos y fundamentales. Éstos ayudan al desarrollo de la consciencia personal en los niños, y aportan nuevas dimensiones a su comportamiento social básico y a su conocimiento sobre el mundo

\* Enfocar y estimular los valores de todas las personas y las naciones de acuerdo a sus tradiciones, sus raíces sociales y culturales, y la identidad nacional de cada país. ("Bratislava",2000)

Dentro de la misma categoría, la Unión Europea de Transmisiones dicta que los niños pueden ser particularmente sensibles a la violencia y la brutalidad. Los programas deben contener una actitud positiva hacia la vida, valores humanos y nada de violencia. Los niños pequeños no comprenden con precisión las diferencias entre lo bueno y lo malo. Por lo tanto, la violencia como una manera fácil de resolver conflictos debe ser evitada. Al representar conflictos y violencia en los programas hay que tener en cuenta que los niños se identifican con los personajes en niveles emocionales. Los realizadores de programas deben comprender que los niños son fácilmente influenciados, y por lo tanto, hay que tener precaución para no impedir su desarrollo moral correcto ("Nordicom", 2000).

La Autoridad de Transmisiones Australiana ("Australian Broadcast Authority", 2001) describe las características de los programas infantiles y sus objetivos dentro de los estándares de la televisión. Según dicho organismo, un programa infantil:

- Está diseñado específicamente para niños o grupos de niños dentro del rango de edad preescolar o de educación primaria.

-Es entretenido

-Est bien producido, utilizando recursos suficientes para asegurar un estandar de calidad en el guión, la dirección, la edición, el sonido y otros elementos de producción.

-Estimula la razón y la experiencia del niño, y

-Es apropiado para niños de un país específico.

Objetivos de los estándares de la televisión infantil (bajo las definiciones elaboradas por la Autoridad de Transmisiones Australiana):

El objetivo principal es que los niños tengan acceso a una variedad de programas de calidad televisivos, incluyendo programas dramáticos o no-dramáticos.

a) La cláusula sobre grupos de niños dentro de la edad preescolar o de educación primaria, significa que un programa de calidad no debe de ser atractivo para niños de todas las edades. "Un grupo de niños" puede significar un grupo con edades entre, por dar un ejemplo, 2 a 5 años, o niños que comparten un interés en común o una actividad en particular.

"Diseñado específicamente para niños" significa ser concebido, desarrollado y producido con un grupo de edad específico como meta.

El programa necesita abordar temas de interés para niños, desde una perspectiva infantil. Muchos programas fallan a causa de la orientación adulta, el lenguaje y los conceptos complejos u otros factores de índole adulta.

El contenido y el lenguaje de un programa infantil debe ser relevante al grupo de edad al cual se dirige. Por ejemplo, un programa destinado a niños más pequeños, no debería incluir lenguaje que niños más grandes pudieran entender mejor. El lenguaje debe ser comprendido fácilmente sin ser demasiado simple o mal articulado.

b) Es entretenido: la meta de todos los programas infantiles, debería ser entretener a los niños. Un

programa infantil puede ser dramático o no, diseñado para educar o para divertir. Los ingredientes de un programa de calidad excelente para niños incluyen una buena historia, humor, espontaneidad y un ritmo apropiado para el relato de la historia.

c) Un programa infantil está bien producido, utilizando recursos suficientes para asegurar un estándar de calidad en el guión, la dirección, la edición, el sonido y otros elementos de producción. El dinero no es necesariamente lo que da la calidad a un programa. El objetivo de calidad de este estándar se refiere al uso hábil y profesional de recursos en todas las áreas de producción: desde la investigación inicial del concepto, el desarrollo y la edición del guión, hasta la presentación final en pantalla. En términos de la producción, este criterio requiere un casting, acción y dirección manteniendo una perspectiva infantil.

En términos de dirección, se refiere a utilizar toda la habilidad, originalidad y técnica esperada por una audiencia infantil sofisticada y experimentada con los medios audiovisuales.

d) Un programa infantil estimula la razón y la experiencia del niño: el estimular la experiencia de un niño se puede realizar con entretenimiento, ya sea con humor o con drama. Este criterio significa que un niño debe aprender algo nuevo sobre su experiencia o perspectiva, como por ejemplo, una nueva visión de amistad, relaciones de familia, escuela, presiones sociales, modelos a seguir y emociones.

Los productores de los programas infantiles deben entender las características emocionales, intelectuales y sociales que son relevantes para grupos de edad específicos, y crear programas que se enfoquen en las necesidades e intereses de estos niños.

Los programas que no siguen este criterio, no aportan lo suficiente a la audiencia infantil. Por dar un ejemplo:

\* La cobertura de temas de gran preocupación para los niños, como el medio ambiente, realizado de una manera superficial y fácil de malinterpretar. \* Modelos a seguir que no reflejen la vida contemporánea, como mujeres presentadas como débiles, dependientes y sin posibilidades de competir. \* El uso gratuito de la violencia o prácticas peligrosas. La presentación de la violencia o agresión en programas infantiles debe ser fuertemente justificada en el contexto de la historia, y manejado con sensibilidad.

e) Un programa infantil es apropiado para niños de un país específico. Los países contemporáneos son una sociedad diversa y multicultural. La experiencia de los niños con la televisión es demasiado amplia. Un ejemplo sería un programa muy alejado de la experiencia de cierta audiencia infantil, con lenguaje, cultura o historia difíciles de comprender. Existe una diferencia considerable entre programas importados que buscan una apreciación de la cultura y valores de otra sociedad, y programas importados que realizan asunciones culturales sobre su país de origen, con los cuales es difícil identificarse.

Algunos elementos de esto son:

\* El uso excesivo de dialectos locales que son difíciles de comprender.

\* Las referencias a los aspectos de historia local, geografía y costumbres que no aportan suficiente explicación de su significado, contexto o relevancia.

\* El énfasis sobre ciertos valores sociales que son extranjeros o de distinto significado en el país de la audiencia.

\* Estereotipos que puedan promover modelos inapropiados.

Por su parte, la Cámara de la Televisión para Niños ("Unesco, 2001) , enfatiza que:

\* Los niños deben tener programas de gran calidad y realizados específicamente para ellos, sin

explotarlos. Estos programas, junto el entretenimiento, deberían permitir a los niños a desarrollarse física, mental y socialmente en todo su potencial.

\*Los niños deben oír, ver y expresarse a sí mismos, a su cultura, a su lenguaje y a sus experiencias de la vida a través de programas televisivos que apoyan su noción individual, comunitaria y espacial.

\*Los programas para niños deben promover una apreciación de otras culturas paralelamente a la cultura propia del niño.

\*Los programas para niños deben ser abiertos en género y contenido, pero no deben incluir escenas gratuitas de violencia y sexo.

\*Los programas infantiles deben transmitirse en periodos regulares de tiempo cuando los niños pueden verlos.

\*Recursos suficientes deben aportarse para que dichos programas tengan los estándares más altos de calidad. Según Aimée Dorr (1986) existen variables de contenido televisivo que influyen a los niños. Algunas de estas variables han sido identificadas por productores interesados en diseñar un programa instruccional efectivo, mientras que otras se identificaron por productores interesados en la televisión comercial y pública.

Dichas variables son:

1.-Repetición: el contenido que se repite.

2.-Claridad: las ideas presentadas claramente, en orden lógico, sin material exterior, interrupciones o ideas conflictivas.

3.-Encodificación: el contenido presentado con un estilo visual y verbal fácilmente entendible y memorizable.

- 4.-Familiaridad: el contenido que contenga más elementos familiares para los niños.
- 5.-Participación: el contenido que guíe a su audiencia a participar activamente.
- 6.-Reenfozamiento: el contenido con reenfozamiento positivo.
- 7.- Estatus: el contenido asociado con alto estatus y con protagonistas juzgados socialmente como de clase alta.
- 8.- Identificación: el contenido que permita a los niños identificarse con los personajes principales, por poseer similaridad o características deseables.
- 9.- Variación: el contenido presentado con diferentes protagonistas o situaciones.
- 10.- Realismo: el contenido presentado como real o realístico.
- 11.- Fascinación: el contenido en contexto que provoque una fascinación o atracción moderada en la audiencia (:94-95).

#### 4.1.2.- GUIÓN: DEFINICION Y ELABORACION

Según Doc Comparato (2000) un guión es "la forma escrita de cualquier proyecto audiovisual".

Este término abarca al cine, al teatro, al video, a la televisión y a la radio. Para Syd Field, un guión es "una historia contada en imágenes, diálogo y descripción, dentro del contexto de una estructura dramática" (:17).

Existen seis etapas básicas dentro de la construcción de un guión: idea, conflicto, personajes, acción dramática, tiempo dramático, unidad dramática (:19).

1.- La Idea.- es el fundamento de un guión, "un hecho o suceso que origina en el escritor la necesidad de relatar".

2.- El Conflicto.- El conflicto en sí es "el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del

cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final" (:81). "La idea audiovisual y dramática debe definirse a través de un conflicto esencial, llamado conflicto matriz. Se tiene como partida una frase llamada storyline, que contiene la intriga". En otras palabras, el conflicto básico está contenido en el storyline, y define el desarrollo a seguir (:20,21). El storyline es "el término que utilizamos para designar, con el mínimo de palabras posibles, el conflicto matriz de una historia. Debe contener la presentación del conflicto, su desarrollo y la solución del mismo" (:84).

3.- Los Personajes.- Los personajes son quienes viven el conflicto básico. "Sustentan el peso de la acción y son el centro de atención más inmediato de los espectadores". El desarrollo de los personajes se consigue mediante el argumento o la sinopsis, que es el principio del diseño de personajes y la localización espacial y temporal de la historia (:21). En otras palabras, el argumento o sinopsis es el storyline desarrollado textualmente. La sinopsis se utiliza como guía para crear al guión final, ya que es el procedimiento que nos permite llevar a la pantalla una historia (:98).

La sinopsis debe contener:

a) Temporalidad.- En qué fecha comienza la historia y cuál es el desarrollo del tiempo que se cubre (:105).

b) Locación.- Es la indicación del lugar en que transcurre la historia, incluyendo contextos sociales e históricos (:106).

c) Protagonista.- El personaje principal o héroe de la historia. Puede ser una persona, varias personas o "cualquier cosa que tenga capacidad de acción y expresión" (:107).

Un personaje debe poseer "todos los valores que se consideran universales (morales, éticos, religiosos, afectivos, etc.) y también personales, que tienen significado en aquel personaje específico (:110). Los sentimientos del personaje se expresan mediante las acciones, reacciones y



comportamientos (:109).

El antagonista se refiere al contrario del protagonista, un oponente (:114-115). "Entre el protagonista y el antagonista se interponen e intercalan los personajes secundarios y también los componentes dramáticos... que son elementos explicativos de conexión y conclusión (:115).

La sinopsis se puede resumir entonces como "el cuando + el dónde + el quién" (:128).

4.- La Historia: También conocida como acción dramática, es "el conjunto de acontecimientos interrelacionados que se ir n resolviendo a través de los personajes hasta el desenlace final" (:121).

La acción dramática también se puede definir como el conjunto de la voluntad directa o indirecta del personaje, su decisión conflictiva, y los cambios que éste presente a medida que soluciona o no los conflictos (:126-127). Dentro de la construcción de una acción dramática se incluyen tres etapas o actos: la presentación del problema, la elección y el desarrollo de la acción, y la solución del problema o desenlace (:123).

"El plot es la parte central de la acción dramática, donde los personajes están interrelacionados por problemas, conflictos, intrigas, etc." (:150). Los principios del plot incluyen a la totalidad y la unidad. La totalidad se refiere al "conjunto de partes que forman el todo (principio, medio y final).

La unidad se refiere a mantener la coherencia y la unión entre dichas partes" (:151).

Por lo tanto, el protagonista + el plot + la acción (historia), nos dan la acción dramática (:150)

"A partir de esta acción dramática, se construye una estructura dramática, dividida en tres movimientos principales:

a) Primer acto: la exposición del problema, una expectativa, una anticipación del problema, etc.

Aparece el conflicto.

b) Segundo acto: la complicación del problema, el empeoramiento de la situación, la crisis.

c) Tercer acto: el clímax y la resolución" (:158-159).

Una vez obtenida la acción dramática, se divide a ésta en escenas.

"La escena es la base de la unidad dramática del guión." Las escenas pueden ser esenciales o de transición o integración.

Las escenas esenciales contienen "lo fundamental para el desarrollo del drama". Existen cinco tipos:

- 1.- De exposición.- se expone un motivo, una información o un problema.
- 2.- De preparación.- se anuncian complicaciones que vendrán más adelante.
- 3.- De complicación.- se ilustra el trayecto de la complicación y se prepara para el clímax.
- 4.- De clímax.- que es el punto más alto del drama.
- 5.- De resolución.- que son terminales o conclusivas (:176-177).

Las escenas de transición o integración sirven "para ligar las escenas esenciales. Existen 5 tipos:

- 1.- El paso del tiempo: se incorpora el paso de tiempo a los diálogos y las acciones.
- 2.- El Flash-back: que puede ser evocador (se evoca el pasado de un personaje para explicar mejor su presente), explicativo (un personaje explica a otro lo que sucedió) o atípico (mezcla de ambos).
- 3.- Escenas oníricas: ilusiones de un personaje que son reflejo de su subjetividad, como los sueños.
- 4.- Insert.- imágenes fugaces que nos recuerdan que algo va a suceder. Aumentan la emoción y anticipan la situación.
- 5.- Revisión o Flash-forward.- lo que ocurrir mas adelante" (:178-179).

Al estructurar para la televisión, dentro del formato de 25 minutos, se divide la historia en cuatro partes:

- 1.- Apertura: de 2 a 3 minutos.
- 2.- Desarrollo hasta la crisis: 10 minutos.
- 3.- Desarrollo hasta el clímax: 10 minutos.
- 4.- Resolución: 2 a 3 minutos (:169).

#### 4.1.3.- ESTUDIO DE PERSONAJE

Se busca realizar el estudio de un personaje del guión, con el fin de presentar una muestra de éste. Este estudio nos permite establecer los lineamientos que cumplan con las características que se buscan en la propuesta de caricatura. Se analizarán los movimientos, expresiones, fondos, colores y la personalidad general de un personaje.

Se eligió al personaje de Mariana el ave, en la situación donde se muestra su conflicto principal que es volar. El estudio de personaje sirve como guía para la creación total de la caricatura y se presenta como una propuesta abierta que permita su desarrollo y creación posterior.

## 4.2.- PROCEDIMIENTO

### 4.2.1.- INVESTIGACION DOCUMENTAL

Para llevar a cabo la investigación documental se consultaron varios libros procedentes de la Biblioteca de la Universidad de las Américas, Puebla.

Dentro del tema de programaciones infantiles, teorías e influencias sobre los niños se consultaron los libros Teleniños Públicos, Teleniños Privados, por Alonso et al., Television and the Socialization of the Minority Child, editado por Berry y Mitchell-Kernan, Television and Children, por Aime, Dorr, Children, Television and the New Media, editado por Löhr y Meyer, Children Taking Television, por David Buckingham, In Front of the Children, editado por Bazalgette y Buckingham, Television in the Lives of our Children, por Scramm et al., Children and Television: A Semiotic Approach, por Hodge y Tripp, Constructing the Child Viewer por Carmen Luke, The Early Window, por Liebert et al., y Teoría de la Investigación de la Comunicación de Masas, por José Lozano.

Para la elaboración del guión se consultó el libro "Cómo escribir el guión para cine y Televisión" por Doc Comparato.

Asimismo, se realizaron consultas en internet como son la página de la INEGI con el fin de obtener estadísticas, la página de la revista Etcétera, por sus artículos respecto a la televisión infantil mexicana, la página del pediatra John P.Murray por sus estudios de televisión y violencia en niños, la página "Media Awareness" por sus estudios de efectos de televisión en niños

preescolares, la página de la Ley Federal de Radio y Televisión, para conocer los lineamientos de los programas infantiles, la página "Organizaciones Coordinadas" por su información sobre los medios masivos en México, la página elaborada por Carmen Medina sobre estudios de televisión y niños, las páginas "Children and Media", "Nordicom", "La Autoridad Australiana de Transmisión", y "La Cámara de Televisión para Niños", sobre los lineamientos concernientes a los programas televisivos infantiles, las páginas de "Canal Once", "Televisa" y "TV Azteca" con el fin de conocer la programación manejada.

Se consultaron artículos del periódico El Financiero y Reforma concernientes a la programación infantil. Asimismo, se observaron y analizaron programas infantiles de la televisión abierta nacional con el fin de profundizar en el tema y encontrar elementos de interés.

Finalmente, se entrevistó al profesor Guillermo Gutiérrez Gastélum del departamento de diseño gráfico, con el fin de obtener información práctica para la elaboración de la caricatura propuesta y al profesor Miguel Lavandeira para la elaboración del guión.

#### 4.2.2.- ELABORACION DEL GUION

Dentro de la elaboración del guión se toman en cuenta los factores teóricos expuestos anteriormente. Puesto que se ha observado que no existe una caricatura nacional de objetivos educacionales que aporte los valores considerados importantes dentro de nuestro contexto cultural, se busca realizar una propuesta que incluya todas las características posibles, cumpliendo con los lineamientos expuestos de los programas infantiles de calidad. El propósito

final es la educación y la identificación de los niños con personajes que promueven valores deseables dentro de nuestra sociedad, bajo un formato entretenido. La caricatura se dirige a una población de niños mexicanos entre 2 y 5 años, como una opción para la interacción y el aprendizaje preescolar. Su duración es de 30 minutos.

Los elementos tomados en cuenta dentro de la elaboración de la historia son:

- La promoción y énfasis de valores tales como familia, amor, respeto, amistad, solidaridad, superación, educación y tolerancia, entre otros.
- La omisión de escenas violentas o fácilmente malinterpretadas por niños pequeños.
- La estimulación de la imaginación y capacidades intelectuales del niño, por medio de la interacción con los personajes y el narrador.
- Una historia sencilla y lineal que no contenga mensajes complicados ni lenguaje difícil de comprender. Asimismo, la utilización de un lenguaje cordial y apropiado para la audiencia meta.
- La educación por medio del entretenimiento, ya que los personajes animados resultan ser de gran atención por los niños pequeños, y una historia divertida garantiza la atención de los mismos a lo largo del desarrollo de la caricatura.
- La enseñanza y transmisión de las tradiciones y costumbres nacionales, con el fin de incrementar la identificación y atención del niño hacia la historia.
- La aproximación abierta y fácil de comprender hacia los problemas infantiles cotidianos, tales como los celos, el miedo a la oscuridad, la soledad, etc.
- La enseñanza de soluciones a los problemas por medio del ingenio mental y la creatividad, con el fin de evitar la violencia.
- La promoción de un contexto relevante y sano para niños de 2 a 5 años, con lenguaje, situaciones

y entretenimiento aptos para estas edades.

-El apoyo a la educación preescolar mediante la combinación entre juegos y materias tales como la gramática, las matemáticas, etc.

Las técnicas propuestas para desarrollar una historia entretenida y educativa a la vez, son las siguientes:

1.- Los personajes.- Los personajes son protagonistas animales de caricatura, los cuales incluyen a un armadillo, un perro, un ratón y un ave. Estos protagonistas varían de edad entre los 2 y 5 años, siendo fácilmente identificados por los niños meta. Cada personaje posee características únicas de acuerdo a su edad y posición social, que son fáciles de reconocer por los niños de la audiencia.

2.- La violencia.- La violencia no se presenta en esta historia. Para afrontar a los problemas, los personajes se basan en la solidaridad, la confianza y el valor. No se presenta violencia justificada ni injustificada, ni uso de la fuerza o violencia verbal para salir de las situaciones. Más que nada se realiza un enfoque en la lógica y habilidades personales de cada personaje para salir de una situación determinada.

3.- El lenguaje.- El lenguaje que utilizan los personajes, es sencillo y fácil de entender, sin enunciados complicados o demasiado largos. Se busca que la voz de los personajes sea infantil, con el fin de retener la atención de la audiencia. Asimismo, se cuenta con un narrador en tercera persona, que ayuda en las partes difíciles y anima a los niños a participar en la historia. Los enunciados más importantes, se repiten varias veces con el fin de alcanzar un mayor grado de

comprensión.

4.- Las situaciones.- La situación a la que se enfrentan los personajes en esta historia, es a vencer sus miedos o defectos, siendo éstos concretamente el miedo a la oscuridad, la falta de autoestima, el mal comportamiento y el egoísmo. Cada uno de los protagonistas enfrenta su defecto por sí mismo o con ayuda de los demás, dando a entender que los problemas pueden ser resueltos de muchas maneras ingeniosas e inofensivas antes de recurrir a la violencia.

5.- La interacción y participación.- Se busca que exista una interacción entre los personajes y la audiencia, ya sea por medio del narrador, que incite a los niños o por los mismos personajes. Esta interacción se da invitando al niño a resolver problemas, a contar, a identificar figuras, etc. La interacción permite un aprendizaje más dinámico y un incremento en la atención.

6.- El aprendizaje de números, figuras geométricas y letras.- A lo largo de la animación se pretende introducir varias referencias concernientes al aprendizaje básico de los niños en la escuela, incluyendo números, letras, situaciones de causa y efecto, y figuras geométricas.

7.- Repetición de eventos y enunciados importantes con el fin de ser identificados.- Los eventos o situaciones más difíciles de interpretar, como emociones, conflictos internos o sensaciones, se repiten a lo largo de la historia con el fin de lograr una comprensión más completa por parte de la audiencia.

8.- Narración de una historia a la vez, con el fin de retener la atención y evitar confusiones. Esto es, cada uno de los cuatro protagonistas, en esta ocasión, enfrentan un conflicto determinado que



se narra en una historia en la cual participan todos. Con esto, se busca enfatizar cada uno de los conflictos y las soluciones posibles que surgen de los mismos.

9.- Formato caricatura, con el fin de hacerlo más atractivo.- Puesto que las caricaturas son identificadas por los niños como mensajes enviados a ellos, se utiliza un formato de animación estilo caricatura, con personajes cómicos y ambientes de fantasía, con la finalidad de ser un formato más llamativo para la audiencia.

10.- Colores y movimientos vívidos.- Se planea el uso de colores y movimientos vívidos y exagerados, con el fin de hacer una historia interesante para niños, que retenga la atención y que permita el aprendizaje. Asimismo, el empleo de canciones y efectos sonoros ayudan a aumentar el interés hacia la historia.

11.- Ideas Claras.- Las ideas centrales de la historia, las cuales se pretenden enviar a los receptores, se manejan de manera clara, sin complicaciones o confusiones que puedan enviar mensajes inapropiados o malas interpretaciones.

12.- Variedad; distintas situaciones y personajes.- Por medio de la variedad, se planea retener la atención de los niños y hacer a la historia más interesante.

13.- Realismo.- Se presentan situaciones reales en las vidas infantiles, tales como el miedo a la oscuridad y otros conflictos diarios entre niños preescolares.

14.- Reenforzamiento.- Se refuerzan las ideas principales repitiéndolas a lo largo de la historia, con el fin de que éstas sean claras y concisas.

15.- Los valores y connotaciones nacionales.- Se busca inculcar valores relacionados con la identidad nacional tales como: valor de familia, solidaridad, valor, educación, optimismo, disposición a enfrentar problemas sin recurrir a la violencia, amabilidad, unidad, tranquilidad, ayuda, confianza, cariño, inocencia, ideales, dignidad, virtudes, buenos modales, consideración a los mayores y respeto en el lenguaje.

#### 4.2.3.- ESTUDIO DE PERSONAJES

Para la elaboración del estudio de personaje se realizaron 65 dibujos distintos de Mariana el ave que tenían una secuencia congruente con la historia. Se recortaron los dibujos y se pegaron sobre una base de papel lustre verde, con el fin de poder manipular el fondo final, que en este caso fue la fotografía de un parque. Se escanearon los 65 dibujos y se retocaron en el programa Adobe Photoshop 6.0. Este programa ayuda a estilizar los dibujos para prepararlos para la secuencia final.

Posteriormente, los dibujos se enviaron al programa Adobe Premiere, mismo que permite acomodar las imágenes en una tabla de tiempo definida. Finalmente, se convirtió la secuencia en formato Quicktime, mismo que se grabó en formato DVD.