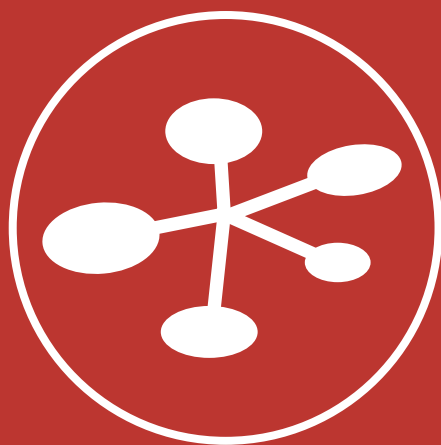




Marco
Referencial



Para una mejor selección de parámetros y estilo de la barra, me parece pertinente y enriquecedor para el trabajo el análisis gráfico de varios de los canales y barras infantiles que actualmente están al aire en nuestro país. El análisis se llevará a cabo de la siguiente manera: primero un análisis gráfico de la imagen en general, con lineamientos generales de la imagen, y luego un análisis de elementos específicos de la misma, como son el identificador de canal o la marca de agua.

Pongo especial énfasis en los canales cuya programación está estructurada de dibujos animados y programas infantiles, siendo esta la línea de imagen que deberá seguir la barra. Los canales y/o barras a analizar son: Cartón Network, Nickelodeon, Locomotion, Discovery Kids, Fox Kids, Once niños y canal cinco. El análisis de elementos específicos se omite en las barras debido a que no es tan basto y específico como el de los canales.



Fig. 4.1. Cartoon Network, una de las principales casas productoras de animación a nivel mundial.

CARTOON NETWORK

Identidad siempre dinámica. El espacio es regularmente empleado de forma tridimensional pero con elementos sencillos: barras de color, puntos, líneas, figuras muy básicas. Se cuida que los elementos no saturen la pantalla, cada uno tiene su espacio. Si bien algunas ocasiones hay más de un punto de atención, esto no impide una apreciación clara de la composición.

El movimiento es siempre rápido con cambios de aceleración muy bien aplicados.

Cartoon Network tiene, junto con Nickelodeon y Discovery Kids, la ventaja de producir la mayoría de los dibujos animados en programación, pero aquí se hace uso de sus personajes en sus productos de diseño para video como en ninguna otra. Los identificadores de canal son hechos con animaciones realizadas especialmente con ese propósito, no son tomadas de algún episodio, como regularmente se hace. Tienen un identificador (que para facilitar la lectura llamaremos simplemente id) prácticamente para cada programa producido por el canal.

Las cortinillas para entrada y salida de comerciales son hechas de la misma manera: el o los personajes aparecen en una situación graciosa o poco común que remata con elementos que se habrán de convertir en el mosaico de cuadros negros y blancos componentes del logotipo del canal (Fig. 4.1), en una animación hecha específicamente para el programa. A todo esto se le añade la voz que expresa oraciones graciosas relacionadas con la situación chusca o con las características principales de los personajes de la caricatura en turno, rematando con "en un momento continuamos" o "estamos de vuelta con".

Dentro de su programación tiene subdivisiones. La programación se agrupa de acuerdo al contenido de los programas dando por resultado barras como: *Horario Central*, *Cartoon Cartoons*, *Teatro Cartoon*, *Hora Acme*, *Vota Toon*, *Primera Fila*, *Caleidoscopio* y *Toonami*.

A continuación una breve descripción de cada barra:

- *Horario Central* reúne caricaturas alternativas producidas en los estudios Cartoon Network. Cor-

tometrajes animados o dibujos animados que no tienen serie regular.

- *Cartoon Cartoons* reúne todas las caricaturas producidas por el canal con serie regular (Las Chicas Superpoderosas y Sheep en la gran ciudad, por ejemplo) (Fig. 4. 2).
- *Primera fila* es una sección dedicada a caricaturas de más de un capítulo de 30 minutos de duración.
- *Teatro Cartoon* es exclusivamente para películas animadas.
- *Toonami* es un espacio dedicado a caricaturas de acción no producidas por el canal (Dragon Ball Z, Pokemon o Inuyasha, por ejemplo).
- *La Hora Acme* transmite caricaturas clásicas de los Looney Tunes.
- *Caleidoscopio* contiene 2 horas de una misma serie.
- *Vota toon* consiste en programar por 2 horas la serie que haya sido más pedida por el público mediante la página de internet.

Todos, a excepción de *Toonami*, siguen los lineamientos de diseño antes mencionados.

La imagen de *Toonami* hace uso de la animación 3D y de un carácter más serio y *agresivo* que los demás. No hay alusiones graciosas hacia los personajes, de hecho la utilización de voz en off se reduce bastante en todos los elementos de diseño para video, limitándose casi a sólo apoyar los nombres de las series (Fig. 4.3).

Se toma como elemento principal a un piloto que tiene el mando de una enorme nave espacial y, dentro de ella, de la programación de *Toonami*.

Todos los elementos de diseño son manejados como transmisiones de datos a través de pantallas modeladas en 3D. Los únicos elementos en 2D son las imágenes de las series presentadas.

De todas las identidades analizadas, *Cartoon Network* es la que hace uso del humor de forma más evidente y fresca. También tiene elementos específicos para cada uno de sus programas, así como una división marcada entre programas de diversos contenidos.



Fig. 4. 2. Cartoon Cartoons, es sólo una de las muchas divisiones que tiene Cartoon Network en su programación. Está dedicada a transmitir dibujos animados realizados por esta casa productora.



Fig. 4. 3. Toonami se distingue de entre las otras divisiones de programación por el manejo de las gráficas 3D y la seriedad. Su contenido es principalmente de animaciones de aventuras.



Fig. 4. 4. Una muestra del remate con el logotipo típico de los IDs. El humor es característico en la imagen de Cartoon Network. Esta imagen muestra el final de un ID en el que personajes de *Los Picapiedra* tratan de arrancar el auto como si fuera un *troncomóvil*, automóvil característico de la serie.

ANÁLISIS DE ELEMENTOS ESPECÍFICOS

Logotipo

Compuesto por cuadrados negros y blancos alternados en forma de tablero de ajedrez. El nombre del canal se divide en las dos palabras (cartoon y network) las que a su vez se subdividen en las letras que la componen y tomando lógica y ordenadamente como envolventes los cuadros que componen el tablero (Fig. 4. 4).

ID

Es el canal que más trabajo pone en los gráficos. Hay IDs diferentes para cada programa producido en *Cartoon Network*. Ya sea una pieza tomada de la caricatura o una hecha específica para el ID.

Hay IDs breves, en los que sólo hay una pequeña aparición de los personajes para rematar con el logotipo y hay pequeños cortos animados que hacen uso del humor y/o la ironía de formas bastante relajadas y frescas con los personajes, a los cuales se enfrenta a situaciones de la vida real.

Cada barra (*Toonami*, *Teatro Cartoon*, etc.) tiene su propio ID, cuyos lineamientos de diseño son los mismos a los del canal.

Cartelera

Las carteleras también gozan del beneficio de tener animaciones hechas específicamente para ese propósito (4. 5).

Constan de una breve y sencilla animación en la que se desarrolla una acción que regularmente termina en un accidente (explosión, choque, etc.) cuya reacción (humo, escombros, etc.) revela la información escrita de los dos siguientes programas y sus horarios. Todo esto va acompañado de una voz en off enfatizando la información.

Entrada a y salida de comerciales

También tienen animaciones específicas para cada programa o barra de programación. Las de los programas son animaciones específicas de y para cada uno en las que regularmente aparecen los protagonistas en una acción chusca o espectacular (dependiendo del contenido del mismo) a lo que sigue la entrada del logotipo de formas variadas. Ya sea un mantel a cuadros blancos y negros que es jalado o una montaña de



Figs. 4. 5 y 4. 6. Imagen arriba: Parte final de cartelera. Abajo: remate de salida de comerciales en *El Escuadrón del Tiempo*, animación realizada específicamente para el gráfico de salida de comerciales.



cubos blancos y negros que caen para terminar con el logotipo bien definido acompañado del o los personajes (4.6). Todo con voz en off reforzando la acción y el nombre del canal.

Las barras tienen sus gráficos perfectamente bien definidos para todos los programas que contienen. Ocasionalmente se hace mención y/o se introducen imágenes tomadas del programa, no hechas especialmente para el gráfico.

Marca de agua

Dentro de los canales analizados es la más detallada en cuanto a animación. Siempre tiene una pequeña animación de entre 5 y 15 segundos que identifica el programa o la barra. Después se establece el logotipo del canal. Ocasionalmente se usa para recordar al auditorio acerca de un programa o evento especial.

La marca se coloca en la esquina inferior izquierda de la pantalla a una proporción de aproximadamente 1/50 de la misma a un 80% de opacidad (4. 7).

Varios

Los gráficos ocasionales son resueltos a través de animación tradicional con pocos elementos en 3D (regularmente tipografía). Además de una buena calidad en la animación, se representan los personajes en situaciones graciosas del mundo real, siempre irónico.



Fig. 4. 7. Muestra de marca de agua en *El Laboratorio de Dexter*.



Fig. 4. 8, 4. 9, 4. 10 y 4. 11. Tanto la imagen superior como las tres inferiores son muestras de gráficos realizados con propósitos varios. Como puede verse, la principal característica de todos ellos es la sencillez y el impacto visual.



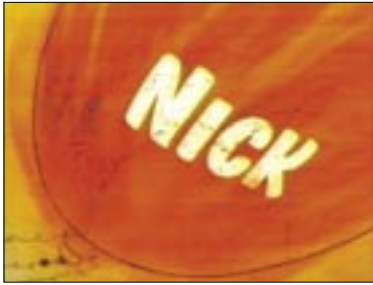


Fig. 4. 12. Nickelodeon experimenta de forma libre con varios elementos. Aquí el remate del logo de un ID realizado en animación con lápices de colores.

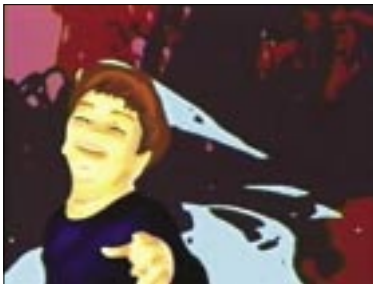


Fig. 4. 13. El rotoscopeo es un elemento importante en la actual imagen de *Nick*. La imagen rotoscopeada del niño convive con las plastas irregulares de color del fondo.



Fig. 4. 14. *Slam!* es la sección de animación con temas de aventura de *Nick*. Su imagen es distinta a la del canal en general.



Fig. 4. 15. Otra muestra del manejo de plastas en la actual imagen de *Nickelodeon*. Esta imagen muestra la parte final de una cartelera.

NICKELODEON

La identidad en general en cuanto a video es, por decirlo de alguna manera, mas alternativa. Se utilizan regularmente colores saturados y una distribución de elementos bastante orgánica y libre (4. 12). En ocasiones los colores se sobreponen con irregularidad y llegan a confundirse entre ellos en una composición amorfa.

Se usa mucho el rotoscopeo, pero de una forma muy libre, manejando elementos móviles dentro de un sólo elemento. Por ejemplo: los brillos del pelo de un niño pueden desfasarse ligeramente del cuerpo (4. 13). La saturación del rotoscopeo es común, tanto en color como en elementos, así como el cambio a colores irreales.

Hay una división de programas menos marcada que en *Cartoon Network*, teniendo solo: *Nick Jr.*, *Nicktoons Mix*, *Slam!* y los especiales de fin de semana.

+*Nick Jr.* consta de caricaturas para niños pequeños. Caricaturas con contenido didáctico regularmente.

+*Nicktoons Mix* es una selección *aleatoria* de las caricaturas producidas por los estudios Nickelodeon, pero sólo son capítulos de 10 minutos.

+*Slam!* es la única división específica por tema, ya que contiene las caricaturas de acción, tanto las producidas por Nick (invasor Zim, Galidor), como las *importadas* (Yugi-oh! y Cubix). Al igual que en Toonami, *Slam!* incorpora elementos en 3D, así como video de un par de niños. La temática gira al rededor de batallas entre los niños y robots producidos en 3D en un escenario virtual. También es la excepción en cuanto a criterios de diseño, puesto que tiene un concepto mucho más limpio que el general del canal. Un ambiente futurista con tonos fríos y un marco de diseño estable (4. 14).

+ Los especiales del fin de semana varían cada periodo. Como pueden constar de elementos completamente en desorden, pueden ser bastante limpios y simples, dependiendo del tema requerido.

ANÁLISIS DE ELEMENTOS ESPECÍFICOS

Logotipo

Se maneja una tipografía relajada y los colores naranja y blanco como elementos esenciales. La envolvente de la

tipografía se maneja de forma muy libre, ya sean rayones o plastas, pero siempre en naranja con tipografía blanca. En ocasiones sólo se abrevia y se presenta solo "Nick" (4. 16).

ID

Fiel a la imagen general del canal, está desarrollado mediante elementos y temáticas poco comunes para un canal de caricaturas para niños: una mosca tratando de huir que inevitablemente acaba como logotipo de Nick. Está producido con recortes armados de forma irregular en un ambiente 3D compuesto de planos.

Cartelera

Plastas irregulares de color en las que aparece el video rotoscopado de un niño compuesto también por plastas. Se limitan a anunciar los siguientes dos programas después del que está terminando. La cartelera aparece regularmente al final de cada programa. Los programas se anuncian con tipografía que ocupa la mayor parte de la pantalla (4. 17) y se refuerza con voz.

Entrada a y salida de comerciales

Plastas irregulares de colores saturados, sólo que aquí se rotoscopea una escena completa, relacionada siempre con el contexto de los niños: un cuarto con juguetes, niños en un centro comercial, gatos, etc. Viene acompañado por música electrónica ligera. No hay voz. El elemento imprescindible es el logotipo.

Marca de agua

Se usa el logotipo compacto (sólo *Nick*) en tipografía blanca sobre un envoltorio circular en color naranja. El logotipo está colocado en la esquina inferior izquierda a un aproximado de 1/20 del tamaño de la pantalla a 70% de opacidad (4. 18). La única variación que sufre la marca en toda la programación es en *Nick Jr.*, en donde al logotipo tradicional se le añade un cuadrado azul un poco más pequeño que el círculo naranja envolviendo la palabra *Jr.* El cuadrado se coloca en la parte izquierda inferior del círculo.

Varios

Se manejan libremente dependiendo de los temas. Se usan todas las técnicas posibles (3D, 2D, 3D con planos, video, rotoscopeo, etc.) El único elemento fijo es el logotipo (4. 19).

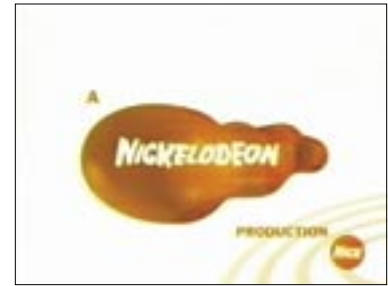


Fig. 4. 16. Remate de ID manejado en 3D en donde aparece tanto el logotipo completo como la "abreviación" del mismo.



Fig. 4. 17. Las carteleras se manejan de forma simple, aparece sólo el nombre del programa acompañado de voz en *off*. Esta imagen muestra la cartelera de *Bob Esponja*.



Fig. 4. 18. Marca de agua en *Bob Esponja*.



Fig. 4. 19. Los gráficos varios tienen completa libertad de diseño, siempre y cuando incluyan los elementos del logotipo del canal. Imagen de promo de *La Patrulla Nick*.

LOCOMOTION

Tanto la imagen como los contenidos son lo más alternativo de las barras y los canales analizados. Es un canal para una audiencia más madura que el general de los canales de caricaturas, ya que, si bien tiene una buena cantidad de programas aptos para todas las edades, también tiene algunos con contenidos violentos, sexuales y/o expresiones poco adecuadas para el público infantil. La imagen es también más madura que las de las otras barras. Es una imagen bastante limpia, que usa plastas de color, figuras bien definidas y fondos bastante claros. Es muy parecida al diseño empleado para páginas web, pero tomando en cuenta los tamaños adecuados para la lectura en pantalla de televisión. Las temáticas empleadas en la imagen reflejan en cierta forma los contenidos, no son ni para niños ni para adultos. Figuras muy parecidas a los juguetes Play Movil que en ocasiones son partes de una industria, un puerto o bien, sólo la figura de un hombrecito.

Locomotion no es una productora de dibujos animados, sino que obtiene licencias y transmite las caricaturas. Su programación consta principalmente de dos tipos de programas: los japoneses y los norteamericanos.

Las animaciones japonesas tienen regularmente temas de aventuras fantástica, usualmente relacionadas con robots, pero también tienen series detectivescas, comedias y hasta *soft hentai* (pornografía "ligera"). Las animaciones norteamericanas, por el otro lado, tienen temáticas *alternativas* y/o de humor negro, regularmente tienen contenidos para audiencias maduras. No se maneja una división temática de programas en barras como en *Cartoon Network* o en *Nickelodeon*. Todos los elementos de diseño para video siguen los mismos parámetros. Se dan espacios, que no hay en otros canales, para video experimental entre comerciales y un programa para animaciones no comerciales.

Logotipo

Al igual que la imagen, el logotipo se maneja en plastas. Un envolvente circular para una abstracción de la cabeza de un adolescente. Se maneja generalmente en azul y blanco. Cuando se acompaña de texto (la palabra *Locomotion*) se usa tipografía sans serif.

ID

Se tiene una gran variedad de estos, pero todos siguiendo la firme línea de diseño antes mencionada: plastas uniformes en elementos bien definidos, trabajo similar al empleado con vectores. El espacio auditivo es cubierto por música y sonidos electrónicos. Son espacios libres para el diseño que rematan con el logo del canal.

Cartelera

Mismas características gráficas del ID, sólo que aquí entra un elemento importante: la necesidad de comunicar una información específica. La estructura de la información, así como el diseño y distribución de elementos es muy parecida al actual diseño para páginas web. Se anuncian regularmente 3 o 4 programas con letra sans serif pequeña pero perfectamente legible. La voz que refuerza el contenido del texto hace que el mismo suba a ser el gráfico principal, aunque no lo sea así en la composición. Algo característico del canal es que en cada salida a comerciales se anuncia el siguiente programa en lugar de "ahora volvemos con". Este gráfico contiene principalmente una animación sencilla, el nombre del siguiente programa y el logotipo en ese orden, acompañados con voz de refuerzo que tiene comentarios breves de la siguiente caricatura.

Entrada a y salida de comerciales

La cartelera ocupa el lugar de la entrada a comerciales, como se acaba de mencionar. No se cuenta con un elemento gráfico para la salida de comerciales.

Marca de agua

Consta del logotipo a aproximadamente 1/40 proporcional a la pantalla. El logotipo se usa al 100% de opacidad y se coloca en la esquina superior derecha de la pantalla.

Varios

La identidad es muy sólida y la mayor parte del tiempo se respetan sus lineamientos básicos, pero son utilizados con libertad y variedad. Se usa regularmente 2D pero no es raro encontrar 3D con el mismo estilo gráfico. Los espacios para video alternativo no tienen restricciones y pueden salirse de los lineamientos antes mencionados.



Fig. 4. 20. Logotipo de *Discovery Kids* en un *still* de ID. Al desprenderse temáticamente del *Discovery Networks*, toma elementos gráficos de su canal "madre" y los adapta para su mercado: los niños.

DISCOVERY KIDS

Se maneja una imagen bastante limpia y clara. Grandes áreas de un sólo color saturado alternan con los demás elementos, manejados también en plastas. Se utilizan colores saturados para dar vida a la composición.

Una imagen buena, adecuada para el contenido y el público meta: niños menores de 15 años. Su programación tiende a la pedagogía y los contenidos violentos están totalmente fuera del canal. Cuenta con programas como *Plaza Sésamo*, *Bob el Constructor* o los *Teletubies*, por ejemplo.

Las animaciones son también sencillas, simplemente transformando parcialmente las formas y efectos de aumento y descenso del nivel de opacidad. Contiene también algunos detalles más elaborados algunas veces en 3D que añaden frescura a la imagen.

Logotipo

Siendo parte de *Discovery Network* (de la BBC) y una ramificación enfocada al público infantil del *Discovery Channel*, la identidad del *Discovery Kids* parte de la de su canal "madre", sólo que se le añaden elementos lúdicos como el mundo en colores saturados o una tipografía miscelánea relajada (4. 20).

Uno de los elementos del logotipo es el nombre, *Discovery* en sans serif, igual que en el del *Discovery Channel*, y *Kids* en tipografía miscelánea tipo sand. Debajo de *Discovery*, alineado entre las letras "D" y "o" y ocupando un poco de espacio del texto, está un globo terráqueo en colores saturados con un diámetro aproximado de la altura de la tipografía. Al lado derecho del globo, también debajo de *Discovery*, está *Kids* en color amarillo. A estos elementos los acompaña una elipse inclinada que toca al globo y a *Kids* en color amarillo. La envolvente consta de un círculo azul envolviendo a un globo terráqueo también en tonos azules de aproximadamente 80% del tamaño del círculo. Todo esto está envuelto por una línea circular amarilla no muy delgada. El conjunto envolvente cubre perfectamente al logotipo, a excepción de la elipse inclinada que sale del mismo.

ID

Siguen la línea general pero sobre las plastas de color se añaden videos de niños de aproximadamente 10 años

mencionando, de forma relajada y alegre, las razones por las que ven *Discovery Kids*. Siempre hay elementos en movimiento. Se remata con el logotipo y voz en off diciendo: "estás en *Discovery Kids*".

Cuenta también con pequeñas animaciones pedagógicas relativas al aprendizaje de vocabulario, la vida animal o el cuidado de la ecología. Pueden ser en 2 o en 3D. También rematan con el logo y voz en off.

Cartelera

Manejan dos tipos de cartelera: una que anuncia solamente el siguiente programa y otra que anuncia 3 programas consecutivos.

La primera es programada en el último segmento de comerciales de un programa y en el que va entre ese programa y el siguiente. Consta de imágenes del programa acompañadas de voz en off mencionando características de los personajes y/o del programa mismo que rematan con una sencilla animación en la que entra en pantalla el logotipo del canal con las formas curvas y el texto "a continuación", elementos que quedan fijos por unos cuantos segundos.

La otra se compone de un fondo con grandes planos de color y un pequeño globo terráqueo en 3D con la elipse amarilla de logo girando alrededor de él que baja verticalmente por el extremo izquierdo de la pantalla deteniéndose en 3 ocasiones marcando el inicio de la tipografía que indica uno de los 3 programas. Cada texto se apoya con voz en off.

Entrada a y salida de comerciales

Una plasta uniforme cubre toda la pantalla y un logotipo del tamaño de la marca de agua cae casi hasta la parte baja de la composición abriendo un espacio en el que se ven imágenes del programa. Aproximadamente un cuarto de la pantalla. La parte de abajo queda cubierta por las plastas de color que parten del logotipo. "Ya volvemos con" o "regresamos con..." se ubican en la plasta principal con tipografía sans serif. Hay apoyo de voz (4. 23).

Marca de agua

Al igual que en los canales anteriores, consta del logotipo a un aproximado de 1/50 proporcional a la pantalla a 80%



Fig. 4. 21. Muestra de marca de agua en una de las animaciones que plasman el estilo de las producciones de *Discovery Networks*: el manejo de títeres o la animación *stop motion*.

de opacidad. Es colocada en el extremo derecho inferior de la pantalla (4. 21). La marca de agua tarda algunos segundos en aparecer y desaparece momentos antes de ir a comerciales.

Varios

No se altera el estilo general de la imagen, pero si hay ligeras variaciones. Se utilizan breves animaciones de los programas, que son también simples y claras.

Fig. 4. 22. Gráfico para presentación de patrocinios. Se deja una gran área vacía para un mayor impacto de la marca mientras el logotipo mantiene un movimiento constante pero relajado para no competir por jerarquías visuales.



Fig. 4. 23. Still de cartelera que muestra perfectamente los parámetros generales de diseño usados en la imagen del canal.



FOX KIDS

Imagen dinámica y fuerte basándose en la animación 3D con algunos elementos de apoyo, como fondos, en 2D. Colores saturados y formas definidas predominan (4. 24).

La programación contiene regularmente algún grado de violencia, siendo los temas más comunes las competencias tipo *Pokemon* (aunque este programa no sea parte de su programación) y las aventuras fantásticas.

Logotipo

Consiste en el texto *FOX KIDS* en rojo en sans serif ultra bold acomodada de forma ligeramente irregular. La *X* está formada por dos triángulos amarillos simulando las luces de cono del logotipo y presentación de la *20th Century Fox*, su casa productora. FOX va sobre KIDS, ambas con el mismo puntaje. El conjunto va sobre un envolvente rectangular negro que no cubre por completo el texto.

ID

Tienen varias versiones de un mismo formato: el logotipo se funde con otros elementos en 3D, como unas bocinas y una grabadora o alas de murciélago y otros elementos tenebrosos, según sea el contenido de los programas. El logotipo con estos elementos permanece moviéndose dinámicamente en la pantalla abarcando la mayor parte de ésta. Tiene una duración aproximada de 7 segundos (4. 25).

Cartelera

Tanto la que corresponde al siguiente programa como a los siguientes tres tienen el mismo formato (4.25 y 4. 26): una pantalla con elementos futuristas en 3D con una imagen del (os) programa(s) en cuestión y una voz en off que apoya los nombres y alguna característica del programa. El único texto que hay es "a continuación".

En las carteleras regulares se presentan imágenes de los programas con comentarios en *off* y se remata con una pantalla a modo de marcador en 3D que contiene una imagen fija del programa, la hora en la que está programado el mismo y el logotipo del canal, todo apoyado por voz.



Fig. 4. 24. La animación 3D es fundamental en la imagen de *Fox Kids*. Todos los elementos gráficos del canal como factor principal personajes o tipografía realizados mediante esta técnica.



Fig. 4. 25. Otra muestra del remate con el logotipo en un ID. El logotipo es ligeramente modificado mediante texturas o elementos adicionales dependiendo del tema del gráfico.



Fig. 4. 26. Cartelera triple que presenta de forma ordenada gráficos de los siguientes 3 programas.



Fig. 4. 27. Cartelera individual presentando una imagen del siguiente programa junto al logotipo.



Fig. 4. 28. Marca de agua en *Shaman King*.



Fig. 4. 29. Uno de los gráficos alternativos del canal rea-lizados para un evento específico organizado por Fox.

Marca de agua

Consta del logotipo del canal a un aproximado de 1/50 del tamaño de la pantalla a 100% de opacidad colocado en la esquina inferior izquierda (4. 28).

Varios

En todo se maneja como técnica principal la animación en 3D con gran dinamismo pero sin ninguna limitante específica.

Entrada a y salida de comerciales

No se manejan.

Hasta aquí los canales especializados en caricaturas y programas infantiles, productores o retransmisores de los mismos.

Ahora analizo dos barras infantiles en canales que no son exclusivamente para el público infantil: *Once niños* y *canal Cinco*.

ONCE NIÑOS

Una imagen limpia que se basa en plastas de color y formas básicas. Los contenidos de la barra son principalmente de temáticas con tintes pedagógicos y aventuras infantiles.

Parte importante de la imagen del canal es el integrar al niño, ya sea mediante sonido, imagen o ambas, a la misma.

Logotipo

Una abstracción estilizada a modo de señalización de la cabeza de un niño en azul con ojos y boca blancos sobre un envolvente circular verde de aproximadamente el doble de área que la cabeza. A esto se le añade el texto once niños en sans serif redondeada.

Gráficos

Los gráficos siguen los parámetros establecidos por el estilo del logotipo. Formas primarias con colores saturados (verde, azul y blanco, principalmente). Con la mayor frescura y dinamismo que se puedan obtener. Se integran imágenes y/o sonidos de niños jugando y se maneja tipografía sans serif redondeada y/o de distribución ligeramente irregular.

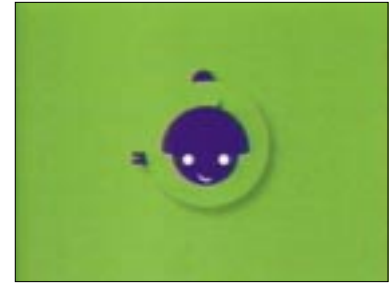


Fig. 4. 30 y 4. 31. Imágenes de IDs de *once niños*, uno involucrando sólo animación del logotipo (arriba) y el otro con video de niños jugando (abajo).

CANAL CINCO

Tiene en su programación una muy variada fama de contenidos, que van desde *Plaza Sésamo* hasta *Dragon Ball Z* u *Otro Rollo*. Su imagen es más enfocada a jóvenes que a niños, ya que es un poco más *agresiva* que el común de los canales especializados. Se manejan plastas de color de formas no muy estructuradas y varios efectos digitales sobre ellas, así como colores contrastantes (rojo, blanco, negro, azul, etc.). El elemento principal de la imagen son insectos animados en 3D que se combinan con elementos mecánicos o electrónicos (un mosquito con pico de taladro o un escorpión que en lugar de aguijón tiene un enchufe, por ejemplo).

Logotipo

Un 5 en sans serif condensada itálica con un pequeño asterisco delante, ambos en blanco con una envolvente circular negra con una circunferencia blanca antes de llegar al borde del área del círculo.



Fig. 4. 32 y 4. 33. Los gráficos del canal cinco siguen todos los mismos parámetros: insectos con partes mecánicas en composiciones saturadas de composición irregular.

ANÁLISIS GENERAL

Como un sondeo general de todos los canales y barras analizadas llego a ciertos parámetros generales.

Ya sea 2 o 3D, se manejan plastas de colores saturados y en constante movimiento. Siempre hay elementos dinámicos, los elementos fijos generalmente son los fondos y los gráficos informativos.

En cuanto a gráficos específicos, los parámetros están bien establecidos tomando en cuenta la función y sus elementos como: tiempos y puntajes de la tipografía para una adecuada legibilidad; tiempos para una percepción óptima de los logotipos y los gráficos; la posición y proporciones adecuadas para que los gráficos no estorben a la programación.

La voz es un elemento importante para reforzar la información, dar carácter a la imagen y ayudar a aquella parte del auditorio que aún no lea de forma regular.

En el siguiente capítulo se hace una descripción mucho más específica de estos parámetros, debido a que serán tomados en cuenta como parte esencial en la definición de parámetros para la solución gráfica del proyecto.

Todas las imagenes presentadas en este capítulo son propiedad de sus productoras: *Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Fox Kids, Canal Once y Canal Cinco.* ■