

**Análisis Visual de la serie El Profesor Súper O como registro semiótico de la cultura  
colombiana**

**Eidryn Nicoll Caicedo Velazco**

**Universidad Pontificia Bolivariana**

**Escuela de Arquitectura y Diseño**

**Facultad de Diseño Gráfico**

**2022**

**Análisis visual de la serie El Profesor Súper O como registro semiótico de la cultura  
colombiana**

**Eidryn Nicoll Caicedo Velazco**

**Universidad Pontificia Bolivariana**

**Escuela de Arquitectura y Diseño**

**Facultad de Diseño Gráfico**

**2022**

**Análisis Visual de la serie El Profesor Súper O como registro semiótico de la cultura  
colombiana**

**Eidryn Nicoll Caicedo Velazco**

**Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico**

**Asesor**

**PhD. Hernando Blandón Gómez**

**Universidad Pontificia Bolivariana**

**Escuela de Arquitectura y Diseño**

**Facultad de Diseño Gráfico**

**2022**

Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquier otra universidad. Art 92, párrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.

Firma del Autor.

**Firma**

**Nombre**

**Presidente del Jurado**

---

**Firma**

**Nombre**

**Presidente del Jurado**

---

**Firma**

**Nombre**

**Presidente del Jurado**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

## **Agradecimientos**

A aquellos que aún me tienen paciencia,  
a aquellos que aún están creciendo  
a aquellos que aún se deslumbran por el mundo

## Contenido

Agradecimientos .....	6
Contenido .....	7
Lista De Figuras .....	9
Glosario .....	10
Resumen.....	12
Introducción .....	13
Estado Del Arte.....	14
Objetivos.....	19
OBJETIVO GENERAL.....	19
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	19
Metodología .....	21
Marco Teórico.....	22
Análisis Visual .....	26
PERSONAJES.....	27
<i>El Ego</i> .....	27
<i>El Alma</i> .....	28
<i>El Yo</i> .....	29
TEMPORADAS.....	32
FORMATO EPISODIO.....	33
CONTEXTO.....	36

<i>Elementos Semióticos Externos A La Trama</i> .....	36
<i>Elementos Semióticos Dentro De La Trama</i> .....	37
Recordando Y Recreando .....	61
Un Nuevo Método.....	66
¿QUÉ? .....	66
¿QUIÉN? .....	67
¿CÓMO? .....	68
¿POR QUÉ? .....	69
¿COMO EJERCE EL DISEÑO GRÁFICO? .....	69
Conclusiones .....	76
Referencias.....	78
Bibliografía .....	<b>80</b>

## Lista De Figuras

**Figura 1** [Introducción de la serie educativa Verde Manzana de 1997]. (2010, 16 mayo). Verde manzana.mov. <https://youtu.be/vc7Xbg3vdbs>

**Figura 2** *Profesor Súper O.* (s. f.). [Ilustración]. Profesor Súper O oficial. [https://yt3.ggpht.com/ytc/AKedOLTY82yZQqQdINOzUWfuLxnDvmBsvhZ0-\\_JTK-BL=s900-c-k-c0x00ffffff-no-rj](https://yt3.ggpht.com/ytc/AKedOLTY82yZQqQdINOzUWfuLxnDvmBsvhZ0-_JTK-BL=s900-c-k-c0x00ffffff-no-rj)

**Figura 3** *Cevichica.* (s. f.). [Ilustración]. Mi señal Colombia. <https://s3.amazonaws.com/rtvc-assets-misenal.tv/ms-public/2020-08/Personaje3.png?VersionId=null>

**Figura 4** *Hamilson.* (s. f.). [Ilustración]. Mi señal Colombia. <https://s3.amazonaws.com/rtvc-assets-misenal.tv/ms-public/2020-08/Personaje.png?VersionId=null>

**Figura 5** Línea de tiempo- Secuencia general de episodio

**Figura 6** Línea de tiempo- Secuencia general Profesor Súper O: Histórico

**Figura 7** Línea de tiempo- Secuencia general Profesor Súper O: Recargado

**Figura 8** *El mariscón* (s. f.). [Ilustración]. RTVC Play. <https://www.rtvplay.co/series-documentales/profesor-super-o-en-la-era-de-la-tecnologia/mas-flowy-menos-desaguisados>

**Figura 9** *Transmisor.* (s. f.). [Ilustración]. Canal Super O oficial. <https://www.youtube.com/watch?v=fVIHReRyuo8&list=PL187CC4D47B624AB0>

**Figura 10** Transportes Profesor Súper O

**Figura 11** Tabla de descripción narrativa

**Figura 12** Tabla de descripción conceptual

## Glosario

1. **Litografía:** Procedimiento de impresión donde se traza una imagen en una plancha metálica o piedra en la que se aplicaba una tinta a base de aceite para producir una página impresa.
2. **Cronofotografía:** Antigua técnica de fotografía en donde se capturaba e imprimía el movimiento en varios fotogramas, posteriormente estas impresiones se organizaban como animaciones en celuloide.
3. **Stopmotion:** Técnica de animación donde se utilizan fotos fijas de objetos y se colocan juntas a gran velocidad para brindar sensación de movimiento.
4. **Serie episódica:** Tipo de serie en donde la trama se presenta de tipo episodio a episodio, esto quiere decir que carece de continuidad y por lo tanto situaciones que se encontraron afectando cierto episodio, no influyen en la trama presentada en episodios futuros.
5. **Cuadro a cuadro:** Técnica de animación donde se realiza imagen por imagen para crear la ilusión de movimiento.
6. **Artes plásticas y visuales:** formas de expresión que usan diversos medios, tecnologías y materiales, potencian la experimentación con formas, colores o sonidos para narrar ideas, emociones o experiencias. Algunos ejemplos son el videoarte, la pintura, la escultura, el grabado, las instalaciones, la cerámica o la fotografía.
7. **Artesanías:** bienes y artículos elaborados de manera individual mediante el uso de herramientas o máquinas relativamente simples, muy relacionadas con el contexto, la comunidad y los procesos históricos en el que se desarrollan. Algunas prácticas asociadas son la alfarería, ebanistería, cestería, macramé, marroquinería, orfebrería y tapicería.

8. **Audiovisuales:** medios y lenguajes que integran imágenes y/o sonidos para generar experiencias y percepciones en la audiencia que pueden ser simultáneamente auditivas y visuales. Bajo esta categoría están el cine, la televisión, el video, la radio y los videojuegos.
9. **Bienes y servicios culturales:** producciones culturales diferentes, ya que mientras los primeros son duraderos (permanecen en el tiempo) y posibilitan su adquisición como propiedad por quien los consume, los segundos sólo pueden apropiarse en su momento de ejecución (no permanecen en el tiempo) y, en consecuencia, no pueden ser propiedad de quien los consume. Entre los bienes se encuentran, por ejemplo, los libros, los periódicos, la radio y la música grabada. Como servicios culturales están el teatro (entendido como puesta en escena en vivo), la asistencia a cine o un taller de artes plásticas.

## Resumen

Colombia fue uno de los primeros países de Latinoamérica en incursionar en animación para televisión, en la creación de series que marcaron las épocas o personajes memorables tales como las continuas series del *Profesor Súper O*, serie que aún hoy en día sigue haciendo mella en la mente del colectivo, en donde se planteaban preguntas de trascendencia para el contexto actual como lo pueden ser los errores gramáticos y semánticos o el reconocimiento de los sucesos históricos significativos de nuestro país; nos lleva a preguntarnos el origen de estas herramientas y el cómo esta producción educativa que en su momento no pareció trascendental, marcaron a nuestra sociedad actual.

La incidencia actual de esta producción genera varias preguntas a las que este proyecto intentará dar respuesta, ¿Cuáles son los orígenes de la animación educativa colombiana?, ¿Quiénes son los principales exponentes o creativos en la animación educativa?, ¿Para quienes se produce este tipo de contenido?, estos productos ¿Qué tipo de influencia genera en el contexto?. Finalmente, teniendo todas estas dudas en mente, generamos esta incógnita: ¿Cómo la animación el Profesor Súper O de carácter educativa infantil producida a inicios del siglo XXI en Colombia repercute en nuestro contexto actual?, y ¿Cómo desde la vista del diseño gráfico podemos generar una metodología de creación artística para la elaboración de series animadas?

**PALABRAS CLAVE:** Animación; Cultura; Diseño gráfico; Educación; Semiótica

## **Introducción**

Esta monografía surge con el interés de profundizar en la noción de cultura e identidad desde el análisis visual y semiótico a la serie animada El Profesor Súper O, en el contexto social y cultural colombiano. El diseño gráfico como disciplina proyectual y medio de evaluación evidencia tanto los conceptos de creación como las respuestas audiovisuales que revela la serie animada en cada capítulo. El análisis visual y semiótico a este tipo de producciones animadas y de carácter pedagógico, busca configurar una noción de identidad no solo desde la creación de personajes, conceptualización del espacio o contexto, sino desde el uso de signos y símbolos que determinan prácticas sociales identitarias en un contexto.

El diseño gráfico tiene la capacidad de mutar y adaptarse a la problemática que se le presente y con ello brindar soluciones no solo al alcance de cliente o consumidor, sino al alcance del contexto presente e incluso el posible futuro. Es una disciplina de apoyo e innovación para solucionar o dar posibles respuestas a las problemáticas, utilizarlo como una herramienta en el proceso de creación de una obra audiovisual animada, y más cuando la necesidad de responder es a un problema de índole educativo que requiere la solución de problemas de lenguaje especializado para comunicarse con personas de distintas edades, utilizando el tipo de contenido que se necesita y la estética requerida para capturar la atención de este mismo. Por estas razones, tanto técnicas como estéticas y de contenidos se vuelve indispensable considerar al diseño gráfico como no solo una herramienta técnica sino como una base fundamental para el desarrollo de este tipo de productos.

## Estado Del Arte

Las prácticas culturales asociadas al consumo de bienes y servicios ofertados por el sector cultural, así como al uso del tiempo libre se plantean como nuevas dimensiones en la estructuración de la vida, tanto de los individuos como de los distintos grupos sociales. Por esta razón, hablar sobre animación en Colombia es hablar sobre una historia llena de experimentaciones, creaciones únicas y memorias remarcables dentro del colectivo social. En Colombia, personajes como Fernando Laverde, Nelson Ramírez y Hernán Zajec, se atrevieron a dar los pasos decisivos al mundo de la animación y abrimos las puertas a esta herramienta de expresiones y movimientos.

El origen de la animación como se conoce hoy en día se remonta siglos atrás cuando con la invención de cámaras de luz nos dimos cuenta que al pasar varias imágenes de una manera rápida podíamos crear movimiento, inventos que en el pasado se consideraron maravillas tales como la “linterna mágica” de Athansius Kircher, que con ayuda de litografías<sup>1</sup> y una pequeña luz lograba proyectar imágenes estáticas en la oscuridad y contar una historia; o la cronofotografía<sup>2</sup> de Eadward Muybridge quién logro convertir un experimento para saber si un caballo volaba en medio de su carrera, logro descifrar lo que sería la primera base para la animación, la importancia de los fotogramas.

Mientras que en el mundo se iban desarrollando y mejorando estas herramientas y surgieron los primeros cortos animados e incluso largometrajes de alta importancia en la historia del cine y del mundo, en Colombia la llegada de esta herramienta se dio casi un siglo después, cuando ya estudios que perduran hoy en día tales como *Disney*, *Warner Bros* o *TOEI Animation* se habían consolidado, y las primeras gotas de historia ya estaban formadas.

Cuando nos preguntamos qué ocurrió en el momento en que la animación, se convirtió en no solo un medio de entretenimiento sino en una herramienta pedagógica empiezan a generarse

incógnitas del como y cuando se empezó a desarrollar lo que conocemos actualmente como animación educativa, ¿Cómo comenzó a transformar la sociedad que habitamos?.

En Colombia la mayor parte de los productos audiovisuales animados generados se han dado en tres formas distintas:

- Animación para publicidad.
- Animación de autor.
- Animación pedagógica.

Siendo la primera la más consumida y la última la menos demandada

Cuando hablamos de animación de carácter educativo nos encontramos con un tipo de producción específico, ya que la generación de este tipo de contenido se ve ligada a un formato de televisión, conteniendo siempre en ella temáticas de enseñanza enfocados mayormente a un público infantil, es un nicho de temáticas diversas y al mismo tiempo sesgada a una función “educar”, es así como podemos encontrarnos en este tipo de contenidos desde series cuya función principal es enseñar los colores, letras y números, o encontrarnos con alguno que te adentre a la historia del mundo o el funcionamiento del cosmos.

En el año 2017, de la mano de Camilo Cogua Rodríguez y otros once autores, se realizó una recapitulación sobre los *estudios de la animación en Colombia* (Rodríguez et al., 2017) en donde se remarcaron los procesos utilizados, las herramientas comunes, los maestros famosos de la animación del mundo que inspiraron a maestros de la animación en Colombia e incluso se hizo un recuento de muchas de las obras de autor mas reconocidas del país en el mismo ámbito, pero aún habiendo hecho toda esa recapitulación la animación de tipo pedagógica se dejo de lado, o la información dentro de este nicho no era la suficiente.

Entre los pioneros de la animación educativa colombiana podemos encontrar pantallas de introducción o comunmente conocidas como *intros* de corta duración creados por el estudio *Plastilina Creativa*, en donde si bien las animaciones creadas no eran en su totalidad para una serie animada, el producto animado realizado en técnica de stopmotion<sup>3</sup> se



*Figura 1 Verde Manzana- Representación de animación tipo stopmotion realizada para una serie colombiana de índole educativo*

utilizaba como ayuda audiovisual a series de índole educativa, es allí donde podemos recordar series como: *La brújula mágica* (1997), *Verde Manzana* (1997) Fig. 1, o *Jack el Despertador*; series que incitaban a los niños del país a preguntarse por el mundo a su alrededor y a interesarse por su propio país; puede ser que desde ese momento se impulso a la idea de que una serie animada que se enfocara en el público infantil quizás podría llegar a generar aún mas el interés a la niñez del país, es así como diez años más tarde podemos ver el desarrollo de varias series que marcaron la infancia de la generación colombiana actual.

En la primera década del siglo XXI se genera la creación de una serie animada en donde Antonio Guerra y Martín de Francisco vieron la oportunidad de crear un producto televisivo colombiano novedoso; *El Profesor Súper O* transmitida desde el año 2006, una serie en donde un superhéroe llamado Súper O en compañía de sus colegas Cevichica y Hamilson, corrigen a las persona que tienen errores gramaticales, fonéticos y semánticos en el idioma español, esta serie logro tanto éxito local que incluso años después desarrolló otras ramas seriales tales como la historia, la ecología y vida marina, e incluso llego a desarrollarse en la educación del funcionamiento gubernamental, económico y cultural del país.

Dentro de la búsqueda realizada en bases de datos y repositorios académicos se pudo establecer que no existen trabajos relacionados con un análisis semiótico de la serie, sin embargo, se hallaron estas tres tesis de grado, que cuentan con una relación al trabajo académico:

*Análisis pedagógico de las teleclases de 1970 y la serie el Profesor Súper O, desde las políticas de televisión educativa;* en donde se analiza la educación en Colombia desde la televisión.

Torres, Y. P. (2017). Análisis pedagógico de las teleclases de 1970 y la serie el Profesor Súper O, desde las políticas de televisión educativa. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/1076>.

*Televisión y educación: protocolo para realizar un programa educativo teniendo como eje El Profesor Súper O.* La similitud se encuentra en la búsqueda de la creación de una serie animada teniendo como base al Profesor Súper O, aunque este trabajo académico ahonda en la parte educativa de la televisión.

González, L. D. & Morantes, D. A. (2017). Televisión y educación: protocolo para realizar un programa educativo teniendo como eje El Profesor Súper O”. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16999>.

*El Profesor Súper “O” y la pedagogía del castellano Muchos colombianos, pocos bien hablados.* En esta investigación se analizan algunos símbolos dentro del Profesor Súper O pero todo tiene un enfoque o punto de vista racial, y solo desde una de las temporadas del Profesor.

Súper O. Zapata, C. Z. (2015). *El Profesor Súper “O” y la pedagogía del castellano Muchos colombianos, pocos bien hablados.* Envión Editores. <http://www.ramwan.net/restrepo/cea/cuaderno1-list.pdf>

Mas allá de estos tres proyectos no se halló ninguna referencia o similitud dentro de la temática que se esta manejando, en algún proyecto académico o publicación. En esta investigación,

aunque reconoce la complejidad e indeterminabilidad de lo cultural en términos conceptuales y como categoría de estudio, responde a la inquietud de medir qué acciones desarrolla desde la perspectiva cultural la serie animada El profesor super O, como un primer acercamiento al concepto de identidad, a partir de los símbolos utilizados como representación de la cultura colombiana.

## Objetivos

### Objetivo General

Develar el universo simbólico en la serie animada El Profesor Súper O, como dispositivo de creación gráfica y representación de la identidad y la cultura colombiana.

### Objetivos Específicos

- Analizar los procesos creativos de planeación, creación, diseño y producción ligados al desarrollo del Profesor Súper O.
- Identificar los signos y símbolos en la serie animada.
- Evidenciar el universo simbólico en la animación pedagógica el Profesor Súper O, como representación de la cultura colombiana.

En Colombia el desarrollo de series animadas no ha sido un producto de mayor consumo o demanda aparentemente, la búsqueda de un formato audiovisual que no solo responda a la venta de un producto o servicio se considera en algo que a la final no responde a las necesidades comerciales del momento.

En la industria audiovisual animada colombiana podemos admirar productos de una gran calidad visual y de desarrollo, cuyo objetivo funcional y comunicativo es acercarnos a la compra de ciertos productos o simplemente adentrarnos en la propaganda habitual, es por esto que es excepcional cuando llega un tipo de serie que presenta contenidos sin esperar una retribución comercial directa, y que además genere un sentido de pertenencia e identificación.

El Profesor Súper O, es una serie animada de tipo pedagógica dirigida a todo tipo de público, con alta influencia dentro del contexto colombiano del siglo XXI, ya que esta no solo marcó un cambio en el paradigma de lo que se podía hacer o no dentro del producto animado colombiano, sino que además concibió un programa que podía ser visto por toda clase de público,

logrando estándares de apreciación muy positivas en la sociedad colombiana, y comenzar a ser referente obligada por marcar hitos en la creación y conceptualización de series pedagógicas animadas, que actualmente se utilizan dentro de la ideación y desarrollo de las mismas.

## **Metodología**

Este proyecto de carácter exploratorio-descriptivo utilizará un enfoque cualitativo, para analizar la serie animada con la finalidad de hallar los atributos gráficos, narrativos y semióticos, que permitan corroborar en la estructura comunicativa de algunos capítulos y las representaciones arquetípicas y simbólicas que refuerzan el sentido identitario del país, a partir del análisis de:

- Personajes
- Trama
- Contextos
- Elementos semióticos relevantes

Esta investigación hará uso de herramientas para el análisis del discurso visual, como la ekfrasis, es decir, la descripción literaria de las imágenes para su interpretación contextual, la revisión de documentos y el registro de algunas entrevistas realizadas a creadores de la serie para profundizar y precisar los objetivos de esta investigación. Unido a la descripción literaria de las imágenes, se detallarán aquellos datos semióticos significantes dentro del contexto narrativo de la obra, sus influencias determinadas por el contexto social y cultural en el que se realizó, y el significado identitario que estas ejercen dentro de la misma producción.

Con el resultado de este análisis visual, se recopilarán los datos pertinentes que permitan proponer y desarrollar una metodología para la ideación y desarrollo de una obra audiovisual animada.

## Marco Teórico

La palabra “análisis” según la definición de la RAE quiere decir que es una distinción y separación de las partes para conocer su composición; cuando hablamos de un análisis visual hablamos de una evaluación en donde se revisan distintos puntos que son importantes para componer una obra, en *Análisis de una obra de arte*, Aboutespañol (019), nos dan una serie de ítems esenciales para la evaluación de una obra de arte, en estos se ordenan datos esenciales a obtener en un análisis que implican nombres, fechas, características relevantes, entre otros, generalmente el análisis visual se determina desde el punto de que se ve en la obra analizada, su temática, la descripción de sus formas y elementos, su contexto, la diferenciación con otras obras y el porque de su realización.

Podemos encontrar que el ejercicio del análisis visual proviene de la evaluación que se hacía a las obras de arte es por eso que podemos encontrar fácilmente autores que se dirigen al análisis específico de las misma como *Notman Bryson* con su obra *Volver a Mirar: Cuatro ensayos sobre la pintura de naturalezas muertas* (2005), donde analizaba las pinturas de bodegones, pero cuando hablamos de obras animadas también nos encontramos hablando de una categoría del arte.

Es por esto que con ayuda del análisis visual nos permitimos explorar detalladamente todo el contenido para poder brindar una mejor interpretación al mismo e incluso poderle clasificar dentro de nuestro contexto actual como proponen Hidalgo-Rodríguez & Pertíñez-López (2005), en su obra *La calidad de los dibujos animados en la televisión*.

Al observar una serie animada y recurriendo al análisis visual podemos darnos cuenta que, como sucede con las obras de arte, las obras audiovisuales animadas también son ricas en símbolos y signos que las convierten en parte de un contexto plagadas de estos, y para poder analizar estos se requiere la rama de la semiótica; Peirce padre de la semiótica contemporánea, brinda una teoría

donde el significado y la representación tiene una relación directa, ya que para Pierce todo lo que existe es un signo porque tiene la capacidad de ser representado (Nicole Everaert-Desmedt, 2004).

La semiótica es la ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre sus individuos, esta revisa desde los sistemas de signos mas sencillos hasta lenguajes mas complejos, pero no todos los signos son del tipo lingüísticos así que Ferdinand Saussure, padre de la semiología, planteó dentro de su teoría que los signos lingüísticos también son signos sociales, esto quiere decir que son signos activos por el contexto social en el que se insertan. En el contexto actual, para la creación de una obra audiovisual se parte de la idea de que el lenguaje constituye un sistema y que este a su vez debe responder con distintas categorías en donde el signo contiene un significado bien sea connotativo o denotativo, es decir que un signo presenta un significado literal y/o metafórico (Insigne visual, 2013, p4).

Considerar a los signos no solo como un lenguaje sino una formulación sémica con sentido gracias al contexto, obliga a revisar entonces qué es lo que determina que esos signos sean importantes en la cultura en la que actúa, en el contexto y cómo se convierte en un sistema semiótico rico en lenguajes, símbolos y signos que conforman las palabras, música, imágenes, normas, conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que le conforman como un lenguaje interconectado que adquiere un sentido cuando se encuentra el uno junto al otro (A. Pickel, 2018). No es lo mismo hablar de la semiótica presente dentro del contexto cultural colombiano que referimos a la semiótica de un contexto cultural asiático, los significantes lingüísticos, sémicos y simbólicos adquiridos son completamente diferentes ya que estos se rigen en una construcción que ha resultado de diversas transformaciones desarrolladas dentro de dicha cultura.

En *El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales* (2013) Raúl Barrera menciona como Tylor en 1871 planteó a la cultura como todo aquel conocimiento, tradición,

costumbre y hábito inherente a una persona dentro de una sociedad, viendo que entre lo que es la definición de semiótica y la definición de cultura se puede establecer un relación directa, lo que permite que la búsqueda de los signos y símbolos inherentes a esta se vean reflejados y plasmados de una manera interconectada.

Trabajaremos la noción de cultura desde estos dos puntos de vista semióticos:

- En *La semiótica de la cultura y el concepto de texto*, escrito realizado por Iuri M. Lotman (1993) se aborda a la semiótica y la cultura desde una perspectiva de multi-estructuralidad, esto se debe a que dentro del lenguaje según Lotman, se puede dar una recodificación, un cambio de puntos de vista, y la combinación de las distintas voces que dan como resultado una semiosis, estos puntos generan una homogeneidad semiótica, que se ve expresada dentro de una cultura, ya que esta se forma por los distintos códigos.

Esta línea semiótica empezó a plantear una nueva manera de ver a la cultura, no solo como una formación histórica sino como el planteamiento de la creación de códigos contextuales que con el tiempo terminan adhiriéndose a la cultura dominante.

- Umberto Eco en *Cultura y semiótica* (2009), plantea que la semiótica estudia la cultura como un proceso de comunicación, y que este proceso afirma la sincronía o la relación que existe entre el código y el mensaje, esta relación permite creer que toda cultura es un fenómeno de comunicación y que a su vez los aspectos de la cultura se ven contenidos dentro de la misma comunicación.

Con esto nos permitimos encontrar que los mensajes que creamos dentro de nuestro contexto, nuestras maneras de hablar, la manera en que nos relacionamos con el mundo, y la forma en que interactuamos los unos con los otros, nos permiten generar distintos

mensajes que con el paso del tiempo los terminaremos adecuando a nuestra manera de comunicación, y al lograr generar un lenguaje o un tipo de comunicación entonces somos capaces de crear contenidos que expresen los mensajes que necesitamos contar, generando con este círculo de códigos signos y mensajes un lenguaje que nos diferencia del resto del mundo, y genera una identidad única.

Los conceptos enunciados de estos dos pensadores como punto de partida nos permiten generar las bases para poder realizar un análisis visual de la serie el Profesor Súper O, y con ello nos permite adentrarnos en la exploración del reflejo de la cultura colombiana y el sentido de su sistema semiótico dentro de la misma obra.

## Análisis Visual

Charles Ócoro sufre un accidente que le cambia la vida, su abuelo Secundino Educador originario del lejano y evolucionado planeta Mojarra con plátano al morir le transmite toda su energía y mucho más, convirtiendo a Ócoro en un ser con poderes sobrenaturales y con una misión: ¡Deberás combatir la ignorancia idiomática y cambiar el curso de la historia para bien!, en adelante tendrás una identidad secreta, serás, Súper O, ¡El Profesor Súper O! (Canal Profesor Súper O oficial, 2014, 3m27s)

Con este icónico inicio se marca el comienzo de la trama del Profesor Súper O, una serie en emisión animada de tipo episódica<sup>4</sup>, realizada en una técnica de animación 2D cuadro a cuadro<sup>5</sup>, en donde el personaje principal Charles Arturo Ócoro Cueno se convierte en un superhéroe encargado de combatir la ignorancia del mundo corrigiendo errores del idioma, históricos, ecológicos, entre otros, la duración de cada episodio oscila entre los 4 a 10 minutos y desde el año 2006 hasta el año 2022 cuenta con 9 temporadas y mas de 250 episodios.

El Profesor Súper O es un icono de la televisión animada colombiana, es una serie animada para disfrutar con todo público, según *TV Parental Guidelines*, el sistema de clasificación por edades propuesto por la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones de Estados Unidos), entra dentro de TV-G-Público general. Esta clasificación indica que no es un programa que sea diseñado para un público infantil, sin embargo, puede ser visto sin supervisión adulta, ya que no contiene ningún tipo de lenguaje o acción violenta, ni contenido sexual, otras series animadas que también contiene este tipo de clasificación son *Los Simpson*, *Bob Esponja*, *Los padrinos mágicos*, entre otros.

## Personajes

La serie nos presenta tres personajes principales, quienes van a ser los protagonistas de todos los episodios: El Profesor Súper O, la Cevichica, y Hamilson; cada uno de ellos representa arquetipos categóricos utilizados con frecuencia dentro de las narrativas visuales o series.

Carl Gustav Jung fue un reconocido psicólogo quién con base en algunos arquetipos de la mitología, desarrolló una teoría sobre la psicología humana. Estos arquetipos dentro de la creación de personajes han sido evaluados por distintos escritores y cineastas ya que estos sentaron las bases para la creación de personajes creíbles. Carl Jung divide sus arquetipos en tres agrupaciones: El ego, el alma y el yo, y estos a su vez se dividen en doce arquetipos:

### 1. El ego

Dentro de los arquetipos del ego se encuentran aquellos rasgos de personalidad que hacen parte de las habilidades de la vida social, esta categoría se define por el estado del personaje antes de iniciar su travesía o “Camino del Héroe” (Campbell, 1993) en esta categoría entran:

- **El inocente:** Personaje ingenuo y vulnerable quien tiene tendencia a ser feliz, es un personaje que teme al castigo por sus acciones incorrectas, estos personajes se caracterizan por su optimismo, un claro ejemplo de este es FlapJack de *Las maravillosas desventuras de FlapJack*.
- **El huérfano** Personaje que se esconde y evita las situaciones que puedan suponer un riesgo, aunque son fácilmente manipulables, es un personaje realista, empático y con sentido común, un ejemplo de este arquetipo es Quasimodo del Jorobado de Notre Dame.
- **El guerrero** Es el héroe, es un personaje valiente y arriesgado, quien teme a la debilidad, puede llegar a ser arrogante y su exceso de confianza le puede jugar en contra, un ejemplo de este es Finn el humano de *Hora de aventura*

- **El bienhechor** Es el arquetipo de la madre, busca proteger y cuidar a los demás, su miedo es la ingratitud, se caracterizan por hacer sacrificios constantemente y carecen de ambiciones, un claro ejemplo de este es Polar de los *Escandalosos*.

## 2. El alma

Es en donde muere el arquetipo anterior para tomar uno nuevo que lo lleve a la meta de su viaje, es aquí en donde en el camino del héroe se inicia la aventura:

- **El explorador** Evita una vida conformista y se encuentra en búsqueda de algo mejor, es un personaje ambicioso e independiente, siempre se encuentra buscando una aventura, un ejemplo de este es Luffy de *One Piece*.
- **El amante** Su meta es encontrar a su alma gemela, se caracteriza por ser apasionado y comprometido y toma decisiones basadas en sus sentimientos, aunque por complacer a los otros puede llegar a perder su identidad, un ejemplo de este arquetipo es Johnny Bravo de *Johnny Bravo*.
- **El destructor** Busca la venganza y la destrucción de aquello que no funciona, es un personaje extravagante, pero por su misma pasión puede llegar a destruir todo lo que se encuentre en su camino, un ejemplo de este es Tobe de *Pucca*.
- **El creador** Es un personaje obsesionado con su legado, puede llegar a ser demasiado perfeccionista y estar constantemente insatisfecho, pero por esto la creatividad es una de sus mayores virtudes, un claro ejemplo de este es Remy de *Ratatouille*.

### 3. El Yo

En la conclusión del camino del héroe se llega a un arquetipo final estos son:

- **El gobernante** Tiene el poder sobre las demás personas, se caracteriza por su liderazgo y gusta de dar ordenes y colocar reglas, dentro de las partes negativas de este arquetipo se encuentra el autoritarismo y la falta de empatía, un ejemplo de este arquetipo es Peter Pan de *Peter Pan*.
- **El mago** Un personaje que se transforma constantemente y aprovecha las oportunidades del universo para hacer realidad sus sueños, esto hace que puedan llegar a ser personajes manipuladores en su búsqueda de soluciones por el bien mayor, un ejemplo de este arquetipo es Úrsula de la *Sirenita*.
- **El sabio** Busca la honestidad y la comprensión del mundo, es un arquetipo curioso y analítico, tanto que piensan demasiado, pero toman pocas acciones, este es generalmente una figura del tipo mentora, un claro ejemplo de este es el Tío Iroh de *Avatar: La leyenda de Aang*.
- **El bufón** Es el personaje que vive la vida al máximo, busca la alegría y el juego como su principal objetivo, por lo tanto, su mayor miedo es el aburrimiento, dentro de su lado negativo es que puede llegar a ser superficial, desagradable y perezoso, un ejemplo de este es El Genio de la lámpara de *Aladdín*.

Retomando la teoría sobre la creación de personajes dentro de los arquetipos de Jung en lo anteriormente descrito y aplicándolo a los personajes principales del Profesor Súper O, podemos empezar a categorizar a nuestros personajes. Tomando diversas características en cuenta dentro de la misma serie determinamos algunos arquetipos principales que no presentan mayor variación en sus valores, ni en las acciones que realizan en los episodios de la serie.

- **Súper O** Conocido comúnmente como Charles Ocoró, tiene 62 años y es dueño de la cevichería "El Mariscón", su tesoro máspreciado es el Diccionario de la RAE, y cuando no está atendiendo su cadena de restaurantes se encuentra combatiendo la ignorancia del mundo con frases típicas como "Con prontitud" y "A luchar por la justicia". Su vestimenta es la de un un superhéroe, usa una camiseta azul



Figura 2 Profesor Súper O

con su logotipo de superhéroe, un antifaz de color negro y una capa roja, con este traje se dedica a corregir errores idiomáticos, históricos y cotidianos. A este personaje se le puede ubicar dentro de los arquetipos de: **El bienhechor, y el Sabio;**



Figura 3 Cevichica

- **Cevichica** Su nombre es Silveria Lucumí, tiene 37 años, es la ayudante del Profesor Súper O, y cocinera del restaurante "El Mariscón". Su vesturario de superhéroe lo conforma un delantal de cocina y un antifaz negro, es una persona un poco temerosa y todo lo ve desde la perspectiva del ayudante que también aprende en el camino. Le gusta el baile, la fiesta y le tiene miedo a las alturas, es madre soltera de Hamilson y se la pasa

actualizada en cuanto a la tecnología y el mundo digital, pero nunca se desvincula de sus raíces culturales. Ella junto junto al Profesor Súper O corrigen errores idiomáticos y cotidianos con la mayor prontitud. Dentro de los arquetipos anteriormente descritos

es **Bienhechor y el Bufón**, aunque su función es de *sidekick* o compañero de aventuras, el Profesor Súper O, la hace buscar el bien dentro de sus aventuras diarias. Cuando no se encuentra transformada en la Cevichica su personalidad se torna alegre, juguetona y torpe

- **Hamilson** Hijo de Cevichica, tiene 8 años y tiene afinidad por la tecnología y el mundo digital, es un pequeño genio, y le gusta el sancocho de pescado. Dentro del grupo de superhéroes se encarga del diseño, construcción y mantenimiento de los transportes usados por el Profesor Súper O, y cuando no se encuentran la Cevichica y el Profesor Súper O. En el restaurante principal, él se encarga del manejo y la representación del negocio, se le ve comúnmente con una camisa verde, y un gorro de aviador, dentro de las aventuras del día a día se desempeña como guía del grupo en la búsqueda de la solución del problema. Es el principal investigador del trío, dentro de los arquetipos de Jung se le puede ubicar en los siguientes: **el Creador y el Sabio**, ya que dentro de sus responsabilidades se encuentra el manejo de la solución su principal línea es la búsqueda del conocimiento y gracias a esa búsqueda del conocimiento puede llegar a incentivar la creación de ideas innovadoras para desenmarañar el problema con el que se encuentren.



Figura 4 Hamilson

El análisis anterior al trío de personajes principales del Profesor Súper O, podemos notar que dentro de sus personalidades, los que se podrían llamar sus compañero de apoyo o *sidekicks*, como la Cevichica y Hamilson, cada uno comparte un rasgo arquetípico con el Personaje Principal de la obra, el Profesor Súper O. La Cevichica y Súper O comparten el arquetipo del bienhechor, haciendo que las interacciones entre

ellos dos, se den principalmente con el propósito de ayudar a las personas que requieran de sus servicios dentro de la trama, y Hamilson y Súper O comparten el arquetipo del Sabio, logrando que las interacciones de ellos sean en búsqueda de un análisis o solución que se requiera en el momento, creando así una buena dinámica de grupo con el protagonista.

Los personajes secundarios que se presentan dentro de la trama principal podemos remarcar la variabilidad de arquetipos dentro de los episodios. La serie presenta personajes que cometen errores como el niño que necesita corregir problemas relacionados con algún dato histórico que no conoce, el cual fácilmente se le asocia con el arquetipo del inocente de Jung, hasta el senador adulto que requiere modificar las palabras de su discurso ya que ha cometido un error idiomático, asociándose igualmente al arquetipo del gobernante.

Esta variación de personajes responde fácilmente a la relación que necesitan con su tipo de audiencia ya que la serie se dirige a un público general tan diverso como el que representan dentro cada uno de sus episodios al público colombiano.

### **Temporadas**

El profesor Súper O, inició en el 2006 y desde ese año hasta la actualidad se ha encargado por medio de sus distintas temporadas de educar a los colombianos en distintas materias, todo con el fin de cómo dice la Cevichica recurrentemente en la serie: ¡Hemos logrado reducir un poquitito los índices de ignorancia profesor! (Canal Profesor Súper O oficial, 2014, 3m27s)

La serie ha enseñado ya con 9 temporadas hasta la fecha actual 2022 y más de 250 episodios de correr en la búsqueda del problema para hallar una solución. Cada episodio se concentra en uno de estos errores en específico solo para poder junto con su “Ignoraciometro” evidenciar que cumplió con su tarea salvadora del conocimiento.

Las temporadas del Profesor Súper O transmitidas hasta el año 2020 son las siguientes:

- El profesor Súper O: Idiomático (2006)
- El profesor Súper O: Histórico (2009)
- El profesor Súper O: Recargado (2012)
- El profesor Súper O: Gobierno en línea (2012)
- El profesor Súper O: Marino (2014)
- El profesor Súper O: Cívico (2015)
- El profesor Súper O: Consumidor SIC (2016)
- El profesor Súper O en SHOCK (2017)

Dentro de todas ellas se relatan distintas aventuras que requieren de las soluciones creativas y las enseñanzas del profesor Súper O y su equipo de héroes.

Por ejemplo, podemos ver en la primera serie que comenzó todo el recorrido del profesor Súper O, *El Profesor Súper O: Idiomático*. El argumento principal gira alrededor del abuelo, quien fue un sabio alienígena que murió en un accidente con unos camarones, le dejó la importante tarea de combatir la ignorancia, y con esta premisa que es repetida al inicio de cada capítulo. El Profesor Súper O, se encuentra generalmente atendiendo su restaurante “El Mariscón”, o realizando sus actividades cotidianas. La serie aplica la llamada al deber por medio de una transmisión o el llamado de algún compañero avisándole del terrible error idiomático que se está cometiendo.

### **Formato episodio**

Los episodios del Profesor Súper O oscilan entre 4 y 10 minutos y dentro de este tiempo se han desarrollado distintos tipos de tramas dependiendo de la temporada. Generalmente la estructura episódica del Profesor Súper O se desarrolla de esta manera:



*Figura 5 Secuencia general de episodios Profesor Súper O: Idiomático*

1. El Profesor Súper O o su equipo se encuentran en alguna actividad cotidiana (comprando, atendiendo el negocio, viendo tv).
2. Un personaje cercano al contexto comete un error idiomático, histórico, ecológico, tecnológico, etc.
3. Se avisa de la situación de emergencia y se utilizan diversos tipos de transportes inspirados en la comida de mar para llegar al lugar.
4. Se corrige el error en donde:
  - a. El personaje aprende la corrección de inmediato.
  - b. El personaje en cuestión repite el error a lo cual desemboca en el Profesor Súper O corrigiendo nuevamente el error un poco frustrado.
5. Se realiza el chequeo del Ignorancímetro verificando que se cumplió con la misión.
6. Se da el cierre del episodio.

Pero también dependiendo del contexto de la trama o argumento de la temporada se pueden presentar variaciones mínimas en la trama.

Ejemplo 1:



Figura 6 Estructura episodios Profesor Súper O: Histórico

En donde la variación principal se detalla en la forma de recepción del problema, ya que Cevichica se convierte en la principal emisora del mismo, y en la secuencia final donde el cierre episódico es parcial ya que se incentivan a los niños a seguir preguntándose por la historia de Colombia

### Ejemplo 2:



Figura 7 Estructura episodio Profesor Súper O: Recargado

La variación más significativa de la trama se da en la resolución de problemas ya que requieren la ayuda de Hamilton y de otros personajes que ya están aplicando estas soluciones, otra diferencia significativa en la narrativa es un corte o interrupción que realiza otro personaje en medio de la solución y que propone una acción peor a la que se intentaba resolver.

Realizar este tipo de variaciones en las temporadas o subseries genera una continua innovación en cada capítulo, debido al formato episódico, logrando que la audiencia disfrute el contenido sin aburrirse, ni ser predecibles.

### **Contexto**

El Profesor Súper O es un superhéroe que creció dentro del pacífico colombiano. Por esta razón, la serie transcurre dentro de una ciudad típica de Colombia, acentuando las descripciones generales de una ciudad colombiana con sus actividades, tradiciones y problemas cotidianos.

### **Elementos semióticos externos a la trama**

En el contexto lingüístico podemos encontrar diversos signos con los que interactuamos diariamente, esto incluye los modismos y algunas veces el argot colonial que se hace presente en cada episodio: por ejemplo, un personaje que parece ser de la zona central de Colombia hable de determinada forma, o un personaje que provenga de la zona sur del país tenga otros modismos característicos de su región, y que igualmente, como pertenecen al mismo contexto colombiano todos conozcan esos modismos y los utilicen como parte de una conversación habitual con los personajes principales. Sin embargo, los personajes principales al hacer parte del pacífico colombiano, tienen su propia jerga o lenguaje que utilizan con frecuencia, haciendo de la serie un divulgador identitario de la cultura afrocolombiana.

Estos signos enriquecen el valor simbólico y significativo de la serie. Es evidente que estos predominan con mayor fuerza dentro de los episodios en que la gastronomía de la zona pacífica, profundiza en la descripción del plato con un lenguaje arraigado en los personajes principales. Al referirse a una cazuela de arroz con almejas utilizan la jerga cultural del pacífico al nombrarla como un “arroz con Chipi Chipi”, para referirse a un auto deteriorado utilizan el término como

“Cacharro” o para nombrar a alguien atractivo usan el término local “bizcocho” mientras que bailar significa “azotar” baldosa, lo que Eco, Lotman y otros semióticos denominan Semiosis.

Dentro de los signos creados y desarrollados en el programa, podemos encontrar las diversas maneras que utilizan para medir la distancia en la que se encuentra el problema que deben resolver. Dentro de este universo signifiante se hace alusión a algún objeto o símbolo que pueden llegar a ser tan variados como escuchar que el problema se encuentra a 67.000 pasos de salsa cañandonga, hace cuánto se estuvo dentro de una salsoteca, hace unos minutos; o medir el nivel de mazamorra para que funcione el Mazamorróptero.

Tomando en cuenta todo lo anterior podemos remarcar, que el contenido realizado dentro de la serie animada el Profesor Súper O, busca empatizar con la vida cotidiana del público colombiano, al que se dirige, ya que su sistema semiótico visual responde específicamente al sistema de símbolos y signos que se encuentran dentro de la cultura del pacífico colombiano.

### **Elementos semióticos dentro de la trama**

La característica más importante dentro de cada episodio desarrollado en el Profesor Súper O, sin importar que clase de trama se encuentra tratando, es el desarrollo de los distintos “*props*” o accesorios especializados del argumento.

Cuando se desarrolla una historia, esta adecua a esta misma con las herramientas que se necesite para que el mundo se convierta en un universo creíble. Este desarrollo de creación de herramientas se describen generalmente como “*Concept art*”, entendido como la producción y diseño de: escenarios, personajes, criaturas, accesorios, etc., en pocas palabras es toda aquella imagen que pueda contribuir a la arquitectura visual del producto que se esta desarrollando, y

contribuir a esta arquitectura visual es brindar un realismo a la construcción del universo que se este formando.



Figura 8 El Mariscón

El Profesor Súper O habita en un contexto de la costa pacífica colombiana, donde el dirige y atiende una cevichería llamada “El Mariscón”, cuando comenzamos a tener esto en cuenta entonces podemos adentrarnos a la construcción de escenarios

simbólicos que involucran a dicho restaurante, los accesorios en forma de peces y comidas de mar típicas de la región no faltan dentro de la oferta visual (*fig. 8*), o que en el momento de recibir el llamado al deber este se comuniqué por medio de un pequeño transmisor en forma de pez que se encuentra en su muñeca (*fig. 9*), y que continuando dentro del argumento principal al dirigirse a solucionar el problema haga uso de incontables medios de transportes inspirados en el contexto marítimo y colombiano de la misma serie (*fig. 10*).



Figura 9 Transmisor para emergencias

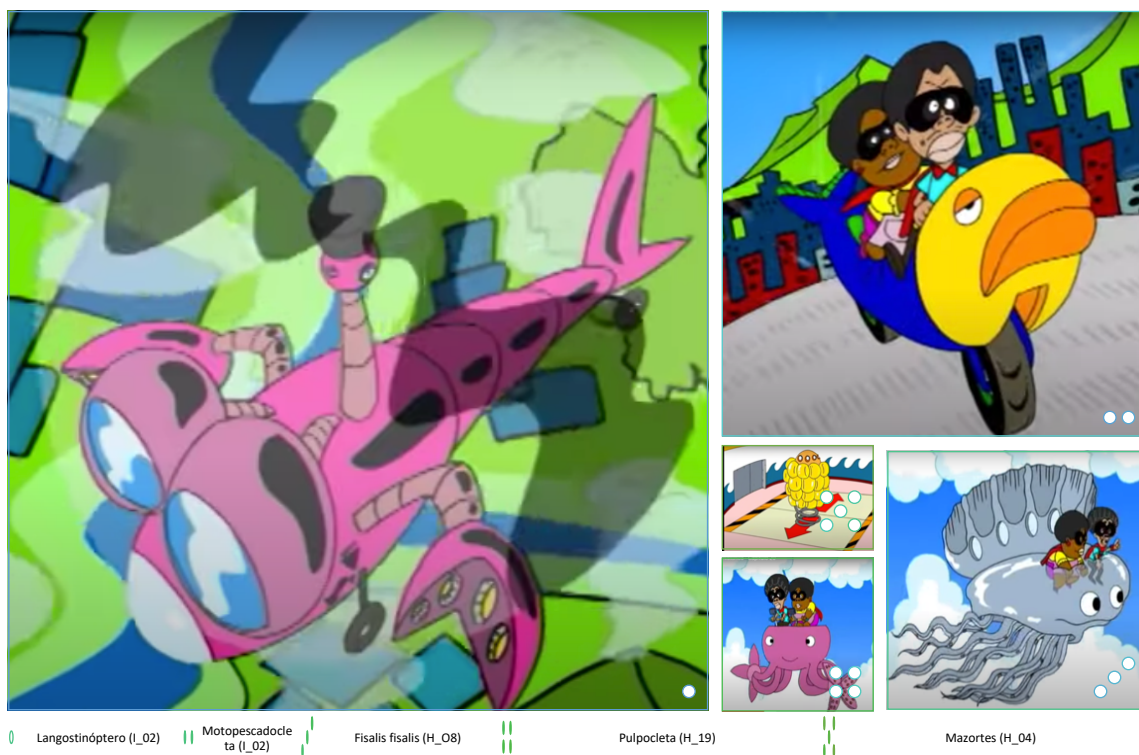


Figura 10 Transportes Profesor Súper O

La creación de estos artefactos y de estas series de imágenes dentro del contexto geográfico toman sentido al acompañarse unas con otras. De esta forma, podemos observar un sistema gráfico que responde a la necesidad argumental de la trama, y que al mismo tiempo puede brindarle un valor agregado signíco, simbólico y cultural al generar con esta variedad de accesorios el tipo de acciones formativas y de creación que requiere una serie de su índole.

Para poder analizar esta serie de símbolos y signos presentamos a continuación una tabla en tres columnas con la descripción de aquellos elementos importantes dentro de los episodios del Profesor Súper O, que hacen alusión a la cultura del contexto donde se desarrolla la obra:

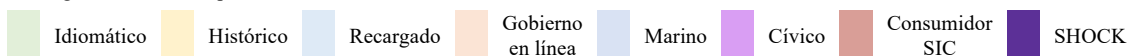
- En la primera columna se presenta la imagen del signo a evaluar, permitirnos ver adecuadamente el signo que se va a describir nos permite hallar un sentido no solo en base al nombramiento del mismo, sino a la forma presentada dentro de la serie animada, es allí donde podemos detallar aquellos signos o iconos que requieran atención.
- En la segunda columna se presenta el nombre del signo, este nombre fue otorgado por el mismo contexto o episodio de la serie, y dentro de los ítems descritos en esta se incluyó el episodio del que fue tomado el signo.
- En la tercera columna se realizará la descripción del significante del signo dentro del episodio y todos aquellos significantes contextuales de la obra también serán incluidos, tales como: referencias cultura pop, referencias cultura contexto, referencias utilidades símbolo, referencias temáticas

Para efectuar el ejercicio semiótico utilizaré una tabla con tres columnas una para clasificación del objeto (signo), la segunda el significante (denotación) y la tercera para la connotación.

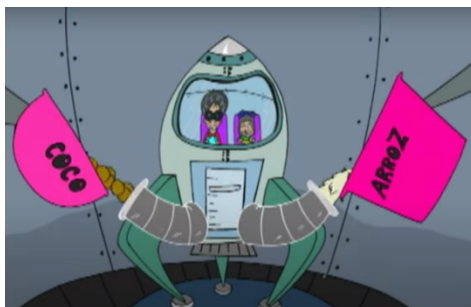
En las dos primera columnas se clasificarán en la categoría de imagen denotada, ya que la denotación semiótica es aquella en donde el signo se define literalmente, y la tercera columna se encontrará en la categoría de imagen connotada, ya que la connotación semiótica es aquella donde el símbolo adquiere valores o significados dados dentro del contexto o el uso del signo, Jofré, M (s.f.). Esta clasificación nos permite realizar un división entre lo presentado literalmente en la obra y lo que es interpretado o reconocido por el espectador.

A continuación, presentaré un recuento de los elementos significantes:

Código de color series para clasificación dentro de la tabla



<i>Imagen denotada</i>	<i>Imagen connotada</i>	
<b>Imagen</b>	<b>Signo</b>	<b>Significante icónico o lingüístico</b>
	<b>Ignoraciometro (epis. 1)</b>	Medidor de la ignorancia, con este aparato se dan cuenta si contribuyeron a disminuir la ignorancia en el mundo. Se encuentra presente en todos los aparatos y transportes del Profesor Súper O y ocasionalmente en un medidor portátil en forma de diversas frutas y verduras presentes en la gastronomía colombiana
	<b>Langostinóptero (epis. 1)</b>	Helicóptero, cohete en forma de langostino, un crustáceo un poco más grande que un camarón, es un ítem básico de la gastronomía de mar en el mundo.
	<b>Bocachicohete (epis. 2)</b>	Cohete naranja en forma de bocachico, pescado del Río Magdalena, utilizado con frecuencia como fuente de alimento
	<b>Motopescadocleta (epis. 3)</b>	Motocicleta en forma de pescado genérico, su creación refuerza el mundo simbólico de la series y la temática.



**Arroz con Co-  
cohete  
(epis. 4)**

Cohete propulsado por el arroz con coco, un plato típico de la costa colombiana realizada con arroz blanco hervido en leche con coco, acompañante predilecto del pescado.



**Mazamorróptero  
(epis. 5)**

Helicóptero propulsado por el poder de la mazamorra, plato típico de Antioquia hecho a base de maíz.



**Diccionario de la  
RAE  
(epis. 6)**

Según el Profesor Súper O es el arma más poderosa para combatir la ignorancia "si una persona lo utiliza bien, no hay cosa que no pueda lograr".



**Boquichancletas  
(epis. 6)**

Chancletas patines propulsores en forma de bocachico, transporte cómodo y rápido.



**Cazuelástica de  
mariscos  
(epis. 7)**

Resortera gigante en forma de cazuela ubicada en la cevichería el Mariscón. la cazuela es un elemento importante dentro de la cocina y popularmente representa la fuerza.



**Mariscacharro  
(epis. 8)**

Coche o automóvil bastante deteriorado en forma de marisco, se le llama cacharro, forma común de denominar un medio de transporte deteriorado.



**Zancochos de  
pescado  
(epis. 8)**

Zancos de forma de pescado alargado, el juego de palabras se refiere a un caldo realizado típicamente en Colombia, el sancocho



**Bocachicometa  
(epis. 9)**

Parapente en forma de bocachico.



**Mojarreta  
(epis. 11)**

Motocicleta en forma de mojarra, pez tropical que se encuentra en las costas colombianas.



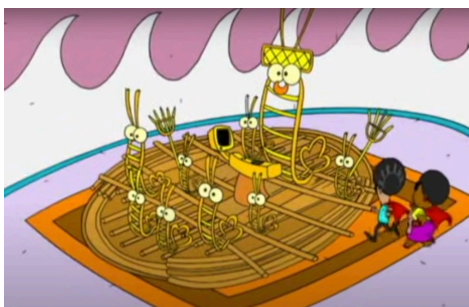
**Pizarra**

En donde el grupo de héroes describe el error y la solución del mismo. La pizarra es un elemento crucial para cualquier educador.



**Transmisor en forma de pescado**

Transmisor utilizado para llamar al equipo y conectarse directamente a la sala de control del mismo para informar de algún error gramatical o histórico o equivocación cometida.



**Barcamarón Muisca (epis. 1)**

Barca de camarones inspirada en la cultura Muisca, cultura indígena del país de Colombia, sirve para viajar en el tiempo.



**Bibliotoki**

Libro utilizado por Hamilson para comunicarse con el Profesor Súper O y la Cevichica.



**Cohetetero de sopa de fríjol pequeño con garra (epis. 2)**

Cohete en forma de tetero con garras, sirve para viajar en el tiempo, su nombre describe el contenido del tetero.



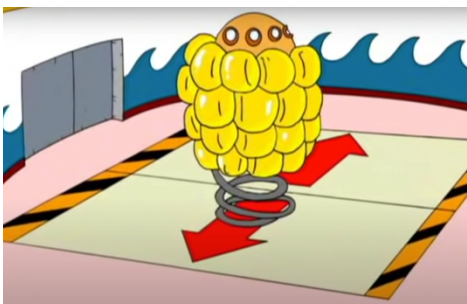
**Geomarrachofono Systems (epis. 2)**

GPS con forma de cerdo miniatura utilizado para consultar en imágenes ciertas localizaciones, su nombre es la forma coloquial colombiana de llamar al cerdo.



**Tabacohete**  
(epis. 3)

Cohete en forma de hoja de tabaco que sirve para viajar en el tiempo, el tabaco era uno de los principales productos cultivados en Colombia.



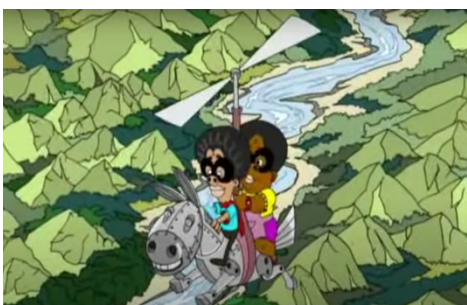
**Maizortes**  
(epis. 4)

Resortes transportadores en forma de maíz que sirven para viajar en el tiempo



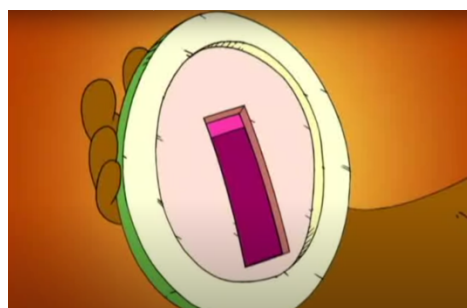
**Tamalauto**  
(epis. 5)

Auto con forma de tamal, un plato típico donde se envuelve dentro de una hoja de plátano un bollo hecho a base de harina relleno de distintas verduras y carnes, en ocasiones arroz.



**Burróptero**  
(epis. 6)

Helicóptero con forma de burro para viajar en el tiempo.



**Medidor de los nudos de la historia**

Se utiliza para medir si han logrado resolver las incógnitas de la historia contada desde la época de independencia de Colombia. Este puede tener forma de fruta y tiene una gráfica de barra para representar la medida de solución.



**Cazuelóptero de chipichipi con ñame (epis. 7)**

Helicóptero con forma de cazuela impulsado aparentemente por revolver con la cuchara gigante el contenido del Cazuelóptero, el chipichipi es la manera coloquial de llamar a las almejas, y al ñame, un tubérculo típico de la costa colombiana.



**Physalis-Physalia (epis. 8)**

Nombre científico para llamar al agua mala, medusa que se encuentra por las zonas marinas de Colombia.



**Merlozapato (epis. 9)**

Transporte en forma de zapato y pescado al mismo tiempo, se transporta dando pisadas, sirve para viajar en el tiempo.



**Guanábanave (epis. 10)**

Guanábana inflable que al hincharse se convierte en transporte. La guanábana es una fruta originaria de Sudamérica.



**Bocachicohete (epis. 11-13)**

Cohete grande en forma de bocachico para viajar en el tiempo.



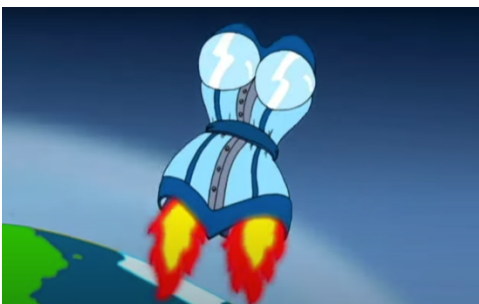
**Don Zepelín**  
(epis. 12)

Zepelín con forma de pescado de color gris, es utilizado para viajar en el tiempo.



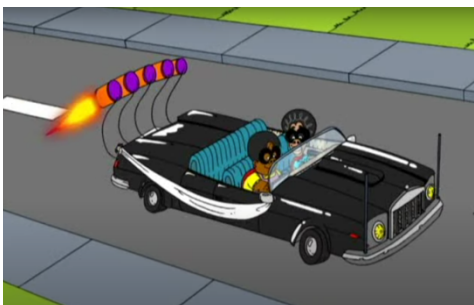
**Muelanetas de cangrejo**  
(epis. 14)

Referencia al plato muelas de cangrejo, plato típico colombiano realizado con las pinzas de los cangrejos.



**Corsetcohete**  
(epis. 15)

Cohete de dos propulsores con forma de corsé azul, en donde las copas del corsé sirven parabrisas para sus conductores, su gasolina es de mazamorra con ñame frito.



**Matrimovil**  
(epis. 16)

Vehículo que es para llevar a las novias a su matrimonio, pero adecuado para viajar en el tiempo.



**Lechonave navideña**  
(epis. 17)

Nave con forma de lechona, plato típico de cerdo, tiene unas alas para transportarse y la manzana que lleva es el visor para los conductores del mismo, sirve para viajar en el tiempo.



**Rayamóvil**  
(epis. 18) Vehículo

Transporte con forma de raya, tiene propulsores en forma de cohete se impulsa al cielo para viajar en el tiempo.



**Pulpocleta**  
(epis. 19)

Bicicleta en forma de pulpo de color morado con hélices, sirve para viajar en el tiempo.



**Bomba Niagra**  
(epis. 19)

Hecha a base de tripas de capas y remolacha, sirve para impulsar la energía de quien lo tome, es una referencia a la caricatura Popeye.



**Calamaruedas**  
(epis. 20)

Vehículo calamar de color naranja, tiene ruedas para conducir en tierra y cohetes para el cielo cuando necesitan viajar en el tiempo.



**Pulpóptero**  
(epis. 1)

Helicóptero morado en forma de pulpo.


**Energizómetro**

Aparato que sirve para medir los índices de eficiencia energética por medio de una gráfica de barra, este medidor viene en distintas formas.


**Patúnes  
(epis. 3)**

Patines en forma de atún, uno de los pescados más consumidos del mundo


**Concha  
Transformadora  
(epis. 4)**

Convertidor de basuras en combustible para las naves (no parece funcionar), con forma de concha o molusco.


**Carcachalote  
(epis. 4)**

Bote con ruedas en forma de ballena o cachalote. El cachalote navega por las aguas de los mares colombianos.


**Cangrecable**

Cable de arranque del Mariscacharro, con forma de pinza de cangrejo



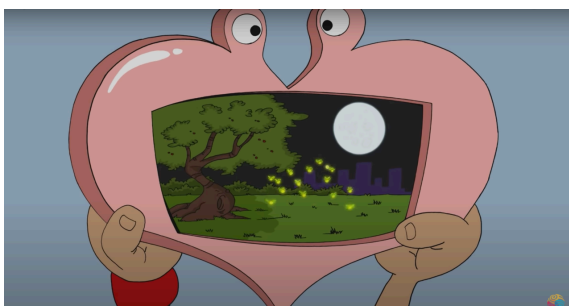
**Chicharrón-run con patas (epis. 5)**

Chicharrón transporte sin motor a base de ruedas y empuje, el chicharrón es un plato típico colombiano hecho con la piel del cerdo frito



**Parapantetero (epis. 6)**

Parapente en forma de tetero



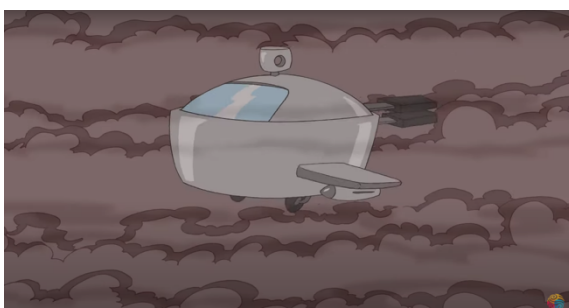
**Transmisor en forma de corazón**

Comunicador directo con Hamilson para poder preguntar sobre soluciones energéticas aunque a veces recibe señales equivocadas de gente inescrupulosa.



**Pulpo poing-poing (epis. 7)**

Brincador en forma de pulpo morado, los tentáculos funcionan como resorte.



**Nave pitadora (epis. 8)**

Nave en forma de olla pitadora con sistema de arrancada de plátano. La olla pitadora es importante para las preparaciones típicas colombianas.



**Pantuflippers  
(epis. 9)**

Pantuflas en forma de delfín, con una referencia al delfín Flipper, parte de una serie de televisión de 1964.



**Masarepa móvil  
(epis. 10)**

Transporte a motor con forma de arepa a la parrilla, la arepa es uno de los platos típicos en todas las regiones de Colombia.



**Patacónnave  
pisada  
(epis. 11)**

Transporte en forma de patacón con pies en la parte baja para moverse, es una referencia a la frase “Patacón Pisa ‘o”, al mismo tiempo hace alusión al uso en un plato típico colombiano, el patacón aplastado.



**Tricicaracol  
(epis. 12)**

Triciclo con caracoles por ruedas. Su forma es similar a las moto-taxis del país, típicos de la región costera.



**Patúnetas  
(epis. 13)**

Patinetas rojas en forma de atún.



**Anguilacleta  
(epis. 14)**

Bicicleta con asiento de pasajero roja, en forma de anguila sonriente.



**Cocotractéolico  
(epis. 15)**

Transporte impulsado por el viento, tiene ruedas de coco y forma de tractor.



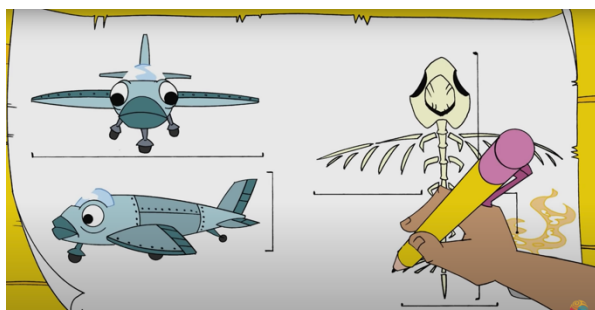
**Patomóvil  
(epis. 16)**

Inflable de pato, referencia cómica.



**Chorizombrilla  
(epis. 17)**

Chorizo volador con sombrilla para la lluvia.



**Bagre de avión  
(epis. 18)**

En planos un avión formado por el espinazo de un bagre que consume mucho caldo de calados.



**Iron Silver  
(epis. 18)**

Carroza impulsada en tierra por un caballo de mar, es una referencia al caballo del llanero solitario.



**Atúntun  
(epis. 20)**

Forma coloquial de llamar al cargado de espalda.



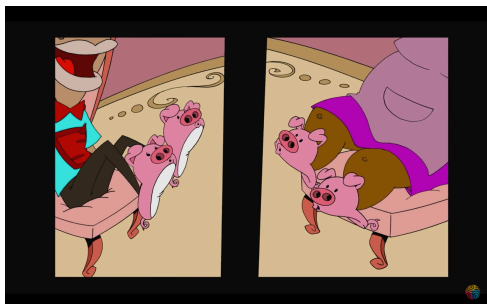
**Vacauchera  
(epis. 20)**

Cauchera ubicada al lado del restaurante el Mariscón



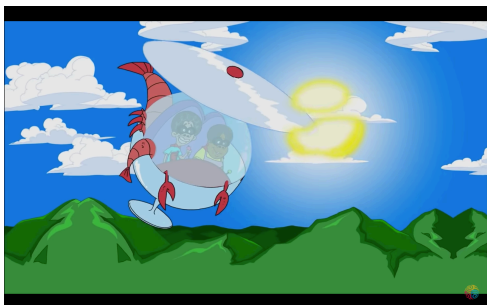
**Zancochos de  
pescado  
(epis. 21)**

Zancos de forma de pescado alargado.



**Patuchanchos  
(epis. 22)**

Pantufas en forma de cerdo.



**Cevichóptero**  
(epis. 23)

Helicóptero en forma de camarón, su nombre se refiere a la preparación típica de los camarones, el ceviche.



**Mangabichecletas**  
(epis. 24)

Bicicletas en forma de mango verde, mango biche es el nombre que se le da a la preparación de mango verde con sal, limón y pimienta.



**Patacoche**  
(epis. 25)

Coche en forma de patacón impulsado por los pies de sus transportados es una referencia a los pica piedras



**Yucañon**  
(epis. 26)

Cañón hecho de yuca.



**Aguacatamarán**  
(epis. 27-40)

Barco en forma de aguacate, el catamarán es un buque multicasco.



**Bicicamaronetas**  
(epis. 28)

Bicicletas en forma de camarón vienen con el cocoptero.



**Changuavión**  
(epis. 29)

Avión propulsado a base de changua su requerimiento especial es el cilantro. La changua es un caldo típico en Cundinamarca hecho con huevos, papa y una base de leche y cilantro.



**Tricijaiba**  
(epis. 30)

Triciclo en forma de cangrejo rosa. La jaiba es el nombre de un cangrejo de las costas del océano atlántico.



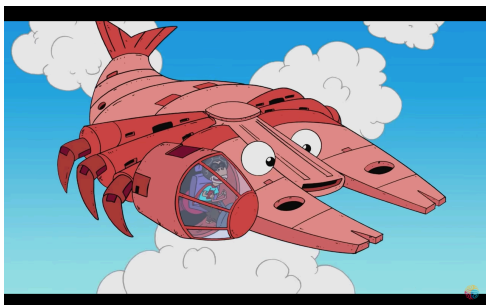
**Ringlete propulsor**  
(epis. 31)

Transporte impulsado con un molinillo de viento o ringlete.



**Burra patín**  
(epis. 32)

Burra en patines rosas. La burra es el animal de carga más importante dentro de la cultura costeña colombiana.



**Camarón  
milenario  
(epis. 33)**

Referencia al halcón  
milenario.



**Anguilauto  
eléctrico  
(epis. 34)**

Auto eléctrico con forma  
de anguila gris.



**Pez globo  
(epis. 35)**

Globo en forma de pez  
globo, juego de palabras



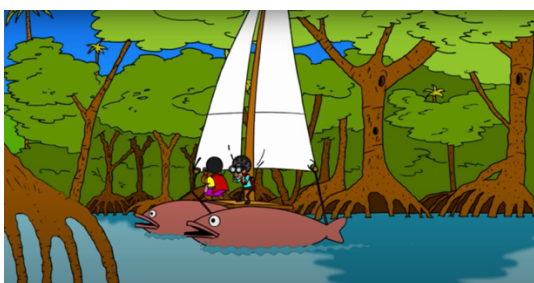
**Nicuróptero  
(epis. 36)**

Moto en forma de pescado  
con bigotes propulsores.  
El nicuro es un pez gato  
habitante del continente  
americano.



**Pulpo paracaídas  
(epis. 37)**

Paracaídas en forma de  
pulpo.



**Bici almeja  
acuática  
(epis. 38)**

Bicicleta acuática en forma de almeja

**Camarón de la isla  
(epis. 39)**

Robot referencia a las animaciones de tipo mecha con un afro. Las mechas es un género dentro de la animación en donde máquinas descomunales con formas reconocibles se dedican a luchas masivas, un ejemplo de estas son: Transformers, Evangelion, Tengen Toppa Gurren Lagan, entre otras.

**Pulposillas  
(Gobierno en línea)**

Los transportes de esta se caracterizaron por el uso de elementos de oficina junto con el estilo contextual del profesor súper O, como las pulpo sillas, ya que estos episodios eran de educación burocrática y navegación de redes.

**Bocachivelero  
(Marino)**

Aparecen algunos transportes usados en partes de la serie anteriormente pero no son nombrados, la temática de estos siguen predominando con los peces y especies locales, ya que estos episodios son de consumo responsable de especies marinas.



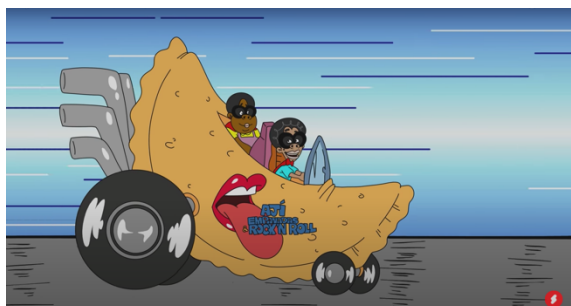
**Pulpocleta  
(Cívico)**

Los transportes de este no son distintos a los ya expuestos en series anteriores, ya que los episodios son cortos incluso se reciclaron transportes.



**Mojarreta  
(Consumidor SIC)**

Los transportes de este no son distintos a los ya expuestos en series anteriores, en esta serie se evaluaban las formas de consumo y venta responsable dentro del país.



**Ají Empanadas  
Rock N' Roll  
(En SHOCK)**

Los transportes presentados son modificados con la temática musical de estos episodios, ya que los videos realizados fueron con el auspicio de la revista SHOCK de Colombia, una revista de temática musical y entretenimiento.

Analizados estos elementos simbólicos y de creación cultural podemos dar cuenta de varios puntos:

- La mayoría de símbolos obtenidos provienen de los *props* ya anteriormente mencionados y que dentro del contexto de la obra no solo actúan como accesorios visuales temáticos, sino que ejercen una funcionalidad para solucionar el problema en cada episodio, esto hace que el efecto accesorio quede relegado y empiecen a adquirir un nuevo sentido mucho más allá de lo visual, adquieren un sentido significativo cultural y social dentro del contexto narrado.

- La semiótica denotativa muestra como la imagen y el nombre creado están directamente relacionados, el nombre otorgado al signo hace que la imagen adquirida por este se convierta en una imagen literal, al relacionar el comportamiento de varios transportes con su nombre y aplicación metafórica de los elementos usados. Por ejemplo, el “Bocachicohete”, dentro de su descripción física podemos ver a un bocachico en forma de cohete, o los “Patúnes”, quienes se comportan de manera similar siendo físicamente unos patines con forma de atún, la imagen y la palabra construyen el mundo simbólico y cultural en la serie, rescatando costumbres, gastronomía, fuentes económicas y creatividad.
- La semiótica connotada nos presenta varios tipos de significados:
  1. **Significados temáticos:** Estos son los significados presentes más comunes dentro de los elementos analizados, se presentan de manera dentro de la temática visual impuesta dentro en la obra: la cultura del pacífico colombiano y las costas del mismo. Con esta línea temática se ejemplifican de distintas formas criaturas marinas fácilmente reconocibles como los pulpos, moluscos, crustáceos, peces, entre otros, puedan verse reflejados en estos objetos. Otro ejemplo son las Pulpocletas, que son bicicletas con la forma de un pulpo, o la Anguilacleta que es una motocicleta con forma de anguila.
  2. **Significantes contextuales:** Ya que la obra se desarrolla en el contexto colombiano muchos elementos también recrean parte de la jerga coloquial colombiana, e incluso elementos de su historia, un ejemplo de este tipo de elementos son el “Tabacohete”, el cuál es un cohete en forma de hoja de tabaco un producto que hace parte de los cultivos reconocidos en Colombia, o el

“Atúntun” que hace referencia a la forma en que le decimos a cargar algo o algien en la espalda.

3. **Significantes culturales y gastronómicos:** Como la principal locación retratada en la serie es una cevichería, los protagonistas de la misma se encargan de dirigir un restaurante con manjares de la gastronomía marina. No es de extrañar que dentro de los elementos vistos también se encuentren referencias a este tipo de comidas e incluso se lleguen a explorar en otros platillos típicos de la cultura colombiana. Algunos elementos ejemplo de esto son el “Cazuelóptero de Chipichipi con ñame” que es un helicóptero en forma de cazuela y retrata lo que es una cazuela de chipichipi u lo que se conoce comunmente como ostras, y el “Changuaviación” que es la representación de un avión impulsado por la changua un caldo típico colombiano hecho a base de leche, cilantro, papas y huevo.
4. **Significantes cultura pop:** También se hacen presentes diversas referencias a signos reconocidos dentro de la cultura pop, en ellos podemos ver retratados series animadas, estrellas del momento, elementos icónicos de otros shows, entre otros, algunos ejemplos de estos significantes son el “Ají Empanadas Rock N’ Roll”, un vehículo que tiene el poder de las empanadas con picante de ají pero que hace referencia a lo picante y llamativo del Rock&Roll un género de música bastante influyente en la cultura actual, o el “Camarón milenario” que es una referencia al Halcón milenario una nave espacial de la franquicia de Star Wars.

Estos elementos gráficos describen o actúan como reflejo de la cultura colombiana, no solamente podemos comprender dentro de estos símbolos la temática principal de la serie el Profesor Súper O, sino que con ella podemos empezar a formular la experticia de los signos que ejercen influencia cultural y/o contextual y su manera de representación dentro de este producto audiovisual.

### **Recordando y Recreando**

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la influencia es la acción o el efecto de influir; el poder, valimiento, autoridad de alguien para con otra u otras personas; persona con poder o autoridad con cuya intervención se puede obtener una ventaja, favor o beneficio. Teniendo esto en cuenta cuando nos ponemos en la tarea de investigar cuando algo fue o no influyente en el contexto que se habita debemos responder las siguientes preguntas:

1. ¿De quién viene la influencia?
2. ¿Cómo influye?
3. ¿Cuál es la finalidad de su influencia?

Desde hace aproximadamente quince años, se introdujo en la televisión colombiana un personaje que marcaría un hito nunca antes visto, un superhéroe de la costa pacífica colombiana quién con poderes provenientes de su abuelo un alienígena de un planeta lejano, se dedica a enseñar a los colombianos corrigiendo errores de toda índole. Desde esta primera aproximación podemos permitirnos conocer al protagonista de una serie que ha perdurado mas de una década dentro de los corazones de los colombianos. En el año 201, la Brecha Bogotá un canal digital de información sobre el entretenimiento y el arte, realizó una entrevista a Antonio Guerra uno de los creadores de

la serie animada el Profesor Súper O, que nos permite responder algunas inquietudes de este proyecto de grado:

### **1. ¿De quién viene la influencia?**

En la entrevista realizada a Antonio Guerra realizada por la Brecha Bogotá (2013), le pregunta al creador ¿qué buscaba con este personaje?

Guerra afirma que lo que buscaban era generar un personaje que se sintiera como una persona con conocimiento y experiencia, como un profesor que te enseña, y que su nombre de superhéroe, *Súper O*, recordara la acción *superó* ya que era un hombre altruista con la capacidad de salir adelante y contribuir a la sociedad. Este tipo de descripción se ve cercana a la idea de lo que es una persona colombiana, ya que generalmente la imagen que se da, dentro de nuestro contexto, es que los colombianos se caracterizan por ser personas “*echadas para adelante*”.

### **2. ¿Cómo influye?**

Teniendo en cuenta la descripción de la RAE de lo que es influencia, podemos tomar en cuenta que dentro de la serie, la única finalidad o meta del Profesor Súper O y su equipo es reducir los índices de ignorancia del mundo, dentro de la definición expuesta la influencia se da cuando una persona con poder o autoridad interviene para obtener un beneficio, el beneficio en este caso es un beneficio mutuo en donde el equipo de héroes cumplen con su objetivo, y la persona que es ayudada por estos consigue el disminuir su ignorancia dentro de la serie. El éxito de la serie radica en que al tener personajes tan identificables en el contexto, y no me estoy refiriendo a los héroes, sino a aquellas personas ayudadas por ellos, cualquiera se puede ver reflejado en uno de los personajes que se encuentran en la misma situación problemática o error, logrando que el objetivo y la

influencia del profesor Súper O, no se ciña a la pantalla sino impacte el contexto social y cultural que habitamos.

### 3. ¿Cuál es la finalidad de su influencia?

Como bien ya se remarca en los episodios cada cierre nos demuestra el objetivo que quiere cumplir siempre nuestro equipo de héroes:

¡Profesor!, Hemos bajado los índices de ignorancia ¡un poquitito!.

Cevichica (Canal Profesor Súper O oficial, 2014, 3m27s)

Y con este cierre concluir la misión episódica del mismo.

En la entrevista mencionada a Antonio Guerra sobre el impacto en la audiencia, se reconoció que al inicio del proyecto al desconocer sobre el desarrollo o la producción de una serie para televisión pedagógica, Guerra y su equipo inició desconocían la audiencia final del producto que estaban creando, ya que aunque tenían una idea que podía llegar a funcionar, no reconocieron dentro de estas primeras imágenes el tipo de público al que debían llegar o qué tipo de imagen favorecía a ese tipo de audiencia para poder captar su atención.

Sin embargo, aún desconociendo estos hitos que actualmente son cruciales para el desarrollo de un producto audiovisual, y más si este es dirigido hacia un canal de televisión, contó con el apoyo, impulso y desarrollo de este contenido lo que permitió que con el paso del tiempo comenzaran a tener en cuenta diversos factores, como el público que estaba consumiendo el producto con más frecuencia y dirigir el tipo de humor que favorecía a este nicho, ajustando la arquitectura visual o *concept art* para generar aún más empalme con dicha audiencia. Por esto que no es de extrañar que después de la primera temporada el *Profesor Súper O: Idiomático*, en donde la audiencia buscada inicialmente era infantil, la serie terminó adquiriendo un lenguaje visual y pedagógico para cualquier tipo de público, ya que hallaron que el contenido no presentaba un

lenguaje visual o fonético llamativo exclusivo para niños menores de 10 años. En esta primera temporada incluso los protagonistas más frecuentes dentro de las aventuras del Profesor Súper O eran adultos que cometían faltas idiomáticas como lo podía ser un locutor de un partido, una presentadora de televisión e incluso un alto político de la nación, logrando de esta forma empatizar fácilmente con una audiencia más adulta.

Por otro lado, en el *Profesor Súper O: Histórico*, vemos una situación totalmente contraria, dentro de la misma introducción a los capítulos se narra cómo en este se pretende enseñar a los niños de Colombia los hechos históricos, datos curiosos y demás, en estos episodios los niños se vuelven protagonistas de las incógnitas a resolver incluso aportando como investigadores a la solución del problema en cuestión.

En el *Profesor Súper O: Recargado* se exploran problemáticas ambientales de tipo energética dirigidas a un público general, aunque los adultos son protagonistas de los errores más comunes, también se incluyen a los niños de alrededor del mundo como solucionadores de estas problemáticas ambientales con varios adultos que brindan un cambio positivo.

El *Profesor Súper O: Gobierno en línea, Cívico, SIC* donde el Profesor Súper O se encarga de explicar cuidadosamente las plataformas digital que el gobierno colombiano habilitó para que la sociedad colombiana pueda realizar trámites y averiguaciones sencillas con ayuda de páginas web con acceso a la mano para la solución de problemas cívicos o de comercio. Este episodio se enfoca más a un público adulto quienes son la principal audiencia de este tipo de servicios y ocasionalmente a los jóvenes que requieran aprender sobre estos mismos. En el capítulo *Profesor Súper O: en SHOCK* el público objetivo no es especificado ya que en estos se encargan de corregir errores idiomáticos con temática de creación de música, aunque se podría considerar también de un tipo de público más conocedor y adulto.

Para la última temporada producida para el profesor Súper O, la audiencia se encontraba establecida y el manejo de concepto dentro del mismo se comenzó a enfocar en el diseño para poder brindar un proyecto audiovisual de calidad para el público al que se encontraban apuntando.

## El Método

Dentro del documento actual develamos varios factores que conforman una serie animada:

- Argumento o trama
- Contexto
- Personajes
- Elemento claves

Todos estos elementos altamente relacionados uno con el otro, pero desde el punto de vista del diseño gráfico ¿Cómo podemos generar un proyecto o proceso animado con ayuda de la disciplina del diseño gráfico?

Lo primero que debemos preguntarnos es el ¿Qué? ¿Quién?, ¿Cómo? Y ¿Por qué?, cuando se desarrolla una historia, este análisis inicial se le denomina comúnmente como el *Storytelling*, según Matus P. (2019) el arte de contar una historia empieza desde el habla, y el habla a su vez o el lenguaje según la definición de Ferdinand de Saussure, nombrada igualmente dentro del documento de Matus P., es todo aquel tipo de comunicación que se logra mediante el uso de signos pactados en comunidad, estos signos pueden ser palabras, gestos, ropas, señales entre otros, es por esto que incluso al preguntarnos estas tres características a su vez debemos realizar un desglose que refuerce la información, ya que la finalidad de todo producto animado, sea comedia, aventura, terror, o cualquier otro, finalmente necesita contar algo.

### ¿Qué?

Se debe comenzar por esclarecer la primera acción, no puedes contar una historia sin comenzar primero por cual acción desencadena la misma, el inicio de esta misma debe ser instaurada por un cambio del *status quo*, y para esto se determinan la **causalidad** de la misma

acción y la **temporalidad** de esta. Una acción es la forma de hacer, pero para ejercer la acción necesitas de un alguien o algo para poder efectuarla, es allí donde tenemos que definir quién ejerce esa acción.

### ¿Quién?

Como ya hemos visto en el análisis anterior debemos comenzar por plantear nuestros personajes en base a su búsqueda, los 12 arquetipos de personajes nos pueden ayudar a visualizar que tipo de historia estamos contando, por ejemplo si quisiéramos contar la narrativa de la búsqueda de un tesoro, y decidiéramos colocar un personaje con un arquetipo de inocente, entonces nos encontraríamos una historia en donde el personaje principal sufre engaño tras engaño antes de poder encontrar el tesoro, situación completamente diferente a la que se daría si utilizáramos un arquetipo de explorador, quién ya de por sí el objetivo es la búsqueda; permitirnos estas exploraciones nos permite generar narrativas interesantes, solo por el uso de estos mismos, en esta primera evaluación podemos dar cuenta de sus habilidades y objetivos base.

Igualmente los personajes no son solamente la parte emocional o psicológica, para poder construir un personaje necesitamos también saber sus orígenes o contexto, determinar la procedencia de algo nos permite reconocerle mejor, siguiendo con el ejemplo anterior digamos que el explorador que planteamos proviene de un castillo en donde era el rey, allí empezamos a contextualizar el personaje, la narrativa que se crea empieza a llenarse poco a poco, solo acumulando detalles, si en vez de un rey el personaje explorador viniera de un pueblo lejano a cualquier tierra la narrativa dispuesta se cambiaría drásticamente, y eso que en este punto estamos solo cambiando locaciones fácilmente reconocibles, que pasaría si dentro de su creación pusiéramos lugares contextuales de nuestro mundo actual, o decidiéramos crear un mundo especial

y único solo para él, entonces tendríamos que definir otra serie de símbolos y signos que pertenecieran a su lugar de origen.

### **¿Cómo?**

En esta categoría entran todos aquellos objetos, acciones, situaciones que desembocan en el desarrollo de la historia, en esta debemos tener en cuenta ¿cuál o qué es el objetivo de nuestra historia?, tomando de base eso podemos empezar a desentrañar las distintas maneras de desarrollarlo, decidir si cierto objeto tendrá una utilidad accesoria o objetiva, o si tomar tal camino desembocará en tal otro lugar, o si la interferencia de terceros refuerce el camino de la historia.

Este es un espacio en donde entran a jugar todos los elementos semióticos de la obra, es decir todos aquellos que juntos puedan formar un lenguaje o narrativa coherente y que toman significado solo cuando se encuentran dentro del mismo tipo de contexto, por ejemplo en la historia base que estamos manejando un guerrero que viene de un palacio en donde era rey, en búsqueda de un tesoro, puede necesitar objetos que lo guíen a ese tesoro, recurrir de un mapa o brújula o necesitar de una guía que le marque el camino; dentro de su recorrido puede encontrarse con un lugar que parezca ser la ubicación de su tesoro, o si el camino es largo entonces necesitar un lugar de descanso; o incluso en su misma travesía puede enfrentarse a una situación dictada por el narrador en donde una calamidad natural se presente para cambiar su rumbo, o tenga un encuentro destinado con otro personaje que también buscaba este mismo tesoro; definiendo esas situaciones podemos desglosar otra compleja red de acciones que impulsen la narrativa inicial.

## **¿Por Qué?**

Pero y a todo esto, colocando nuestros personajes en este mundo, dándoles un origen, unas motivaciones, un camino establecido, y unos objetos solo nos queda preguntarnos por el punto base que requiere el alma que generará la empatía con el espectador de la narrativa, ¿por qué nuestro personaje querría hacer lo que tiene que hacer?.

Establecer este punto nos permite darle una capa ya no desde lo que es observable, aunque establecer sus intenciones se puede reflejar visualmente, sino generar que el espectador o público complemente la historia emocionalmente hablando, dentro de nuestra historia colocamos un rey guerrero en búsqueda de un tesoro lejano, pero y a todo esto ¿por qué este rey guerrero necesita este tesoro?, dentro de su personalidad se encuentra la ambición para poder buscarlo y enfrentarse a cualquier situación que devenga pero ¿cuál es su objetivo?, es allí donde se pueden jugar con las distintas posibilidades para la búsqueda de su tesoro, es un rey guerrero en búsqueda de un tesoro que saque de la pobreza a su reino, es un rey guerrero en búsqueda de un tesoro que le quitará una maldición, el rey guerrero buscando un tesoro por una apuesta, las situaciones son infinitas.

## **¿Cómo ejerce su rol creador el Diseño Gráfico?**

Planteamos la construcción de una narrativa básica, respondiendo preguntas del ¿Qué? ¿Quién?, ¿Cómo? Y ¿Por qué?, toda esta narrativa se puede implementar en una narrativa escrita, pero visualmente ¿cómo podemos generar este ejercicio narrativo?.

Dentro de la creación de historias debemos tener en cuenta el ejercicio narrativo que se maneja actualmente, las narraciones visuales tales como series animadas, películas, novelas, cortos, entre otros, tienen tres dimensiones: La imagen (que es todo aquello que puede percibir visualmente el espectador), el sonido diegético (que se convierte en el sonido de lo que esta

ocurriendo en escena: personajes hablando, ambientación del lugar, objetos que se mueven, todos estos sonidos son percibidos por los personajes de la narrativa) y el sonido extradiegético ( que es todos los sonidos, músicas o narraciones que no son oídos por los personajes), cada uno de estos ítems presenta una narración que generalmente se conecta entre las tres dimensiones, aunque igualmente puede contarte tres narrativas distintas dependiendo de la dimensión abordada; definir esta dimensionalidad es importante ya que el producto audiovisual animado se conforma como remarca su nombre no solo de la parte visual, sino de la auditiva también.

El diseño gráfico entra como una respuesta a generar coherencia visual entre los ítems presentados dentro de una narración. Es una disciplina que se fundamenta en varios puntos: los elementos conceptuales, los elementos visuales, los elementos contextuales y los elementos prácticos; a lo largo de este documento hemos realizado el análisis uno a uno de cada elemento conceptual, visual, contextual y semiótico encontrado dentro del caso de estudio la serie animada el Profesor Súper O, y hemos llegado al punto en donde podemos plantear dentro del mismo falencias dentro del desarrollo inicial de la obra y las resoluciones que se han desarrollado conforme han pasado los años desde el punto de su creación.

Hablar de series animadas actuales es relacionarlas directamente con un ejercicio de exploración de conceptos que puedan resolver una necesidad en el contexto específico, para hacer esto se requiere aplicar las enseñanzas metodológicas de la disciplina y la labor del diseño gráfico aplicado a la creación de signos y símbolos aportantes al contenido. Vale recordar que quince años atrás dentro de la creación de contenidos para la televisión colombiana, no se tomaba en cuenta cómo se podía formar esta tipo relación en la creación de los mismos para cumplir con los parámetros conceptuales básicos, responder a un ¿qué?, ¿para quién?, ¿quién?, ¿cómo? Y ¿por

qué? pero la realización de las mismas presentó vacíos formales y falencias que se fueron reactualizando y aprendiendo con el tiempo.

El Diseño gráfico y la animación deberían estar de la mano cuando se busca responder a la creación desde la comunicación visual secuencial, es decir, aplicada. La creación de series animadas con base en los elementos del diseño gráfico permitiría la creación de un contenido enriquecido por el concepto, el contexto cultural y visual y una pertinencia lista para responder a cualquier necesidad del contexto. Sin embargo, retomando con el profesor Súper O, aunque dentro del contexto de la época el diseño gráfico no se consideraba parte de la creación de este tipo de contenido si había estrategias de creación conceptuales que podemos relacionar directamente con el diseño gráfico.

Como bien ya fue nombrado, lo más icónico dentro de la serie del Profesor Súper O, aparte de sus personajes, fue la creación de los diversos transportes y artilugios que utilizaba dentro de la misma para poder llegar a los problemas y solucionarlos, encontrándonos con joyas como: El arroz con Co-Cohete, el Mazamorróptero, la Bocachicometa, entre otros

Este ejercicio de coherencia se realiza con ayuda de la disciplina del diseño gráfico ya que en la funcionalidad de esta disciplina se encarga de responder por medio de la imagen a una necesidad que determine el contexto, es por esto que para poder efectuar este análisis de creación necesaria para la creación de obras animadas se planteó el siguiente formato:

*(Ver figura 11-12)* Dentro de la creación de una serie animada se desarrollan dos métodos de forma paralela, en uno de ellos se establece la narrativa general de la historia, la situación que va a ser contada, la descripción de los personajes, el contexto y el objetivo de la narrativa, el otro es la narrativa conceptual, en donde se determinan lenguajes, formas, colores, y concretando todo lo visual y perceptible, es por esto que para plantear el desarrollo de una serie animada se plantean

dos gráficas que analizan los mismos elementos pero desde puntos de vista distintos, para lograr tener con ellas un análisis coherente de la obra al finalizar con los ítems de descripción.

Elementos narrativos									
¿QUÉ?	Contexto		Causalidad		Situación				
¿QUIÉN?	Descripción personaje (Personalidad)  Personajes secundarios	Personaje principal  Personajes secundarios	Arquetipo	Inocente	¿Por qué?				
				Huérfano	¿Por qué?				
				Guerrero	¿Por qué?				
				Bienhechor	¿Por qué?				
				Explorador	¿Por qué?				
				Ahante	¿Por qué?				
				Destruytor	¿Por qué?				
				Creador	¿Por qué?				
				Gobernante	¿Por qué?				
				Mago	¿Por qué?				
¿CÓMO?	Lugares	Temáticos Contextuales Culturales Referenciales	Objetos	Temáticos			Temáticos		
				Contextuales			Contextuales		
				Culturales			Culturales		
				Referenciales			Referenciales		
¿POR QUÉ?	Objetivo		Motivaciones				Situaciones		
							Debilidades		

Figura 11 Tabla para descripción narrativa

Elementos conceptuales									
¿QUE?	Argumento	Descripción	Generativo	Contexto Universo	¿PARA QUIÉN?	Objetivo	¿CÓMO?	¿POR QUÉ?	
	Público objetivo (pacientes)	Valencia (TV Guiltless)	Lenguaje	Motivaciones	Alidos, familiares concubos	Imagen	Temáticos	Situaciones (imagen)	Temáticos
	Personaje principal	Imagen	Debilidades	Motivaciones	Nemesis, enemigos	Imagen	Contextuales	Culturales	Referenciales
	Personaje secundario	Imagen	Debilidades	Motivaciones	Alidos, familiares concubos	Imagen	Contextuales	Culturales	Referenciales
	Técnica de animación y ¿por qué?	Duración episodio	Objeto (imagen)	Debilidades	Nemesis, enemigos	Imagen	Contextuales	Culturales	Referenciales
	Objetivo de la obra	Estrategia de secuencia de tramas (episodios o series)	Referenciales						

Figura 12 Tabla para descripción conceptual

Con estas se pueden efectuar una mirada más específica dentro de las necesidades de creación de una obra y poder generar un contenido audiovisual que cumpla con su finalidad ya que este se ve planteado desde el inicio de su formulación creativa, y se genera una coherencia entre los elementos narrativos y los visuales.

## Conclusiones

Podemos establecer que dentro de la televisión colombiana la oportunidad para innovar y con ello traer cosas nunca antes vistas en la pantalla del público colombiano, se presentó a inicios del siglo XXI. Abriendo una brecha de oportunidades que permitió explorar en los contenidos que queríamos producir para nosotros mismos. Las series ya sean de índole animado, documentales e incluso novelas se convirtieran en un reflejo del contexto que habitamos, recreando situaciones sociales y culturales que para nosotros pueden ser comunes: las formas de hablar, las tradiciones y las expresiones culturales cotidianas, entre otras, pero cuando el ojo espectador se traslada de zona, es allí cuando podemos darnos cuenta del impacto que ejerce nuestra cultura en nuestras formas de identidad y representación cultural.

Súper O, desde su creación en el 2006, se convirtió en una oda heroica a la sociedad colombiana actual, el reflejo de nuestro tiempo en una serie de corta duración episódica pero con gran enriquecimiento pedagógico que logró no solo ser el primero de muchas más series que vinieron en años posteriores a reflejar la cultura y el aprendizaje, sino convertirse igualmente en la forma de abordaje de lo que debe ser un producto audiovisual animado, y con esto buscar la estrategia de superarlo.

Dentro de las habilidades que se confiere a la disciplina del diseño gráfico podemos asegurarnos de encontrar dentro de este tipo de herramientas audiovisuales icónicas la manera de efectuar los elementos conceptuales que se enseñan con ahínco en nuestra disciplina:

- Generar el concepto de una serie animada para que contenga un sistema gráfico que responda a las necesidades de la trama.
- Responder visualmente a la estrategia de audiencia a la que se apunta con el producto audiovisual a desarrollar.

- Identificarse con el contexto y con este lograr empatizar con el público al que se aspira.
- Responder a una necesidad que necesite resolución en el contexto para que el desarrollo del producto audiovisual animado tenga un sentido y una coherencia.

Teniendo estos ítems claros dentro del desarrollo de una obra, se pueden lograr grandes resultados que no solamente queden en una pantalla, sino que logren marcar el corazón de las personas, dentro de la sociedad.

## Referencias

- Rodríguez, C.C. (2017). *Estudios sobre animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo* (Primera Edición) [Libro Impreso]. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Andrade, O. [Loop TV]. (s.f.). *Maestros de la animación colombiana* [Loop TV]. YouTube. Recuperado el 1 de febrero, 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=xQk7vcNcXbk&list=PLLNcAndl93w9N06K7aKDoEDQUht43-4Su>
- Análisis de una obra de arte.* (2019, 1 noviembre). Aboutespanol. <https://www.aboutespanol.com/analisis-de-una-obra-de-arte-180289#:~:text=El%20an%C3%A1lisis%20de%20una%20obra,asignaturas%20de%20historia%20del%20arte.>
- Bryson, N. (2007). *Volver a mirar/ Looking Again: Cuatro Ensayos Sobre La Pintura De Naturalezas Muertas*. Alianza Editorial Sa.
- Hidalgo Rodríguez, M<sup>a</sup> Carmen, & Pertíñez López, Jesús (2005). La calidad en los dibujos animados en televisión. *Comunicar*, (25), ISSN: 1134-3478. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825124>
- Everaert-Desmedt, Nicole ¿Qué hace una obra de arte? Un modelo peirceano de la creatividad artística. *Utopía y Praxis Latinoamericana* [en línea]. 2008, 13(40), 83-97. ISSN: 1315-5216. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27904005>
- Insigne Visual. (2013, marzo). *La semiótica como herramienta teórica en el proceso de conceptualización de un taller de diseño.* <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1397/1016>

- Pickel, Andreas. (2018). La cultura como sistema semiótico: una redefinición de la idea de cultura desde la perspectiva sistemista. *Cultura y representaciones sociales*, 13(25), 9-47. <https://doi.org/10.28965/2018-25-01>
- Luna, R. B. (2013). *El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5173324>
- Lotman I. M. (1993) *La semiótica de la cultura y el concepto de texto*, número 9, 15-20. Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje
- Eco, U. (2009, diciembre). *Cultura y semiótica*. Editorial Círculo de Bellas Artes
- Oficial, P. S. [Profesor Súper O oficial]. (2014, 17 febrero). *El Profesor Súper O - Idiomáticos x 01* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rVzXYnAzuAQ&feature=youtu.be>
- Campbell, J. (1993). *The Hero with a Thousand Faces (Paladin Books) by Joseph Campbell (1993-09-13)* (3.<sup>a</sup> ed.). Fontana Press.
- Bogotá, L. B. (2013, 23 octubre). *Entrevista Antonio Guerra* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=KjvmP\\_7y8Oc&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=KjvmP_7y8Oc&feature=youtu.be)
- Jofré, M. (s. f.). *Semiótica crítica de la denotación y connotación*. Universidad de Chile. Recuperado 23 de mayo de 2022, de <https://web.uchile.cl/publicaciones/cyber/14/tx20mjofre.html>
- Matus, P. M. (2019). *Storytelling. Cómo crear y contar buenas historias* [Libro electrónico]. Maletín Editores. Recuperado 23 de mayo de 2022, de [https://www.researchgate.net/publication/341309978\\_Storytelling\\_Como\\_crear\\_y\\_contar\\_buenas\\_historias](https://www.researchgate.net/publication/341309978_Storytelling_Como_crear_y_contar_buenas_historias)

## Bibliografía

- Perdomo, P. A. (2018, 26 mayo). *Animación en Colombia, un camino hacia el futuro*. Señal Colombia. Recuperado 1 de marzo de 2022, de <https://www.senalcolombia.tv/general/el-futuro-de-la-animacion-en-colombia>
- Pedraza, J. M., & Andrade, O. (2010). *Historia de la animación colombiana*. Loop. Recuperado 1 de marzo de 2022, de [https://www.loop.la/noticia.php?noticia\\_id=79](https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79)
- Vea, R. (2021, 15 agosto). *La insólita historia de cómo y de dónde surgió el profesor Súper O*. *elespectador.com*. Recuperado 22 de abril de 2022, de <https://www.elespectador.com/revista-vea/lo-mas-hit/la-insolita-historia-de-como-y-de-donde-surgio-el-profesor-super-o/>
- Aprendercine.com. (2021, 3 junio). *Arquetipos de Jung para escribir personajes*. <https://aprendercine.com/arquetipos-de-jung-escribir-personajes/>