



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA COMUNICACIÓN DE SEGOVIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**EL USO DE LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LA
UTILIZACIÓN DEL RGB EN LA TRÍADA DE PERSONAJES
ANIMADOS EN PELÍCULAS Y SERIES INFANTILES**

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

AUTORA: Irene Ruiz Fernández

TUTORA: Azucena García García

Segovia, julio de 2024

RESUMEN

El presente trabajo de investigación gira en torno al análisis de los colores primarios digitales RGB (rojo, verde y azul) en dos formatos diferentes, en series de dibujos animados y en películas infantiles.

La muestra de análisis de las series de dibujos animados lo formarían las Supernenas, las Tres Mellizas, Pichi Pichi Pitch, Pj Masks, Pecezuelos, Peter Rabbit, Alvin y las ardillas, la Leyenda de los Tres Caballeros y Patoaventuras; y la muestra de películas infantiles serían la Bella durmiente, el Jorobado de Notre Dame, Alvin y las ardillas y Hércules.

La selección de estos dibujos animados y películas infantiles se ha realizado con la intención de averiguar si existe relación de asociación entre la psicología de los colores RGB, con el rol preestablecido y asociado a cada uno de los personajes a estudiar y el color que realmente presentan.

A pesar de tener conocimiento de la existencia de un mayor número de series con 3 personajes que van juntos en grupo, las que no han sido seleccionadas se debe a que estas no cumplen con todas las características objeto de nuestra investigación.

Palabras clave: color, psicología, personajes, series, películas, personalidad.

ABSTRACT

The present research work revolves around the analysis of RGB digital primary colors (red, blue and green) in two different formats, both in cartoon series and children's films.

The analysis sample of the cartoon series would be The Powerpuff Girls, the Triplets, Pichi Pichi Pitch, PJ Masks, Fish Hook, Peter Rabbit, Alvin and the Chipmunks and Ducktales; and the sample of children's films would be Sleeping Beauty, The Hunchback of Notre Dame, Alvin and the Chipmunks and Hercules.

The selection of these cartoons and children's films has been made with the intention of finding out if there is a relationship of association between the psychology of RGB colors, with the pre-established role associated with each of the characters to be studied and the color they actually present.

Although we are aware of the existence of a greater number of series with 3 characters that are together in a group, those that have not been selected are due to the fact that they do not fulfil all the characteristics that are the object of our research.

Key words: color, psychology, character, series, films, personality.

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	2
CAPÍTULO I	7
1.1. INTRODUCCIÓN	7
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	7
1.3. HIPÓTESIS DE PARTIDA	8
1.4. ESTABLECIMIENTO DE OBJETIVOS	8
1.5. METODOLOGÍA APLICADA AL ESTUDIO	9
1.6. ESTRUCTURA DEL TFG	10
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL COLOR	11
2.1.1. MODELO RGB	13
2.2. HISTORIA DEL COLOR	14
2.3. PSICOLOGÍA DEL COLOR	15
2.3.1. SIGNIFICADO DEL COLOR ROJO.	16
2.3.2. SIGNIFICADO DEL COLOR VERDE.	16
2.3.3. SIGNIFICADO DEL COLOR AZUL.	17
2.3.4. SIGNIFICADO DEL COLOR ROSA.	17
2.3.5. SIGNIFICADO DEL COLOR MORADO.	17
2.4. LOS DIBUJOS ANIMADOS.	18
2.4.1. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS.	18
2.4.2. CREADORES DE DIBUJOS ANIMADOS.	19
2.5. LENGUAJE VERBAL Y LENGUAJE NO VERBAL.	20
2.6. EXPRESIÓN CORPORAL.	21
2.7. FORMAS	22
2.7.1. TIPOS DE FORMAS	22
2.7.2. SIGNIFICADO DE LAS FORMAS.	23
CAPÍTULO III	23
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	23
3.1. METODOLOGÍA CUANTITATIVA. ANÁLISIS DE CONTENIDO.	24
3.1.1. DESCRIPCIÓN FICHA DE ANÁLISIS DE SERIES Y FICHA DE ANÁLISIS DE PELÍCULAS.	24
Ilustración 1: ficha de análisis de series. Fuente: elaboración propia.	25
Ilustración 2: ficha de análisis de películas. Fuente: elaboración propia.	25
3.2. METODOLOGÍA CUALITATIVA. MÉTODO DESCRIPTIVO.	26
3.2.1. DESCRIPCIÓN DE LAS SERIES.	26
3.2.1.1. LAS SUPERNENAS.	27
Ilustración 3: personajes de la serie las Supernenas. Fuente: Google.	27
3.2.1.2. LAS TRES MELLIZAS.	28
Ilustración 4: personajes de la serie las Tres Mellizas. Fuente: Google.	28
3.2.1.3. PICHÍ PICHÍ PITCH.	28
Ilustración 5: personajes de la serie Pichi Pichi Pitch. Fuente: Google.	28
3.2.1.4. PJ MASKS.	29
Ilustración 6: personajes de la serie Pj Mask. Fuente: Google.	29
3.2.1.5. PECEZUELOS.	30
Ilustración 7: personajes de la serie Pecezuelos. Fuente: Google.	30
3.2.1.6. PETER RABBIT.	30
Ilustración 8: personajes de la serie Peter Rabbit. Fuente: Google.	30
3.2.1.7. ALVIN Y LAS ARDILLAS.	31
Ilustración 9: personajes masculinos de la serie Alvin y las ardillas. Fuente: Google.	31
Ilustración 10: personajes femeninos de la serie Alvin y las ardillas. Fuente: Google.	32

3.2.1.8. PATOAVENTURAS.	33
Ilustración 11: personajes de la serie Patoaventuras. Fuente: Google.	33
3.2.1.9. LA LEYENDA DE LOS TRES CABALLEROS.	33
Ilustración 12: personajes de la serie La Leyenda de los Tres Caballeros. Fuente: Google.	33
3.2.2. DESCRIPCIÓN DE LAS PELÍCULAS DE DIBUJOS ANIMADOS.	34
3.2.2.1. LA BELLA DURMIENTE.	34
Ilustración 13: personajes de la película La Bella Durmiente. Fuente: Google.	34
3.2.2.2. EL JOROBADO DE NOTRE DAME.	35
Ilustración 14: personajes de la película El Jorobado de Notre Dame. Fuente: Google.....	35
3.2.2.3. ALVIN Y LAS ARDILLAS 1.	35
Ilustración 15: personajes de la película Alvin y las ardillas 1. Fuente: Google.	35
3.2.2.4. ALVIN Y LAS ARDILLAS 2.	36
Ilustración 16: personajes de la película Alvin y las ardillas 2. Fuente: Google.	36
3.2.2.5. ALVIN Y LAS ARDILLAS 3.	37
Ilustración 17: personajes de la película Alvin y las ardillas 3. Fuente: Google.	37
3.2.2.6. ALVIN Y LAS ARDILLAS 4.	38
Ilustración 18: personajes de la película Alvin y las ardillas 4. Fuente: Google.	38
3.2.2.7. HÉRCULES.	38
Ilustración 19: personajes de la película Hércules. Fuente: Google.....	38
CAPÍTULO IV	39
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.	39
4.1. RESULTADOS DE LAS SERIES.	39
Objetivo 1: Papel	39
Gráfica 1: resultados obtenidos sobre el género respecto al objetivo 1 de las series. Fuente: elaboración propia.....	39
Objetivo 2: Sexo.....	40
Gráfica 2: resultados obtenidos sobre el sexo respecto al objetivo 2 de las series. Fuente: elaboración propia.	40
Gráfica 3: resultados obtenidos sobre los grupos mixtos respecto al objetivo 2 de las series. Fuente: elaboración propia.....	40
Objetivo 3: Uso RGB	40
Gráfica 4: resultados obtenidos sobre los colores respecto al objetivo 3 de las series. Fuente: elaboración propia.	40
Objetivo 4: Personalidad	41
Gráfica 5: resultados obtenidos sobre la personalidad respecto al objetivo 4 de las series. Fuente: elaboración propia.	41
Objetivo 5: Saturación-brillo.....	41
Gráfica 6: resultados obtenidos sobre la saturación respecto al objetivo 5 de las series. Fuente: elaboración propia.	41
Gráfica 7: resultados obtenidos sobre el uso del brillo respecto al objetivo 5 de las series. Fuente: elaboración propia.	42
4.2. RESULTADOS DE LAS PELÍCULAS.	42
Objetivo 1: Papel	42
Gráfica 8: resultados obtenidos sobre el género respecto al objetivo 1 de las películas. Fuente: elaboración propia.....	42
Objetivo 2: Sexo.....	42
Gráfica 9: resultados obtenidos sobre el sexo respecto al objetivo 2 de las películas. Fuente: elaboración propia.....	43
Gráfica 10: resultados obtenidos sobre los grupos mixtos respecto al objetivo 2 de las películas. Fuente: elaboración propia.	43
Objetivo 3: Uso RGB	43
Gráfica 11: resultados obtenidos sobre los colores respecto al objetivo 3 de las películas. Fuente: elaboración propia.	43
Objetivo 4: Personalidad	43
Gráfica 12: resultados obtenidos sobre la personalidad respecto al objetivo 4 de las películas. Fuente: elaboración propia.....	44

Objetivo 5: Saturación-brillo.....	44
Gráfica 13: resultados obtenidos sobre la saturación respecto al objetivo 5 de las películas. Fuente: elaboración propia.....	44
Gráfica 14: resultados obtenidos sobre el uso del brillo respecto al objetivo 5 de las películas. Fuente: elaboración propia.....	45
CAPÍTULO V	45
CONCLUSIONES.	45
5.1. CONCLUSIONES DE LAS SERIES.....	45
5.2. CONCLUSIONES DE LAS PELÍCULAS.....	47
5.3. DISCUSIÓN.....	49
BIBLIOGRAFÍA	51
WEBGRAFÍA	51
ANEXOS	73

CAPÍTULO I

1.1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este trabajo se va a realizar la investigación de diferentes series y películas de dibujos animados, de los últimos 80 años y catalogadas dentro del género infantil, con la finalidad de averiguar si la hipótesis planteada, a continuación, se confirma o niega.

El presente estudio se centra en la investigación de series y películas de animación infantiles donde se va a plantear la relación que existe entre la psicología que ejercen ciertos colores en las personas y la personalidad y rol que presentan los personajes.

Existe un género dentro de la industria del entretenimiento específico para la elaboración de este presente trabajo, que es la animación infantil. Dentro de este, nos vamos a centrar en los dibujos animados que son las secuencias visuales que se llevan a cabo en dos dimensiones y que, al juntar todas las imágenes, generan movimiento. Lo podemos dividir en series y películas y sus características son:

Las series son obras visuales que se llevan a cabo en dos dimensiones y que se caracterizan por estar divididas en capítulos y temporadas, con unos personajes que aparecen continuamente bajo una trama.

Por otro lado, las películas, son aquellas que están concentradas en un determinado tiempo y en las que se narra una historia con unos personajes determinados.

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Al dar comienzo a esta parte, en la cual se debe justificar la elección del tema central del estudio, sería conveniente decir que siempre me ha llamado la atención todo lo que tiene relación con los colores y las formas, pero la historia de la elección del tema se

remonta a mi segundo año de carrera, exactamente en la asignatura que me impartió el profesor Manuel Canga, Teoría de la Imagen.

En una de sus lecciones, mientras nos explicaba los diferentes colores primarios, ya fueran en digital o en impresión, hilé diferentes recuerdos y vi que existían varias series de dibujos animados en los que coincidían dos factores: los colores y el número de personajes que presentan uno de estos colores. Al salir tres personajes, compartían los colores primarios digitales, es decir, el RGB (rojo, verde y azul). Al finalizar la clase, el profesor y yo entablamos una pequeña conversación sobre el tema, y le resultó tan interesante que me propuso que investigara sobre ello, animándome a realizar una exposición voluntaria para compartir mis hallazgos con el resto de compañeros.

Tras la presentación, e impresionado por un tema tan interesante, me sugirió la idea de poder llevarlo a cabo de forma más extensa en un TFG, Trabajo Fin de Grado.

Después de dos años, y sin haberme sacado de la cabeza todas las dudas e interés sobre el tema, he decidido continuar la investigación y por fin, encontrar una solución.

1.3. HIPÓTESIS DE PARTIDA

Este trabajo se plantea averiguar si existe o no relación entre el uso de los colores RGB y la personalidad que representan cada uno de los tres protagonistas, en series y películas de dibujos animados. Desde una perspectiva de la psicología del color y el rol comportamental al que responde cada uno de ellos.

1.4. ESTABLECIMIENTO DE OBJETIVOS

Partiendo de esta hipótesis nos planteamos los siguientes objetivos:

- 1.- Determinar el porcentaje de personajes que tienen un papel protagonista, así como el porcentaje de ellos que son secundarios.
- 2.- Identificar, en las series y en las películas, la cantidad de personajes principales que son mujeres, el número de hombres y el porcentaje de combinaciones mixtas.

- 3.- Conocer el porcentaje de los dibujos animados que utilizan la combinación RGB o utilizan otras variaciones de color.
- 4.- La posible relación o no que se establece entre el rol que ejerce cada personaje y la personalidad que deberían tener acorde al color de su vestimenta.
- 5.- La utilización de diferentes elementos como la saturación y el brillo para analizar el tipo de movimiento que llevan a cabo los personajes (acción o más calmado).

1.5. METODOLOGÍA APLICADA AL ESTUDIO

Para realizar la investigación se ha aplicado una doble metodología, un primer método basado en el análisis de contenido, establecido por Wimmer y Dominick (1996) según señala Segovia (2017), un segundo método descriptivo de las series y películas objeto de nuestro estudio.

Para la aplicación del primer método de análisis de contenido se han diseñado dos fichas con formatos parecidos, una orientada al análisis de las series de dibujos animados y la otra ficha destinada al análisis de las películas. Dentro de ellas se han incluido categorías para llevar a cabo la observación de los diferentes personajes, teniendo en cuenta elementos principales para nuestro estudio, tales como el tono, el brillo, la saturación o la personalidad.

Para aplicar el segundo método, se ha desarrollado una exhaustiva y minuciosa descripción de las series y películas objeto de nuestro estudio, así como de los personajes protagonistas de las mismas.

En el caso de las series de dibujos animados, se realizará una ficha por capítulo, teniendo en cuenta que algunas de las series pueden tener cientos de capítulos, se ha seleccionado una muestra representativa elegida al azar, en base a un porcentaje aleatorio, con un margen de error del 25% y con un nivel de confianza del 95%. En el caso de las películas, al ser un número menor se van a analizar todas ellas, incluyendo más de una parte en algunos casos.

Con los datos obtenidos, en la investigación, podremos extraer unos resultados que nos permitan demostrar si se cumplen los objetivos establecidos, si se confirma o niega la hipótesis de partida, así como elaborar unas conclusiones finales.

1.6. ESTRUCTURA DEL TFG

El presente trabajo está estructurado en función de cinco capítulos.

El primer capítulo tiene una naturaleza técnica e incluye seis epígrafes, el primero de ellos es una introducción en el que se habla del mundo de la animación infantil; una justificación sobre la elección del tema a nivel personal; un tercer epígrafe en el que se establece la hipótesis de partida; a continuación el establecimiento de objetivos en función de la hipótesis que pretendemos confirmar o negar; un quinto epígrafe metodológico en el que se incluyen los dos métodos aplicados en el presente estudio y finalmente un sexto epígrafe relativo a la estructura del trabajo de investigación.

El segundo capítulo sirve al estudio de marco teórico en el que se incluyen siete epígrafes, dentro de los cuales se encuentra el primero, en el que se tratará la conceptualización del color, donde se hablará del modelo RGB. Por otro lado, el segundo epígrafe tratará la historia del color y en el tercero, que tratará la psicología del color, donde se expondrá información acerca del rojo, verde, azul, rosa y morado. En el siguiente epígrafe se expondrán los dibujos animados, a través de la historia y de sus creadores. En el quinto se hablará sobre el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal. En el sexto epígrafe se tratará la expresión corporal. Y en el último, se desarrollarán las formas, los tipos y su significado.

El tercer capítulo es el metodológico de la investigación e incluye dos epígrafes. El primero de ellos es el cuantitativo, de análisis de contenido. En él se realizará la descripción de la ficha de análisis de series y la ficha de análisis de películas. Por otro lado, se encuentra el epígrafe de metodología cualitativa, el modelo descriptivo. Se llevará a cabo la descripción de los acontecimientos ocurridos durante el visionado de series (las Supernenas, las Tres Mellizas, Pichi Pichi Pitch, Pj Mask, Pecezuelos, Peter

Rabbit, Alvin y las ardillas, Patoaventuras y la Leyenda de los Tres Caballeros) y películas (la Bella durmiente, el Jorobado de Notre Dame, Alvin y las ardillas 1, Alvin y las ardillas 2, Alvin y las ardillas 3, Alvin y las ardillas 4 y Hércules).

El cuarto capítulo sirve para exponer los resultados obtenidos en la investigación.

El quinto capítulo sirve para mostrar las conclusiones de la investigación y está dividido en: conclusiones de las series, conclusiones de las películas y un debate donde se realiza una conclusión final general.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL COLOR

Para poder establecer cuál es el origen etimológico del término color, se redacta, en la página web Definición De, según Pérez & Merino (2021) que hay que remontarse al latín para conocer la palabra de la que se deriva: color, que puede traducirse como “tinte” o “color”.

A continuación, se recogen definiciones de diferentes autores sobre el concepto de color como Leonardo Da Vinci quién consideró al color como propio de la materia definiendo la siguiente escala de colores: blanco (ya que permite recibir los otros colores) el amarillo para la tierra, el verde para el agua, el azul para el cielo, el rojo para el fuego y el negro para la oscuridad (quien nos priva de todos los otros) y dijo que con la mezcla de todos ellos se obtenía el resto de colores. Asimismo, sostuvo que el verde se obtenía de una mezcla.

Además, tal y como se recoge en la página web “Toulouse Lautrec” (2021), Isaac Newton en 1666 contribuyó con una aportación importante cuando estableció “La teoría del color” al inventar la rueda de color. Newton entendía los colores como “percepciones humanas, no cualidades absolutas, de longitudes de onda de luz. Al categorizar sistemáticamente los colores, definió tres grupos: primarios, secundarios y terciarios”.

Por su parte Goethe en su libro *Obras completas* desarrolla la teoría sobre la armonía del color estableciendo que:

Cuando el ojo ve un color se excita inmediatamente, y ésta es su naturaleza, espontánea y de necesidad, producir otra en la que el color original comprende la escala cromática entera. Un único color excita, mediante una sensación específica, la tendencia a la universalidad. En esto reside la ley fundamental de toda armonía de los colores. (Goethe, 1810).

Y, por otro lado, Albers en su libro titulado *Interacción del color* aporta una definición del color cuando dice que:

Toda percepción del color es ilusión... No vemos los colores como son realmente. En nuestra percepción, se pueden transformar entre sí de manera tal, que dos colores distintos parezcan iguales, por ejemplo, o dos colores iguales, distintos, o los opacos parezcan transparentes y formas concretas se conviertan en irreconocibles. Este «juego» del color -el cambio de identidad- es el objeto de mi estudio. (Albers, 1963, p.317).

Según publicó la página web de “PCC Group” (2020), desarrollado por la Comisión Internacional de Iluminación, CIE, el ojo humano no puede evaluar objetivamente el color, pero hay dispositivos que miden el color con precisión. Los métodos instrumentales permiten definir el color de forma numérica afectada con un cálculo estandarizado utilizando colorímetros y espectrofotómetros. El registro matemático de color fue desarrollado por la Comisión Internacional de Iluminación (CIE) y es

consistente con la evaluación visual. Según esta Comisión (CIE), se considera que el color se puede describir usando tres atributos: tono, brillo y saturación.

El **tono** precisa de una longitud de onda específica que es captada por los receptores del ojo. Dependiendo de esto, podemos ver un color u otro. Los colores que tienen tonalidad se denominan colores cromáticos.

El **brillo** (también conocido como intensidad de color), es la sensibilidad a la intensidad de la radiación que hace que se desarrolle un color. Una forma de medir esto es a través de la luminancia, que, dependiendo de si la luz es del día o si es por la noche, va a variar (color amarillo verdoso con una longitud de onda de 555 nm o al color azul verdoso con una longitud de onda de 510 nm).

Por otro lado, la **saturación** se trata de mezclar los colores cromáticos, mencionados anteriormente, con blanco (son los colores pastel, y se llaman así por la cantidad de blanco que tienen).

2.1.1. MODELO RGB

Del mismo modo, la CIE cree oportuno describir el color utilizando el modelo RGB. Este, es una forma de indicar el espacio del color en un sistema de coordenadas, definido por la abreviatura RGB, originado por el nombre de los colores en inglés: R-rojo, G-verde, B-azul.

Describe la impresión de ver por el ojo humano cualquier color creado al mezclar tres haces de luz de estos colores en proporciones específicas. Solo con este modelo se puede explicar cómo se crea la impresión de color en el cerebro humano. Lamentablemente, hay algunos inconvenientes, como que no se da una explicación a porqué no se produce un color más claro o un blanco puro al mezclarse colores brillantes. Tiene mucha importancia saber que el modelo RGB es teórico y que su reproducción va a depender del dispositivo utilizado y de la calibración que tenga.

2.2. HISTORIA DEL COLOR

Según se redacta en el blog “La teoría de los colores” (s.f.), hay que remontarse al año 300 a.C para encontrar las primeras pinturas, en este caso, rupestres. Es entonces cuando el hombre comienza a descubrir el mundo que le rodea y lo manifiesta en pinturas y grabados, haciendo uso de los elementos de la naturaleza que tenían a su disposición.

En la Antigua Grecia, se trazaron los primeros esbozos del boceto del color. Para los griegos, el arco iris estaba compuesto por todos los elementos necesarios para interpretar los colores que forman el espectro solar.

Además, en el blog se recogen las definiciones de los siguientes autores:

El primero de todos que vamos a nombrar es Aristóteles (384 – 322 a.C.), que define que todos los colores se crean a través de la combinación de cuatro de ellos. Quiso destacar la repercusión de la luz y la sombra. En el s.I creó una teoría sobre “la secuencia lineal del día”, en la que se contempla que el amarillo del día se transforma en el azul nocturno pasando por diferentes tonalidades como puede ser el rojo.

Diferentes artistas italianos de la talla de León Alberti o Leonardo Da Vinci confeccionaron múltiples teorías sobre el color. Alberti (1431), en su manifiesto “Della Pintura”, cita cuatro colores básicos: rojo, azul, verde y gris (fuego, aire, agua y tierra, consecutivamente).

A su vez, Da Vinci (1452-1519) definió al color como “algo propio de la materia”. En sus diferentes obras propuso las primeras observaciones acerca de los colores primarios y secundarios, interrogación de la que se adueñó Isaac Newton (1642-1727).

Instauró un principio aceptado hasta la actualidad: la luz es color. Newton (1665) averiguó que, al pasar la luz solar por un prisma, esta se dividía en diferentes colores

constituyendo un espectro. Lo que logró fue que la luz se dividiera en los colores del espectro.

Para Newton, el color produce una sensación que responde a una estimulación del ojo. Esta sensación cambia dependiendo de la distancia de longitud. Dichos colores son: verde, azul violáceo, azul celeste, amarillo, rojo anaranjado y rojo púrpura.

A principios del s. XIX, Thomas Young y Johann Goethe continuaron con estos principios, por esa razón, Young (1807), en su teoría “Young-Helmholtz”, llevó a cabo varios estudios con la finalidad de constatar la capacidad de onda de la luz, lo que permite la formación de nuevos colores. Goethe (1810) elaboró el *Círculo cromático*, en el cual se estudiaba las modificaciones que el ser humano exterioriza frente a los distintos colores. Al mismo autor se le atribuye el diseño de un triángulo con tres grupos de colores, que se obtienen de acuerdo al resultado de la unión de todos.

Otro artista, en este caso ruso, Kandinsky (1926), contemplaba que el color disponía de dos fuerzas: física (sobre el ojo) y psicológica (sobre la mente) y es precisamente en esta última en la que nos vamos a centrar a continuación.

2.3. PSICOLOGÍA DEL COLOR

Según escribe García-Allen (2023) para la web “Psicología y mente”, el campo de estudio donde se encuentra la psicología del color conduce a analizar cómo percibimos los distintos colores y cómo nos comportamos ante ellos, incluyendo las emociones que estos nos provocan.

Dentro de la psicología del color se hallan ciertos aspectos subjetivos, es por ello que pueden llegar a existir ciertas variaciones en la interpretación y el significado entre culturas.

El color, según se comenta en la página, está asociado a las emociones de las personas, llegando a influir en el estado físico y mental. Por ejemplo, el rojo aumenta el ritmo

cardíaco, lo que hace que aumente la adrenalina, provocando que los individuos se sientan enérgicos.

Hay que tener en cuenta que los colores influyen en nuestra mente y comportamiento, induciéndonos a experimentar determinadas sensaciones que nos provocan actitudes con dos tipos de causas: las biológicas (va más allá de la especie humana, ya que también influyen en la forma de actuar de muchos animales) y las culturales (cada sociedad asocia los colores a unos conceptos determinados).

Para Tarrés (s.f.), según redacta en su blog titulado “Mamá psicóloga infantil”, los colores tienen diferentes significados que desarrollamos a continuación.

2.3.1. SIGNIFICADO DEL COLOR ROJO.

El significado del rojo normalmente está vinculado con la vitalidad, energía, valor, pasión, excitación y casi todas las emociones humanas.

Si se utiliza de forma proporcionada, crea una sensación de equilibrio emocional, además de un dinamismo controlado y saludable.

Por el contrario, cuando éste sobresale sobre los demás, podría evidenciar ambición, falta de control, riesgo, irracionalidad, sexualidad prematura...

Si el color es muy fuerte y domina el dibujo evoca: hostilidad, agresividad, quebrantamiento de las normas e incluso violencia.

2.3.2. SIGNIFICADO DEL COLOR VERDE.

El verde es un color caracterizado por relacionarse con la tranquilidad, reposo, esperanza, sensibilidad... Como ocurre con otros, puede adquirir diferentes tonalidades.

Desde el más claro (sosiego) al más fuerte (decisión).

La primacía de este sobre el resto, puede indicar: rebeldía, inconformidad, poca tolerancia a la frustración, desajuste personal o emocional.

2.3.3. SIGNIFICADO DEL COLOR AZUL.

Personifica la paz, armonía y tranquilidad. Normalmente es usado por los niños introvertidos.

Por lo general, es un color que emite calma, serenidad, sensibilidad, ausencia de impulsividad, entendimiento y capacidad para reflexionar.

El dominio del azul se puede entender como querer tener la capacidad de control sobre sí mismo y tener inteligencia emocional.

Por otro lado, debemos describir otros dos colores que aparecerán y que la página web “Decofilia” (s.f.) menciona:

2.3.4. SIGNIFICADO DEL COLOR ROSA.

Es un tono muy positivo y optimista (es por eso la expresión “ver las cosas de color de rosa”). Dentro de sus cualidades positivas, conserva su carácter energético sin dar lugar a ser agresivo. Es un color de armonía, ya que recuerda a las flores frescas. Asociado con la inocencia y la delicadeza. Transmite calma y libera la inquietud.

Por otro lado, negativamente hablando, podemos decir que es un color asociado a la infantilización de las personas. Es por eso que hay que andar con cuidado, ya que su uso de forma excesiva muestra a personas con baja autoestima.

2.3.5. SIGNIFICADO DEL COLOR MORADO.

Es de los pocos que se encuentran en la franja intermedia entre cálidos y fríos.

Como cualidades positivas resulta ser el color más elevado, espiritual y profundo de toda la gama, llegando a ser sagrado en muchas religiones. Es un color que afecta a la mente, de hecho, lo utilizan los psiquiatras para tranquilizar y calmar a pacientes con problemas mentales o nerviosos, ya que transmite paz y combate los miedos.

También está relacionado con la creatividad, el misterio y la sensibilidad a la belleza.

Pero a la vez, como cualidades negativas, tiene algo de “convulsión interna”, de contradicción interior. Muchas veces se le relaciona con la melancolía o la tristeza, es por ello que no se considera un color que sea apropiado para aquellas personas con depresión.

2.4. LOS DIBUJOS ANIMADOS.

Según publica “Wikipedia” (s.f.), dentro de las categorías de las obras de animación, encontramos los dibujos animados, refiriéndose a estos como las secuencias visuales llevadas a cabo en dos dimensiones. Al dibujar de forma secuencial cada fotograma de las que están compuestas las obras, se crea una secuencia y las imágenes se representan en movimiento.

Se conoce como la técnica más antigua de animación y también, la más conocida. Se puede denominar de tres formas: animación 2D, animación tradicional o animación clásica.

Se diferencia de la animación 3D por la forma en la que se realiza la producción.

Este término también es utilizado para calificar a las películas hechas para televisión o cine, e incluso para las pantallas de ordenador.

2.4.1. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS.

Según la página web de la Escuela de Arte ESDIP (2022), para hablar del interés de las personas de querer contar historias a través de imágenes hay que remontarse a la Prehistoria. Lo vemos en las escenas de caza de las pinturas rupestres y los retablos románicos o los frescos egipcios, entre otros. No obstante, la falta de medios que proporcionaran imágenes en movimiento, paró su evolución hasta mediados del s.XIX.

Dicha página web recoge las aportaciones de Paris (1824), quién creó el aparato que supondría un primer paso en este ámbito, el taumatropo. Está formado por dos placas recortadas y colocadas una detrás de la otra, agarradas por dos cuerdas. En una de las

placas encontramos un dibujo de un pájaro y en la otra, una jaula. Al tirar de las cuerdas, las placas giran a mucha velocidad y se crea un efecto óptico en el que parece que el pájaro está dentro de la jaula.

A partir de este aparato, se fueron sucediendo otros de mayor complejidad, cada vez asemejándose más a los proyectores de cine actuales. Entre ellos encontramos el Fenantiscopio o Estroboscopio, el Zootropo y el Zoopraxiscopio. Todos estos dispositivos funcionan gracias al principio de la “persistencia de la visión” (el mismo efecto que permitía ver al pájaro en la jaula).

2.4.2. CREADORES DE DIBUJOS ANIMADOS.

Muchos han sido los autores que con su trabajo han contribuido al enriquecimiento del mundo de los dibujos animados. Para el blog “Museo Virtual Fimoteca UNAM” (s.f.) se encuentran entre ellos las aportaciones de Reynaud (1876) conocido por ser el creador del Praxinoscopio, la versión mejorada del zoótropo. Considerado dentro del mundo de la animación como el padre de los dibujos animados con creaciones como *Pauvre Pierrot* y *Pantomimas Luminosas*.

Por su parte, la página web “UNiAT” (s.f.), menciona a McCay y Cohl.

El primero de ellos, McCay (1904), es el creador de *Little Nemo in Slumberland*, considerado uno de los autores de mayor importancia del mundo del cómic, además de pionero en la historia del cine por sus numerosas manifestaciones artísticas.

Tampoco se puede dejar de nombrar a Cohl (1908), reconocido dibujante y animador, además de ser el creador de *Fantasmagorie*, convirtiéndose históricamente en el dibujo animado más antiguo de la historia y considerado como una obra pionera del cine animado.

Y, por último, una mención especial merece uno de los personajes más importantes en el mundo de la animación como es el famoso Mickey Mouse. Su ideólogo fue Walter Elías Disney (1928), creador de uno de los personajes mundialmente conocidos por

todos los públicos según la página web “Arts Santa Mònica” (s.f.), su autor fue un reconocido empresario, animador, guionista, doblador y productor de cine americano. Pionero de la industria de la animación estadounidense por introducir numerosas novedades en el diseño y producción de dibujos animados.

2.5. LENGUAJE VERBAL Y LENGUAJE NO VERBAL.

Según escribe García-Gómez (2023), para que el proceso de comunicación se pueda llevar a cabo, el lenguaje verbal y el no verbal obtienen una relevancia importante, no sólo en qué palabras se usan, sino también en el cómo, de igual manera esto surge en otros aspectos como gestos, movimientos de manos, miradas, sonrisas... que fomentan una interacción confortable.

Según recoge el autor en la página oficial de la “Biblioteca Nacional de España”, “la comunicación es muy difícil de ocultar porque, aunque no hablemos, inconscientemente, el cuerpo o el rostro están enviando información al interlocutor”. Dentro de los recursos del lenguaje no verbal encontramos: sonreír, mirar a los ojos, asentir, movimientos corporales, cruzarse de brazos o incluso la forma en la que uno pone las manos en la cara. Por otro lado, dentro del lenguaje verbal se realiza el uso de palabras y expresiones para establecer una comunicación con el resto de personas. Dicha comunicación se produce a través de palabras y expresiones. Se puede realizar de forma oral o escrita.

Para García-Gómez (2023), la comunicación se puede diferenciar en tres estilos cuando se interactúa entre personas: inhibido o no asertivo, asertivo y agresivo.

- Inhibido o no asertivo. “Se trata de un estilo vacilante, con volumen bajo, postura corporal tensa y retraída, con una clara tendencia a alejarnos de nuestro receptor. Quienes adoptan este estilo de comunicación, transmiten desconfianza e inseguridad en su interlocutor”.
- Asertivo. “Este estilo comunicativo se caracteriza por ofrecer información clara y concisa sobre las necesidades, deseos, demandas y actitudes entre los interlocutores, respetando el punto de vista de las personas que se comunican”.

- Agresivo. “Es un estilo impositivo que exige un cambio inmediato en la conducta del receptor de información. Para ello, hace uso de la intimidación, el sarcasmo o en casos más extremos, de la violencia psíquica. Este estilo de comunicación resulta paradójicamente poco o nada comunicativo, ya que precisamente dificulta la comunicación al no permitirse la interacción fluida y dinámica de información”.

2.6. EXPRESIÓN CORPORAL.

Tal y como se recoge en la página web “Euroinnova” (s.f.) para las personas, el uso de la expresión corporal es uno de los aspectos más primitivos y básicos del lenguaje no verbal. Es todo movimiento de manos, gestos o expresiones faciales, es decir, todo aquello que, aunque no se expresa con palabras, transmite sensaciones o emociones.

También conocida como lenguaje corporal, se relaciona con un tipo de lengua que expresa las ideas de forma corporal intentando transmitir las palabras con movimiento. Lo más frecuente es que se use en diferentes disciplinas tales como danza y baile, teatro, presentaciones artísticas, actos de mimos, yoga o pintura corporal.

Dentro de los elementos que componen la expresión corporal encontramos:

- Movimiento: permite que se registre una transmisión de los pensamientos, las emociones y los sentimientos.
- Gestos: considerado una de las acciones irremplazables para exteriorizar las emociones y las expresiones. Esto ocurre ya que disponen de una carga emocional significativa que va en forma directa hacia la otra persona.
- Expresión facial: al igual que los gestos, atesora una gran carga emocional. La forma de mirar, la sonrisa... Son elementos básicos y determinantes dentro del lenguaje no verbal.
- Postura corporal: se realiza de forma natural teniendo en cuenta las circunstancias en las que se encuentra el sujeto. Determinan emociones precisas y definidas.

Por todo ello, en la página web “Euroinnova” (s.f.) se plantean la importancia de conocer la expresión corporal, entendiendo que, las personas tratan de encontrar la forma de poder expresar sus ideas desde nuevas perspectivas dado que en ciertas ocasiones el lenguaje verbal puede malinterpretarse, cuando afirman que “la importancia de conocer lo que es expresión corporal radica en entender que constituye una forma de comunicación universal que puede ser entendida por cualquier persona”.

2.7. FORMAS

A continuación, se desarrollan las diferentes formas, según lo que publica la página web “Diseño Web Barcelona” (2022), cuando establece que las formas son los elementos básicos del mundo que nos rodea, y su significado habla de cómo entendemos la vida. Son tan universales que gran parte de los artistas visuales aprenden a dibujar a través de construir o desmontar las imágenes en formas geométricas simples.

Además de ser herramientas, el significado que portan las formas les permite a los diseñadores transmitir de forma visual.

2.7.1. TIPOS DE FORMAS

Partiendo de esta idea García-Gómez (2023) en su artículo titulado *Lenguaje verbal y no verbal*, publicado por Dialnet, establece una categoría a tres niveles de diferentes tipos de formas en grado comparativo:

- Simple vs. compuesto: “Las formas simples, a veces llamadas primitivas, son las formas geométricas fundamentales, como cuadrados, triángulos y círculos. Esto también incluye sus formas 3D correspondientes: cubos, cilindros, conos y esferas. Las formas compuestas son formas más grandes y complejas construidas a partir de formas simples”.
- Orgánico vs. inorgánico: “Las formas orgánicas son aquellas que ocurren regularmente en la naturaleza, como la rama de un árbol o la ladera ondulada. Tienden a ser más curvas, compuestas de líneas más sueltas y menos simétricas que

las formas inorgánicas, formas geométricas rígidas que recuerdan a los objetos hechos por el hombre, como edificios o máquinas”.

- Abstracto vs. no abstracto: “Las formas abstractas, aunque a menudo geométricas y compuestas, tienden a actuar como una referencia simbólica. Por lo general, estos vienen en forma de íconos, como los humanoides abstractos que se usan en los letreros de los baños. En lugar de las formas explícitas, los círculos y los rectángulos forman este ícono abstracto. Y entendemos la forma para representar a una persona debido a nuestra familiaridad con el símbolo. En resumen, las formas abstractas dependen del contexto previo o del conocimiento cultural”.

Otra de las preocupaciones que recogía la publicación era el cómo se originan las formas, porque, si todo tiene forma, ¿cuándo se sabe dónde empieza y termina una forma? Para continuar hay que explicar que las formas solemos definir las por el contorno o el color, cuando se habla de dibujos simples. Mientras que, en la vida real, estas se determinan a través de la luz y la sombra, siendo utilizadas por los artistas para crear un enfoque de tridimensionalidad.

2.7.2. SIGNIFICADO DE LAS FORMAS.

Las formas se agrupan de acuerdo a un conjunto de características estéticas que comparten. Estas son:

- Cuadrados: estabilidad, rigidez, pesadez, fiabilidad, fuerza y gravedad.
- Círculos: ligereza, felicidad, blandura, inocencia, movimiento e infinito.
- Triángulos: nitidez, peligro, guía, divinidad y equilibrio.
- Formas orgánicas: libertad, naturaleza, flujo, delicadeza e imprevisibilidad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para llevar a cabo este estudio hemos aplicado dos métodos de investigación, uno cuantitativo como es el análisis de contenido basado en lo establecido por Wimmer y Dominick (1986), aplicando para ello dos fichas que nos permitirán cuantificar los ítems

incluidos en una serie de categorías. Y un segundo método cualitativo estudiado por Marshall y Rossman (1989), el cual se encuentra redactado en el documento de Segovia (2017) que permite hacer una descripción minuciosa y pormenorizada de cada serie, película y de los personajes protagonistas de los mismos.

El corpus muestral está formado por un total de dieciséis piezas, (n=16), para analizar entre series y películas. Todas comparten un rasgo a destacar, que es la causa que ha motivado la realización de este Trabajo de Fin de Grado. Lo que todas tienen en común es que aparecen tres personajes, que van siempre unidos, compartiendo aventuras y experiencias, y que estos personajes utilizan los colores rojo, verde y azul, es decir, los colores primarios digitales, el RGB; ya sea en su vestimenta, objetos complementarios o incluso en la piel u otras partes del cuerpo, como pueden ser los ojos.

3.1. METODOLOGÍA CUANTITATIVA. ANÁLISIS DE CONTENIDO.

En cuanto al primer método de investigación debemos especificar que se han diseñado dos fichas, una para series de dibujos animados y otra para analizar las películas, ambas son idénticas en cuanto a diseño de categorías y los ítems, incluidos en cada una de ellas, con el fin de no introducir sesgos en el desarrollo del estudio.

Destacando que la única diferencia es a nivel técnico en el que se ha utilizado solo una ficha para cada película y en el caso de las series se ha realizado una por cada capítulo estudiado.

3.1.1. DESCRIPCIÓN FICHA DE ANÁLISIS DE SERIES Y FICHA DE ANÁLISIS DE PELÍCULAS.

A continuación, se describe el diseño de las fichas de análisis, con las categorías y los ítems que han permitido recoger datos acerca de la relación entre el rol y la personalidad de los personajes, su vínculo con la psicología del color que representan, es decir, el tono y también acerca del brillo y la saturación utilizados para ver el tipo de acción que se lleva a cabo dentro de la serie o película. También se ha recogido información acerca del sexo y el papel desempeñado.

SERIES

Nombre de la serie: _____

Temporada: _____

Capítulo: _____

Personaje	Papel		Sexo		Rol	Personalidad	Saturación			Tono			Brillo			
	Protagonista	Secundario	Masculino	Femenino			Poca	Normal	Mucha	R	G	B	Azul	Morado	Poca	Normal

Ilustración 1: ficha de análisis de series. Fuente: elaboración propia.

PELÍCULAS

Nombre de la película: _____

Número: _____

Personaje	Papel		Sexo		Rol	Personalidad	Saturación			Tono			Brillo			
	Protagonista	Secundario	Masculino	Femenino			Poca	Normal	Mucha	R	G	B	Azul	Morado	Poca	Normal

Ilustración 2: ficha de análisis de películas. Fuente: elaboración propia.

La primera categoría relativa al papel de los personajes donde incluimos dos ítems para obtener información acerca de si el personaje es protagonista o es secundario. Esta categoría está diseñada en relación al primero de los objetivos establecidos en el presente estudio y que pretende *“Determinar el porcentaje de personajes que tienen un papel protagonista, así como el porcentaje de ellos que son secundarios”*.

La segunda categoría está diseñada incluyendo ítems de género, que nos permitirá cuantificar el porcentaje de personajes que son masculinos, el porcentaje de género femenino, cuando ambos dos ítems están señalados significa que se les puede considerar género mixto. Esta categoría está relacionada con el segundo objetivo que pretende *“Identificar, en las series y en las películas, la cantidad de personajes principales que son mujeres, el número de hombres y el porcentaje de combinaciones mixtas”*.

La tercera categoría incluye el ítem de tono que se encuentra dividido en tres: rojo, verde y azul. Dentro de estos, a su vez, el rojo se subdivide en rojo y en rosa; y el azul, en azul y morado. Esta categoría se ha llevado a cabo para satisfacer el tercer objetivo que trata de *“Conocer el porcentaje de los dibujos animados que utilizan la combinación RGB o utilizan otras variaciones de color”*.

La cuarta categoría está compuesta por los ítems del rol y la personalidad de los personajes. Estos incluyen líder, rebelde e inteligente/tímido en el caso del rol; y asertivo, no asertivo y agresivo en el caso de la personalidad. Con esto, se quiere resolver lo propuesto en el cuarto objetivo, es decir, *“La posible relación o no que se establece entre el rol que ejerce cada personaje y la personalidad que deberían tener acorde al color de su vestimenta”*.

Por último, en la quinta categoría encontramos los ítems de saturación y brillo. Ambos están divididos en tres: poco, normal y mucho; con los que se podrán recoger los datos acerca de cómo se perciben visualmente los colores de una forma más clara. Gracias a estos ítems podremos llevar a cabo el último objetivo propuesto *“La utilización de diferentes elementos como la saturación y el brillo para analizar el tipo de movimiento que llevan a cabo los personajes (acción o más calmado)”*.

3.2. METODOLOGÍA CUALITATIVA. MÉTODO DESCRIPTIVO.

Como consecuencia de ello, se ha desarrollado un análisis descriptivo-exhaustivo de cada uno de los personajes de las series y de las películas.

Dentro de este análisis se van a tomar datos acerca de la personalidad y la forma de ser de cada uno, la posición que ocupan a lo largo de su aparición en pantalla, así como el tipo de papel que ejercen o el brillo y saturación de la ropa que llevan puesta.

3.2.1. DESCRIPCIÓN DE LAS SERIES.

A continuación, se desarrolla una descripción detallada de las personalidades y la posición que ocupan los personajes de las series de dibujos animados objeto de nuestro estudio.

3.2.1.1. LAS SUPERNENAS.

Pétalo es la que más habla, utiliza el razonamiento y la inteligencia para tomar decisiones. El resto normalmente acompaña a lo que ella dice, y en pocas ocasiones son Burbuja o Cactus las que toman la iniciativa.



Ilustración 3: personajes de la serie las Supernenas. Fuente: Google.

Burbuja le presta más atención a las cosas bonitas (animales, peluches...), y está caracterizada por ser la más inocente e infantil.

Cactus se presenta como la más agresiva, con muchas muecas de enfado y la que busca el enfrentamiento primero.

Al ser Pétalo la que dirige el grupo, (reconocida por el resto en algunos de los capítulos de la muestra), se encuentra en el centro. Aunque no se lleva a cabo en ciertas ocasiones, no es relevante ya que, al dormir, hablar, en la guardería y al pelear con los villanos es la que tiene ese puesto. Al contrario que esta, Burbuja y Cactus no tienen puesto fijo a izquierda y derecha, fluctúan más.

Cuando no aparecen juntas, no se aprecia más protagonismo de una sobre otra, el tiempo en pantalla no tiene diferencias notorias.

Uno de los factores a tener en cuenta es el hecho de que los colores que representan a las protagonistas tienen poco brillo, puesto que son tonos pastel. Algo contradictorio para una serie de cierta acción y en la que los villanos hacen un uso ciertamente exagerado de colores más brillantes y saturados, haciendo hincapié en el rojo y negro, dependiendo del nivel de amenaza que estos presenten.

Sólo desaparecen de la pantalla cuando se va a dar el contexto del capítulo y se quiere explicar la historia del malo y el cómo la va a llevar a cabo.

3.2.1.2. LAS TRES MELLIZAS.

A diferencia de otras series de dibujos, en esta no se determina una posición fija para cada una de las protagonistas, se van alternando de un sitio a otro sin ningún tipo de orden.



Ilustración 4: personajes de la serie las Tres Mellizas. Fuente: Google.

Teresa es la que lleva más las riendas en los cuentos para acabarlos. Propone planes y se cuestiona sobre lo que va pasando en cada momento.

Elena pasa casi todo el tiempo pensando en comer. Es la más activa e inquieta de las tres y la que más se enfada. No puede quedarse quieta.

Ana es la más tranquila. Empatiza con los personajes y es la más romántica y enamoradiza de las tres.

Ninguna destaca por encima de las demás. Es difícil determinar al 100% la personalidad de cada una.

Los colores de la ropa tienen un brillo y una saturación normal. La serie trata de aventuras en diferentes cuentos infantiles sin que se produzcan situaciones de mucho riesgo.

Se puede observar que son protagonistas ya que, en el único momento en el que no salen en pantalla es porque se está dando el contexto de lo que va a suceder en el capítulo.

3.2.1.3. PICHÍ PICHÍ PITCH.

Luchia tiene mucha energía, un poco torpe y cariñosa. Está siempre para los demás, aunque a veces se ve envuelta en problemas por meterse donde no le llaman.



Ilustración 5: personajes de la serie Pichi Pichi Pitch. Fuente: Google.

Hannon es muy atenta, pero cuando se enamora pierde los papeles. Trata de cuidar que Luchia no se meta en líos, pero al final va detrás de ella por el mismo camino y se comportan igual. Es la contradicción en persona.

Rina es la más misteriosa y callada de las tres, está atenta en todo momento por si aparece el peligro para actuar lo más rápido que pueda.

Lo normal es que Luchia se encuentre en el centro del grupo liderando al resto cuando se enfrentan a las diablasas.

Los capítulos se basan en luchar contra las diablasas del mar que quieren arrebatarles sus perlas para invocar a la Reina del Agua.

Los colores se caracterizan por ser pasteles, es decir, que tienen poca saturación, aunque el brillo es normal.

3.2.1.4. PJ MASKS.

Connor/Gatuno es el cabecilla del grupo. Trata de dirigir al resto y de sacarlos adelante en el momento en el que se necesita que ocurra cada una de las partes del plan.



Ilustración 6: personajes de la serie Pj Mask. Fuente: Google.

Amaya/Buhita podemos considerarla la más activa.

Aporta ideas también, pero las suele fastidiar por lo ansiosa que es para llevarlas a cabo. Es muy impaciente y quiere salirse con la suya cuando se le mete algo en la cabeza.

Greg/Gekko es el más tímido de los tres. Muchas veces intenta imitar y seguir el ritmo de los demás, pero en muchas ocasiones es algo que puede con él.

Cada uno posee un vehículo con diferentes características que usan en distintas ocasiones y lo conduce el personaje al que pertenece.

Cuando es el momento de decir la frase final al derrotar a los malos no hay distinción, la inicia uno cada vez.

Un dato curioso es que, a pesar de no ir con los trajes de superhéroes siguen teniendo la personalidad del animal que representa, sobre todo Connor.

Aunque Connor sea el líder, la posición de los protagonistas va variando y no tienen una posición fija.

3.2.1.5. PECEZUELOS.

Milo es el más relajado de los tres. Le gusta la aventura y se distrae con facilidad. Es muy alegre y entusiasmado. Se mete en problemas con más frecuencia que el resto. Le encantan las aventuras, aunque a menudo no le da importancia a lo que sí la tiene y no ve el peligro de sus acciones.



Ilustración 7: personajes de la serie Pecezuelos. Fuente: Google.

Bea es la más dramática y perfeccionista, quiere ser actriz. Trata de ayudar al resto y buscar la solución a los problemas que tienen, pero le gusta ser el centro de atención.

Óscar es el más miedoso y tímido, está enamorado de Bea. Le utilizan como conejillo de indias cuando se meten en problemas.

Sus aventuras no tratan de enfrentarse a villanos como en otras series, sino más bien de ayudarse entre ellos en los problemas que puedan tener.

Los tres aparecen prácticamente en todo momento en pantalla, y no tienen una posición fija que determine un orden.

Volvemos a ver una serie mixta en la que da a entender que la chica es la líder.

3.2.1.6. PETER RABBIT.

Peter es el líder. Está atento a todo, se hace preguntas de cómo mejorar la situación o de la próxima aventura. Es el primero en tomar acción y guía al resto del grupo hacia dichas aventuras.



Ilustración 8: personajes de la serie Peter Rabbit. Fuente: Google.

Benjamín es el más asustadizo, lento y torpe de los tres. Trata de autoconvencerse de que es valiente. Los otros dos lo utilizan en varias ocasiones como conejillo de indias o para llevar a cabo una parte importante del plan. También le gusta mucho la comida y menciona alimentos a cada rato.

Lily lo cuestiona todo. Es muy inteligente, tiene conocimientos sobre muchas cosas. Hace muchas preguntas al igual que Peter, pero no se atreve a responder por sí sola y acude al resto del grupo. Tanto ella como Benjamín son más despistados.

Los colores que utilizan tienen mucha saturación ya que se trata de una serie de aventuras.

Son pocos los momentos en los que no salen en la pantalla para dar paso a otros personajes.

Es de las pocas series en la que encontramos una tríada mixta de dos niños y una niña.

3.2.1.7. ALVIN Y LAS ARDILLAS.

Alvin es el líder de los hermanos. A pesar de verse como egoísta e impulsivo, actuando sin pensar en los demás y molestando, le encanta divertirse, es protector de su familia y desinteresado. Se pelea mucho con Simón y Brittany. Usa a Theodoro como conejillo de indias. Le encanta hacer deporte y usar el skate, pero no soporta ir al colegio.



Ilustración 9: personajes masculinos de la serie Alvin y las ardillas. Fuente: Google.

Simón es el más inteligente y maduro, aunque muy tímido. Es responsable y trata de mantener la cordura en el grupo. Es el más creativo y trata de sacar a Alvin de sus problemas. Está enamorado de Jeanette. Tiene un laboratorio en el trastero. Es el mejor alumno de su clase y ayuda a Alvin a mejorar.

Theodoro es el más simpático y adorable del grupo, aunque también es muy tímido y asustadizo. Le encanta estar con su familia y quiere que se lleven bien entre todos, aunque no ocurre muy a menudo. Le maravilla cocinar y sobre todo, comer. Está enamorado de Eleanor. Tiene un osito de peluche.

Por otro lado, en esta serie nos encontramos con un segundo trío. En este caso es femenino.

Brittany es la más egoísta y presumida, y le encanta competir. Vive con sus dos hermanas en una casa del árbol y tiene buen corazón.



Ilustración 10: personajes femeninos de la serie Alvin y las ardillas. Fuente: Google.

Jeanette es la más responsable y madura de las hermanas.

Se puede decir que es la más tímida y un poco torpe

también. Es tan inteligente como Simón. Es apasionada de la magia y sueña con asistir a una escuela especializada.

Eleanor es dulce, amorosa, aunque también fuerte y siempre discute contra Brittany. Le encantan los deportes y es muy buena en fútbol, además, también disfruta cocinando y comiendo. Está enamorada de Theodore y es muy buena amiga de él.

Una chica muy extrovertida que, en el peor de los casos, puede volverse descarada y competitiva si ella se deja llevar.

En ambos tríos, independientemente de que sean los protagonistas o no, se caracterizan por el uso de colores saturados. Además, la posición de Alvin y Brittany es la central, la del resto va variando.

3.2.1.8. PATOAVENTURAS.

A diferencia de otras series, en este caso los trillizos no sólo se diferencian en el color de la ropa, sino que las prendas también cambian.



Ilustración 11: personajes de la serie Patoaventuras. Fuente: Google.

Juanito es el trillizo que lidera el grupo. Siempre propone ideas y trata de buscar las soluciones a los problemas que les aparecen. Se cuestiona todo.

Jaimito es el hermano sensible. Al estar caracterizado por ser aventurero y valiente, se mete en problemas de los cuales le tienen que ayudar sus hermanos a resolver.

Jorgito es el más relajado y está obsesionado con el dinero. Desafía a sus hermanos y se queja en muchas ocasiones. También se mete en problemas a menudo.

Los colores tienen una saturación tirando a alta y un brillo normal. Estamos hablando de una serie que se basa en aventuras, pero no siempre son peleas contra seres malos.

Ninguno de los tres tiene una posición fija a lo largo de los capítulos a pesar de tener sus personalidades marcadas.

3.2.1.9. LA LEYENDA DE LOS TRES CABALLEROS.

Pato Donald es el líder del grupo. Dirige al resto cuando se están enfrentando a los villanos y delega las acciones en ellos. A pesar de ser alegre y estar entusiasmado, tiene muy poca paciencia y se enfada muy rápido.



Ilustración 12: personajes de la serie La Leyenda de los Tres Caballeros.

Fuente: Google.

José Carioca se podría catalogar como el más listo. Se le ve muy relajado y despreocupado ante cualquier problema.

Panchito es el más torpe a nivel mental. Se lo tienen que explicar todo directamente y con palabras claras. No entiende las indirectas. Le encanta comer.

Utilizan colores saturados y brillantes. Y no sólo ellos, todo su alrededor y todos los personajes se rigen por las mismas características.

En cuanto a posiciones, Donald siempre se sitúa en el centro, los otros dos se van alternando.

3.2.2. DESCRIPCIÓN DE LAS PELÍCULAS DE DIBUJOS ANIMADOS.

Tras finalizar la descripción de las series se hace lo mismo, pero con las películas que forman parte de la muestra de estudio.

3.2.2.1. LA BELLA DURMIENTE.

A Flora se le ve racional y cautelosa. Está todo el tiempo pensando en cómo darles solución a los problemas haciéndose mil preguntas e intentando ver el mejor desenlace. Es la que se encarga de dirigir y guiar al resto, incluyendo a la protagonista.



Ilustración 13: personajes de la película La Bella Durmiente. Fuente: Google.

Fauna es la más relajada y calmada de las tres, además de dulce y sensible. Cree que hay solución para todos los problemas. Trata de ver el lado bueno y de romantizar todo.

Primavera podríamos decir que es la más peleona. Cuando se enfada quiere actuar por instinto, pero sus hermanas tratan de evitarlo. También es agresiva e intenta que sus pensamientos se lleven a cabo, aunque sólo se quedan en eso. Todos los planes le parecen malos, pone pegajos a todo. Trata de salirse con la suya usando la magia como respuesta a todo.

Lo normal es que las tres vayan colocadas de la misma forma, siendo Flora la que se sitúa en el centro o la primera cuando van en fila.

Los colores son saturados. A pesar de poder estar consideradas como personajes secundarios, realmente son las que más aparecen a lo largo de la película.

3.2.2.2. EL JOROBADO DE NOTRE DAME.

Laverne es la más competente de las gárgolas y actúa como madre hacia el protagonista. Es la que consuela y la que hace de la voz de la razón, al mismo tiempo, así como ser alguien razonable en las situaciones más complicadas. Aun así, también puede enfadarse, y es rápida para regañar a Hugo y Víctor.



Ilustración 14: personajes de la película El Jorobado de Notre Dame. Fuente: Google.

Víctor hace el intento de prevenir los problemas. Comparado con el resto, se le puede ver como el más miedica e inocentón. Aunque intenta estar tranquilo en muchas ocasiones, el estrés y la ansiedad se adueñan de él, dando lugar a ataques de pánico.

A Hugo se le ve desde el primer momento como aquel que intenta hacerse el gracioso, además de ser el más alocado. Trata de que el protagonista se salte las reglas para que este sea más feliz. Es muy optimista y trata de ver lo bueno de todo.

Los colores tienen poca saturación y brillo, apenas se aprecian diferencias entre los personajes, sobre todo, cuando apenas hay luz en la escena.

3.2.2.3. ALVIN Y LAS ARDILLAS 1.

Alvin se muestra como una ardilla egocéntrica y que sólo piensa en sí mismo. No le gustan las normas e intenta salirse con la suya. Le gusta jugar con todo lo que está a su alcance sin importarle las consecuencias que eso pueda tener para los demás. Es el autoproclamado líder del grupo y



Ilustración 15: personajes de la película Alvin y las ardillas 1. Fuente: Google.

podemos ver ese distintivo en que es el único que tiene su inicial en la sudadera.

Simón es el más sensato e inteligente de los tres. Trata de corregir a Alvin e intentar que cambie su comportamiento, pero es prácticamente imposible que eso vaya a suceder. Se caracteriza por sacar a Alvin de problemas y por consolar a Theodoro cuando este está mal.

A Theodoro, desde el primer momento, se le ve el más tímido e infantil. Hay muchas cosas que le dan miedo, le avergüenza hablar para pedir algo y no duda en buscar a Dave cuando tiene una pesadilla.

Aunque al principio de la película sólo se les pueda distinguir por el color de sus ojos (en términos de colores), una vez que adquieren sus características sudaderas podemos apreciar que los colores son saturados y con un brillo normal.

3.2.2.4. ALVIN Y LAS ARDILLAS 2.

Alvin sólo piensa en él y cree que puede estar en todos los sitios que le interesan. No piensa en las consecuencias hasta que suceden. Cuando ve que la ha fastidiado intenta arreglarlo. A pesar de ello, intenta solucionarlo con ellos y salvar a las chicas.

Simón se pelea continuamente con Alvin porque intenta abrirle la mente sobre lo que está haciendo mal y, aunque intenta estar en paz, es inevitable.

Theodoro es el que más perjudicado sale de los tres. Sólo quiere llevarse bien con sus hermanos, pero en muchas ocasiones no cree que sea posible.

Brittany es la líder del grupo de hermanas. Trata de hacerle entender a Alvin lo que está haciendo mal.



Ilustración 16: personajes de la película Alvin y las ardillas 2. Fuente: Google.

Jeanette es la más inteligente de las tres. No suele confiar en sus habilidades, pero si sus hermanas, así que al final, consigue lo que se propone.

Eleanor es muy tímida e influenciable. Trata de hacer lo posible para estar a la altura, pero las otras la quieren como es.

Al principio, las ardillas hembra no se fían de los hermanos porque su ex productor les come la cabeza con eso.

En ambos casos utilizan colores saturados y brillantes que los hacen destacar. A cada uno le gusta su correspondiente en chica y viceversa.

3.2.2.5. ALVIN Y LAS ARDILLAS 3.

Alvin no aprende y sigue buscando su propio beneficio. Provoca que el resto se meta en problemas y después no se quiere hacer responsable de ello. Trata de verlo todo como una aventura hasta que Simón cambia y le toca pasar a ser el responsable durante un rato. Empezar a parecerse a Dave no le gusta nada.



Ilustración 17: personajes de la película Alvin y las ardillas 3. Fuente: Google.

Simón a pesar de ser considerado como el inteligente y sensato, por culpa de la picadura de una araña cambia de personalidad y se convierte en un francés aventurero y romántico.

Theodoro sigue siendo el más tímido por excelencia. Trata de seguir un poco a sus hermanos, pero hay cosas que todavía le dan miedo. Le tratan como conejillo de indias.

Brittany es muy presumida. Quiere demostrar que tiene las mismas capacidades que Alvin y callarle la boca.

Jeanette intenta mantener al grupo unido cuando todo parece un caos, es empática con los demás y, al igual que Simón, es muy responsable.

Eleanor sigue a sus hermanas y es la más influenciada de todo el grupo. También es tímida e intenta pasar desapercibida.

A diferencia de la segunda entrega, en esta, las ardillas hembra adquieren más tiempo en pantalla y pasan a ser protagonistas a partir de ahora.

3.2.2.6. ALVIN Y LAS ARDILLAS 4.

Alvin sigue liándola como siempre y pensando en su felicidad para variar. Esta película muestra el problema más grande en el que se meten, pero esta vez, pide perdón.



Ilustración 18: personajes de la película Alvin y las ardillas 4. Fuente: Google.

Simón trata de evitar que Alvin se meta en problemas, pero ya es misión imposible.

Theodoro sigue siendo el más tímido por excelencia. Trata de seguir un poco a sus hermanos, pero hay cosas que todavía le dan miedo. Le tratan como conejillo de indias.

Aunque aparecen en momentos determinados Brittany, Jeanette y Eleanor no forman gran parte de esta entrega. Se contarán como personajes secundarios con las personalidades obtenidas en el visionado de las tres películas anteriores.

3.2.2.7. HÉRCULES.

Átropos es la que dirige el grupo.

Cloto es la enamorada del trío. A pesar de no tener mucho poder, es capaz de convencer al resto.



Ilustración 19: personajes de la película Hércules. Fuente: Google.

Láquesis es la más pícara de las tres.

Lo característico de esta película es la mínima aparición de los personajes en escena. No podemos determinar la posición que ocupan por su baja aparición en escena durante la película.

CAPÍTULO IV

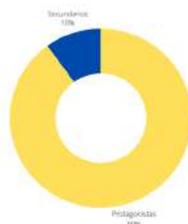
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Una vez aplicadas las dos fichas sobre la muestra, y tras la recogida de todos los datos necesarios en la investigación, exponemos los resultados a continuación.

4.1. RESULTADOS DE LAS SERIES.

Objetivo 1: Papel

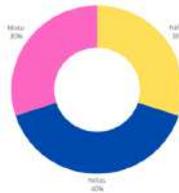
De acuerdo con lo especificado en el objetivo uno, que consistía en *“Determinar el porcentaje de personajes que tienen un papel protagonista, así como el porcentaje de ellos que son secundarios”*, y en función de los resultados conseguidos se puede decir que los personajes protagonistas abarcan un 90% mientras que a los personajes secundarios les corresponde el 10%.



Gráfica 1: resultados obtenidos sobre el género respecto al objetivo 1 de las series. Fuente: elaboración propia.

Objetivo 2: Sexo

En relación con el segundo objetivo, en el que se trata de “Identificar, en las series, la cantidad de personajes principales que son mujeres, el número de hombres y el porcentaje de combinaciones mixtas”, las mujeres aparecen un 40%, los personajes de género masculino aparecen un 30% y la combinación mixta está presente en un 30%.



Gráfica 2: resultados obtenidos sobre el sexo respecto al objetivo 2 de las series. Fuente: elaboración propia.

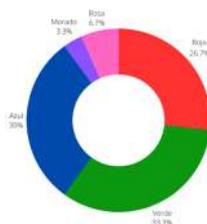
Y concretamente, dentro de los mixtos, el 100% está compuesto por grupos formados por dos niños y una niña.



Gráfica 3: resultados obtenidos sobre los grupos mixtos respecto al objetivo 2 de las series. Fuente: elaboración propia.

Objetivo 3: Uso RGB

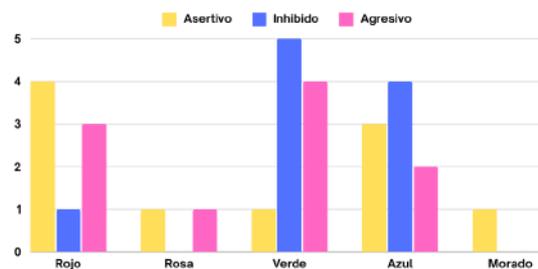
Con respecto al tercer objetivo, que consistía en “Conocer el porcentaje de los dibujos animados que utilizan la combinación RGB o utilizan otras variaciones de color”, los datos dan como resultado que los dibujos animados utilizan el RGB un 90% (combinación compuesta por el rojo, azul y verde) y otros colores un 10% (compuestos por el rosa y morado) de los personajes.



Gráfica 4: resultados obtenidos sobre los colores respecto al objetivo 3 de las series. Fuente: elaboración propia.

Objetivo 4: Personalidad

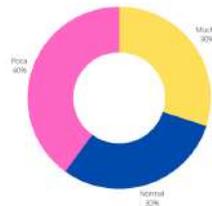
Respecto al cuarto objetivo del estudio, donde se busca averiguar *“La posible relación o no entre el rol que ejerce cada personaje y la personalidad que deberían tener acorde al color de su vestimenta”*. Los datos recogidos muestran que el rojo es asertivo en un 40%, inhibido en un 10% y agresivo en un 30%, también hay que incluir el rosa dentro de este grupo que abarca el rol asertivo en un 10% y el agresivo en un 10%. El verde es asertivo 10%, inhibido 50% y agresivo 40%. Y por último, encontramos otro grupo formado por el azul con una personalidad asertiva 30%, inhibido 40% y agresivo 20% y el morado es asertivo 10%.



Gráfica 5: resultados obtenidos sobre la personalidad respecto al objetivo 4 de las series. Fuente: elaboración propia.

Objetivo 5: Saturación-brillo

Por último, para el quinto objetivo se buscaba averiguar *“La utilización de diferentes elementos como la saturación y el brillo para analizar el tipo de movimiento que llevan a cabo los personajes (acción o más calmado)”*. En ambos se diferencian en tres grados (poco, normal y mucho). Con respecto a la saturación encontramos poco 40%, normal 30% y mucha 30%.



Gráfica 6: resultados obtenidos sobre la saturación respecto al objetivo 5 de las series. Fuente: elaboración propia.

Y en cuanto al brillo en relación con el movimiento de los personales, es normal al 100%.

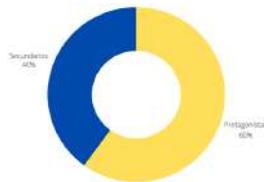


Gráfica 7: resultados obtenidos sobre el uso del brillo respecto al objetivo 5 de las series. Fuente: elaboración propia.

4.2. RESULTADOS DE LAS PELÍCULAS.

Objetivo 1: Papel

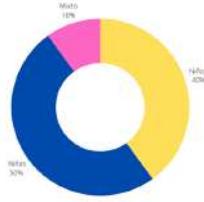
A continuación, se describen de igual forma los resultados obtenidos en las películas. En relación al primer objetivo, anteriormente mencionados, los datos muestran que los personajes tienen un papel protagonista en un 60%, mientras que el 40%, del total, le corresponde a los personajes secundarios.



Gráfica 8: resultados obtenidos sobre el género respecto al objetivo 1 de las películas. Fuente: elaboración propia.

Objetivo 2: Sexo

Con respecto al segundo objetivo, y como ya vimos en el análisis de las series, se trata de identificar en las películas la cantidad de personajes principales que son mujeres, en este caso el 40%, hombres el 50% y el porcentaje de combinaciones mixtas sería el 10% restante.



Gráfica 9: resultados obtenidos sobre el sexo respecto al objetivo 2 de las películas. Fuente: elaboración propia.

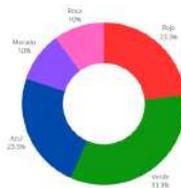
Y además dentro de las combinaciones mixtas, el 100% está compuesto por grupos formados por dos niños y una niña.



Gráfica 10: resultados obtenidos sobre los grupos mixtos respecto al objetivo 2 de las películas. Fuente: elaboración propia.

Objetivo 3: Uso RGB

En relación al tercer objetivo, que consiste en conocer el porcentaje de los dibujos animados que utilizan la combinación RGB o utilizan otras variaciones de color, en los resultados observamos que los datos indican que utilizan la combinación RGB un 80% (compuestos por el rojo, azul y verde) y otros colores un 20% (compuestos por el rosa y morado) de los personajes.

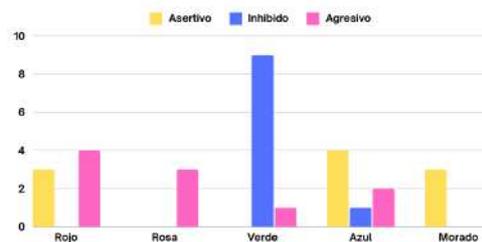


Gráfica 11: resultados obtenidos sobre los colores respecto al objetivo 3 de las películas. Fuente: elaboración propia.

Objetivo 4: Personalidad

En cuanto al cuarto objetivo, queremos descubrir si existe relación o no entre el rol que ejerce cada personaje y la personalidad que deberían tener acorde al color de su vestimenta.

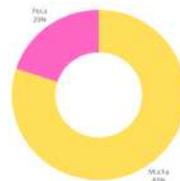
Los datos recogidos muestran que el rojo es asertivo 30%, inhibido 40% y también hay que incluir el rosa dentro de este grupo que abarca el agresivo con un 30%. El verde es inhibido 90% y agresivo 10%. Y por último, encontramos otro grupo formado por el azul con una personalidad asertiva 40%, inhibido 10% y agresivo 20% y el morado es asertivo 30%.



Gráfica 12: resultados obtenidos sobre la personalidad respecto al objetivo 4 de las películas. Fuente: elaboración propia.

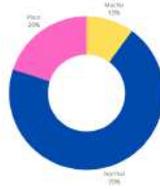
Objetivo 5: Saturación-brillo

Y, por último, en relación al quinto objetivo se buscaba averiguar la utilización de diferentes elementos como la saturación y el brillo para analizar el tipo de movimiento que llevan a cabo los personajes (acción o más calmado). En ambos se diferencian en tres grados (poco, normal y mucho). Con respecto a la saturación encontramos poca en un 20% y mucha en un 80%.



Gráfica 13: resultados obtenidos sobre la saturación respecto al objetivo 5 de las películas. Fuente: elaboración propia.

Y en cuanto al uso del brillo y su relación o no con la actividad, los datos indican que poco es 20%, normal el 70% y mucho el 10%.



Gráfica 14: resultados obtenidos sobre el uso del brillo respecto al objetivo 5 de las películas. Fuente: elaboración propia.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES.

Una vez expuestos todos los resultados estamos en disposición de proceder al establecimiento de una serie de conclusiones, que estarán estructuradas conforme al orden llevado a cabo durante toda la investigación. Es por ello, que las primeras conclusiones serán relativas a la comparación de los resultados de las series con los objetivos, las siguientes conclusiones serán las que comparen los resultados de las películas con los objetivos previos y finalmente en la discusión estaremos en disposición de confirmar o negar la hipótesis de partida.

5.1. CONCLUSIONES DE LAS SERIES.

Objetivo 1: Papel

Si nos centramos el primer objetivo, *“Determinar el porcentaje de personajes que tienen un papel protagonista, así como el porcentaje de ellos que son secundarios”* y lo comparamos con los resultados obtenidos en la investigación de las series de dibujos animados, podemos decir que estamos hablando de un 100% de personajes que actúan como protagonistas. Lo que significa que en ningún momento los personajes centrales que aparecen están en un segundo plano, lo que indica que al ser protagonistas lo que

pretenden es buscar una implicación directa con los niños que son sus potenciales espectadores.

Objetivo 2: Sexo

Pasando al segundo objetivo, *“Identificar, en las series, la cantidad de personajes principales que son mujeres, el número de hombres y el porcentaje de combinaciones mixtas”* se observa que existe una buena división en cuanto a género, siendo equitativo entre los personajes femeninos y masculinos. Esto indica que no hay favoritismos a la hora de escoger el género y que los niños y las niñas se pueden ver identificados en las series de dibujos animados.

Dentro del porcentaje que pertenece a los grupos mixtos, cabe destacar que no hay evidencias recogidas durante la investigación de que ninguno esté formado por dos niñas y un niño, siempre es al contrario.

Objetivo 3: Uso RGB

Con el tercer objetivo, que consiste en *“Conocer el porcentaje de los dibujos animados que utilizan la combinación RGB o utilizan otras variaciones de color”* se ve que se presentan 5 colores diferentes a lo largo de todo el visionado de las series. Estos colores son el rojo, el rosa, el verde, el azul y el morado. Esto ocurre ya que el rosa y el morado son colores que están asociados más al género femenino y en ocasiones se han intercambiado estos dos por el rojo y el azul cuando han aparecido personajes femeninos. El único que no sufre variaciones es el verde.

Objetivo 4: Personalidad

Respecto al objetivo cuatro, *“La posible relación o no que se establece entre el rol que ejerce cada personaje y la personalidad que deberían tener acorde al color de su vestimenta”*. Teniendo en cuenta la psicología que ejerce cada color, el rojo tiene una personalidad más asertiva, aunque el agresivo no se queda muy atrás, ocurriendo lo

mismo con el verde, pero en este caso sustituimos el asertivo por el inhibido. En el caso del azul, habría un empate en cuanto a porcentajes entre la personalidad asertiva e inhibida.

Objetivo 5: Saturación-brillo

Por último, en el quinto objetivo *“La utilización de diferentes elementos como la saturación y el brillo para analizar el tipo de movimiento que llevan a cabo los personajes (acción o más calmado)”* muestra que el uso mayoritario de saturación y brillo está relacionado con un comportamiento más activo, asociado a movimientos que como norma general llama la atención de los niños, es por ello que siempre que los personajes usan un mayor brillo o colores muy saturados suelen ser porque la serie tiene personajes aventureros y exploradores.

5.2. CONCLUSIONES DE LAS PELÍCULAS.

Objetivo 1: Papel

Adentrándonos en el primer objetivo, *“Determinar el porcentaje de personajes que tienen un papel protagonista, así como el porcentaje de ellos que son secundarios”*, y al compararlo con los resultados obtenidos en la investigación de las películas de dibujos animados, podemos decir que un 60% de personajes actúan como protagonistas y el 40% restante son secundarios, lo que significa que hay ocasiones en las que los personajes que aparecen están en un segundo plano.

Al igual que ocurre en las series, hay algunas que presentan dos tríadas dentro de ellas y se han estudiado como si se tratasen de dos películas diferentes.

Objetivo 2: Sexo

Pasando al segundo objetivo, *“Identificar, en las películas, la cantidad de personajes principales que son mujeres, el número de hombres y el porcentaje de combinaciones*

mixtas” se observa que existe una buena división, o paridad, en cuanto a género, siendo equitativo entre los personajes femeninos y masculinos. Esto indica que no hay favoritismos a la hora de escoger el género y que los niños y las niñas se pueden ver identificados en las películas.

Dentro de este grupo, se ha dado un giro y ha disminuido el porcentaje en el que aparecen grupos mixtos. Por otro lado, sigue siendo más notable la presencia de grupos femeninos sobre los masculinos.

Objetivo 3: Uso RGB

Dentro del tercer objetivo, que consiste en *“Conocer el porcentaje de los dibujos animados que utilizan la combinación RGB o utilizan otras variaciones de color”* se ve que se presentan cinco colores diferentes a lo largo de todo el visionado de las películas. Estos colores son el rojo, el rosa, el verde, el azul y el morado. Esto ocurre ya que el rosa y el morado son colores que están asociados más al género femenino y en ocasiones se han intercambiado estos dos por el rojo y el azul cuando han aparecido personajes femeninos. El único que no sufre variaciones es el verde.

Objetivo 4: Personalidad

Para el cuarto objetivo, el cual trata *“La posible relación o no que se establece entre el rol que ejerce cada personaje y la personalidad que deberían tener acorde al color de su vestimenta”* podemos comentar que la personalidad más característica que presenta es ser inhibido, aunque el resto se quedan empatadas un poco por debajo. El verde claramente se presenta como inhibido y el azul representa a los asertivos.

Objetivo 5: Saturación-brillo

En el último objetivo, el quinto *“La utilización de diferentes elementos como la saturación y el brillo para analizar el tipo de movimiento que llevan a cabo los personajes (acción o más calmado)”* muestra que el uso de una mayor saturación y brillo está

relacionado con un comportamiento más activo, asociado a movimientos que como norma general llama la atención de los niños, es por ello que siempre que los personajes usan un mayor brillo o colores muy saturados suele ser porque la serie tiene personajes aventureros y exploradores.

5.3. DISCUSIÓN.

Por todo lo anteriormente expuesto en las conclusiones y atendiendo a la hipótesis de partida estamos en condiciones de afirmar o negar la misma.

Mi pensamiento inicial era que aquellos personajes que visten el rojo, están considerados como los líderes y se caracterizan por resolver los problemas; los azules eran los más tímidos y que los verdes se podían asociar más a un comportamiento de rebeldía y aislado del grupo.

Después de toda la investigación podemos declarar que no existe una relación clara y estable entre la psicología aplicada a los colores estudiados y la personalidad que presentaba cada uno de los personajes de las series y de las películas de la muestra escogida.

Además de esto, hay que tener en consideración que, en los casos en los que dichos grupos son mixtos, no existe ninguno que esté formado por dos personajes femeninos y uno masculino, ¿por qué ocurre esto?, esto podría ocurrir debido al tipo de sociedad que actualmente rige nuestra forma de pensar y de actuar.

Otro dato a tener en cuenta es que, según la investigación descriptiva, hay series que cuanto más saturación y más brillo presentan las vestimentas de los personajes, más movimiento y acción se desarrolla dentro de su serie o película. Sin embargo, esto no se aplica a todas, ya que hay ejemplos en los que se presentan colores más pasteles y se ejerce la misma acción que en otras que sí que realmente utilizan colores más llamativos.

Por todo ello y para finalizar, diremos que el resultado de la hipótesis inicial *“si existe o no relación entre el uso de los colores RGB y la personalidad que representan cada uno de los tres protagonistas, en series y películas de dibujos animados. Desde una perspectiva de la psicología del color y el rol comportamental al que responde cada uno de ellos”* es que esta no se cumple, es decir, no guarda relación en contra de lo mayoritariamente aceptado en nuestra cultura.

BIBLIOGRAFÍA

Albers, J. (1963). *Interacción del color*. Alianza editorial. Edición del cincuentenario. Barcelona.

Goethe, J. W. (1810). *Teoría de los colores. Obras completas*. Editorial Aguilar.

Wimmer, R. D. & Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación*. Editorial Bosch, Barcelona.

WEBGRAFÍA

Arts Santa Mònica. (s.f). *90 años de Mickey Mouse*. Recuperado el 13 de febrero de 2024 de <https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/90-anys-de-Mickey-Mouse#:~:text=Walt%20Disney%20consider%C3%B3%20como%20fecha,18%20de%20noviembre%20de%201928>.

Decofilia (s.f.). *Psicología del color: El rosa*. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://decofilia.com/psicologia-del-color-el-rosa/>

Decofilia. (s.f.). *Psicología del color: El violeta o morado*. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://decofilia.com/psicologia-del-color-el-violeta-o-morado/>

Diseño Web Barcelona. (2022). *El significado de las formas en el diseño*. Recuperado el 20 de enero de 2024 de <https://xn--diseowebbarcelona-ixb.biz/blog-seo/el-significado-de-las-formas-en-el-diseno/>

Euroinnova (s.f.). *¿Qué es expresión corporal?*. Recuperado el 20 de enero de 2024 de <https://www.euroinnova.edu.es/blog/que-es-expresion-corporal>

Esdip. (2022). *Historia de la animación: Los primeros pasos*. Recuperado el 27 de enero de 2024 de <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-los-primeros->

[pasos/#:~:text=La%20historia%20de%20la%20animaci%C3%B3n,a%20partir%20de%20principios%20%C3%B3pticos.](#)

García-Allen J. (2023). *Psicología del color: Significado*. Página web Psicología y Mente (2016). Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

García Gómez F.J. (2023). *Lenguaje verbal y no verbal*. Dialnet. Recuperado el 16 de enero de 2024 de [TULenguajeNoVerbal-8965139.pdf](#)

García Gómez F.J. (2023). *Lenguaje verbal y lenguaje no verbal: Esta es cuestión también de gestión y atención al usuario en bibliotecas*. Biblioteca Nacional de España. Recuperado el 16 de enero de 2024 de <https://www.bne.es/es/blog/biblioteconomia/lenguaje-verbal-lenguaje-no-verbal-esta-es-cuestion-tambien-gestion-atencion-usuario-bibliotecas>

La teoría de los colores (s.f.). *¿Qué es historia del color?*. Blog. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://thetheoryofcolors.weebly.com/>

Museo Virtual Filmoteca UNAM (s.f.). *Precursores del cine: Charles-Émile Reynaud*. Recuperado el 27 de enero de 2024 de <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/precursores-del-cine/charles-emile-reynaud/>

Pérez Porto J. y Merino M. (2021) *Definición de color - Qué es, definición, clasificación y usos*. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://definicion.de/color/>

Products PCC. (2020). *Cómo se crean los colores y por qué los vemos: Modelos de color y métodos de su descripción*. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://www.products.pcc.eu/es/blog/como-se-crean-los-colores-y-por-que-los-vemos-modelos-de-color-y-metodos-de-su-descripcion/#:~:text=El%20color%20se%20puede%20describir,%2C%20verde%2C%20rojo%20o%20azul.>

Segovia B. (2017). *Data Collection Methods-Marshall y Rossman*. Recuperado el 20 de febrero de 2024 de https://es.scribd.com/document/363029809/2-Data-Collection-Methods-Marshall-y-Rossman-1?doc_id=363029809&download=true&order=638110000

Tarrés S. (s.f.). *Los colores en el dibujo infantil*. Página web Mamá Psicóloga Infantil. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://www.mamapsicologainfantil.com/los-colores-en-el-dibujo-infantil-que/#:~:text=El%20color%20azul%20es%20sin%3%B3nimo,armon%3%ADa%20que%20tambi%3%A9n%20puede%20significar>

Toulouse Lautrec. (2021). *¿Qué es la teoría del color?*. Recuperado el 18 de enero de 2024 de [https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-teoria-color#:~:text=Isaac%20Newton%20estableci%3%B3%20la%20teor%3%ADa,\(rojo%2C%20azul%2C%20amarillo\)](https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-teoria-color#:~:text=Isaac%20Newton%20estableci%3%B3%20la%20teor%3%ADa,(rojo%2C%20azul%2C%20amarillo))

UNiAT (s.f.). *Los primeros dibujos animados de la historia*. Recuperado el 1 de febrero de 2024 de <https://www.uniat.edu.mx/los-primeros-dibujos-animados-de-la-historia/#:~:text=1.,pionera%20del%20cine%20de%20animaci%3%B3n>.

Walt Disney, E. (1928). *Wikipedia. Walter Elias Disney*. Recuperado el 1 de febrero de 2024 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#:~:text=Walter%20Elias%20Disney%20\(Chicago%2C%20Illinois,la%20producci%3%B3n%20de%20dibujos%20animados](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#:~:text=Walter%20Elias%20Disney%20(Chicago%2C%20Illinois,la%20producci%3%B3n%20de%20dibujos%20animados).

Wikipedia. (s.f.). *Dibujo animado*. Recuperado el 1 de febrero de 2024 de https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo_animado

Películas

Hill T. (director). 2007. *Alvin y las ardillas 1*. (Película). <https://www.netflix.com/>

Thomas B. (director). 2009. *Alvin y las ardillas 2*. (Película). <https://www.netflix.com/>

Mitchell M. (director). 2011. *Alvin y las ardillas 3*. (Película). <https://www.netflix.com/>

Becker W. (director). 2015. *Alvin y las ardillas 4*. (Película). <https://www.netflix.com/>

Trousdale G. y Wise K. (director). 1996. *El Jorobado de Notre Dame*. (Película). <https://www.disneyplus.com/es-es>

Musker J. y Clements R. (director). 1997. *Hércules*. (Película). <https://www.primevideo.com/>

Geronimi C., Clark L., Larson E., Reitherman W. (directores). 1959. *La Bella Durmiente*. (Película). <https://www.disneyplus.com/es-es>

Series

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *¡La excursión de la muerte!*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *La casa de la fortuna*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *McMisterio en la McMansión de McPato*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *¡Tiburón!*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *La última Navidad*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *Nada puede parar a Delia*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *Pesadilla entre amigos*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *El tifón del tiempo*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E.,

Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *El pato más rico del mundo*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *La pandilla pato*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *Los orígenes de B.O.Y.D.*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *Truco o trato*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987. *Los nuevos dioses del barrio*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Angones F., Youngberg M., Bateman M., Evanson C., Snow R., Magalhaes C., Barks C., Campanella T., Siemon B., Vine R., Stevenson N.D., Joseph B., Federman N., Cicierega E., Mannino L., Gonzalez M., King S. (guionista) y Aoshima J. y Terrace D. (director). 1987.

¡Cuidado con Beaks!, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Magon J., Wolf F., Hathcock B., Zaslove A. y Ruzicka T.. *Patoaventuras*. <https://www.disneyplus.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Teddy parlanchín*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *De vuelta al cole*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Motín*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Luces, cámara, oh, oh*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Nanomóvil*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *La bruja piruja*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Visto y no visto*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *De vuelta a lo básico*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Las notas*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Por todo el universo*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Una rosa es una rosa*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Simón dice*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *Los premios Granny*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *La clase de arte*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Bagdasarian R., Bertino A., Cosgriff J., Danch B. (guionista) y Karman J. (director). 2015. *El elegido*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Bagdasarian R. (productor/es). *Alvin y las ardillas*. <https://www.netflix.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Pulgarcito*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Barbazul*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *El dragón rojo*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Las habichuelas mágicas*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Los viajes de Ulises*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Cleopatra*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Dr. Frankenstein*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Amadeus*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Moby Dick*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *El cuento de la lechera*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Vicent Van Gogh*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *La sirenita*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *Agatha Christie*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Capdevila R. y Company M. (guionista) y Balser R. y Pedrosa B. (director). 1997. *La fiesta de cumpleaños*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gaya M. (productor/es). *Las tres mellizas*. <https://www.primevideo.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *Caos en la cabaña*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *Aventura en el laberinto*, temp. 1 (Capítulo de serie de

televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *Crisis de vida en las pirámides*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *El árbol mundial, caballeros*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *Nadie en la isla de pascua*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *Peligro en Stonehenge*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *Monte Rushmore o menos*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Danner M., Painter C., Girard A., Heard R. y Mack A. (guionista) y Danner M., Lovelace D. y Franklin G. (director). 2018. *La carrera de Nazca*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Joe Sichta J., Finn S. y Danner M. (productor/es). *La leyenda de los Tres Caballeros*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Bea se queda en la foto*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Milo consigue un ninja*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *El suspenso del pez*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Tenemos espíritu de pez*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Corre, Óscar, corre*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *La admiradora secreta de Óscar*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Bea tiene una cita con Milo*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Bea ocupada: el ascenso de las máquinas*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Feliz Navidad Milo*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *¡Consigue un trabajo!*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Vivir en la bola del hámster*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Brandon Burbuja*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Campamento campamento*, temp.

3 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *El gran "wow"*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Tengo una amiga...*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Jones N.Z., McKeon T., Buscarino J., Roiland J., Confalone N., Dusedau N. y McCarthy M. (guionista) y Casado A. y Calderón J. (director). 2010. *Las lágrimas de la perla*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Cuck L.J. y Hirsch A. (productor/es). *Pecezuelos*. <https://www.disneyplus.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *Échale la culpa al tren, Buhita*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *Llueve sobre gatuno*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *Habla más alto Gekko*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *El lionelsaurio*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *El dúo terrible*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *Las polillas ninja*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *El Pj pinball mask*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *Armadylan y Robótica son la caña*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *Ladridos lobunos*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *El cometa Pj*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *Polillas luminosas*, temp. 3 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *La hermana desaparecida de Polilluki*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *No tan ninja*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *La carrera lunar*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

Martin C., Murrell R., Seal M. (guionista) y De Vita C., Ridley M.A., Dos Santos W. (director). 2015. *¡Piratas a la vista!*, temp. 4 (Capítulo de serie de televisión). Hellouin G. y Kouper C. (productor/es). *Pj Mask*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Hola mono, adiós perritos*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Horrible mamá*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores).

1998. *Insectos por dentro*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Superfarsa*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Octimalo*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Virus mortal*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Cactus se enamora*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Fiesta de cumpleaños*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Demasiado cansadas para moverse*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Un diseño de ensueño*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Despistarse es perder*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Pétalo, un caso muy especial*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Cambio de horario*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *La mejor aventura de las supernenas en un día lluvioso*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

McCracken C., Rogers A.K., Shank D., Rote J.B., Savino C., Morrow C., Shank D., Krall D., Kaliher K., Smith K., Faust L., Stern M., Rudish P., McIntyre J., Morrow C., Renzetti R. y Genndy Tartakovsky G. (guionista) y Jennings N., Boyle B., Fitzmaurice J. (directores). 1998. *Un merecido castigo*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Hayes P. (productor/es). *Las supernenas*. <https://www.netflix.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de la casa secreta del árbol*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de Nutkin a la fuga*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia del pastel del día de la madre*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia del gato y la rata*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de la leña robada*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de la calabaza gigante*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de la tormenta*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia del desastre del pato mareado*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia del pequeño terror*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de la fiesta peligrosa*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de la jaula cerrada*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia del caracol Fred*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia de la madriguera inundada*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*. <https://www.disneyplus.com/>

Lieber R. (guionista) y Gluck W. (director). 2012. *La historia del diario perdido*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Gluck W. y Nalbandian Z. (productor/es). *Peter Rabbit*.

<https://www.disneyplus.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Celos de sirena*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*.

<https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Recuerdos de una noche estrellada*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*.

<https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Primer y pequeño amor*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*.

<https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Lazos de amor*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*.

<https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Melodía triste*, temp. 1 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*.

<https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Triste amor*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*.

<https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *La mañana de la partida*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*.

<https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Corazón robado*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Voces de la oscuridad*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Un romántico intruso*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *El jardín de Seira*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *No digas adiós*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *Más allá de un sueño*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *¡La excursión de la muerte!*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

Yokote M. (guionista) y Fujimoto Y. (director). 2003. *La casa de la fortuna*, temp. 2 (Capítulo de serie de televisión). Kachi H. (productor/es). *Pichi pichi pitch*. <https://dominioshdfull.com/>

