



Universidad de Granada

**ANÁLISIS DE LOS DIBUJOS
ANIMADOS EMITIDOS EN
TELEVISIÓN: PERSONAJES,
ESTILOS Y MENSAJES**

PROGRAMA OFICIAL DE DOCTORADO EN ARTE

CONCEPCIÓN ALONSO VALDIVIESO

DIRECTOR: JESÚS PERTÍÑEZ LÓPEZ

Editor: Editorial de la Universidad de Granada
Autor: Concepción Alonso Valdivieso
D.L.: GR 1841-2014
ISBN: 978-84-9083-024-6

El doctorando Concepción Alonso Valdivieso y el director de la tesis Jesús Pertíñez López, garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la dirección del director de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

Granada, 28 de noviembre de 2013

Director/es de la Tesis

Doctorando



Fdo.: Jesús Pertíñez López

Fdo.: Concepción Alonso Valdivieso

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a todas aquellas personas que han hecho posible la realización de esta tesis. En especial a mi director Jesús Pertíñez por su apoyo incondicional y por haberme guiado en este largo camino.

A mi familia, que desde que tomé la decisión de estudiar esta carrera hasta su desarrollo final en esta tesis doctoral, han realizado un gran esfuerzo por verme alcanzar mis sueños.

A mis amigos con los que tras largas conversaciones han surgido ideas que se han volcado en este trabajo. José María López, Juan Molina, Laia Arqueros, Clara Tornés y Mar García, cada uno desde su parcela de conocimiento me han dado recomendaciones muy útiles que he aprovechado. Siempre me han dado ánimo en los momentos más complicados y me han empujado para seguir adelante.

También quiero dar las gracias a la Accademia di Belle Arti di Brera por haberme acogido tan amablemente durante tres meses, así como a su profesorado. Por último al estudio de animación Azzuro por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de conocer su trabajo desde el interior.

A todos ellos, gracias.

A los que ya no están

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

| | |
|---|----|
| 1.1 Introducción..... | 15 |
| 1.2 Propósito de la investigación | 25 |
| 1.3 Metodología..... | 27 |
| 1.4 Justificación..... | 36 |
| 1.4.1 Por su contenido..... | 40 |
| 1.4.2 Por su estética..... | 43 |
| 1.5 Antecedentes..... | 47 |
| 1.6 Objeto del estudio..... | 60 |

CAPÍTULO 2. LEGISLACIÓN

| | |
|--|----|
| 2.1 Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual..... | 71 |
| 2.2 Código de Autorregulación de contenidos televisivos e infancia..... | 74 |
| 2.3 Ley General de Comunicación Audiovisual..... | 78 |
| 2.4 Manuales de estilo..... | 83 |

CAPÍTULO 3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS..... 87

CAPÍTULO 4. ASPECTOS A CONSIDERAR PARA EL ANÁLISIS DE DIBUJOS ANIMADOS

| | |
|------------------------------|-----|
| 4.1 Información general..... | 101 |
| 4.2 Tipo de historia..... | 107 |

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| 4.3 Nivel de iconicidad..... | 110 |
| 4.4 Uso del color como elemento expresivo..... | 116 |
| 4.5 Técnicas de animación..... | 125 |
| 4.6 Calidad de la animación..... | 139 |
| 4.7 Personajes..... | 155 |
| 4.8 Lenguaje fílmico..... | 162 |
| 4.9 Banda Sonora..... | 176 |

CAPÍTULO 5. RESULTADOS

| | |
|--|-----|
| 5.1 Información general..... | 189 |
| 5.2 Tipo de historia..... | 221 |
| 5.3 Nivel de iconicidad..... | 223 |
| 5.4 Uso del color como elemento expresivo..... | 226 |
| 5.5 Técnicas de animación..... | 232 |
| 5.6 Calidad de la animación..... | 240 |
| 5.7 Personajes..... | 258 |
| 5.8 Lenguaje fílmico..... | 299 |
| 5.9 Banda Sonora..... | 311 |

CAPÍTULO 6. CLASIFICACIÓN DE LAS MEJORES Y PEORES SERIES EMITIDAS

| | |
|-------------------------------------|-----|
| 6.1 Series de mayor calidad..... | 319 |
| 6.2 Series de inferior calidad..... | 353 |

| | |
|---|------------|
| CAPÍTULO 7. CONCLUSIONES..... | 391 |
| CAPÍTULO 8. RESUMEN DE LA TESIS EN ITALIANO..... | 415 |
| 8.1 Astratto..... | 417 |
| 8.2 Conclusioni..... | 427 |
| ANEXO I. SERIES ANALIZADAS..... | 447 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 531 |

El panorama de la animación infantil ha cambiado mucho en los últimos años, especialmente por el valor estético que ha adquirido. Las técnicas en animación son muy variadas y permiten crear mundos fantásticos que fomentan el desarrollo creativo de los niños.

En esta tesis doctoral hemos realizado un estudio de los dibujos animados que se emiten en televisión actualmente desde distintos aspectos. Por un lado hemos analizado la parte técnica y estética atendiendo a cómo se representan los dibujos animados, qué técnicas pictóricas y de animación se utilizan y con qué calidad. También cómo se caracterizan sus personajes. Por otro lado hemos valorado el contenido de los dibujos animados. Desde los mensajes que transmiten, el tipo de historia que nos cuentan y dónde se desarrollan. Así como el comportamiento de sus personajes, sobre todo hemos puesto especial atención en los protagonistas, ya que pueden llegar a ser un modelo de comportamiento para los más pequeños.

Hemos considerado pertinente este estudio porque creemos que a través de los dibujos animados se transmiten una serie de valores tanto por su contenido, como por su estética. No existen estudios en España que analicen ambos aspectos y se hace necesario conocer la calidad de la televisión que consumen los niños.

Para proceder a dicha investigación hemos realizado un método de análisis con distintas variables que nos ha permitido obtener una visión general sobre la calidad de la animación actual.

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

Esta Tesis Doctoral plantea el estudio de la técnica y contenidos de los dibujos animados emitidos en televisión actualmente, respondiendo a la necesidad de analizar qué tipo de valores se están transmitiendo en los dibujos animados emitidos en España y qué nivel de calidad técnica o estética ofrecen estos.

Una de las razones que nos ha llevado a emprender esta investigación es que apenas existen estudios sobre el tema en nuestro país. Si bien en algunas ocasiones se ha hablado sobre contenidos inapropiados para niños casi siempre son referentes a programas destinados al público adulto pero emitidos en horario de protección infantil. Sin embargo, son los propios dibujos animados los que en ocasiones no resultan adecuados pero no se consideran así porque precisamente son dibujos animados, motivo por el que algunos padres ponen en ellos una confianza ciega sin detenerse a observar qué están viendo sus hijos.

Hablaremos de la necesidad de nuestro estudio en el siguiente apartado de este mismo capítulo 1.4 Justificación. En él podremos comprender por qué los resultados obtenidos en esta investigación resultan tan relevantes ya que no existen estudios en España que ofrezcan la suficiente información al respecto. El Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE, realizó un estudio en 2005, titulado *Programación infantil de Televisión: Orientaciones y contenidos prioritarios* donde así lo determina.

Además el “Proyecto Pigmalión” realizado en 2004 por la Fundación Infancia y Aprendizaje, interesada en evaluar la influencia de la televisión en los niños, también pone de manifiesto que existe una gran carencia en España en cuanto a información que permita conocer cómo afecta la televisión a los niños españoles.

Por esta razón hemos querido estudiar cómo pueden influir los dibujos animados en los niños desde dos puntos de vista, por su contenido y por su estética. Basándonos en estudios sobre aprendizaje social y psicológico de los psicólogos A. Bandura y L.S. Vigotsky llegamos a comprender cómo el niño puede repetir conductas aprendidas tras verlas en televisión, más aún

1.1 INTRODUCCIÓN

cuando son presentadas por sus personajes de dibujos animados preferidos. Del mismo modo creemos que a través de la representación estética de los dibujos animados también se empieza a influenciar en la sensibilidad estética del niño.

A continuación, en el apartado 1.5 Antecedentes, hablaremos de los estudios previos a esta investigación y observaremos cómo en otros países existe una mayor preocupación por observar qué ven los niños y cómo les puede afectar en su desarrollo.

Desde el inicio de la televisión se han realizado multitud de estudios sobre el efecto de ésta en los niños, pero siempre se ha puesto atención al contenido de los dibujos animados u otros programas y en pocas ocasiones se presta atención a la forma o estética, salvo en el trabajo de investigación realizado en la Universidad de Granada por los Doctores M^a Carmen Hidalgo y Jesús Pertíñez en el año 2005 titulado *Análisis de imágenes en dibujos animados emitidos en televisión* sobre el que se basa esta tesis doctoral.

En dicho estudio se elaboró un método de análisis que puso de manifiesto cuál era la calidad artística de los dibujos animados emitidos entonces. Apoyándonos en este método hemos elaborado el nuestro ampliando algunos aspectos que recogiesen aún más información, como por ejemplo el lenguaje fílmico.

Los resultados hallados en esta investigación resultaron muy relevantes, causando un gran impacto mediático. Se observó que las historias estaban protagonizadas normalmente por humanos, se trataban temas cercanos a la realidad y se potenciaba muy poco la creatividad del espectador. Las técnicas utilizadas siempre estaban al servicio de la economía, dándoles casi siempre un acabado digital que permitía una ejecución rápida, otorgándole más importancia a ese aspecto que a la calidad artística.

En 2008 se sigue profundizando en este estudio para centrarse aún más en el lado estético ya que se considera un vehículo para la educación artística

de los niños. Esta vez los resultados no eran más alentadores. Los dibujos se caracterizaban por ser uniformes, no existía variedad en el uso de técnicas ni estilos en el diseño de personajes. No se considera presentar el lado más artístico de la animación simplemente por cuestiones económicas. Por otro lado se observó algo positivo y es que en España empezaban a surgir productoras de animación que comenzaban a crear otro tipo de animación más creativa.

En el apartado 1.6 Objeto del Estudio hemos analizado la oferta televisiva de todos los canales, tanto de la televisión digital terrestre (TDT) como los canales básicos de la televisión de pago. Aquellos que suelen ser comunes en todas las plataformas de televisión por satélite. Un total de 17 cadenas emiten dibujos animados, algunas de ellas son temáticas y otras dedican una parcela de tiempo al día. Los canales analizados de la TDT han sido: Antena 3; Neox; FDF; Boing; Clan; Disney Channel; Canal Sur. En cuanto a la Televisión Digital por Satélite hemos analizado los siguientes canales: Disney Cinemagic; Disney Junior; Disney XD; Panda; Boomerang (actualmente fuera de emisión); Cartoon Network; Cartoonito; Nickelodeon; Nick JR; Fox.

Para analizar con detenimiento las series emitidas en estos canales hemos grabado diariamente cada canal durante tres días para almacenar al menos tres episodios de cada serie. Un número que hemos considerado suficiente para poder comprender cuál es la premisa de la serie, cómo se comportan sus personajes principales, observar la técnica con la que está realizada y si está bien animada. En aquellas series de corta duración, entre 2 y 5 minutos, hemos analizado una media de 5 capítulos.

El número total de series analizadas ha sido de 163, entre ellas hay series de todas las épocas pues aunque nuestro propósito es analizar los dibujos animados emitidos actualmente existen muchas series que cuentan ya con muchos años y siguen en emisión.

El Capítulo 2. Legislación nos sirve de apoyo legal en caso de encontrar algo realmente inapropiado. Hemos estudiado la legislación vigente en lo referente a contenidos televisivos e infancia y observamos que existen ciertas

1.1 INTRODUCCIÓN

leyes, tanto a nivel estatal (Ley General de Comunicación Audiovisual) como europeo (Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual), donde se contemplan horarios de protección infantil y protección reforzada, así como la calificación por edad que todo contenido audiovisual debe llevar. Además en algunas cadenas existen los denominados *manuales de estilo* donde se aconsejan ciertas medidas sobre protección a la infancia.

En el capítulo 3. Historia de los dibujos animados hemos querido hacer un repaso sobre el nacimiento de este arte, desde la invención de la linterna mágica, los primeros juguetes ópticos como el Taumatropo o el Zootropo, hasta nuestros días para comprender cómo hemos llegado a las técnicas de animación que se emplean actualmente.

Una vez planteados los propósitos de nuestra investigación se hacía necesario acotar cuáles iban a ser los aspectos a analizar en cada serie de dibujos animados. En el Capítulo 4. Aspectos a considerar para el análisis de los dibujos animados, hemos desarrollado cada uno de estos aspectos que iban a formar parte de nuestro análisis. Hemos realizado un método de análisis con distintas variables que nos permiten obtener una visión general sobre la calidad de lo que se está emitiendo actualmente. A continuación observamos aquellos aspectos que ha sido analizados:

1. Información general de la serie; Año, productora, país, canal, tema, época, ambientación, dirección, duración, mensajes.

Son muchas las cuestiones de las que nos hemos ocupado. Una parte se ha concentrado en los mensajes éticos o morales que se lanzan en cada episodio de un dibujo animado y los que se desprenden del comportamiento de sus personajes. Pero también nos resulta interesante observar cuál es la ambientación o época en el que se desarrollan las historias para comprobar qué nivel de fantasía o imaginación introducen.

Observar cuál es el país de producción es especialmente relevante porque nos permite conocer el estado de la animación en este y otros países. Según es-

tudios anteriores se ha comprobado que Estados Unidos ha sido la gran potencia que manejaba este mercado. Hemos querido comprobar si la situación ha cambiado o por el contrario sigue igual. Consideramos que en las series de dibujos se hace una interpretación de la sociedad donde se ha creado. Son muchas las series que presentan comportamientos estereotipados en sus personajes, aquellas series que por ejemplo provienen de EEUU muestran con frecuencia el llamado “american way of life”. Donde las chicas más populares son animadoras y los chicos pertenecen a algún equipo de fútbol americano.

2. Tipo de historia a nivel argumental; Realismo, realismo mágico, realidad zoomorfa, fantástico y non-sense.

Hemos distinguido entre 5 tipos de historia. Las historias realistas donde todo ocurre dentro de la normalidad, a diferencia del realismo mágico en las que se introduce algún elemento mágico. Normalmente son personajes que poseen poderes pero viven una vida más o menos cotidiana. La realidad zoomorfa está protagonizada por personajes animales humanizados. También tenemos las historias fantásticas donde existe la posibilidad de crear todo tipo de mundos y personajes ficticios y por último el non-sense donde tienen cabida las situaciones más disparatadas, normalmente son historias cómicas.

3. Nivel de iconicidad: Hiperrealista o fotografía, dibujo realista, dibujo realista no modelado, caricatura humana o de animales, animales u objetos antropomorfos y animales zoomorfos.

En este apartado hemos observado cómo se representan a los personajes y cuál es su parecido con la realidad. Distinguimos 6 niveles, desde los más cercanos a la realidad como el hiperrealista o la fotografía. El dibujo realista donde los personajes guardan las proporciones humanas y además se modula el color. Al contrario que el realista no modelado, donde los personajes aún guardando estas proporciones humanas no presentan volumen.

La caricatura humana o de animales, una de las más utilizadas, exagera las proporciones humanas. Además de facilitar su animación aumenta la comici-

1.1 INTRODUCCIÓN

dad de los personajes. Lo habitual es agrandar el tamaño de la cabeza respecto al cuerpo y flexibilizar las articulaciones. Por último tenemos los animales u objetos antropomorfos y los animales zoomorfos. Los primeros se diferencian de los segundos por tener comportamientos humanos, caminan erguidos, tiene trabajos o van a la escuela, mientras que los animales zoomorfos a pesar de ser también inteligentes viven en su hábitat natural.

4. Uso del color como elemento expresivo; Color denotativo o realista y color connotativo.

El color denotativo presenta los objetos y fondos con el mismo color que tendrían en la realidad, mientras que el color connotativo hace uso del efecto psicológico que causan los colores para aportar ciertas sensaciones o reforzar la psicología de un personaje. Además hemos observado en qué medida se modula el color diferenciando tres gradaciones. Color modulado, levemente modulado y esquemático.

5. Técnicas de animación; Animación 2D, stop motion, animación 3D y animación mixta.

Diferenciamos principalmente entre 4 estilos de animación, aunque a su vez éstos comprenden distintas técnicas. Dentro de la animación 2D podemos encontrar animaciones realizadas tradicionalmente (a mano) o digitalmente. También en la animación stop motion tienen cabida muchas técnicas, como la pixilación, la plastilina o látex y los recortables de papel (que también pueden animarse digitalmente). Son muchas más las técnicas que podrían realizarse pero no se han contemplado aquí porque las series de dibujos animados analizados no las utilizan.

6. Calidad de la animación; Principios básicos de la animación y animación limitada.

Es importante no sólo observar las técnicas de animación que emplean las series sino también con qué calidad están animadas. Para ello hemos obser-

vado si se cumplen los *principios básicos de la animación* creados en los estudios Disney y que se basan en las leyes del movimiento descritas por Newton. Estos principios nos sirven para comprender mejor cómo debe moverse y comportarse un personaje animado.

Observaremos a cuantos fotogramas por segundo se animan las series ya que afecta directamente a la calidad de éstas. Así como si se repiten excesivamente algunos bucles de animación.

7. Análisis de personajes; Naturaleza, papel, género, edad, físico, profesión, vestimenta, discapacidad y rasgos psicológicos.

Una de los aspectos que nos ha interesado mucho analizar es todo lo referente a los personajes. Desde el número de personajes femeninos frente a masculinos. Cuáles son las características de los personajes protagonistas, sus rasgos psicológicos principales, a qué se dedican, o cómo se visten y peinan entre otras cosas. Prestamos atención a su apariencia ya que entendemos que de la forma estética de caracterizar a un personaje se pueden derivar una serie de conceptos simbólicos que pueden caer en ciertos estereotipos.

8. Lenguaje fílmico; Tipos de planos, movimientos de cámara, angulación, campo visual, tiempo fílmico y montaje.

Hemos prestado atención al lenguaje fílmico que emplean las series de dibujos animados. Hemos comprobado si se hace uso de la riqueza de este medio mediante la empleo de distintos tipos de plano o puntos de vista para acentuar conceptos. Cómo se hacen los movimientos de cámara y con qué fin.

El tiempo fílmico hace referencia a la forma de mostrar el tiempo en pantalla, si se observa la presencia de saltos en el tiempo mediante flashback o flashforward, pero también si podemos meternos en la cabeza del personaje, observar lo que imagina o entrar en sus sueños. Por último el montaje que es donde se hace cobrar sentido al tiempo fílmico, además podremos observar si existen historias paralelas y cómo se presentan.

1.1 INTRODUCCIÓN

9. Banda sonora; Función de la banda sonora, gesticulación y sincronía labial.

Por último hemos comprobado cómo se utiliza la banda sonora con respecto a la imagen. Puede servir para reforzar un sentimiento, para indicarnos que algo está a punto de suceder o advertirnos de la presencia de un personaje que no podemos ver, entre otras. También observamos cómo gesticulan los personajes para simular una buena sincronía labial.

Hemos creado una serie de tablas para responder a estas cuestiones mientras procedíamos al análisis de las series. Este método nos ha proporcionado una visión exhaustiva y concienzuda del estado actual de los dibujos animados que se ofrecen al público infantil.

A través de los resultados que exponemos en el capítulo 5. Resultados, podemos conocer qué porcentaje de series usan determinadas técnicas, estilos, etc, presentando gráficos que muestren de una forma clara todos los datos hallados en nuestro estudio. Asimismo en el capítulo 6. Clasificación de las mejores y peores series emitidas, hemos elaborado un catálogo con las 10 mejores y 10 peores series atendiendo tanto a sus contenidos como sus técnicas.

Por último, después de presentar nuestras conclusiones en el capítulo 7, hemos elaborado una ficha técnica de cada serie analizada que se puede encontrar el Anexo I. Series analizadas, donde recogemos la información general de la serie, dónde se emite, la duración, el tema, el país de origen etc. y una pequeña sinopsis para conocer a grandes rasgos cuál es la premisa.

En definitiva, esta Tesis no parte de una hipótesis sino que pretender estudiar un campo un tanto olvidado y que consideramos esencial como es la animación infantil. Antes de comenzar este trabajo no podemos aventurarnos a decir si el estado de la animación emitida en España es bueno o malo para comprobarlo después, sino que tras el análisis de los resultados obtenidos hemos podido dar un veredicto.

Con la intención de poder optar a la mención internacional se ha realizado una estancia investigadora de tres meses en la Accademia di Belle Arti di Brera situada en la ciudad de Milán, Italia. La estancia se realizó en el periodo comprendido del 12 de Abril a 12 de Julio de 2012.

La Accademia di Belle Arti di Brera es sin duda uno de los centros docentes y de investigación más importantes en Europa. Con una tradición que se remonta al siglo XVII ha sabido mezclar la tradición artística con las nuevas tecnologías. Desde hace 10 años disfruta de un nuevo centro especializado en nuevas tecnologías, la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, en la que se imparten dos cursos para obtener una diplomatura en Nuevas Tecnologías del Arte y que tiene como objetivo enseñar a los estudiantes las teorías, herramientas y metodologías utilizadas en los trabajos más innovadores dentro de las artes digitales, trabajando en paralelo el perfeccionamiento técnico y la subjetividad creativa.

La Academia de Bellas Artes de Brera dispone de una biblioteca con un extenso catálogo de libros a los hemos podido acceder para seguir investigando y recabando información para la realización de esta tesis doctoral.

La asistencia a asignaturas de animación impartidas en la Escuela de Nuevas Tecnologías de la Academia de Brera, nos ha permitido entrevistarnos con profesores profesionales en este campo que han aportado mucho a nuestras investigaciones sobre técnicas de animación tanto tradicionales como “no tradicionales” en las que ellos han trabajado. Especialmente el profesor y artista reconocido Paolo Rosa, que compagina su actividad docente con la dirección del estudio de animación Azzurro, en Milán y que nos ofreció la oportunidad de realizar un “stage” durante cinco semanas en su estudio.

Durante estas prácticas obtuvimos la oportunidad de observar cómo se trabaja en un estudio de animación profesional. Ver qué software y equipos utilizan y qué técnicas de animación, además de participar en proyectos que se estaban llevando a cabo. Una experiencia que resultó muy enriquecedora a nivel profesional.

1.1 INTRODUCCIÓN

El software más utilizado en el Studio Azzurro es Adobe After Effects tanto para trabajos de animación digital en 2D como para el montaje de vídeos de índole más artística. El técnica de animación 2D se basaba en la preparación de imágenes mediante Photoshop para separar en capas las partes de cada personaje y animarlos después en After Effects como recortables digitales. Un método que se impone cada vez más en la animación digital y que podemos verlo en las series de animación 2D que se realizan en la actualidad, sustituyendo cada vez más a la animación realizada con Adobe Flash.

Observar cómo se lleva a cabo este método de trabajo resulta especialmente interesante para la realización de esta tesis doctoral. Desde cómo van surgiendo las ideas mediante un “brainstorming” por los integrantes del grupo de trabajo que participa en el proyecto y cómo se distribuye el trabajo, hasta el resultado final.

Como se ha mencionado, la duración de estas prácticas fue de 5 semanas, empezando el 28 de Mayo hasta el 29 de Junio, en un horario comprendido de 10 de la mañana a 7 de la tarde. Tiempo en el que pude formar parte del equipo trabajando con ellos como parte integrante

1.2 PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN

En el desarrollo de esta Tesis Doctoral nos hemos planteado investigar distintos aspectos que tienen que ver con el contenido y las técnicas de los dibujos animados emitidos actualmente en televisión. Nuestros propósitos se han centrado en:

1. Examinar cuál es la oferta actual en la programación destinada al público infantil, desde los canales temáticos que están disponibles en la televisión digital terrestre (TDT) a los canales generalistas que dedican una parcela de tiempo a la programación infantil. También los canales de pago básicos que incluyen los paquetes de televisión digital por satélite y son comunes independientemente de las compañías que los ofertan.
2. Comprobar en qué medida tienen los dibujos animados una calidad óptima desde el punto de vista técnico, basándonos en los principios básicos de animación, número de fotogramas por segundo, repetición de ciclos de animación, etc. Del mismo modo observaremos qué variedad artística existe en el uso de las diferentes técnicas de animación.
3. Analizar qué tipo de mensaje transmiten las series de dibujos animados a través de sus contenidos en cuanto a valores éticos. Valores que se transmiten de forma directa mediante la moraleja o conclusión que podemos sacar de la historia que nos cuentan y valores que de forma indirecta pueden contenerse en el comportamiento de los personajes, situaciones sociales, etc.
4. Estudiar cómo son los personajes que aparecen con más frecuencia y cuáles son sus características en cuanto a sexo, raza, nacionalidad, etc. y cómo afecta esto a su conducta. Prestaremos especial atención a los personajes principales por tener estos más relevancia en el desarrollo de la historia y ejercer mayor influencia sobre sus seguidores.

1.2 PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN

5. Analizar el Código de Autorregulación sobre Contenidos Televisivos y la Ley General de Comunicación Audiovisual para conocer qué se establece en cuanto a protección del menor.

6. Comprobar si las cadenas analizadas cumplen con la Ley General de Comunicación Audiovisual en lo referente al horario de protección infantil y protección reforzada, así como la señalización por edades ya que existen dibujos animados para niños menores de 7 años y otros para mayores de dicha edad.

Como cualquier proyecto audiovisual en el que la fase de trabajo se divide en tres bloques; Preproducción, producción y postproducción, podría decirse que esta Tesis Doctoral ha seguido un cauce similar.

1. PREPRODUCCIÓN

En un audiovisual, la primera fase de trabajo consiste en la documentación, recopilación de material necesario, escritura de guiones, storyboard, etc, es la preproducción. En nuestro caso la fase de preproducción ha consistido en un primer lugar en organizar y desarrollar de la forma más clara posible los objetivos que pretendíamos alcanzar. Una vez definidos podríamos dividir esta primera fase de trabajo en distintos apartados.

1. 1. Documentación.

Antes de definir cuáles iban a ser los parámetros analizados en este trabajo y el objeto del estudio fue conveniente documentarse sobre qué trabajos se habían desarrollado anteriormente en esta línea. Como se expondrá a continuación, comprobamos que existían multitud de estudios realizados sobre los efectos de la televisión en general, algunos menos sobre los efectos de los contenidos de los dibujos animados y ninguno que atendiera a su estética, una de las razones que nos llevó a pensar en la conveniencia de esta investigación.

Dentro de esta primera fase de documentación fue necesario detenerse en el estudio de la Legislación vigente para conocer qué se establecía en cuanto a contenidos televisivos e infancia. Nos encontramos con la Ley General de Comunicación General a nivel estatal y la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual a nivel europeo, donde se recogen de forma explícita los horarios de protección infantil y una franja de protección reforzada para niños menores de 13 años, indicándose concretamente qué contenidos no deben aparecer en este horario.

1.3 METODOLOGÍA

1. 2. Objeto del estudio.

Una vez tomadas las primeras decisiones en el planteamiento de los objetivos, comenzamos el trabajo realizando un examen exhaustivo de lo emitido en televisión en todos los canales con el fin de observar cuáles de ellos emitían dibujos animados y observar la programación durante el horario de protección infantil. En un primer momento observamos lo emitido en la Televisión Digital Terrestre (TDT), tanto en canales temáticos como generalistas. Seguidamente estudiamos los canales de pago disponibles en las principales plataformas nacionales de televisión. De todas ellas fueron un total de 17 canales los que emitían dibujos animados.

1. 3. Recopilación de material.

Fueron recopiladas para su análisis un total de 163 series de dibujos animados. Dichas series fueron grabadas de la televisión con el fin de que ésta investigación fuera lo más fiel posible a la realidad, ya que en muchas ocasiones lo emitido no se corresponde con la programación publicada en la página web o revistas. Además en algunas ocasiones como por ejemplo el programa *El Club Megatrix* se publica en la programación como *programa contenedor*, sin especificar qué programas incluye.

De este modo procedimos a la grabación en un periodo comprendido entre los meses de Julio a Diciembre de 2011. Durante una semana hemos grabado cada canal en horario de protección infantil (de 06 a 22 horas) hasta completar los 17 canales, haciéndonos así con una gran cantidad de material para analizar y distinguir entre lo emitido en los días de diario y los fines de semana.

La primera observación que pudimos hacer es lo cambiante que era la programación, las series de dibujos animados aparecen y desaparecen con gran facilidad, exceptuando algunas series que están perpetuadas en la programación desde hace muchos años. Aunque la recogida abundante de material se hizo en los meses menciona-

dos no hemos dejado de prestar atención a la programación con el fin de incluir nuevas series que fueran apareciendo en el caso de creerlo necesario, dándonos un margen de tiempo de un año, hasta diciembre de 2012. A partir de entonces dejamos de incluir nuevas series ya que de no hacerlo jamás habríamos terminado nuestra investigación.

En el momento en que habíamos recopilado un total de 163 series de dibujos animados creímos que era una cantidad más que suficiente para nuestro análisis y de las que podíamos sacar resultados fiables que nos hablaran del panorama de la animación infantil. Más aún si tenemos en cuenta algunos estudios de los que hablaremos a continuación en el capítulo 1 Introducción, 1.5 Antecedentes, donde hemos observado que las investigaciones realizadas con anterioridad comprenden un número muy limitado de series, siendo la mayor de 31, sin tener en cuenta las investigaciones realizadas en la Universidad de Granada por el grupo de Investigación *Forma y Contenido en Dibujos Animados*.

1.4. Aspectos a analizar.

Una vez reunido todo el material que íbamos a analizar era el momento de concretar aún más los aspectos a tener en cuenta a la hora de valorar las series de dibujos animados.

Como ya hemos mencionado partimos de un estudio previo realizado en el trabajo de investigación para la obtención del DEA. En él ya se plantearon los principales aspectos que pretendemos analizar ahora. Hemos adaptado e incrementado aquellos conceptos ya propuestos consiguiendo que se ajusten mejor a nuestras necesidades actuales. En el capítulo 4. Aspectos a considerar para el análisis de los dibujos animados, han quedado desarrollados.

Creamos una plantilla con 9 tablas como las que se pueden ver a continuación donde podíamos completar los campos analizados al

1.3 METODOLOGÍA

TÍTULO:

TABLA 1: INFORMACIÓN GENERAL

| COMPañÍA | PAÍS | AÑO | DIRECCIÓN | CANAL | TEMA |
|------------|----------|-------|--------------|---------|----------|
| | | | | | |
| DESARROLLO | DURACIÓN | ÉPOCA | AMBIENTACIÓN | MENSAJE | SEÑALEDA |
| | | | | | |

TABLA 2: TIPO DE HISTORIA

| TIPO DE HISTORIA |
|------------------|
| |

TABLA 3: NIVEL DE ICONICIDAD

| TÉCNICA ARTÍSTICA | COLOR PERSONAJES | CONTORNO | COLOR FONDOS |
|-------------------|------------------|----------|--------------|
| | | | |

TABLA 4: TÉCNICA DE ANIMACIÓN

| ANIMACIÓN 2D | ANIMACIÓN 3D | STOP-MOTION | TÉCNICA EN FONDOS |
|--------------|--------------|-------------|-------------------|
| | | | |

TABLA 5: PRINCIPIOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN

| TIMING | EXAGERACIÓN | ENTRADA Y SALIDA | ARCOS | ANTICIPACIÓN |
|----------------------|-------------------|-----------------------------------|-------------------------|--------------|
| | | | | |
| COMPRESIÓN EXTENSIÓN | ACCIÓN SECUNDARIA | PROLONGACIÓN Y ACCIÓN SUPERPUESTA | DIRECTA Y CLAVE A CLAVE | POSTURA |
| | | | | |

TABLA 6: CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

| Nº FPS | CICLOS DE ANIMACIÓN | DESMEMBRAMIENTO |
|--------|---------------------|-----------------|
| | | |

TABLA 7: PERSONAJES

| 1. CARACTERÍSTICAS GENERALES | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------|----------|---------|-------|---------|--------|--------------|------|
| NOMBRE | HUMANO/NO | M/F | PAPEL | EDAD | OFICIO | FÍSICO | RAZA | |
| | | | | | | | | |
| RASGOS PSICOLÓGICOS Y PODERES | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| RASGOS FÍSICOS | | | | | | | | |
| CAMISETA | CHAQUETA | PANTALÓN | VESTIDO | FALDA | CALZADO | COLOR | COMPLEMENTOS | PELO |
| | | | | | | | | |

TABLA 8. LENGUAJE FÍLMICO

| TIPOS DE PLANO | | | | |
|------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| DESCRIPTIVOS | NARRATIVOS | EXPRESIVOS | SUBJETIVO | |
| ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | |
| MOVIMIENTOS DE CÁMARA | | | | |
| TRAVELLING | PANORÁMICA | ENFOQUE | ZOOM | |
| ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | |
| ÁNGULO DE TOMA | | | | |
| PICADO | CONTRAPICADO | CENITAL | NADIR | |
| ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | ALTA/MEDIA/BAJA | |
| CAMPO VISUAL Y RACCORD | | | | |
| FUERA DE CAMPO | | RACCORD | | |
| | | | | |
| SECUENCIA TEMPORAL | | | | |
| LINEALIDAD | FLASHBACK | FLASHFORWARD | ELIPSIS | SUEÑO O IMAGINACIÓN |
| | | | | |
| MONTAJE | | | | |
| | | | | |

TABLA 9: BANDA SONORA

| SUBRAYADO | ANTICIPACIÓN | CONTRAPUNTO | AMBIENTACIÓN | PROTAGONISTA | SINCRONÍA LABIAL | GESTICULACIÓN FACIAL | EFFECTOS SONOROS |
|-----------|--------------|-------------|--------------|--------------|------------------|----------------------|------------------|
| | | | | | | | |

TÍTULO DEL CAPÍTULO Y SINOPSIS:

1.3 METODOLOGÍA

mismo tiempo que veíamos los capítulos.

La tabla 1 recoge información sobre la ficha técnica de la serie en cuanto a compañía, año, canal, etc. y también sobre el tema que trata y los valores que transmite.

La tabla 2 se centra en el tipo de historia en cuanto a su argumento, si son historias realistas, fantásticas. etc.

La tabla 3 recoge aspectos técnicos sobre el nivel de iconicidad, el color y la técnica en los fondos.

En la tabla 4 tomamos anotaciones exclusivamente sobre la técnica de animación con la que está realizada la serie.

La tabla 5 nos sirve para valorar en qué medida los principios de animación se cumplen en una calidad alta, media o baja.

La tabla 6 también encargada sobre aspectos técnicos de animación, recoge información sobre el número de fotogramas por segundo, el nivel de uso de los ciclos de animación o el desmembramiento de los personajes.

La tabla 7, quizá la más compleja, trata de aunar toda la información respecto a los personajes, desde su nombre o mote, edad, papel dentro de la historia hasta las prendas que utiliza para vestir, además de sus rasgos psicológicos que deben definirse con adjetivos.

La tabla 8 trata de valorar el uso de lenguaje fílmico. Para la realización del análisis fílmico respecto al uso de los planos, los hemos clasificado en cuatro grupos a la hora de valorar su uso.

El primero representa a los planos descriptivos, son planos amplios y abiertos que se usan para describir un espacio, presentar un lugar

etc. En él irán incluidos el Gran Plano General, Plano General Largo y Plano General.

El segundo corresponde a los Planos Narrativos, son planos que le dan más importancia al personaje y está compuesto por el Plano Medio Largo o Plano Americano, Plano Medio y Plano Medio Corto.

En el tercer grupo están los Planos Expresivos, que recogen el Primer Plano, Primerísimo Primer Plano y el Plano Detalle.

Por último encontramos el Plano Subjetivo, cuando la cámara adopta la posición del personaje y nos ofrece su punto de vista.

En la elaboración del análisis determinamos si la frecuencia de utilización de diversos planos se hace de forma alta, media o baja con el fin de averiguar si se hace uso del lenguaje fílmico como elemento narrativo.

Por último tenemos la tabla 9 que recoge información sobre la banda sonora, desde el punto de vista musical y también sobre la sincronía labial de los personajes.

2. PRODUCCIÓN

Si seguimos con la analogía que hemos creado entre la elaboración de un audiovisual y esta Tesis Doctoral, la segunda fase de trabajo corresponde a la Producción, es el momento de empezar a rodar.

2.1. Análisis del material

Una vez que el material está preparado y ya hemos determinado qué aspectos estudiar, se han impreso tantas plantillas como series de dibujos animados se han recogido. En este momento comenza-

1.3 METODOLOGÍA

mos el análisis de las series atendiendo a los criterios planteados. Para proceder al análisis decidimos ver tres capítulos de cada serie de dibujos animados, razón por la que grabamos al menos durante una semana cada canal. Basta con el visionado de estos tres capítulos para comprender cuál es la premisa de cada serie, observar cómo se comportan los personajes, estudiar las técnicas y calidad de la animación, su estética, etc. con la excepción de haber visto cinco capítulos de aquellas series que tienen una corta duración, entre 2 y 5 minutos. Realizar esta labor ha llevado alrededor de 113 horas de visionado.

2. 2. Creación de una Base de Datos

Utilizando el software Microsoft Access, muy útil para la creación de sistemas de gestión de datos, hemos informatizado todos los datos recogidos tras el análisis con la intención de poder contrastarlos y crear gráficos que muestren dichos resultados de forma clara y fidedigna.

3. POSTPRODUCCIÓN

Es la última fase del proceso en el que se produce la edición de todo el material para crear el producto final.

Después de haber visto todos los dibujos animados recogidos y transferido los resultados a una base de datos es el momento exponer los resultados. Para ello observamos los datos globales de cada tabla y después los contrastamos entre sí. Es el momento de hacerse preguntas concretas sobre aquello que deseamos saber. Hemos cruzado datos entre sí para llegar a conclusiones muy relevantes. Así hemos sabido cuál es la nacionalidad de la mayoría de series en conjunto y más tarde contrastarlo con la nacionalidad de las que emite el canal Clan por ejemplo.

En el próximo capítulo sobre Antecedentes hablaremos de un estudio rea-

lizado anteriormente por la universidad de Granada llevado a cabo por el grupo de investigación *Forma y contenido en dibujos animados*, en el que se obtuvieron interesantes conclusiones en el año 2005. Por tanto en última instancia hemos contrastado los resultados obtenidos en aquel entonces con los hallados en nuestra investigación con el fin de observar en qué medida el panorama de la animación infantil ha cambiado en los últimos años o si por el contrario se ha visto estancado.

Una vez finalizada toda esta labor hemos procedido al maquetado de este trabajo con el software Adobe InDesign, un programa especializado en la maquetación de libros, revistas, etc... que nos ha facilitado mucho esta tarea dando como resultado este ejemplar.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Antes de empezar nuestra investigación hemos creído necesario argumentar por qué se hace conveniente realizar este tipo de análisis de los dibujos animados que consumen los más pequeños y además hacerlo desde dos puntos de vista. Consideramos que estos pueden influir positiva o negativamente tanto por sus contenidos como por su estética.

LA INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

En la mayoría de hogares la televisión se utiliza como instrumento de diversión y entretenimiento para los niños. Comprobamos en nuestra vida cotidiana qué uso se hace de ella y el papel protagonista que desempeña en numerosos hogares. Sabemos que los niños disfrutan de la televisión y emplean un gran número de horas ante ella siempre que los padres lo permitan, algo que ocurre en un porcentaje muy elevado de hogares. Siendo conscientes de este hecho, nos gustaría reivindicar que este poderoso medio de comunicación capaz de persuadir al público más débil, se emplee como medio educativo, que divulgue ideas, principios éticos, buenos hábitos cotidianos y no sólo se utilice como elemento de distracción.

Debemos apostar y reclamar una animación más educativa a través de este arte, que fomente lo diferente, la diversidad, la igualdad, la cultura y que haga de sus pequeños espectadores seres capacitados para la crítica, capaces de valorar la calidad u oponerse a lo inconsistente. Las nuevas producciones de dibujos animados ya se van acercando a este propósito, pero aún queda un largo camino que recorrer como veremos a lo largo de este trabajo de investigación.

La realización de esta investigación resulta oportuna ya que no existen datos en España que verifiquen la calidad de los contenidos de los dibujos animados ni cómo influyen éstos en el desarrollo de la personalidad del niño. Un estudio realizado por el Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE, titulado *Programación infantil de Televisión: Orientaciones y contenidos prioritarios* determina que “No existe la suficiente investigación empírica en España para

1.4. JUSTIFICACIÓN

saber cómo influye la TV en el desarrollo psicológico de los niños. [...] Para que los expertos en desarrollo y educación puedan ofrecer indicaciones y alternativas de líneas de actuación al público y a los creadores audiovisuales es imprescindible que tengan los datos necesarios para hacerlo”¹

La Fundación Infancia y Aprendizaje interesada en evaluar la influencia de la televisión en los niños, elaboró el *Proyecto Pígalión* (Proyecto de Investigación de los Géneros y Medios Audiovisuales y Lectura para una Influencia Óptima en el Niño) en 2004. En los resultados obtenidos en este proyecto se pone de manifiesto la gran carencia que existe en España en cuanto a información científica fiable. En cambio Estados Unidos es el país que más preocupación ha demostrado habiendo realizado multitud de estudios. Además, de las conclusiones sacadas en estas investigaciones se ha servido la televisión pública estadounidense para la creación de nuevos programas orientados por los resultados obtenidos. Siguiendo este ejemplo, algunas televisiones privadas (como Nickelodeon, Disney Channel, Boyz and Girlz Family Channel, Discovery Kids y otros) se han sumado a esta iniciativa.

El Instituto de Investigación Infantil de Seattle e investigadores de la Universidad de Washington han desarrollado un estudio en el que demuestran que los niños menores de 3 años pueden experimentar trastornos por déficit de atención con o sin hiperactividad (TDA-H) si miran la televisión. Así mismo, afecta al desarrollo lingüístico infantil. Dicho estudio ha sido publicado en la revista americana *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*². Se cree que los cambios rápidos de escenas y los fuertes sonidos podrían sobre estimular el cerebro del niño y hacer que la realidad resulte poco atractiva en comparación.

De estos estudios deducimos que las series de dibujos dedicadas a este público, no tienen ningún beneficio que aportar a los pequeños, lo que hace cuestio-

¹ Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE. (2005) *Programación infantil de Televisión: Orientaciones y contenidos prioritarios*. Madrid: EGRAF, S. A. pp. 22

² <http://archpedi.jamanetwork.com/journal.aspx> Consultada el 10 de Febrero de 2012

1.4. JUSTIFICACIÓN

nar la existencia de canales como *BabyFirst* de Digital Plus, exclusivamente dedicado a bebés con edades comprendidas entre los 0 y 18 meses. Este es un canal que se caracteriza por el uso de colores brillantes, música que acapara la atención de los bebés y lo abstraen del resto de su entorno. Es tentador para algunos padres adoptar *BabyFirst* como niñera para mantenerlos distraídos.

Esta cadena afirma que va “dirigida a una audiencia de entre 0 y 3 años, *BabyFirst* se posiciona como una herramienta educativa que proporciona un ambiente positivo de aprendizaje y una experiencia divertida tanto para el padre como para el hijo”³. Si nos basamos en los resultados de los estudios antes mencionados, podemos decir que tal afirmación es una mentira dirigida a los padres con la intención de hacerles creer que elegir *Baby First* es una decisión acertada.

En este contexto cabe comentar que la compañía Disney ha estado comercializando una serie de dvds titulados *Baby Einstein* destinados a bebés. Su publicidad hacía alusión a que eran muy favorables para el desarrollo de la inteligencia del bebe de 0 a 18 meses, que fomentaban la estimulación y que en general eran muy educativos. La asociación “Campaña para una infancia sin anuncios” ha denunciado a la compañía por una publicidad engañosa sin ningún respaldo científico. A esta denuncia se han sumado millones de estadounidenses que compraron estos dvds. Para evitar mayor escándalo y no dar lugar a juicios, la compañía *Disney* se ha comprometido a devolver el dinero de los dvds a aquellas personas que lo soliciten, siempre que lo hayan adquirido en los últimos 5 años desde la fecha.⁴

Siguiendo este hilo argumental, también queremos hacer referencia a otros artículos publicados referentes a la conveniencia de algunos dibujos animados. Es el caso de un estudio realizado en la Universidad de Virginia (EEUU)

³ Consultado en <http://www.babyfirst.es> el día 9 de Enero de 2010

⁴ Artículo consultado en el periódico El País online en http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Disney/devuelve/dinero/DVD/Baby/Einstein/elpepisoc/20091026elpepisoc_4/Tes. el día 5 de Enero de 2010

por la doctora en psicología Angeline Lillard, que tras unas pruebas experimentales con niños de 4 años de edad en las que se proyectó unos minutos de la famosa serie de dibujos animados *Bob Esponja*, determinó que ver dicha serie, puede resultar perjudicial por producir déficit de atención, afectando directamente en el aprendizaje de los niños.⁵

Otro aspecto que creemos acertado estudiar es qué porcentaje de mujeres existen en cargos directivos en las productoras de animación, para evidenciar la relación directa que existe entre quién dirige los dibujos animados, los valores que fundamentan este producto, y hacia quién va dirigido.

CIMA, Asociación de mujeres cineastas y de medios audiovisuales de Andalucía presentó en Sevilla, del 9 al 10 de noviembre de 2009, las Jornadas: *El audiovisual ante la Ley de igualdad* donde fueron expuestos los siguientes datos:

En las series de ficción de TVE y en la categoría de productoras, directoras o realizadoras guionistas, sólo un 17,03% son mujeres. En el resto de cadenas y en estos mismos apartados las mujeres nunca son más del 30%. En los organigramas de los equipos directivos de todas las cadenas de televisión las mujeres representan el 20%.⁶

Si observamos lo que ocurre con los puestos de mayor responsabilidad y poder (Presidencia, Consejeros delegados o Dirección General) son hombres en un 94,29% (mujeres solo el 5,71%) Todas estas cifras indican que las mujeres, pese a ser más de la mitad de la población son una minoría en el terreno de la creación audiovisual.

⁵ Artículo consultado en <http://www.foxnews.com/health/2011/09/12/watching-spongebob-can-lead-to-learning-problems/> el día 19/10/2012

⁶ Resultados expuestos en las Jornadas *El audiovisual ante la Ley de igualdad*. Organizadas en colaboración con el instituto Andaluz de la Mujer, de la Conserjería para la Igualdad y Bienestar Social de la Junta de Andalucía, y con CIMA Andalucía, celebradas en el Pabellón de RTVA en Sevilla, los días 9 y 10 de noviembre de 2009.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Por los preocupantes resultados que demostraron en este estudio, nos disponemos a analizar quien ocupa los puestos de mayor responsabilidad en las productoras de animación.

1.4.1 POR SU CONTENIDO

La televisión es el principal medio de comunicación desde los años sesenta. Sobre ella se han escrito multitud de libros y sobre todo en Estados Unidos se han realizado numerosos estudios sobre cómo influye en la población, especialmente en la conducta de los niños. La primera investigación a gran escala sobre el uso de la televisión fue publicada por Schramm, Lyle y Parker en 1961.⁷

En dichas investigaciones se llegó a las siguientes conclusiones: los niños emplean demasiado tiempo viendo la televisión, se emite demasiada violencia y en ocasiones, ésta es llevada a la vida real tras ser observada en la pantalla. Estas investigaciones desarrolladas en los años 70 en su mayoría, quedan ya algo obsoletas pero sirven de base a otras venideras.

Leonard Berkowitz realizó estudios y experimentos sobre la violencia, donde pone de manifiesto la relación existente entre el comportamiento agresivo y la experiencia mediática. Cuando un sujeto visiona una acción, ya sea con connotaciones violentas o expresando un estado depresivo, interioriza estas ideas y las comparte, pudiendo afectar a su comportamiento o estado de ánimo. Esto se conoce como el efecto “priming”.⁸

Valorando las ventajas y desventajas que presenta la televisión podemos observar que por un lado se puede obtener de ella conocimientos, visiones y acercamientos a otras culturas a nivel mundial, lo cual puede resultar enrique-

⁷ Vilches, L. (1993). *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós Comunicación.

⁸ Urra, J. Clemente, M. Vidal, M. A. (2000). *Televisión: Impacto en la infancia*. Madrid: S.XXI de España Editores.

cedor para un niño si se muestra de manera imparcial. Por otro lado, también es un hecho constatado que a través de la televisión se manipula al espectador y se muestra un modelo de comportamiento social, creando una concepción del mundo estereotipada y repleta de prejuicios.

Tras el análisis de los contenidos de los dibujos animados, y el comportamiento de sus personajes protagonistas, podremos observar qué tipo de valores se están transmitiendo a los niños, si existe demasiada violencia, modos de conducta poco apropiados, como es el egoísmo, el consumismo, la frivolidad, etc. El estilo de vida, los valores y principios morales que muestra la televisión a través de los dibujos animados, son inculcados a los niños que adoptan esa manera de entender el mundo como algo aceptable, llegando a aplicar en ocasiones algunas conductas en su vida diaria.

Se debe tener en cuenta la importancia de este asunto, ya que los más pequeños no tienen aún el suficiente criterio para diferenciar la ficción de la realidad, lo que está bien de lo que no. Más cuando un comportamiento violento se trata de forma graciosa, heroica o no trae consecuencias. Según la teoría del “aprendizaje social o aprendizaje vicario” desarrollada por Albert Bandura;

La influencia de los modelos produce el aprendizaje sobre todo por su función informativa. Cuando se exponen a un modelo, las personas que lo observan adquieren, principalmente, representaciones simbólicas de las actividades efectuadas por el modelo. El aprendizaje por observación está dirigido por cuatro procesos:

1. Proceso de atención: La atención que prestamos a un modelo está delimitada, también, por su atracción interpersonal. Aspiramos a los modelos que tienen cualidades atrayentes, y generalmente, ignoramos o rechazamos a los que no poseen características agradables (...) ⁹

⁹ Bandura, A. (1982). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe, S. A. pp. 38

1.4. JUSTIFICACIÓN

De estos cuatro procesos sólo nos interesa el primero, Proceso de atención. Basándonos en él podemos afirmar que si un personaje de dibujos animados es retratado con una apariencia física atractiva y su comportamiento no es adecuado pero sí valorado, los niños tomarán este modelo como un ejemplo a seguir, relacionando su éxito a su apariencia y comportamiento. Esta figura la podremos encontrar en el arquetipo de personaje anti héroe.

“El observar el éxito de una conducta ajena aumenta la tendencia a comportarse de una forma similar, mientras que la observación de una conducta castigada disminuye la tendencia a realizarla (...) Las consecuencias observadas proporcionan normas de referencia que determinan el que los incentivos intrínsecos concretos funcionen como recompensas o como castigos”¹⁰.

Es por esto que si una conducta inapropiada es mostrada, también deberá ser exhibida su consecuencia, pero desafortunadamente encontramos que en muchos programas dirigidos a niños, florecen fórmulas para conseguir el éxito que son camufladas con simples justificaciones, como por ejemplo, la violencia en defensa propia. En cambio también existen programas televisivos que refuerzan una conducta positiva, haciendo posible que la televisión pueda llegar a utilizarse como herramienta educativa. Tras exponer los resultados de nuestro análisis hemos diferenciado algunas series de dibujos que refuerzan el comportamiento positivo y otras que no.

A este parecer se suma además la teoría de aprendizaje del psicólogo L.S. Vigotsky que trata sobre la conducta del hombre y su instinto reproductivo de conductas anteriormente aprendidas, lo que respalda nuestra teoría sobre cómo, además, las conductas observadas en televisión se aprenden y practican de la misma manera que las aprendidas mediante el proceso de sociabilización.

¹⁰ *Ibidem* p. 144

Del mismo modo queda expuesto por Horst Nickel en su libro *Psicología del desarrollo de la infancia y de la adolescencia*¹¹, cómo a medida que el niño va creciendo, además de influir en su desarrollo personal las figuras paternas y adultos más cercanos, también empieza a hacerlo el cine, la televisión y por extensión los dibujos animados, apoyándose de la misma manera en las teorías de Bandura y otros compañeros. Se menciona al mismo tiempo que esa capacidad que tiene la televisión para enseñar e influir en el comportamiento de un niño, no es un aspecto negativo siempre y cuando se elija adecuadamente lo que se ve. Incluso puede resultar especialmente beneficioso para aquellos niños más desfavorecidos que en algunos casos no pueden aprender de su entorno aquellos comportamientos o conductas considerados adecuados socialmente.

1.4.2 POR SU ESTÉTICA

Así como se han realizado multitud de investigaciones sobre cómo influyen ciertos contenidos televisivos al público infantil, existe una carencia en la investigación sobre cómo puede influir la representación estética de esos contenidos en el aprendizaje y la adopción de una sensibilidad artística del niño en sus primeros contactos con esta forma de arte.

La televisión ejerce una gran influencia sobre sus espectadores debido al poder de atracción que infiere la imagen y el sonido. En este trabajo de investigación hemos pretendido hacer una distinción analizando por un lado el contenido de los dibujos animados y por otro las técnicas con las que se realizan dichos dibujos, preocupándonos así de cómo pueden influir en la educación estética y artística de nuestros menores, que ya empiezan a expresar sus preferencias hacia un estilo de animación u otro.

“Es evidente que a través de los dibujos animados, el público infan-

¹¹ Horst, N. (1976). *Psicología del desarrollo de la infancia y de la adolescencia. I Desarrollo del niño hasta su ingreso en la escuela*. Barcelona: Herder

1.4. JUSTIFICACIÓN

til aprende a interpretar la realidad a través de una representación de la misma. Su propia experiencia, su contexto, le muestra cómo es el mundo y cómo valorarlo. La televisión y el vídeo le muestran esa misma realidad con todo detalle, sin ningún tipo de codificación, ni interpretación. Pero los dibujos animados poseen sus propios códigos de creación que obligan al espectador a conocerlos, interpretarlos y aceptarlos. El color, la línea, la iconicidad... sirven para mostrar otra forma de conocer la realidad y, por tanto, a ampliar la experiencia cognitiva y el vocabulario visual de los niños.”¹²

Si consideramos que la animación es una forma de arte, el hecho de que vaya dirigido a un público infantil o no, no debe cambiar el concepto. Como forma de arte, es expresión de una idea, expresión que se manifiesta como imagen final, la cual es interiorizada y aceptada por los pequeños como algo válido. Es arte para niños y como tal debe cumplir con unos criterios de calidad como lo haría cualquier otra producción audiovisual para adultos.

Los dibujos animados resultan muy atractivos para los más pequeños, por su forma, por el color, el sonido, etc. El modo en que son representados influye en la manera de comprender y entender este arte, aunque a esa edad no se entienda como tal. Tiene una enorme importancia que los dibujos que observan los niños tengan calidad artística, ya que se impregnan de estas imágenes y empiezan a educarse bajo esas primeras pautas estilísticas que influirán en el futuro aprendizaje del lenguaje artístico en cuanto al color, la composición, la representación, etc.

“Conviene destacar la especial importancia de fomentar la creación artística en la edad escolar. El hombre habrá de conquistar el futuro con la ayuda de su imaginación creadora; orientar en el mañana, una conducta basada en el futuro, es función básica de la imaginación y, por lo tanto, el principio educativo de la labor

¹² Hidalgo, M.C. y Pertíñez, J. (2008). Educación estética en animación televisiva. *Comunicar*, 31, 752

pedagógica consistirá en dirigir la conducta escolar en la línea de prepararle para el porvenir, ya que el desarrollo y el ejercicio de su imaginación es una de las primeras fuerzas en el proceso del logro de este fin”¹³

Nos gustaría creer que no sólo es tarea del pedagogo, sino que desde nuestra no tan pequeña parcela, tenemos la obligación de orientar a los niños hacia el mismo camino. Fomentar su imaginación a través de la animación, puede aportar una experiencia muy enriquecedora para acercarles a “conquistar el futuro con la ayuda de su imaginación creadora”.¹⁴

Podemos comprobar en nuestra cotidianidad más cercana cómo los niños suelen representar a sus héroes televisivos. Trazan repetidamente dibujos que los representan, declarando estar altamente influenciados por un estilo artístico que han asimilado a través de una serie de dibujos animados. Se les ha expuesto a una cantidad de imágenes que de algún modo hay que clasificar para evaluar su calidad, ya que influye sobremanera en la forma de enfocar su arte. A su vez, este medio dispone de un lenguaje cinematográfico del que también pueden aprender. Por el momento, quizá no sean conscientes de estar observando un plano general o un plano detalle. No repararán en que la cámara les está ofreciendo un punto de vista en contrapicado, pero de cualquier modo, este lenguaje está siendo asimilado y comprendido como algo natural, de manera que, en el momento que les sea explicado comprenderán perfectamente sobre qué se les está hablando.

Viendo la televisión, los niños están siendo sometidos al aprendizaje de una alfabetización visual. Están aprendiendo a descodificar imágenes y leerlas, en algunos casos fomentado su imaginación. Creemos que también desde la escuela debe considerarse este hecho y educar a los pequeños a clasificar lo que están viendo, con el fin de que empiecen a desarrollar cierto criterio estético y no aceptar cualquier cosa que se les dé.

¹³ Vigotsky, L.S. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal. pp. 108

¹⁴ *Ibidem*. pp. 108

1.4. JUSTIFICACIÓN

“Las secuencias de imágenes en televisión y en las películas incluyen espacios vacíos, condensaciones de tiempo, cambios de localización y puntos de vista, narraciones paralelas, etc... que requieren de un trabajo mental por parte del espectador si quiere que todo ello tenga sentido”¹⁵

Al ver una serie de dibujos, el niño está haciendo un esfuerzo mental por comprender y ordenar todos los sucesos, por llevar el hilo argumental de lo que está aconteciendo, y esto influye positivamente en su aprendizaje audiovisual, no obstante es algo que debe hacerse de acuerdo a su edad ya que una excesiva complejidad en la imagen, ritmo de secuencias o en la historia, puede llegar a estresarlo por no ser capaz de comprenderlo.

La animación ofrece un sin fin de posibilidades y técnicas artísticas que las series de dibujos animados deberían aprovechar para no quedarse estancadas en estilos que están más que explotados. Lo que nos hemos propuesto con este análisis es comprobar qué calidad y variedad artística ofrecen los dibujos animados, ya que estos influyen en el desarrollo artístico y la sensibilidad por el arte de los más pequeños.

¹⁵ Walker, A. Chaplin, S. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro – Eub.

El primer antecedente que conocemos y en el que nos hemos basado para el desarrollo de esta investigación fue el trabajo realizado por Ma Carmen Hidalgo y Jesús Pertíñez titulado *Análisis de imágenes en dibujos animados emitidos en televisión* realizado en 2005 en un proyecto del MEC BHA 2003-04591 cuyos resultados tuvieron gran impacto mediático y fueron publicados en el número 25 de la revista *Comunicar*¹⁶ que para conmemorar su 12 aniversario celebró el congreso *La televisión que queremos. Hacia una televisión de calidad*, en el que participaron más de 400 investigadores de Europa y América, con el trabajo de todos ellos de elaboró este número 25.

En dicho proyecto se diseñó un método de análisis que permitía conocer la calidad artística y de contenidos que ofrecían los dibujos animados emitidos entonces, según el tipo de historia, la técnica de animación empleada, los principios básicos de animación, el tipo de personajes que aparecían, entre otros. Sobre este método hemos establecido nuestros cimientos y hemos seguido trabajando incluyendo algunos aspectos complementarios que nos ayudasen a recoger una información más amplia.

Los resultados que se obtuvieron entonces fueron algo desoladores, observemos algunos;

En cuanto a la nacionalidad de lo emitido se comprobó que la mayoría de las series emitidas procedían de Estados Unidos, alejándose mucho de las producciones en otros países, aunque España se encontraba en segundo lugar.

Las historias narradas eran protagonizadas en gran parte por humanos que vivían historias realistas, ambientadas en la ciudad y en una época actual. Lo normal no era introducir elementos fantásticos o mágicos capaces de llevarnos a otros mundos y potenciar así la creatividad del espectador.

¹⁶Hidalgo, M.C. y Pertíñez, J. (2005). La calidad en los dibujos animados en televisión. *Comunicar*, 25, 320-321

1.5 ANTECEDENTES

Las técnicas utilizadas no eran variadas, la mayoría de series estaban realizadas en animación tradicional 2D a las que se les daba un acabado digital. No se aplicaban sombras a los personajes con el fin de economizar el tiempo y el presupuesto de la producción. Se le daba más importancia a la rapidez de ejecución que a la calidad artística.

También se observaron datos muy interesantes en cuanto a personajes. Fueron analizados 117 y se observó que por cada personaje femenino, existían dos masculinos. Además se establecían diferencias notables en cuanto a su profesión por sexos, obviando el papel del estudiante, se le daba a los chicos los puestos de jueces, científicos o gobernadores. En cambio una gran parte de mujeres eran amas de casa, el resto maestras, brujas, conserjes, etc.

Algunas de las conclusiones que se sacaron tras observar los resultados fueron:

“... Es importante que nuestro público infantil encuentre dibujos más atrevidos en cuanto a técnica, con más énfasis en su forma de producción. Así educaremos su gusto estético y los convertiremos en mejores espectadores adultos. Series que no estén basadas en un personaje que sigue una continuidad lógica y lineal en la narración sino distintas continuidades, lo ilógico e irracional, formas experimentales de colores, texturas que sugieren sentimientos e ideas, que fomente la musicalidad frente al diálogo.”¹⁷

“Es preocupante que de entre lo emitido, el papel protagonista esté reservado a personajes masculinos en una proporción 2:1. Pero igual de preocupante es el papel de los personajes femeninos. Las historias son demasiado anodinas, donde prima la realidad cotidiana frente a la fantasía, espacio de libertad reservado durante siglos a los niños.”¹⁸

¹⁷ Conclusiones publicadas en Hidalgo, M.C. y Pertíñez, J. (2005). La calidad en los dibujos animados en televisión. *Comunicar*, 25, 320

¹⁸ *Ibidem* p. 321

Esto es sólo una muestra representativa de las conclusiones y resultados que se obtuvieron y que nos han servido de referencia para seguir trabajando y contrastarlos con nuestros resultados a fin de observar si se ha evolucionado en aspectos tan esenciales como es la igualdad entre sexos.

En 2008 este grupo de investigación sigue ampliando el análisis sobre las series de animación emitidas centrándose esta vez en el aspecto estético, considerando a la televisión en general y a los dibujos animados en particular como un vehículo para la educación estética de los niños. Se creó entonces un nuevo método de análisis en el que también nos hemos apoyado para elaborar el nuestro. En él se prestaba especial atención a las técnicas de animación, el uso de la línea, el color como valor añadido, el nivel de iconicidad que presentan los personajes, entre otros.

Los resultados ofrecidos por esta investigación tras el análisis de 128 series fueron publicados del mismo modo en la revista *Comunicar* en el año 2008, observemos algunos.

“...Desde hace una década la gran mayoría de los dibujos animados se dibujan y colorean por ordenador, en algunos casos resaltando esa técnica y en otros intentando disimularla como acrílico o en el mejor de los casos, acuarela. Pero el ordenador está presente en mayor o menor medida en todas las producciones. Es comprensible por la disminución en costes y tiempo que aporta en la creación de una serie pero implica un empobrecimiento estético considerable [...] todo lo que se emite en televisión es uniforme, homogéneo y homogeneizador. No existe suficiente variedad de técnicas, ni estilos gráficos, ni alternativas a un tipo de animación que no muestra la diversidad artística que existe en el mundo real.”¹⁹

¹⁹ Resultados publicados en Hidalgo, M.C. & Pertíñez, J. (2008). Educación estética en animación televisiva. *Comunicar*, 31,754

1.5 ANTECEDENTES

“El 91% de las series de animación lo usan, aspecto derivado del apartado anterior. Es decir, el coloreado por ordenador es más fácil y rápido si existe línea de contorno. Aquí el dibujante podría experimentar con nuevas posibilidades, tanto si realiza el dibujo a mano y lo escanea como si dibuja directamente sobre una tableta digitalizadora. En ambos casos, puede jugar con el trazo, la textura, la intensidad... pero no es así puesto que la mayoría de lo analizado posee contornos nítidos, homogéneos, regulares. De las series emitidas, son los estudios españoles (solos o en coproducción con Francia) los que se atreven tímidamente a no usar líneas de contorno («La Vaca Connie», «Papawa»...)”²⁰

“En cuanto a la iconicidad, es el dibujo realista y la caricatura humana los más utilizados, frente a otras propuestas más creativas, como fotografía, collage... Por nacionalidades, lo más destacable es que de las series norteamericanas emitidas, el 45% usan animales humanizados y el 35% caricatura, mientras que el 55% de las japonesas usan el realista no modelado. Lo que llama más la atención es que es España donde se producen más variedad de técnicas en animación.”²¹

Como se observa en aquel momento la animación emitida en España se caracterizaba por su uniformidad y una gran falta de creatividad dejadas de lado por cuestiones de economía, primando siempre la rapidez frente a la calidad. Positivamente se pudo comprobar que en España existían algunas producciones que apostaban por otro tipo de animación. Es el momento de observar cómo ha evolucionado en este sentido la animación de los últimos años.

Investigando sobre estudios realizados en este campo observamos que existen multitud de investigaciones que se acercan bastante a nuestros intereses, sin embargo siempre están enfocadas a los contenidos de los dibujos animados y

²⁰ *Ibidem* p. 755

²¹ *Ibidem* p. 755

nunca a su técnica o estética, de ahí que consideremos tan relevante centrarnos en este aspecto en nuestra investigación.

Dichos estudios llevan realizándose casi desde la aparición de la televisión en nuestros hogares, siendo el primero de 1961 en un trabajo titulado *Television in the Lives of Our Children*²² por los autores Wilbur Schramm, Jack Lyle y Edwin Parker, en el que se analizaban los efectos de la televisión en 600 niños estadounidenses y canadienses. Retrotraernos tanto tiempo no se hace necesario, por ello nos centraremos en trabajos más recientes que nos ofrezcan resultados más actuales ya que la situación y la tecnología han cambiado mucho.

Un estudio importante es el realizado en Argentina en el año 2000 por COMFER²³ (Comité Federal de Radiodifusión) titulado *Una cuestión preliminar al análisis de los dibujos animados*. En él se desarrolla un sistema de evaluación de contenidos puesto a prueba con el fin de detectar los mensajes emitidos en este medio y su impacto sociocultural. Con este sistema de evaluación se llegan a analizar un total de 31 series de dibujos animados de las cuales muchas siguen emitiéndose hoy día en España.

Este estudio tiene como antecedente una investigación realizada en 1999 también por COMFER titulada *Violencia en televisión* en el que se detectó que:

“...la temática de violencia, bajo sus distintas modalidades y formas de presentación (física, verbal, psíquica, aquella que está presente en los mensajes, o bien la que se plasma mediante los recursos técnicos utilizados) registra notables niveles de difusión en los medios audiovisuales”²⁴

²² Vilches, L. (1993). *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós Comunicación

²³ COMFER (2000). *Una cuestión preliminar a los dibujos animados*. http://www.afsca.gob.ar/web/Varios/Estudios/Contenido_en_los_medios/dibujos.pdf Consultada el día 16 de Abril de 2013

²⁴ *Ibidem* p. 3

1.5 ANTECEDENTES

En la investigación llevada a cabo después se amplía el criterio de análisis con el fin de no anclarse en el tópico de la violencia e ir más allá. Entre las series analizadas se encuentran algunas que actualmente se emiten en España, es el caso *Pokemon*, de origen japonés o *Los Simpsons* de origen estadounidense.

Ambas tipologías se encuentran muy diferenciadas por el modo de vida social que exhiben, la primera por su excesiva violencia y la segunda caracterizada por situarnos en “un contexto social y doméstico, intrínsecamente conflictivo y contradictorio”.²⁵

Antes de proceder al análisis de las series llevadas a estudio hacen una interesante reflexión alrededor del Cuento y el Mito como precedentes de los dibujos animados, sobre cómo los relatos han pervivido en el tiempo para recoger un conjunto de creencias y valores que se debían seguir transmitiendo.

Se plantea por un lado la conveniencia o no de estos cuentos y mitos para el niño pues presentan una sociedad con considerables diferencias sociales e injusticias y una discriminación hacia la mujer. Por otro lado potencian la imaginación por la presencia de elementos fantásticos y mágicos, “los cuentos de hadas brindan al infante un escenario privilegiado sobre el que proyectar y recrear sus miedos, frustraciones y ansiedades”²⁶. Se entiende que los dibujos animados sustituyen a los cuentos tradicionales porque sirven para transmitir la cultura de una época a otra, lo que supondría una pérdida por dos razones, “la función mediadora del relator, por una parte. Por la otra, el pasaje de valores universales de simbolización a valores de consumo”²⁷ a veces como mensaje implícito en los propios dibujos animados o simplemente en los anuncios publicitarios.

Entre los resultados que se obtuvieron del análisis se observa que los dibujos animados estadounidenses, que son la mayoría de lo emitido, promueven el

²⁵ *Ibidem* p. 4

²⁶ *Ibidem* p. 8

²⁷ *Ibidem* p. 12

conocido como “American way of life” estilo de vida americano y por tanto son un conjunto de “valores de pertenencia a la sociedad industrial que se edifica en la era del consumo masivo y del equipamiento, en particular, de bienes durables; la reproducción del marco de interacciones domésticas que se consolidan en el contexto socio político de la postguerra.”²⁸

En las tramas argumentales “los personajes recrean una serie de situaciones en las que la agresión corporal y sus consecuencias lacerantes son el motivo fundamentalmente del efecto cómico”²⁹. Aunque los personajes sean aplastados y deformados nunca se ve el interior del cuerpo, volviendo siempre a su forma original para que el gag pueda volver a repetirse.

En el anime se observa que la escenografía utilizada está relacionada con la moraleja que se pretende transmitir, moralejas que no siempre son agradables, dónde los buenos a veces no consiguen sus propósitos. Cabe destacar que en el anime es corriente ver cómo los buenos en ocasiones pueden llegar a convertirse en malos y viceversa. También se acentúa el carácter novelesco que tienen estas series y cómo el argumento se va desarrollando capítulo a capítulo, de manera que “las historias mezclan hechos del pasado con acciones del presente y nociones del futuro, y el nudo temático de cada serie no se infiere con sencillez de los primeros capítulos, habida cuenta de la presencia de personajes centrales cuyo pasado, usualmente se da a conocer durante el transcurso de la serie y, por lo general, posee una función determinante sobre los epílogos.”³⁰

La violencia en este tipo de series es la marca de distinción “no se presenta como simple y directa expresión de situaciones conflictivas, cumple una función narrativa determinante”³¹

²⁸ *Ibidem* p. 16

²⁹ *Ibidem* p. 29

³⁰ *Ibidem* p. 50

³¹ *Ibidem* p. 50

1.5 ANTECEDENTES

Desde 1993 existe una revista científica iberoamericana de la que ya hemos hablado llamada *Comunicar* centrada en la investigación sobre educación y comunicación. En ella encontramos multitud de artículos que estudian la calidad de los dibujos animados en cuanto a contenido, detectando índices de violencia, comportamientos sexistas, racistas, etc. En octubre de 2005 se publica el número 25, un especial monográfico dedicado a la televisión de calidad, un número de más de 400 páginas en el que encontramos una gran cantidad de trabajos que resultaron relevantes para esta investigación. Uno de ellos es un artículo titulado *Violencia en los dibujos animados de ayer y de hoy*³² realizado por Fina Pérez y Santos Urbina, ambos profesores de la Universidad de Les Illes Balears, en el que hacen una comparativa entre los dibujos de los años 70 y los actuales con el fin de observar si el uso de la violencia ha mermado en los últimos años o por el contrario sigue siendo un recurso frecuente.

Para este trabajo se analizaron un total de 12 series de dibujos animados, 6 de ellas pertenecientes a los años 70 (*Los Picapiedra, El Oso Yogui, El Correcaminos y el Coyote, Tom y Jerry, Bugs Bunny y La Hormiga Atómica*) y 6 series actuales (*Doraemon, Shin Chan, Digimon, Las Tres Mellizas, Lilo y Stich y Las Supernenas*) de las cuales se analizaron 2 capítulos de cada una.

Para la elaboración de su estudio observaron con qué frecuencia aparecían comportamientos violentos como agredir con objetos o sin ellos, apuntar con algo, lanzar objetos, etc. el uso de lenguaje violento o sentimientos relacionados con el odio o el miedo como son los gritos, llantos, parálisis, etc. Así podían determinar con qué regularidad aparecían estas acciones en los capítulos y según su duración observar cuantas acciones violentas aparecían por minuto.

Entre los resultados se observa que en términos generales en las series antiguas las escenas violentas son mucho más recurrentes que en las actuales. En cambio, en las series actuales se utiliza un lenguaje más violento que en las antiguas.

³² Pérez, F. y Urbina, S. (2005). *Violencia en los dibujos animados de ayer y hoy. Comunicar, 25*

Entre las conclusiones que se obtuvieron en este estudio se observó que a pesar de existir una violencia mayor en las series antiguas, es un tipo de violencia más inofensiva ya que se daba en situaciones completamente disparatadas e irreales. Además los efectos de esta violencia son muy pasajeros en el sentido de que no afectan al personaje que las recibe de manera prolongada sino que al plano siguiente ya está recuperado. Por el contrario las series actuales a pesar de ofrecer un menor índice de violencia, cuando lo hacen es de una forma mucho más realista y vengativa, donde sí se puede ver en los personajes el efecto de la agresión.

Otro artículo que hemos encontrado en el mismo número de la revista *Comunicar* es el titulado *Series Animadas y Población Infantil*³³ realizado por M^a del Carmen Reina Flores, profesora del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Sevilla. En esta comunicación se analizan dos series de dibujos animados que comparten horario de protección infantil, una de ellas dirigida al público adulto, *Los Simpson* y la otra al público infantil *La Banda del Patio*. Dicho análisis se lleva a cabo a través de cuatro aspectos:

- “1. Análisis de formato: identificaremos la forma en que el mensaje televisivo se presente a la audiencia.
2. Análisis argumental: describiremos las diferencias entre las tramas de las series en función del público al que se dirige.
3. Análisis de los roles: estableceremos los mensajes que se transmiten a través de los distintos roles desempeñados por los personajes.
4. Análisis de los mensajes: detallaremos las ideas que las distintas series transmiten y que establecen la carencia o no del valor educativo.”³⁴

³³ Reina, M.C. (2005). Series animadas y población infantil. *Comunicar*, 25

³⁴ *Ibidem*

1.5 ANTECEDENTES

1. Análisis de formato: En la serie *La banda del Patio* se observan claros tintes educativos, con personajes que pueden hacer sentir empatía en el espectador al desarrollarse en un entorno que le es muy afín. Del mismo modo *Los Simpson* comparten algunas similitudes con la serie anterior en cuanto a que sus personajes nos resultan familiares y son cercanos a la realidad.

2. Análisis argumental: *La Banda del Patio* refleja a través del trabajo en equipo la importancia de la colaboración y la amistad de un grupo de amigos que es capaz de resolver cualquier problema en conjunto. La trama argumental normalmente se desarrolla en el patio del colegio, donde se observan niños de diferentes edades que interactúan y participan con los protagonistas, lo que aumenta en cierto modo el rango de edad del espectador que pueda sentirse identificado con sus personajes.

En *Los Simpson* la trama argumental difiere bastante de esta otra ya que gira en torno a las peripecias de una familia norteamericana de clase media. También, a diferencia de la anterior el escenario suele variar en cada capítulo aunque se mantiene la casa familiar como núcleo o punto de reunión. Al seguir las vivencias de todos los componentes de la familia, ya sean adultos o infantes, la cantidad y variedad de escenarios que son susceptibles de aparecer es casi ilimitado.

3. Análisis de roles: Los protagonistas de *La Banda del Patio* son un grupo de compañeros de colegio de 10 años de edad, 4 chicos y 2 chicas. Los personajes dan el perfil de una serie de estereotipos y roles sociales muy frecuentes que se pueden encontrar en la escuela: el líder del grupo, el chico corpulento con un inusual gusto por la poesía y la danza, el deportista del grupo, la chica dura e impulsiva, la chica más inteligente de la clase y por último el chico inseguro y tímido.

En el caso de *Los Simpson* los protagonistas son los integrantes de la familia, los padres y 3 hijos, 2 niñas y 1 niño. En este caso los estereotipos son aún más identificables, exaltados para aumentar la comicidad de las situaciones. Un padre inmaduro y vago, una madre que por contra es más sensata, un hijo

que se caracteriza por sus gamberradas y ser mal estudiante al contrario que su hermana que es una excelente alumna y tiene un gran sentido de la responsabilidad. Por último el eterno bebé de la familia que aún no sabe andar ni hablar.

4. Análisis de los mensajes: *La Banda del Patio* a través de sus personajes transmiten buenos valores muy educativos como la amistad, compañerismo, solidaridad, respeto a los diferente, superación, etc.

Los Simpson al estar dirigida para adultos no tiene ese deber moralizante, centrándose en la diversión. Sus personajes protagonistas transmiten mensajes como la ausencia de consecuencias ante ciertas actitudes, la holgazanería y la idea de esposa abnegada que debe ocuparse del cuidado de su familia.

Entre las conclusiones que se obtienen tras el desarrollo del análisis de estas dos series es que “Debido a la identificación que la serie tiene con el público al que va dirigida se puede utilizar de forma didáctica, ya que se presentan modelos de comportamientos en los que están patentes valores como la amistad, la lealtad, la solidaridad y el compañerismo entre otros. La educación en valores es un elemento fundamental de toda enseñanza”³⁵ por otro lado “La serie animada producida para adultos pretenden a través de la ironía y el humor conectar con el televidente y lograr el entretenimiento del mismo”³⁶ y como se deja claro en la introducción de esta comunicación se debe acabar con la idea errónea que tienen muchos adultos de que al tratarse de dibujos animados directamente debe ser apropiado para niños.

Existe un libro escrito por Juan Pablo Marín Correa titulado *Detrás de los Simpson*³⁷ en el que realiza una profusa investigación y análisis de estos dibujos animados con la intención de discernir si en esta serie se puede ver un

³⁵ *Ibidem*

³⁶ *Ibidem*

³⁷ Marín, J. P (2010). *Detrás de los Simpson*. España: Ediciones del Laberinto S. L.

1.5 ANTECEDENTES

claro reflejo de la sociedad actual o si por el contrario se trata tan sólo de sarcasmo.

En el Capítulo 1. *Espacios, Temporalidades y Relaciones Plásticas* hay un apartado titulado *La Fisionomía Simpson*³⁸ en el que se habla de aspectos muy interesantes como el simbolismo de las condiciones físicas de los personajes, que en nada coinciden con los cánones de belleza actuales en la mayoría de sus personajes. Se observa cómo la fisionomía de los personajes está llena de una serie de patologías como el “patrón de perfil retrognático” lo que implica una mandíbula muy pequeña y hacia atrás o la “exoftalmia o protrusión ocular” lo que se refiere a ojos excesivamente grandes y saltones. Son algunos de los síntomas que podemos encontrar en la apariencia de estos personajes provocados quizás por convivir con una central nuclear.

“Este conjunto de rasgos también proyecta una imagen tenebrosa acentuada en la boca, el tamaño y la forma de los dientes que salen al exterior de manera amenazante (macrodonia) refuerza el concepto de agresividad”³⁹

En cuanto al pelo se observan peinados de lo más variado, desde melenas coloristas a cabellos que parecen la prolongación de la cabeza y que suele estar relacionado con la ideología de los personajes. El pelo de Bart es corto y puntiagudo, lo que se asemeja a una cresta y lo acerca a la estética punk. El pelo de Lisa, aun siendo también de punta, rodea toda su cabeza “y son una representación de los rayos luminosos de la estatua de la libertad norteamericana”⁴⁰. El cabello largo pero bien peinado y recogido de Marge es una “muestra de recato, obediencia y buena moral”⁴¹ y la calvicie de Homer sirve para evidenciar “su impotencia como ser humano y su anatomía de gorila”⁴¹.

³⁸ *Ibidem* p. 59

³⁹ *Ibidem* p. 65

⁴⁰ *Ibidem* p. 72

⁴¹ *Ibidem* p. 73

⁴² *Ibidem* p. 73

A lo que se quiere llegar con éste análisis de la fisionomía de Los Simpson es a cómo la sociedad consumista y excesivamente industrializada a llegado a convertirles en los seres amorfos que son.

El éxito de esta serie se debe sin duda a la fuerza de sus personajes, siendo Homer el más importante de todos y con el que el espectador se siente más identificado aunque sus cualidades sean la estupidez y el fracaso.

Otra de las conclusiones con la que finaliza este libro es sobre cómo a través de esta serie que en apariencia pretende ser una crítica de la sociedad norteamericana, se esconde una manera de vendernos el ya mencionado “modo de vida americano”.

“No se nota significativamente una tendencia por el total de la serie a impulsar revoluciones o cambios trascendentales en el sistema. Simplemente es un apoyo a la sociedad de consumo y por ende a la perpetuación del régimen de convivencia que presenta la sociedad actual”⁴³

En resumen observamos que existen muchos investigadores preocupados por el efecto de los dibujos animados en los niños y que cada vez más estos estudios son realizados en España, pero éstos se centran en un número limitado de series, algunas de ellas muy antiguas como *Pokémon* o *La Banda del Patio* y otras de las que ya se ha hablado mucho en los medios como *Los Simpsons*, haciendo comparaciones que no son procedentes ya que el rango de edad a quien va dirigido difiere mucho siendo la segunda una producción para adultos.

En estas investigaciones realizadas las conclusiones están, en la mayoría de los casos, centradas en la violencia, un tema muy relevante pero que deja de lado otros aspectos también esenciales como la psicología de los personajes, su estética, su género, etc. Algo que nos hemos propuesto hacer nosotros.

⁴³ Ibidem p. 178

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

Puesto que nuestro objetivo principal es analizar el contenido y la técnica de los dibujos animados emitidos en televisión, hemos estudiado qué se emite en cada una de las cadenas de la Televisión Digital Terrestre. De modo que se han analizado tanto canales generalistas, que dedican pequeños espacios diarios a la programación infantil en horario de protección infantil (06:00 a 22:00) como canales temáticos dedicados enteramente a este público. Por otro lado también hemos analizado algunos de los canales disponibles en las principales plataformas nacionales de televisión de pago. Así los hemos dividido en dos grupos:

1. TELEVISIÓN DIGITAL TERRESTRE

- Antena3: Canal generalista perteneciente al grupo Atresmedia Televisión. Sólo emite dibujos animados las mañanas completas de los sábados y los domingos en el programa contenedor *El Club Megatrix* y diariamente desde hace más de 15 años, *Los Simpson* de 14:00 a 15:00.
- Neox: Canal generalista perteneciente a Atresmedia Televisión. Emite diariamente el programa contenedor *Megatrix*, donde se encuentran tanto series de dibujos animados como de imagen real y otros programas para todos los públicos. También por la tarde diariamente de 20:15 a 21:40 emite las series *American Dad* y *Los Simpson*.
- FDF: Canal temático para todos los públicos, pertenece a la compañía Mediaset España. Emite series de imagen real en su mayoría y un pequeño porcentaje de dibujos animados.
- Boing: Canal temático infantil perteneciente a Mediaset España. Durante las 24 horas emite series de dibujos animado e imagen real para adolescentes.

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

- **Clan:** Canal temático infantil perteneciente a Televisión Española. Emite dibujos animados y series de imagen real para adolescentes durante las 24 horas del día.
- **Disney Channel:** Canal temático infantil, como el resto de su categoría emite dibujos animados y series de imagen durante 24 horas. Pertenece a The Walt Disney Company.
- **Canal Sur:** Canal generalista de ámbito regional andaluz. Las mañanas de los sábados y domingos es emitido de 08:15 a 10:30 el programa contenedor La banda donde podemos ver distintas series de dibujos animados así como concursos infantiles, actuaciones musicales, etc.

2. TELEVISIÓN DIGITAL POR SATÉLITE

- **Disney Cinemagic:** Canal temático infantil, emite tanto series como películas de dibujos animados de 06:00 a 23:00, cortando su emisión a partir de esta hora. Pertenece a The Walt Disney Company.
- **Disney Junior:** Canal temático infantil enfocado a los niños pre-escolares, de 06:00 a 24:00 emite series de dibujos animados.
- **Disney XD:** Canal temático infantil y juvenil, emite series de dibujos animados e imagen real para niños y adolescentes durante las 24 horas del día.
- **Panda:** Canal temático infantil con multitud de series de dibujos animados, de 06:00 a 02:00 de la madrugada.
- **Boomerang:** Canal temático infantil perteneciente a Cartoon

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

Network que inicialmente fue destinado a emitir los clásicos de esta otra cadena. Se trataba de dibujos animados más antiguos que ya no tenían cabida en Cartoon Network. En el periodo de grabación televisiva esta cadena emitía normalmente pero recientemente hemos comprobado que ha abandonado su emisión.

- **Cartoon Network:** Canal temático infantil y juvenil, emite series de dibujos animados e imagen real para adolescentes desde las 06:00 hasta las 24:00.
- **Cartoonito:** Al igual que Nick Jr es un canal temático infantil dirigido a los preescolares que emite sus series de dibujos animados las 24 horas del día.
- **Nickelodeon:** Canal temático infantil y juvenil, emite series de dibujos animados e imagen real para niños y adolescentes durante las 24 horas del día.
- **Nick JR:** Canal temático infantil. Dedicó su programación a los niños más pequeños en edad preescolar emitiendo dibujos animados durante 24 horas ininterrumpidamente.
- **Fox:** Canal temático dedicado a la emisión de series de diversas categorías. Entre ellas encontramos emitidas diariamente tres series de dibujos animados. Los Simpsons, Futurama y Padre de familia.

Un total de 17 cadenas de las que se ha analizado únicamente las series de animación, siendo éstas un total de 163. Muchas de ellas emitidas por varios canales al mismo tiempo. Las series analizadas por canales han sido:

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

ANTENA 3

- Los Simpson

ANTENA 3 NEOX

- Los Simpson
- Padre de familia
- American Dad
- Megatrix:
 - o Vicky el Vikingo
 - o La abeja Maya
 - o El hombre invisible

BOING

- Los Pitufos
- Doraemon
- Monster Hihg
- Hora de aventuras
- Chowder
- Agallas, el perro cobarde
- Ed, edd y Eddy
- Scooby Doo
- Bakugan
- El laboratorio de Dexter
- Oggy y los Cockroaches
- Garfield
- Las Suprnenas

CLAN

- El pequeño reino de Ben y Holly.

- DIBO, el dragon de los deseos.
- Dino Tren
- Las aventuras de Tom y Jerry
- Jelly Jamm
- Dora la Exploradora
- Peppa Pig
- Davincibles
- Los pingüinos de Madagascar
- George de la Jungla
- Sandra, detective de cuentos
- Las tres mellizas
- Pocoyo
- El cósmic Quantum Ray
- Metajets
- Gormiti
- Pokemon
- Berni
- Bob esponja
- Dive Olly Dive

DISNEY CHANNEL

- Atomic Betty
- Johnny Test
- Jungla sobre ruedas
- Kuzco. Un emperador en el cole
- La casa de Mickey Mouse
- La magia de chole

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

- Little Einstein
- Los cuentos de Mate
- Los monstruos de Matt
- Los padrinos mágicos
- Mani Manitas
- Pecezuelos
- Phineas y Ferb
- Poppets Town
- Totally Spies
- Witch
- Brandy y Mr. Whiskers.
- Jake y los Piratas de nunca jamás
- Dibujos clásicos remasterizados

CANAL SUR 2

- El reino de acuática
- Marco
- La Liga de los Supervillanos
- Vicky el vikingo
- Heidi
- David el gnomo
- Bandolero
- La abeja maya
- D'artacan y los tres mosqueteros
- La vuelta al mundo de Willy Fogg

DISNEY CINEMAGIC

- Chip y Chop
- Clasicos
- Famous 5
- Hercules
- Kuzco
- Lilo y Stich
- Sabrina
- Sandra. Detective de cuentos

DISNEY JUNIOR

- La casa de Mickey Mouse
- Banda de los monstruos felices
- Jungla sobre ruedas
- Mani Manitas
- El reino de acuática
- Juan y Tolola
- Little Einstein
- Caillou
- Adivina con Yes
- Osos amorosos
- Jorge el Curioso
- Harry y su cubo de dinosaurios
- El gato del sombrero
- La magia de chloe
- Jota Jota quiere una mascota
- Oso Agente especial
- Tomas y sus amigos
- Poppets town

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

- La vaca Connie
- Telmo y Tula
- Mickey Mouse y los animales de records
- La Gata Lupe
- Jake y los piratas de nunca jamás
- Pinky Dinky Doo
- El show de Shana
- Lou y Lou
- Babar y las aventuras de Badou
- Los cuentos de Mate
- Bugged
- Cazadorks
- Slash
- El hombre invisible
- El retorno de d'artacan
- Trollz
- Academia de vuelo
- Toot 2 Rue
- La vuelta al mundo en 80 días
- El pájaro loco
- Lucky Luke
- Mortadelo y Filemon
- Pop Pixie
- Scruff
- Corneil y Bernie
- Papawa
- Patatas y Dragones
- Pat el Cartero
- Van Dogh
- Dibo
- Pororo
- Boom and Reds
- Zoobabu
- Cosmic Quantum Ray

DISNEY XD

- Código Lyoko
- Monster Baster Club
- Phineas y Ferb
- Como hermanos
- Pokemon
- The secret life of Suckers
- Kid vs. Kat
- Kick Buttowski
- Ardilla Miedosa

PANDA

- En busca del valle encantado
- Casper
- Lmn's
- Gnoufs
- Pet Alien

BOOMERANG

- Mama Mirabelle
- Lunar Jim
- Hermanos Koala
- La pantera rosa y sus amigos
- Tom y Jerry

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

- Sylvester y Tweety
- The Backyardigans
- Tarta de fresa
- Escuela de Bomberos
- SamSam

- Bananas en pijamas
- Hermanos Koala
- The Backyardigans
- Escuela de bomberos
- Toot y Puddle

CARTOON NETWORK

- Angelo se sale
- Lios de Pingüinos
- Shin chan.
- Doraemon.
- Billi Mandy
- Flapjack
- Detective Conan
- Scooby Doo: Misterios S.A.
- Hora de aventuras
- El asombroso mundo de Gumball
- Chowder
- Historias corrientes
- Campamento Lazlo
- Tom y Jerry
- Keroro
- Johnny Test

NICKELODEON

- Bob Esponja
- Fanboy y Chum Chum
- Tuff Puppy
- Los Bucaneros Calzone-ros
- Los Pingüinos de Madagascar
- George de la Jungla
- Planet Sheen
- Super Hero Squad
- Los padrinos mágicos
- La oveja Shaun
- Dora la Exploradora
- Lola y Virginia
- Barnyard (el corral)
- Metajets
- Jimmy Neutron

CARTOONITO

- Sam sam
- Tarta de fresa 2D
- Mi pequeño pony
- Chuck y sus amigos
- Jelly Jumm

NICKJR

- Max y Ruby
- Fifi y las pequeflores
- Wonder Pets!
- Dora la exploradora
- Unizoomi
- Nihao Kai-lan

1.6 OBJETO DEL ESTUDIO

- El pequeño Bill
- Bubble Guppies

FOX

- Los Simpsons
- Futurama
- Padre de Familia
- American Dad

CAPÍTULO 2. LEGISLACIÓN

Hemos considerado necesario hacer una revisión sobre la normativa existente en lo referente a regulación de contenidos televisivos e infancia. Queremos conocer cuáles son las especificaciones existentes que aluden a los dibujos animados u otros programas infantiles en cuanto a su contenido.

Encontramos que existen distintas normativas sobre protección a la infancia: las que impone la Unión Europea desde la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual, las implantadas por el Gobierno Español a través de la Ley General de Comunicación Audiovisual y el Código de Autorregulación que las propias televisiones se impusieron en 2004 antes de la llegada de dicha Ley. Así como observar cuáles son las quejas de los espectadores, asociaciones de padres, etc y a qué tipo de programación van dirigidas. Por último estudiaremos los Manuales o Libros de Estilo que algunas televisiones han creado y han puesto a disposición del público dónde se establecen pautas y criterios sobre contenidos televisivos y horarios de emisión.

2.1. DIRECTIVA DE SERVICIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Desde 1989 la Unión Europea regula y establece condiciones para la retransmisión de contenidos audiovisuales a través de la Directiva Televisión sin Fronteras. En 2007 tanto el Parlamento Europeo como el Consejo, se proponen modernizar las normas, ya anteriormente revisadas en 1997 y 2005, con el fin de adaptarse a los nuevos avances tecnológicos, por lo que se modificó la directiva sobre Medios Audiovisuales sin Fronteras. “El objetivo principal de esta Directiva es actualizar las normas existentes para tener en cuenta la evolución tecnológica y comercial del sector audiovisual europeo.”¹ En cuanto a la protección del menor se dice que:

“Se prohíben los programas de carácter pornográfico o extremada-

¹ Directiva 89/552/CEE del Consejo, de 3 de octubre de 1989, *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados Miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva*. (DOUE: 17-10-1987) Consultada el día 18 de Diciembre de 2009 en http://europa.eu/legislation_summaries/audiovisual_and_media/l24101_es.htm.

2. LEGISLACIÓN

mente violentos. Esta prohibición se aplica a todo programa que pueda perjudicar a los menores, a no ser que cumpla criterios de horario o esté sujeto a medidas técnicas de protección”²

En la Directiva revisada en 1997 se dice que:

“La Directiva revisada insiste más en la protección de los menores. En particular, se especifica que los Estados miembros deben velar por que los programas sin codificar que puedan perjudicar el desarrollo de los menores vayan precedidos de una señal de advertencia acústica o estén identificados con un símbolo visual”³

Por último en la revisión llevada a cabo en 2007 se toman medidas mayores como por ejemplo:

“La disponibilidad de contenidos nocivos en los servicios de comunicación audiovisual siguen siendo motivo de preocupación para el legislador, el sector de medios y los padres. Habrá también nuevos desafíos, especialmente en relación con las nuevas plataformas y productos. En consecuencia, es necesario introducir normas que protejan el desarrollo físico, mental y moral del menor, así como la dignidad humana, en todos los servicios de comunicación audiovisual, incluida la comunicación comercial audiovisual.”⁴

² *Ibidem*

³ Directiva 97/36/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 30 de junio de 1997 por la que se modifica la Directiva 89/552/CEE del Consejo, *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva*. (DOCE: 30-7-1997) Consultada el 12 de Marzo de 2013 en <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:1997:202:0060:0070:ES:PDF>

⁴ Directiva 2007/65/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 11 de diciembre de 2007 por la que se modifica la Directiva 89/552/CEE del Consejo, *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva*. (DOCE:18-12-2007) Consultada el 12 de Marzo de 2013 en <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2007:332:0027:0045:ES:PDF>

Actualmente se ha creado en 2010 la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual con la que se anula la Directiva Televisión sin Fronteras creada en 1987 y que tiene como fin “establecer un marco para los servicios de comunicación audiovisual transfronterizos para, de este modo, reforzar el mercado interior de la producción y la distribución de programas, así como garantizar condiciones de competencia leal” En esta Directiva se ha creado una normativa referente a la prestación y circulación de servicios de comunicación audiovisual. En cuanto a protección infantil se recoge en el Capítulo III. Protección de los menores en la radiodifusión televisiva. Artículo 27, tres escasas disposiciones sobre los contenidos que no deben emitirse si son susceptibles de que los vea un niño, y en el caso de hacerlo que vayan precedidos por señales acústicas y símbolos visuales:⁵

1. Los Estados miembros adoptarán las medidas oportunas para garantizar que las emisiones de televisión de los organismos de radiodifusión televisiva bajo su jurisdicción no incluyan ningún programa que pueda perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de los menores y, en particular, programas que incluyan escenas de pornografía o violencia gratuita.

2. Las medidas a que se refiere el apartado 1 se extenderán asimismo a otros programas que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, salvo que se garantice, por la elección de la hora de emisión o mediante toda clase de medidas técnicas, que, normalmente, los menores que se encuentren en su zona de difusión no verán ni escucharán dichas emisiones.

⁵ Directiva 2010/13/UE del Parlamento Europeo y del Consejo de 10 de Marzo de 2010, *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentos y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual)* (DOCE: 15-4-2010) Consultada el 12 de Marzo de 2013 en <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2010:095:0001:0024:ES:PDF>

2. LEGISLACIÓN

3. Además, cuando tales programas se emitan sin codificar, los Estados miembros velarán por que vayan precedidos de una señal de advertencia acústica o estén identificados mediante la presencia de un símbolo visual durante toda su duración.

2.2. CÓDIGO DE AUTORREGULACIÓN DE CONTENIDOS TELEVISIVOS E INFANCIA

En 1994 se creó en España una Ley de regulación televisiva que protegía a los menores de contenidos poco apropiados, Ley 25/1994, de 12 de julio, capítulo IV: De la protección de los menores⁶. Fundamentos en los que se basa el código de autorregulación de contenidos televisivos e infancia en España (2004) y Ley General de Comunicación Audiovisual (2010). Es este el apartado que nos interesa destacar ya que uno de los objetivos de esta investigación consiste en examinar qué televisión se les ofrece a los menores y si cumple con las Leyes vigentes.

En la Ley española de 1994 quedaban expuestas unas normas básicas sobre contenidos y horarios de protección infantil.

Se recoge en la Ley 25/1994, de 12 de julio, capítulo IV, artículo 17 llamado “Protección de los menores frente a la programación” “La emisión de programas susceptibles de perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores sólo podrá realizarse entre las veintidós horas del día y las seis horas del día siguiente, y deberá ser objeto de advertencia sobre su contenido por medios acústicos y ópticos.”⁷

⁶ Ley 25/1994, de 12 de julio, por la que se incorpora al Ordenamiento Jurídico Español la Directiva 89/552/CEE, sobre la coordinación de Disposiciones Legales, Reglamentarias y Administrativas de los Estados Miembros relativas al ejercicio de actividades de Radiodifusión Televisiva. (BOE 13-7-1994) Consultada el 18 de Diciembre de 2009 en http://noticias.juridicas.com/base_datos/Admin/l25-1994.html.

⁷ *Ibíd*em

En 2002 fue modificada para adaptarse a nuevas necesidades. En dicha modificación se amplió un apartado referente a la señalización por edades de los programas emitidos:

Real Decreto 410/2002, de 3 de mayo, por el que se desarrolla el apartado 3 del artículo 17 de la Ley 25/1994, de 12 de julio, modificada por la Ley 22/1999, de 7 de junio, y se establecen criterios uniformes de clasificación y señalización para los programas de televisión. “Al comienzo de la emisión de cada programa de televisión y al reanudarse la misma, después de cada interrupción para insertar publicidad y anuncios de televenta, una advertencia, realizada por medios ópticos y acústicos, y que contendrá una calificación orientativa, informará a los espectadores de su mayor o menor idoneidad para los menores de edad.”⁸

Con el fin de facilitar a los padres una adecuada administración de la televisión para sus hijos, los programas deberán estar debidamente clasificados y señalizados. Esta señalización deberá aparecer también en la información de la programación que sea ofrecida, tanto en la misma televisión, como en páginas web, prensa o revistas.

En 2004 se crea un Código de Autorregulación⁹ sobre contenidos televisivos e infancia que firmaron las cadenas, Radiotelevisión Española, Antena 3 Televisión, S.A, Gestevisión Telecinco, S.A y Sogecable, S.A, el 9 de diciembre de 2004 y al que se sumaron La Sexta, Net Tv, Veo y las entidades asociadas a la FORTA el 12 de Junio de 2006, con el fin de proteger a los menores de contenidos dañinos.

⁸ Real Decreto 410/2002, de 3 de mayo, por el que se desarrolla el apartado 3 del artículo 17 de la Ley 25/1994, de 12 de julio, modificada por la Ley 22/1999, de 7 de junio, y se establecen criterios uniformes de clasificación y señalización para los programas de televisión. (BOE: 23-5-1992) Consultada el 12 de Marzo de 2009 en <https://www.boe.es/boe/dias/2002/05/23/pdfs/A18430-18431.pdf>

⁹ Código de Autorregulación consultado el 26 de enero de 2010 en <http://www.tvinfancia.es/Textos/CodigoAutorregulacion/default.htm>

2. LEGISLACIÓN

Basándose en la ley española de 1994, se creó en el Código de Autorregulación una franja horaria de protección comprendida entre las 6 y las 22 horas, añadiendo además para diferenciar entre público infantil y juvenil, unas determinadas franjas de protección reforzada para el público menor de 13 años. Esta franja reforzada, comprende los siguientes horarios:

De lunes a viernes: de 8:00 a 9:00 y de 17:00 a 20:00 horas.

Sábados y domingos: entre las 9:00 y las 12:00 horas.

De 9:00 a 12:00 los siguientes días; 1 y 6 de Enero

Viernes Santo

1 de Mayo

12 de Octubre

1 de Noviembre

6, 8 y 25 de Diciembre

En horario protegido no podrán emitirse contenidos que no estén recomendados para menores de 18 años y en horario de protección reforzada no se emitirán programas no recomendados a menores de 13 años.

Frente al Código de Autorregulación, las televisiones se habían comprometido a respetar estos horarios siendo más sensibles en su programación y no emitiendo comportamientos sociales dañinos, violencia y sexo, tanto en sus programas como en la publicidad, pero ninguna cadena había creado una programación especial para este público. Con la llegada de la TDT se crean dos canales temáticos que centran su programación en series de dibujos animados y juveniles, Clan que pertenece RTVE, y Disney Channel.

Tal y como estaba planteado, el Código de Autorregulación respondía correctamente a las pautas necesarias para una televisión de calidad donde se pretendía un respeto hacia los menores. El problema surge del incumplimiento deliberado de todas las cadenas.

Para la vigilancia del cumplimiento del Código de Autorregulación, existía en Comité de Autorregulación, compuesto por los operadores firmantes del

Código, productoras de contenidos televisivos y periodistas y por otro lado la Comisión Mixta de Seguimiento, compuesta paritariamente por cuatro representantes de las televisiones y cuatro representantes de organizaciones sociales, (CEAPA Confederación Española de Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos, CONCAPA Confederación Católica Nacional de Padres de Familia y Padres de Alumnos. POI Plataforma de Organizaciones de Infancia y CCU Consejo de Consumidores y Usuarios) que presentó su cuarto informe anual evaluando la aplicación del código entre el 9 de Marzo de 2008 y el 9 de Marzo de 2009¹⁰. Esta Comisión usaba como medio de evaluación las quejas enviadas por los espectadores ante el Comité de Autorregulación y ante Autorregulación de la Comunicación Comercial. Estas quejas se producían por la programación emitida en horario de protección reforzada y la publicidad que incluían estos programas. Se recibieron un total de 125 quejas repartidas entre las siguientes cadenas. Antena3 45, La Sexta 27, Telecinco 25, TVE-1 15 y Cuatro 13, siendo estas cifras mejores respecto a años anteriores.

Los resultados que se recogen en el periodo del 9 de Marzo de 2011 al 9 de Marzo de 2012, suman un total de 67 quejas, un número muy inferior al que años anteriores, donde se han llegado a contar hasta 359.¹¹

El canal que más quejas recibe es Telecinco, siempre por el programa *Salvame* que resulta poco apropiado para ser emitido en horario infantil por sus contenidos.

Este es un aspecto que no es objeto de esta Tesis, porque aunque nos mostramos interesados por el cumplimiento del Código de Autorregulación, lo hacemos con la intención de ahondar en el aspecto de los dibujos animados, ya que no todos están dirigidos a todos los públicos e incluso existen algunos que están dirigidos a los adultos, como es el caso de *Los Simpson*, pero a la vez consumido por los niños.

¹⁰ Consultado el 5 de Mayo de 2012 en <http://www.tvinfancia.es/Informes/default.htm>.

¹¹ Consultado el 5 de Mayo de 2012 en <http://tvinfancia.es/tvinfancia/sites/default/files/CMS7Informe.pdf>

2. LEGISLACIÓN

De esta manera, observando las quejas efectuadas, observamos que el canal Neox (Antena3) recibe 7 quejas, lo que nos llama la atención porque éste es un canal donde se emiten mucho contenido infantil, y observamos que 6 de las 7 quejas van dirigidas a la serie de dibujos animados Shin Chan, y no faltan motivos como exponemos más adelante.

Las razones por las que se producen estas quejas giran en torno a cuatro argumentos: comportamiento social, temática conflictiva (algo que consideramos un tanto ambiguo y que se puede prestar a la censura), violencia y sexo. Criterios en los que también se basan para hacer la clasificación por edades de todos los programas emitidos.

A lo largo de la puesta en funcionamiento del Código de Autorregulación, se han ido añadiendo nuevos criterios por sugerencia del espectador o el propio Comité, algunos de ellos muy apropiados.

Si bien observamos cómo a lo largo de los 7 años que lleva funcionando el Código el número de quejas se ha visto reducido, pero echamos de menos que en los informes de seguimiento se especifique en qué afectan esas quejas a las cadenas o programas concretos, aunque el propósito de las mismas sea la desaparición del programa denunciado en horario de protección infantil.

2.3. LEY GENERAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Por último, se creó la Ley General de Comunicación Audiovisual¹² aprobada el 1 de Marzo de 2010 donde se presenta la normativa básica de contenidos audiovisuales para el sector privado y público y recoge en el Título II, Capítulo I, Artículo 7. Los derechos del menor, que;

“Está prohibida la emisión en abierto de contenidos audiovisua-

¹² Ley 7/2010, de 31 de Marzo, *General de la Comunicación Audiovisual*. (BOE: 1-4-2010) <http://www.boe.es/boe/dias/2010/04/01/pdfs/BOE-A-2010-5292.pdf> Consultada el 5 de Mayo de 2012

les que puedan perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de los menores.”¹³

Dice la normativa que no se podrá emitir fuera del horario permitido actitudes violentas, tanto físicas, como verbales en las que se utilice un lenguaje soez, en programas de televisión, series o películas. Pero programas del corazón emitidos a media tarde o después de las comidas, cuando los niños pueden estar descansando ante la televisión siguen siendo dominantes. En ellos reina la falta de respeto, la chabacanería y la ordinariez, comportamientos que los niños son susceptibles de imitar.

“Aquellos otros contenidos que puedan resultar perjudiciales para el desarrollo físico, mental o moral de los menores solo podrán emitirse entre las 22 y las 6 horas, debiendo ir siempre precedidos por un aviso acústico y visual, según los criterios que fije la autoridad audiovisual competente.”¹⁴

Programas, películas, series, en los que se muestre un comportamiento insalubre como es el consumo de alcohol o tabaco, comportamientos violentos, sexistas, etc. o programas de apuestas, en los que un presentador incita al espectador a que llame por teléfono para resolver un enigma que resulta evidente para cualquiera con el fin de estafar al incauto que se decide a llamar, deberán ser abolidos dentro del horario protegido.

“Todos los productos audiovisuales distribuidos a través de servicios de comunicación audiovisual deben disponer de una calificación por edades, de acuerdo con las instrucciones sobre su gradación que dicte el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales. La gradación de la calificación debe ser la homologada por el Código de Autorregulación de Contenidos Televisivos e Infancia. Corresponde a la autoridad audiovisual competente, la vigilancia, control

¹³ *Ibidem*

¹⁴ *Ibidem*

2. LEGISLACIÓN

y sanción de la adecuada calificación de los programas por parte de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual.”¹⁵

También nos preocuparemos de examinar si las series de dibujos animados llevan este identificativo, ya que hay series para todos los públicos y algunas otras que se recomiendan para mayores de 7 años. La clasificación de los programas se efectuará mediante los siguientes símbolos:

- TP · Cuadrado verde en programas aptos para todos los públicos.
- +7 · Cuadrado amarillo + 7 para programas no recomendados a menos de 7 años.
- +13 · Cuadrado amarillo +13 no recomendado a menores de 13 años.
- +18 · Cuadrado rojo +18 no recomendado a menores de 18 años.

“Las personas con discapacidad auditiva tienen el derecho a que la comunicación audiovisual televisiva, en abierto y cobertura estatal o autonómica, subtitule el 75 por 100 de los programas y cuente al menos con dos horas a la semana de interpretación con lengua de signos”¹⁶

Existen programas infantiles que sí utilizan el lenguaje de signos, en este caso podríamos destacar la acción llevada a cabo por la cadena Canal Sur que tras unificar la programación entre Canal Sur y Canal Sur 2, utiliza el segundo canal para encargarse de la interpretación en lenguaje de signos para sordos de todo lo emitido. También en ocasiones una voz en off va narrando todo lo que ocurre en películas o series de televisión en aquellos momento que no hay diálogo y los personajes realizan acciones que no pueden oírse.

¹⁵ Ibídem

¹⁶ Ibídem

Debido a la deliberada forma de saltarse estas normas que se autoimpusieron las televisiones, el gobierno creó la Ley General de Comunicación Audiovisual y para que se vele por el cumplimiento de ésta expone en el Título V la creación del CEMA Consejo Estatal de los Medios Audiovisuales, que tiene como objetivo vigilar el cumplimiento de la ley. Este Consejo está compuesto por “la Presidenta, la Vicepresidenta y siete consejerías cuyos titulares serán nombrados por el gobierno mediante Real Decreto, a propuesta del Congreso de los Diputados por mayoría de tres quintos entre personas de reconocida competencia en materias relacionadas con el sector audiovisual”¹⁷.

La creación del CEMA generó una gran polémica entre partidos políticos por considerarla un modo de vigilancia televisiva con la intención de coartar la libertad de expresión y censurar la televisión. Pero también se hace estrictamente necesario que alguien vigile qué se está emitiendo para que las televisiones no sigan infringiendo la Ley de forma casi insultante, ofreciéndonos programas que dañan la dignidad humana.

CEMA tiene por finalidad atender al cumplimiento de todos los objetivos propuestos en esta Ley, así como informar al gobierno y las Cortes Generales del estado del sector audiovisual de forma anual. Incluso tendrá poder sancionador, es decir que multaran a las cadenas cuando infrinjan la Ley. Las multas variarán según la gravedad de la infracción, las consideradas “muy graves” podrán ser multadas con una sanción económica desde 500.001 hasta 1.000.000 de euros, pudiendo también suspender la emisión durante un tiempo, permaneciendo la pantalla en negro en la duración de la emisión del programa. Las infracciones “graves” serán sancionadas con una multa de entre 100.001 y 500.000 euros y las “leves” con multa de hasta 100.00 euros.

Si de todo esto podemos sacar algo en claro, es que para que la Ley se cumpla, todas las televisiones deben reprogramar sus contenidos y desde luego suprimir las telenovelas o los programas del corazón en los que una cuadrilla

¹⁷ *Ibidem*

2. LEGISLACIÓN

de supuestos periodistas, malmeten e infaman sobre algún personaje público. Concretamente programas como *Sálvame diario* en Telecinco, que se emite diariamente de 16:00 a 20:00 h. Ya no sólo se emite en horario infantil, sino en horario de protección reforzada. Y series de televisión como *La que se avecina* en FDF, también de Telecinco de 15:05 a 18:35 h, que cuenta las mezquindades de una serie de vecinos que sólo buscan amargarse la vida unos a otros, donde además se hacen constantes referencias sexuales, se utiliza un lenguaje soez y se aprecian comportamientos poco apropiados como el consumo de alcohol. Todo ello también en horario de protección reforzada.

Por otro lado, el horario de protección infantil abarca todo el día, y los adultos deberían poder elegir qué quieren ver, también debe haber oferta para este sector. La solución no es restringir la televisión a todo el público, sino que los padres lleven el control de lo que ven sus hijos, que pongan claves a sus aparatos digitales para que los más pequeños no puedan ver canales en los que puedan observar comportamientos dañinos, o que los padres se sienten con sus hijos a ver la televisión, ya que al fin y al cabo, no deberían pasar más de dos horas ante la pantalla, según recomiendan los expertos y menos aún hacerlo sin vigilancia de un adulto.

También cabe destacar lo recogido en el Título II, Capítulo I: Los derechos del público, Artículo 5. El derecho a la diversidad cultural y lingüística, apartado 2 y 3 De la Ley General de la Comunicación Audiovisual, en la que se defiende y promueve la creación audiovisual europea, dice:

Aparatado 2 “Los prestadores del servicio de comunicación televisiva de cobertura estatal o autonómica deben reservar a obras europeas el 51 por 100 del tiempo de emisión anual de cada canal o conjunto de canales de un mismo prestador (...) A su vez el 50 por 100 de esa cuota queda reservado para obras europeas en cualquiera de las lenguas españolas”¹⁸

¹⁸ *Ibidem*

Comprobaremos si esta pauta se aplica también en la retransmisión de dibujos animados de procedencia europea y española.

Aparatado 3 “Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva de cobertura estatal o autonómica deberán contribuir anualmente a la financiación de la producción europea de películas cinematográficas, películas y series de televisión, así como documentales y productos de animación, con el 5 por 100 de los ingresos devengados en el ejercicio anterior conforme a su cuenta de explotación, correspondientes a los canales en los que emiten estos productos audiovisuales con una antigüedad menor a siete años desde su fecha de producción”¹⁹

El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales se encargará de controlar que estas financiaciones se lleven a cabo. A nivel europeo también existe esta ley que exige una cuota mínima de producciones europeas, pero resultaba absurdo imponer esa exigencia si no existe dicha producción, por ello la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual crea el “Programa Media Mundus de Cooperación audiovisual con terceros países 2011-2013”²⁰ con un presupuesto total de 755 millones de euros. El programa Media existe desde 1990 y se ha ido renovando hasta ahora. Esta propuesta tiene como objetivo financiar proyecto de profesionales europeos y terceros países con el fin de promocionar la diversidad cultural y el pluralismo global.

2.4. MANUALES DE ESTILO

Sobre normativa sólo cabe comentar lo observado en los Manuales o Libros de estilo que sólo algunas televisiones han puesto al servicio del espectador

¹⁹ *Ibidem*

²⁰ Consultar programa Media Mundus en http://europa.eu/legislation_summaries/audiovisual_and_media/am0003_es.htm

2. LEGISLACIÓN

ya que sólo hemos tenido acceso al Manual de Estilo de RTVE y al Libro de Estilo de Canal Sur. Dichos manuales incluyen normativas y recomendaciones dirigidas a todos los profesionales que trabajan para sus cadenas con el fin de proporcionar una televisión de calidad acogiéndose a las Leyes vigentes y detallando más explícitamente qué tipos de contenidos son adecuados o no según su público y su horario. Así lo dice el Manual de Estilo de RTVE:

“Este MANUAL DE ESTILO DE LA CORPORACIÓN RTVE obedece a las directrices que emanan del marco legal de la Corporación RTVE, los principios irrenunciables de RTVE y las responsabilidades sociales y profesionales derivados de la Ley 17/2006, de 5 de junio, de la radio y la televisión de titularidad estatal, y de los textos que la desarrollan y complementan, incluidas la Ley 8/2009, de 28 de agosto, de financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española y la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Estas directrices se dirigen a cuantos profesionales presten sus servicios en RTVE y afectan al conjunto de la programación emitida y de los servicios ofrecidos en todos y cada uno de los medios, canales y soportes de RTVE.”²¹

En este Manual encontramos el “Capítulo 5: Cuestiones sensibles” donde explica cómo tratar ciertos temas delicados para el público en general y el menor en particular como la violencia, el sexo, terrorismo, tabaco, alcohol, xenofobia, racismo, etc.

En el apartado “5. 2. Niños y Adolescentes” se hace referencia a la Legislación vigente donde se vuelven a enunciar los horarios de protección infantil y protección reforzada, las Normas para la emisión de contenidos y clasificación por edades. Además en el apartado “5.2.8 Ideal corporal único” se habla de conceptos muy adecuados e interesantes como:

²¹ Manual de Estilo RTVE <http://manualdeestilo.rtve.es> Consultada el 12 de Marzo de 2013

“Modelos físicos y de belleza. RTVE no debe contribuir a propagar ningún modelo físico ideal dado el riesgo de que se convierta en patrón obsesivo para niños, niñas y adolescentes. Nuestra obligación es evitar la consolidación de un único modelo de belleza física como vía de éxito social y afectivo.”²²

“Reflejar la diversidad. Los profesionales de RTVE tienen la obligación de reflejar en los contenidos de los espacios y programas toda la diversidad de su audiencia, compuesta por personas de diverso sexo, edad, raza, color, compleción física, etc. Los modelos de belleza y atractivo que se deben proponer a la audiencia han de ser también variados y deben incluir a ambos sexos y a todas las edades, compleciones, etnias y colores. Los conceptos de triunfo y felicidad no deben vincularse a un prototipo único.”²³

Así mismo el Libro de Estilo de Canal Sur de Andalucía también recoge una serie de normas y recomendaciones en le referente al menor.

“La Convención sobre los Derechos del Niño de 2 de septiembre de 1990 recoge que éste, por su falta de madurez, «necesita protección y cuidado especiales». En ello incluye «la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño» (Art. 13), exige «protección legal» a este derecho (Art. 15 y 16) y recomienda a los medios de comunicación que sus informaciones promuevan «el bienestar social, espiritual y moral, y la salud física y mental», especialmente cuando pertenezcan a un grupo minoritario (Art. 17).”²⁴

²² *Ibidem*

²³ *Ibidem*

²⁴ Libro de Estilo Canal Sur consultar en <http://www.canalsur.es/resources/archivos/2010/3/22/1269268079994LibrodeestiloCanalSur.pdf> Consultada el 12 de Marzo de 2013

2. LEGISLACIÓN

Como conclusión a todo lo expuesto cabe decir que finalmente tanto la Ley General de Comunicación Audiovisual como el anterior Código de Autorregulación y la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual, aunque esta última en menor medida ya que ofrece una normativa muy escasa, exponen una normativa muy similar apoyándose las unas en las otras.

Todas las disposiciones referentes al horario de protección infantil, a los símbolos visuales para diferenciar entre edades la programación y a los contenidos apropiados para el menor adoptados en la Ley General de Comunicación Audiovisual ya estaban desarrollados en el Código de Autorregulación que se venía incumpliendo hasta la creación de dicha Ley, que introduce la creación del CEMA para que se cumpla.

Uno de los objetivos que nos proponemos en esta Tesis es observar si esta normativa se cumple dentro del ámbito de los dibujos animados ya que existe una amplia variedad dedicada a distintos rangos de edad. Observaremos si éstas llevan las distinciones de edad y el horario en el que son emitidas.

CAPÍTULO 3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Es importante para definir las técnicas de animación comprender antes su evolución histórica desde la invención de los primeros dibujos animados hasta llegar a las técnicas con las que se trabaja hoy en día. Analizar cómo se produjo el inicio de este arte nos ayudará a valorar su complejidad técnica y entender su desarrollo tecnológico.

Para hablar de los orígenes de la animación debemos remontarnos a los orígenes del cine, aunque cabe mencionar que el verdadero comienzo de los dibujos animados se sitúa tres años antes de la invención del cine, con el invento del Teatro Óptico de Emile Reynaud. Hasta la llegada de este invento, fueron muchos los avances y experimentos con juguetes ópticos los nos llevaron finalmente a la invención del cine.

Fueron varios los inventos que experimentaban con las imágenes y la combinación entre ellos los que han hecho posible la producción cinematográfica tal y como la conocemos hoy. Uno de los más importantes fue la invención de la Linterna Mágica. El primer sistema que proyectaba imágenes, éstas eran pintadas en cristales y una luz por detrás proyectaba la imagen sobre una pantalla, algunas superponían varios vidrios y se movían independientemente, también disponía de un sistema de lentes que hacían de objetivo. Este aparato fue inventado por Athanasius Kircher en 1671. La Linterna Mágica es considerada la antecesora a las proyecciones de cine, pues por primera vez en la historia se proyectaban imágenes.



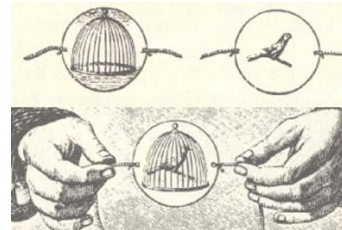
Un segundo avance coetáneo al primero fue la invención de la Cámara Oscura, antecesora de la cámara fotográfica y por tanto de la cámara tomavistas cuando el tiempo de exposición de una película fotográfica se redujo lo suficiente. Consistía en una habitación oscura en la que se hacía una perforación en una de las paredes para que entrara la luz y proyectara la imagen del exterior en la pared de enfrente. Al principio su uso en el ámbito artístico fue para pintores, dibujantes o grabadores, ya que su invención se produjo mucho antes de que las imágenes pudieran fijarse químicamente sobre el papel.

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

El tercer descubrimiento da paso a toda una serie de juguetes ópticos, las teorías de Peter Mark Roget en 1824 sobre la Persistencia de la Visión. En ella se decía que la ojo humano tiene la capacidad de reterner una imagen en la retina durante una fracción de segundo cuando ya se ha dejado de tenerla delante. Por eso una sucesión de imágenes fijas en secuencia que se reproducen a una determinada velocidad, las captamos como imágenes en movimiento.

Estas teoría comienzan a ponerse en práctica con la invención de varios juguetes ópticos, veamos algunos:

El primero de ellos fue el Taumatropo en 1827 de J. A. París, que consistía en un disco giratorio con un dibujo en ambas caras, un dibujo que siempre debía estar relacionado de modo que al girarlo ambas caras se fundían y daban la impresión de ser un sólo dibujo.



Fenakistoscopio inventado en 1832 por el físico Joseph Plateau, quien se da cuenta por primera vez que para componer un movimiento, primero hay que descomponerlo en una secuencia de imágenes fijas. Inventa este juguete que consiste en un disco con una serie de imágenes pintadas en el borde que realizan un movimiento cíclico al hacerlo girar frente a un espejo.



Zootropo inventado por Willian Horner en 1834, que consiste en un tambor giratorio con una secuencia de imágenes dibujadas en una tira de papel que se coloca en el interior. Como observamos este tambor tiene unas ranuras que sirven



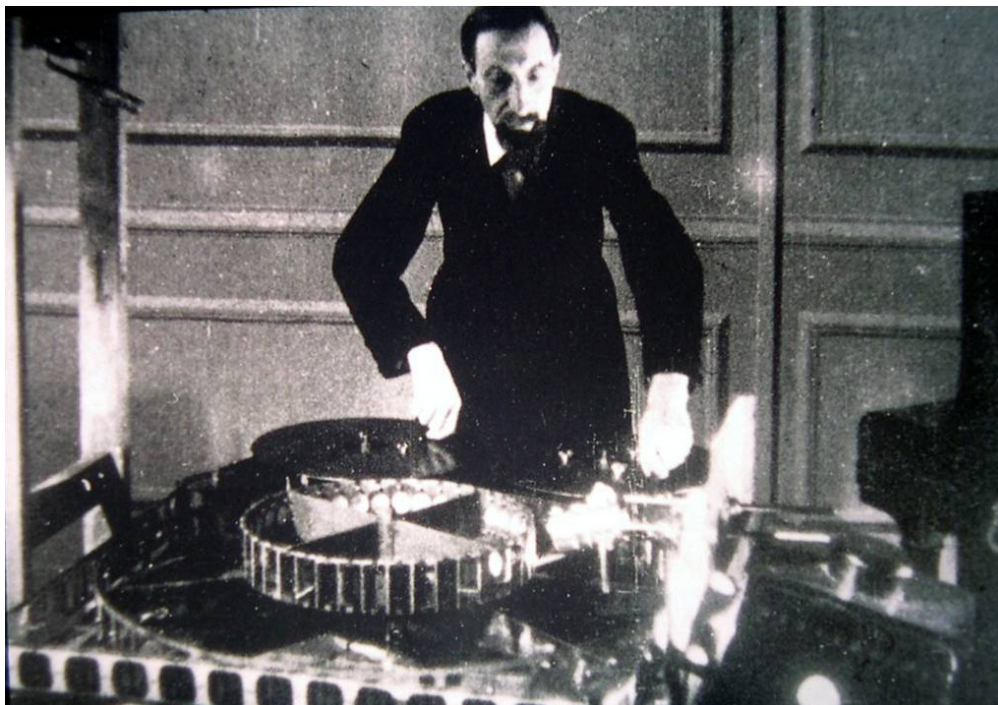
3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

para mirar a través de ellas la imagen en movimiento.

Praxinoscopio de Emile Reynaud inventado en 1877, sería otro importante juguete óptico que daría paso a un invento aún más relevante también inventado por Reynaud, el Teatro Óptico. El primero tenía un mecanismo muy parecido al zootropo pero con algunas mejoras, en lugar de observar el movimiento a través de esas ranuras, disponía de una serie de espejos colocados en el centro donde se reflejaba la secuencia de imágenes, que además se superponían con el reflejo de otra imagen de fondo.



Su segundo invento, el Teatro Óptico, marcará un antes y un después en la historia de los dibujos animados pues muchos historia-



3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

dores lo consideran el inicio de este arte, adelantándose tres años a la invención del cine por los hermanos Lumire. Para el Teatro Óptico ya no se dibujaban secuencias de movimientos que se repetían cíclicamente sino que Reynaud utilizaba largas tiras en las que realizaba más de 500 dibujos. Estas tiras se proyectaban con una Linterna Mágica y al mismo tiempo desde otra Linterna Mágica se proyectaba una imagen de fondo, de manera que ambas quedaban superpuestas. Este invento lo presentó en el Museo Grévin de París en 1892 con la proyección de sus *Pantomimas Luminosas*, pequeñas historias de varios minutos de duración.

Es el 28 de Diciembre de 1895 cuando se produce lo que muchos historiadores consideran el nacimiento oficial del cine de la mano de los hermanos Lumière, inventores del Cinematógrafo, la primera cámara tomavistas basada en un modelo anterior que Thomas Alva Edison había patentado y que ellos mejoraron. Este gran avance supuso el fin del Teatro Óptico y el comienzo de nuevas investigaciones aplicadas a la animación. El Cinematógrafo necesitaba que el arrastre del carrete se realizara mediante una manivela, lo que permitía grabar, parar la grabación para cambiar objetos de posición y seguir grabando fácilmente fotograma a fotograma. Esta técnica que inventó George Mèliès la puso en práctica en todas sus películas creando numerosos efectos especiales, también tuvo un papel decisivo en el desarrollo de las primeras películas de animación.

De esta manera fue como James Stuart Blackton realizó la filmación de sus caricaturas. Una de sus primeras obras, quizá la más reconocida fue *Humorous phases of funny faces* en 1906, una película sin argumento de unos 3 minutos de duración. En ella dibuja sobre una pizarra a una serie de personajes que van cambiando la expresión de



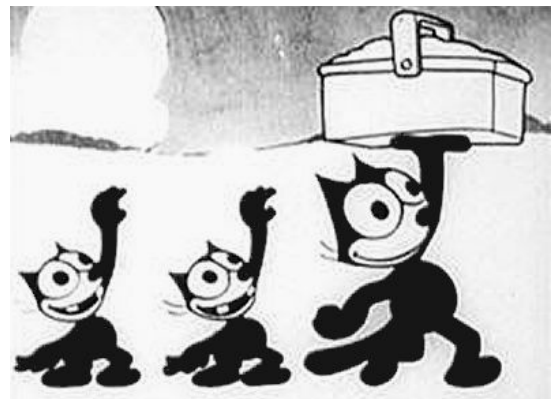
Humorous phases of funny faces

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

su rostro. También utiliza siluetas recortadas que va moviendo fotograma a fotograma.

Fueron muchos los avances que se produjeron en el campo de la animación en esta época en la que todo estaba por inventarse todavía. Además de dibujar sobre papeles para luego filmarlos, algunos autores también trabajaban dibujando directamente sobre la película de celuloide, hasta que en 1913 John R. Bray y Raoul Barré, desarrollan la técnica de dibujos animados sobre acetatos, creando un método de registro que permite no tener que dibujar todo el fotograma cada vez. Podían separar al fondo de los personajes, además también introducen el color por primera vez en la historia de los dibujos animados mediante el coloreado a mano.

Numerosos animadores forman parte de la historia de este arte a los que tan sólo vamos a mencionar, entre ellos cabe destacar el trabajo de Goul y Harrison creadores de *Krazy Kat*, Walter Lanz creador de *Bugs Bunny*, Otto Messmer y Pat Sullivan creadores de *El Gato Felix* o Max Fleischer que dio vida a la famosa *Betty Boop*. Pero si alguien ha destacado por encima de todos y es conocido por las grandes masas es Walt Disney, quien supo aprovechar la reciente técnica de animación con acetatos creando su propia productora de animación y fragmentando el trabajo en diferentes fases de las que se encargaban distintos grupos de trabajo. Así dividían la tarea y convertían la animación en una gran cadena de producción.



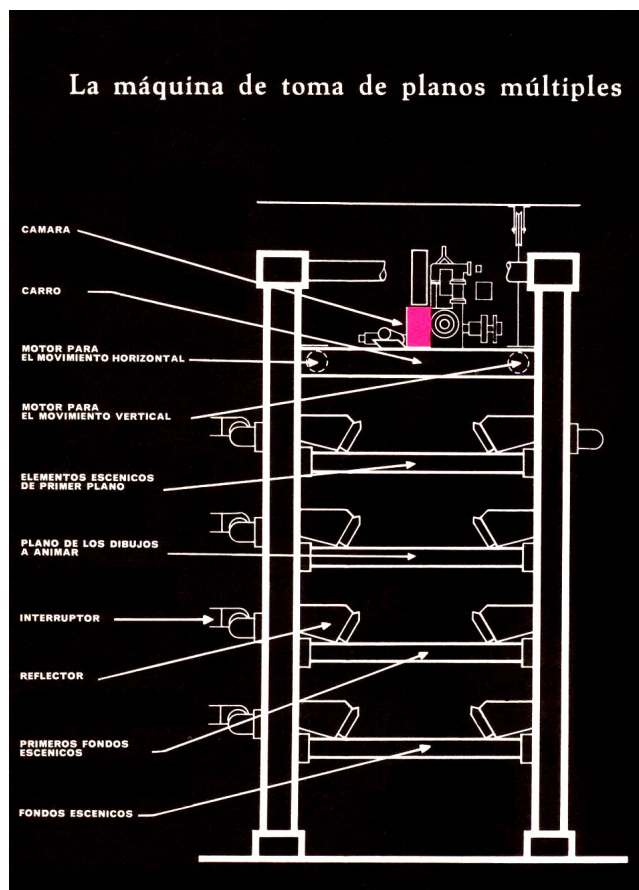
El Gato Felix

Aunque Walt Disney ha sido criticado por su trabajo y los contenidos de sus películas, descubrió numerosos hallazgos que enriquecieron este arte, como la animación sincronizada (de la que hablaremos más adelante en el capítulo 4. Aspectos...) y la invención de la cámara multiplano.

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Disney sentía la necesidad de darle a sus películas una dimensión de realidad y eso sólo podía conseguirlo añadiendo ilusión de profundidad. Bajo esta necesidad, se inventó la máquina de toma de planos múltiples o cámara multiplano.

“La máquina toma desde arriba, como en las tomas normales de dibujos animados. Pero las varias capas de celuloide, en vez de estar colocadas unas sobre otras, están separadas por unos cristales a unas distancias que varían desde treinta centímetros a un metro aproximadamente. (...) Las hojas de celuloide se disponen sobre soportes de cristal, y cada plano tiene iluminación separada propia.”¹



Estos acetatos eran dibujados y coloreados por el reverso, una técnica muy costosa que fue básica durante años pero ha dejado de utilizarse debido a los enormes avances tecnológicos de la era digital en que vivimos.

Aunque Walt Disney era el que encabezaba la industria de la animación del momento, al mismo tiempo están conviviendo otras técnicas de animación experimental más vinculadas al arte y las vanguardias artísticas.

¹ Thomas, B. (1968). *Walt Disney. Maravillas de los dibujos animados*. Valencia: Gaisa, S.L.

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

La primera película de animación experimental que se conserva fue realizada en 1921 por Walter Ruttmann, *Lichtspiel, Opus Nr. 1*. Sería la primera de una serie de tres películas tituladas *Absolute films*. En ellas Ruttmann pintaba sobre cristal, cada vez que aplicaba un pincelada tomaba una fotografía, también empleaba formas geométricas de papel que movía en una segunda capa de cristal, delante o detrás de la imagen pintada. Sus trabajos, en especial el primero, se caracterizan por crear composiciones abstractas, buscaba ante todo la simplificación de la forma y del color. Los elementos siguen un movimiento dinámico y ordenado en el espacio de la pantalla.



Ruttmann, *Lichtspiel, Opus Nr. 1*

Oskar Fischinger fue otro de los primeros animadores experimentales que investigó las posibilidades de técnicas nuevas. En su trabajo *Wax experiments*, 1921-23 combinó el trabajo directo bajo la cámara con un material moldeable, la cera. Consistían en formas geométricas tridimensionales de que remodelaba fotograma a fotograma, también añadía fluidos que se arremolinaban.

Además buscaba experimentar con el sonido sintético dibujado y así completó su primera película en color *Kreise/Circles* en 1933, empleando el proceso *GasparColor*, un proceso de sustracción a tres colores, empleando tres capas de emulsión sensibles en distintos espectros. Se trata de una composi-



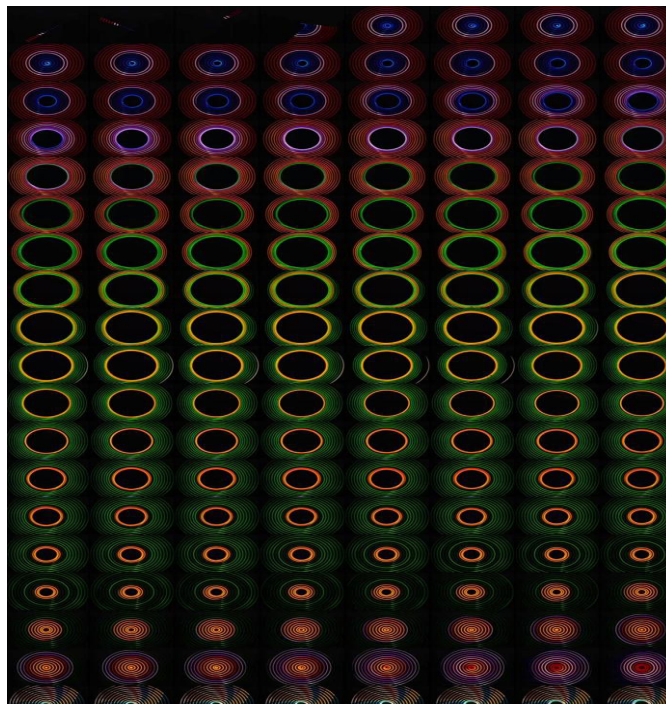
Oskar Fischinger *Kreise/Circles*

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

ción muy dinámica y ligera de movimientos a veces hipnóticos, que simula la proyección de focos de colores muy vivos sobre un fondo oscuro, unos se alejan o acercan dando una fuerte sensación de profundidad.

Así como los comienzos del cine y la animación tradicional tienen sus orígenes en circos y espectáculos de magia y su motivo de existir empezó siendo el entretenimiento, el despegue de la animación digital tuvo otros motivos muy alejados de la creatividad y la expresión artística. Esta técnica se desarrolló en el campo de la investigación militar e industrial.

Fue John Whitney quien creó Motion Graphics Inc. en 1960 produciendo efectos de luz generados por ordenador y que sirvieron de inspiración a su hijo John Whitney Jr. para realizar una animación creativa basada en formas geométricas combinadas con sonidos eléctricos que daban como resultado películas de carácter experimental con toques psicodélicos por la sucesión de formas no figurativas y colores que se acercaban bastante a una experiencia sinestésica.



John Whitney

John Whitney produjo sus películas utilizando un innovador sistema creado por Ivan Sutherland en 1963, un pionero de la investigación de gráficos por ordenador, llamado Sketchpad (bloc de dibujo) y fue el primer programa informático de dibujo por ordenador. Con la creación de este sistema y la cantidad de posibilidades que ofrecía, se fundó Evans & Sutherland, empresa

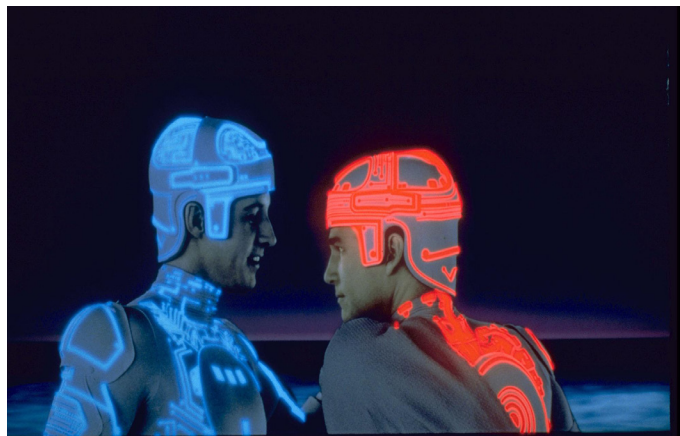
3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

pionera en el uso creativo de la informática gráfica.²

Esto sólo fue el comienzo de una larga carrera de innovaciones, avances tecnológicos y multitud de producciones de películas que utilizaban la informática para llenar de efectos especiales algunas películas.

Toda animación digital desarrollada antes de la década de los 80 era muy dificultosa por la gran complejidad que implicaba el manejo de ordenadores, por su baja capacidad y lentitud. A partir de los años 80, los ordenadores fueron ganando velocidad y cada vez con mayor frecuencia se utilizaban como herramienta para generar imágenes, gráficos y realizar animaciones.

Esta nueva tecnología que podía aplicarse a la animación despertó el interés de múltiples animadores, que vieron de gran utilidad esta herramienta por explorar. Quedó demostrado con la película *Tron* en 1982 producida por Disney y dirigida por Steven Lisberger, considerada la primera película con animación digital de carácter comercial. Combinaba innovadoras imágenes digitales con técnicas tradicionales cinematográficas e influyó notoriamente en animadores y cineastas despertando el interés por la experimentación con animación digital.³



Tron 1982

La primera serie de televisión realizada enteramente por ordenador en 1993

²Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

³ Chong, A. (2010). *Animación digital*. Barcelona: Blume.

3. HISTORIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

fue *Reboot*, producida en Canadá por la compañía Mainframe Entertainment y creada por Ian Pearson, Gavin Blair, Phil Mitchell y Jhon Grace. La serie tiene lugar en el interior del sistema operativo de un ordenador, que se divide en varios sistemas, el llamado Mainframe es en el que viven los personajes. Esta serie vio la luz antes de que Pixar revolucionara el mundo de la animación 3D con la película *Toy Story* en 1995.



Reboot 1993

Actualmente la animación por ordenador es dominante en la realización de películas, separándose de la animación tradicional sobre todo en la forma de producción fotograma a fotograma, aunque en sus principios básicos aún existe conexión.

El uso y adquisición de ordenadores se ha hecho tan accesible y los software específicos para animación cada vez más fáciles de manejar, que dan la oportunidad a muchos interesados en este campo a producir cortos o películas con gran variedad de técnicas y estilos, siendo este lenguaje cada vez más rico y amplio.⁴

⁴Wells, P. Cit supra

CAPÍTULO 4.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA EL ANÁLISIS DE DIBUJOS ANIMADOS

4. 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA SERIE

Los primeros datos que hemos recogido para nuestro análisis son los concernientes a la ficha técnica de cada serie de dibujos animados. Son datos que nos sirven para clasificar su origen, la trama, compañías que las producen, año de producción, etc. datos que podremos recoger de los propios créditos de las series cuando los facilitan y en el caso de no ser así, mediante búsquedas en internet. Nos hemos centrado en los siguientes apartados:

- **Título de la serie.**
- **Compañía:** Compañías o productoras que producen o coproducen las series.
- **Director/a:** Como mencionamos en apartados anteriores, hemos prestado atención a quién dirige la serie. Si se trata de un hombre o una mujer para sacar un porcentaje que revele qué número de mujeres son directoras de series de animación actualmente ya que siempre ha sido un campo dominado por hombres y qué relación puede llegar a existir entre el producto final y su director.
- **País:** Según estudios anteriores se ha observado que las dos potencias productoras y exportadoras de series de dibujos animados han sido Japón y Estados Unidos. Hemos analizado si actualmente sigue ocurriendo lo mismo o si por el contrario han empezado a verse producciones con nacionalidades más variadas. Nos interesa también de este aspecto comprobar qué porcentaje de ellas son de origen europeo para observar si en este campo se cumple con la normativa vigente de la que hablamos en el Capítulo 2 Legislación, que dice que el 51% de la emisión anual deben ser obras europeas.
- **Año de realización:** Es interesante comprobar cuantas series de las que se emiten actualmente han sido producidas recientemente ya que muchas fueron realizadas en los años 80 o incluso antes y siguen estando vigentes. En algunas de ellas se muestra un retrato de la sociedad que no es actual y algunos comportamientos sexistas

4. 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA SERIE

o racistas estereotipados. Resulta injusto valorar una serie antigua con los mismos patrones que hacemos con las actuales puesto que los medios técnicos han mejorado mucho, pero sobre todo ha habido una evolución en el cambio de pensamiento de la sociedad. Aún así debemos analizarlas con la misma objetividad, tanto en este último aspecto ya que no podemos educar a los niños con valores retrógrados como los que se pueden desprender de una serie realizada en los años 70 u 80, pero también desde el punto de vista de las técnicas de animación puesto que las series más antiguas, en algunos casos, cuentan con menos calidad debido a que la dificultad de producirlas entonces era aún mayor que ahora. Por norma general son series con pocos fotogramas por segundo y con una animación muy limitada.

- **Cadena donde se emite:** Podremos sacar conclusiones sobre la tipología de dibujos que emite cada cadena en lo referente a contenido. Cuáles muestran un mayor interés por la educación, el rechazo a la violencia, la igualdad o por el contrario, qué cadenas se decantan por series poco instructivas y de carácter agresivo. Del mismo modo observaremos por qué técnicas de animación se suelen inclinar las cadenas, si en las series que se emiten en una cadena u otra tienen alguna conexión en cuanto a su forma de hacerse, si se prefieren técnicas tradicionales, 3D, técnicas más experimentales o si gozan de una amplia variedad de estilos de animación.

También podremos distinguir entre los canales temáticos cuáles emiten series de animación dedicadas a un grupo de edad u otro que podríamos dividir entre los mayores y menores de 7 años.

- **Duración del capítulo:** Según la edad a la que va dirigida una serie, la duración de ésta será distinta. Pretendemos observar cuál es la duración media de los dibujos animados dirigidos a los más pequeños y cuánto tiempo se van prolongando los capítulos a medida que el niño va creciendo.

4. 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA SERIE

• **Identificador de edad a la que va destinada la serie:** La Ley General de Comunicación Audiovisual obliga a incluir un distintivo de edad en todos los contenidos audiovisuales con el fin de clasificarlos, del mismo modo también lo dictamina a nivel europeo la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual. Consideramos importante que se cumpla con esta normativa ya que como hemos mencionado en anteriores ocasiones no todas las series de animación van dirigidas a un público general sino específico. Existen series de dibujos animados que no son apropiadas para niños menores de 7 años y algunas otras como *Futurama* que están destinadas a un público adulto.

• **Tema:** Uno de los aspectos a tener en cuenta en animación infantil es el tema que se va a tratar y cómo se va a hacer. Debe desarrollarse desde un punto de vista infantil, fundamentarse en lo que comprenden los niños y encuentran divertido. Para ello hay que pensar en qué es importante para un niño, cuáles son problemas, inquietudes o preocupaciones, pero también cabe la posibilidad de hacerlo desde un punto de vista mágico o fantástico, ya que no es absolutamente necesario presentar una historia realista para que el niño se sienta más identificado, sino que puede hacerlo con las emociones de los personajes aunque sus situaciones vitales sean muy diferentes. De este modo se aportará creatividad y desarrollará la imaginación del niño al mismo tiempo que puede sentir empatía con las dificultades que se le presentan al personaje protagonista. Sea como fuere el tema debe exponer una idea simple y clara, que se entienda de inmediato¹. El desarrollo de la trama del capítulo puede ser de dos formas:

Autoconcluyente: Sin continuidad argumental, en cada ca-

¹Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón

4. 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA SERIE

pítulo se desarrolla una historia aislada y autoconclusiva. Los personajes no crecen y quedan estancados en el tiempo. El ejemplo más claro lo encontramos en *Los Simpson* donde a pesar de llevar más de 15 años en antena, los personajes no han cambiado ni un ápice.

Este tipo de argumentos presentan la ventaja de no tener que seguir el hilo argumental de la historia, no hay porqué saber qué ocurrió en el episodio anterior para poder disfrutar de un capítulo cualquiera. La desventaja de este tipo de argumentos, que además los encontramos tanto en series infantiles como para adultos, es que suelen repetir la misma estructura capítulo a capítulo, la repetición abusiva de la secuencia de sucesos termina por hacerse demasiado evidente, aburriendo en ocasiones al espectador.

Novelesca: La historia se desarrolla y evoluciona capítulo a capítulo a medida que avanza la serie. En este caso los personajes sí sufren un cambio y evolucionan, podemos apreciar el paso del tiempo en su aspecto físico y en muchos casos también se pueden apreciar cambios psicológicos. Este tipo de argumentos requiere que el espectador esté enterado de los sucesos acontecidos anteriormente. Aunque el argumento se va desarrollando a lo largo de cada temporada, también se suelen incluir pequeñas historias con menor relevancia que concluyen dentro de cada capítulo.

Las series con trama novelesca son poco habituales, sobre todo suelen darse en producciones de origen japonés, en los denominados *animes*. Uno de los ejemplos más conocidos lo encontramos en la serie *Bola de Dragón* donde podemos presenciar toda la evolución del personaje principal desde que es un niño hasta que se convierte en adulto.

4. 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA SERIE

- **Época:** Observamos en qué tiempo se desarrollan los dibujos animados. Las series pueden desarrollarse en distintos momentos de la historia relatando sucesos que hayan podido ocurrir o simplemente utilizándola como marco. Encontramos dibujos animados que se sitúan en una época actual, en el futuro o incluso en todas al mismo tiempo en aquellas series de tinte fantástico en las que pueden hacerse viajes en el tiempo. Ubicar las historias de los personajes en épocas pasadas o futuros lejanos, implica la construcción o recreación de escenarios muy atractivos y la posibilidad de crear argumentos divertidos y educativos.

- **Ambientación:** A la hora de realizar dibujos animados enfocados al público infantil, es muy importante crear un mundo atractivo, con personajes divertidos. Este es un importante aliciente que hará que el niño se sienta interesado y mantenga su atención. Hemos considerado los tipos de ambientación teniendo en cuenta las más comunes: ciudad, rural, alta mar, extraplanetario, fondo del mar o indeterminado. Haciendo esta clasificación de forma sencilla podremos contrastar mejor los datos obtenidos. Para este tipo de análisis no podemos recrearnos en los detalles de cada uno.

- **Mensajes y Valores:** Consideramos que este tipo de creaciones son una oportunidad que se debe aprovechar para incluir anécdotas y moralejas que refuercen el desarrollo psicológico de los niños a través de las vivencias de sus personajes preferidos, tales como: Amistad, amor, bondad, convivencia, crítica social, educación, generosidad, creatividad, igualdad, justicia, libertad, multiculturalismo, respeto, sinceridad, superación, tenacidad, valentía, etc.

Observamos qué tipo de mensajes transmiten los dibujos animados a través de sus argumentos, distinguiendo entre los mensajes superficiales que se comprenden con facilidad y los posibles mensajes ocultos a través de la conducta de los personajes o situaciones sociales.

4. 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA SERIE

Nuria Obiols hace un análisis sobre cuentos infantiles en su libro *Mirando cuentos, lo visible e invisible en las ilustraciones de literatura infantil*² en él utiliza un método de análisis en el que nos hemos basado. En la Época, Ambientación y Mensajes-Valores, nos hemos inspirado en los conceptos que utiliza para ubicarnos en una época determinada, en el ambiente en que se desarrolla la serie y los tipos de valores que se transmiten.

Como ocurre con la ambientación, no podemos recrearnos en los matices de los mensajes que transmiten las series sino que deben ser expuestos en una sola palabra, de manera genérica. El objetivo de esta recogida de datos está en poder contrastarlos y obtener porcentajes fiables que nos indiquen qué número de series tratan sobre la amistad o la igualdad por ejemplo.

² Obiols,N. (2004). *Mirando cuentos: Lo visible y lo invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. Barcelona: Laertes.

4.2. TIPO DE HISTORIA

Basados en el trabajo que hace C. Hidalgo en su Tesis Doctoral *La ilustración infantil española en los años 90. Los personajes y su representación*³ donde distingue entre cinco tipos de historia a nivel argumental, recogemos esos conceptos para aplicarlos a nuestro análisis, es decir, tenemos en cuenta los temas que son tratados y en qué medida tiene que ver con la realidad o no:

- **Realista:** Tratan temas relacionados con la vida cotidiana, que de algún modo se ve alterada para que el día no llegue a resolverse de forma habitual. Así se crea un conflicto que se ha de solucionar como argumento de cada capítulo. En este tipo de historias encontramos a personajes comunes que se asemejan al mundo real. Los hechos transcurren en lugares normales, existentes o que podrían existir. La característica fundamental de este tipo de historias es transmitir la sensación de que podrían ocurrir en la vida de cualquiera.



Jota Jota quiere una mascota

- **Realismo mágico:** Los temas tratados en el realismo mágico ocurren dentro de una realidad cotidiana en la que se aporta un elemento fantástico asumiéndolo como algo usual. Los problemas a los que se enfrentan



Las Tres Mellizas

³Hidalgo, C (1993). *La ilustración infantil española en los años 90. Los personajes y su representación*. Tesis Doctoral

4.2. TIPO DE HISTORIA

los personajes podrían estar dentro de la cotidianidad de cualquier individuo, pero para resolverlos se hace uso de algún tipo de magia que posee el protagonista, y que además suele esconderse del resto de personajes, siendo el espectador el único conocedor de este poder y por tanto cómplice. Los personajes suelen tener una apariencia normal para no levantar sospechas, e interactúan con un mundo corriente donde nadie o casi nadie tienen los mismos poderes mágicos que ellos.

• **Non-Sense, Sin Sentido:** Tratan situaciones en las que se mezclan realidades disparatadas con lo fantástico o mágico e interpretadas con un sentido humorístico. Normalmente tienen la intención de divertir, entretener, relajar. Los personajes pueden tener diversas apariencias, humanas, zoomorfas, fantásticas y los lugares donde transcurre la acción pueden ser tan disparatados como sus propios personajes. En este tipo de argumentos es abundante el uso de la exageración, de los fuertes contrastes, de lo absurdo.



Papaawa

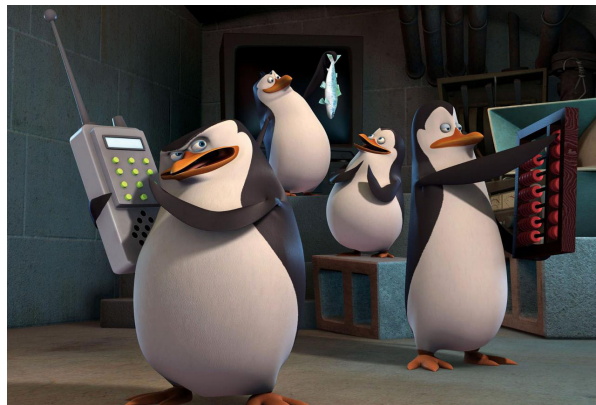
• **Fantástico:** Sus temas son contrarios a la realidad, son historias gestadas desde un punto de vista mágico e irreal, desarrolladas en escenarios y protagonizadas por personajes fantasio-



Hora de Aventuras

sos que en nada pertenecen a la realidad. En estos casos se suele dar rienda suelta a la creatividad, ya que es una puerta abierta para representar realidades y personajes con total libertad.

• **Realidad Zoomorfa:** También se tratan temas relacionados con la vida cotidiana, pero los protagonistas de estas historias se caracterizan por ser animales u objetos humanizados. Estas historias pueden desarrollarse en un entorno que tiene que ver con el hábitat del animal o en un entorno urbano donde el animal se comporta completamente como un humano.



Pingüinos de Madagascar

Al tratarse de animales se abre la posibilidad de no caer en tópicos humanos ya que no hay problemas de sexo ni de roles sociales. Además cuando los personajes animales no son vestidos como humanos, la ropa no les confiere un carácter estereotipado, no pertenecen a una clase social ni a ninguna tribu urbana. Aunque esto dependerá siempre de la temática de la series pues cuando los personajes son animales antropomorfos que se comportan como humanos y viven en sociedad no quedan exentos de caer en estereotipos poco deseables, en cambio esto no ocurre cuando los protagonistas son animales zoomorfos que viven en su hábitat y se comportan como tales.

4.3. NIVEL DE ICONICIDAD

En este apartado utilizamos el término *nivel de iconicidad* para referirnos al parecido que guarda aquello representado con la realidad que representa, al grado de realismo de los dibujos animados.

En el libro *Entender el Cómic. El arte invisible*⁴ de Scott McCloud habla sobre el nivel de iconicidad de los personajes en cómic. McCloud define la palabra icono como “una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea”. Por tanto una caricatura es también un icono, una imagen de un personaje en la que se resaltan ciertos detalles, “al descomponer una imagen a su significado esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista”⁵. Cuanto más se caricaturiza la imagen de un personaje y más se aleje de la realidad, llegando incluso a ser un círculo con dos puntos como ojos y una raya como boca, provocará en el espectador una mayor identificación. El espectador no se parece al dibujo realista de un personaje pero si su cara no representa a nadie en concreto, si no se parece a otro, podemos vernos reflejados.



Viñeta página 36.
Entender el cómic. El arte invisible

La forma de representar algo icónicamente se basa en exaltar las características de lo representado, que será descifrado por el espectador basándose en su experiencia con el medio. Lo icónico es una representación de la realidad y cabe la posibilidad de dotar a la imagen de significado. Pero ese significado no siempre es reconocible, ya que se usan recursos estereotipados que no son siempre los mismos dependiendo del contexto cultural.⁶

⁴McCloud, S. (2005). *Entender el Cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri

⁵ Ibídem pp 36

⁶ Rodríguez Dieguez, J.L. (1988) *El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

Existen distintos niveles de iconicidad, Abraham Moles hace una escala de iconicidad con 13 niveles, en ella propone como nivel más alto de iconicidad las propias palabras pues se alejan mucho de representar físicamente lo que significan y la imagen menos icónica el propio objeto. Vemos la escala según A. Moles:

“0. Descripción en palabras normalizadas o en fórmulas algebraicas: Signos puramente abstractos sin conexión imaginable con el significado.

1. Esquema de vectores en los espacios puramente abstractos: Representación gráfica en un espacio métrico abstracto de relaciones entre magnitudes vectoriales.

2. Esquemas en espacios complejos: Combinación, en un mismo espacio de representación, de elementos esquemáticos (flecha, recta, plano, objeto) pertenecientes a diferentes sistemas.

3. Esquema de formulación: Relación lógica y no topológica, en un espacio no geométrico, entre elementos abstractos. Las relaciones simbólicas.

4. Organigrama o Bloque esquema de programa de ordenador: Los elementos son cajas negras funcionales, relacionadas mediante conexiones lógicas. Análisis de las funciones lógicas.

5. Esquema de “principio”: Sustitución de los elementos por *símbolos* normalizados. Paso de la topografía a la topología. Geometrización.

6. Vista de “despiece”: Disposición perspectiva artificial de las piezas de acuerdo con sus relaciones topológicas de vecindad.

7. Esquema anatómico o de construcción. Apertura de cárter o de la envoltura. Respecto de la topografía arbitraria de los valores. Cuantificación de los elementos y simplificación.

8. Dibujo o fotografía del tipo llamado “recortado” (operación visual del universal aristotélico). Perfiles de diseño: Criterios de *continuidad* del contorno y de cierre de la forma.

9. La fotografía industrial o la proyección realista sobre el plano: Proyección perspectiva rigurosa; matices tonales, sombras.

4.3. NIVEL DE ICONICIDAD

10. Representación bi o tridimensional reducida o aumentada. Representación anamorfoseada. Colores o materiales elegidos de acuerdo con criterios lógicos.
11. Modelo bi o tridimensional a escala. Colores y materiales arbitrarios.
12. El propio objeto para designarse como especie: Eventual colocación entre paréntesis en el sentido de Husserl.”⁷

En esta escala de iconicidad se basa Rodríguez Dieguez⁸ reduciéndola a 5 niveles haciéndola más asequible para nuestra investigación:

1. Fotografía: Es el nivel más alto de reconocimiento entre la realidad y lo representado.
2. Dibujo realista: Busca una representación conceptualizada de la realidad, obviando lo que no aporta interés a la historia, abstrayendo de la realidad aquello que resulta verdaderamente útil para la comprensión.
3. Caricatura humana y de animales: Basado en el tratamiento exagerado y distorsionado de los personajes, en los que se hace aún reconocible la representación humana. Muy utilizado para el género humorístico.
4. Caricatura de animales humanizados: Disney es el mayor exponente de este nivel icónico y Mickey Mouse el personaje por excelencia. Se caracteriza por el uso de personajes animales con rasgos claramente humanos en su comportamiento, actividades, etc.
5. Ilustración no figurativa: No hay personajes, sobre la superficie se disponen formas y colores que describen una situación. En có-

⁷ Abraham Moles. Luc Janiszewski. (1990)*Grafismo Funcional*. Barcelona: CEAC pp. 44

⁸ *Ibidem* p. 11

mic podemos observarlo en viñetas en las que hay una confrontación o un gran impacto y en la viñeta se ve el ruido de ese golpe en forma de onomatopeyas. Este tipo de viñetas no tienen continuidad dentro del cómic como sí lo tendrían los anteriores niveles de iconicidad, sino que se incluye en momentos determinados.

De esta escala de niveles icónicos C. Hidalgo⁹ en su tesis doctoral, hace una modificación que resulta adecuada para el análisis que hemos realizado en esta investigación. El segundo nivel lo divide en dos y suprime el último, lo cual a nosotros también nos interesa ya que el carácter onomatopéyico de la viñeta no procede en esta investigación. Además para ajustar esta escala aún más a nuestras necesidades, añadiremos un nivel más dividiendo el último en dos para diferenciar entre personajes zoomorfos y antropomorfos. De esta forma la escala de niveles para nuestro análisis queda así:

1. Hiperrealista o Fotografía: En animación es poco habitual el uso de fotografías, aunque a veces aparecen como fondos escenográficos. Otra forma en la que suele aparecer es en el uso de texturas reales en los tejidos de las ropas de los personajes o los muebles de una casa, objetos, etc. pero nunca lo encontramos en el tratamiento de un personaje. El hiperrealismo puede verse en animaciones 3D, donde se tiende a una imitación lo más cercana posible a la realidad, aunque difícilmente llegará a cotas hiperrealistas.

2. Dibujo Realista:

Los personajes son representados en sus proporciones reales. Son eliminados detalles anecdóticos pero los personajes están muy trabajados en cuanto a



Dive Olly Dive

⁹Hidalgo, C. Cit supra

4.3. NIVEL DE ICONICIDAD

volumen. También esto es más habitual verlo en animación 3D ya que en dibujos animados tradicionales o digitales, se trata de simplificar las formas puesto que son dibujadas fotograma a fotograma.

3. Realista no Modelado: Las proporciones de los personajes siguen siendo realistas pero con un tratamiento mucho más esquematizado, es decir, los volúmenes están menos trabajados y las figuras son prácticamente planas, incluyendo a lo sumo un pequeña sombra que los dota de una leve sensación de volumen. Este tratamiento se puede apreciar tanto en animaciones 2D como en 3D.



Los Cazadorks

4. Caricatura Humana o de Animales: En el caso de los animales también cabe la posibilidad de caricaturizarlos sin darles connotaciones humanas sino alterando sus proporciones. El personaje humano también es distorsionado intencionadamente en sus proporciones. Se exagera el tamaño de su cabeza y sus manos con el fin de darle mayor expresividad o darle un aspecto más cómico, así como facilitar su animación. Este nivel de iconicidad y el siguiente son los utilizados por antonomasia en la animación dedicada al género infantil.



Georde de la Jungla

5. Animales u objetos antropomorfos: Se trata de dar connotaciones humanas a personajes animales o incluso a objetos. En animación no existen límites y cabe la posibilidad de dotar a un objeto de vida y convertirlo en un personaje más. A diferencia de los personajes zoomorfos, los personajes antropomorfos son animales con características humanas, es decir, tienen forma animal pero se comportan como humanos al caminar erguidos, usar ropa, ir a trabajar o a la escuela en el caso de los niños. En resumen, son personajes con apariencia animal pero que se comportan como humanos, un ejemplo clásico lo encontramos en la serie *Las Tortugas Ninja*



Las Tortugas Ninja

6. Animales Zoomorfos: Al contrario que los anteriores los personajes zoomorfos son animales que a pesar de tener inteligencia y comunicarse como humanos conservan su comportamiento natural viviendo en su hábitat y realizando las actividades típicas de su especie. Otro ejemplo clásico lo encontramos en la serie *La abeja Maya*.



La abeja Maya

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

Joan Costa escribe un capítulo sobre “Los recursos combinatorios del grafismo funcional” en el libro *Grafismo Funcional* de A. Moles y L. Janiszewski. En dicho capítulo habla sobre “El color, en sus funciones de mayor a menor iconicidad, su simbolismo y su poder de esquematización y señalización”¹⁰ y del que nos quedamos con los conceptos de “Color denotativo” y “Color connotativo”.

1. Color Denotativo o Realista: Lo más habitual es utilizar el color de forma fiel a la realidad que representa, lo que quiere decir que cada objeto tendrá el mismo color y tonalidad que en la vida real. Pero se observa en esta categoría que a su vez existen tres gradaciones: el color icónico, el color saturado y el fantasioso, dentro de las particularidades de cada uno siempre es reconocible la forma de lo representado.

1.1. Color Icónico:

El color icónico estimula la identificación de los objetos ya que cada uno de ellos tiene su color real. Así se identificará de forma precisa la vegetación, el mar, el cielo, etc. Por medio de su color natural aportando un alto grado de realismo.



Tom

¹⁰ A. Moles, L. Janiszewski. Cit supra

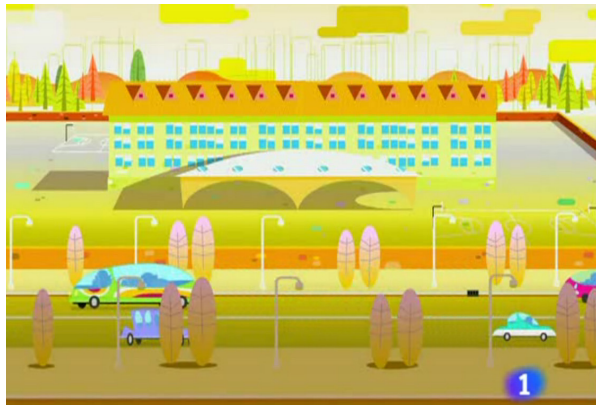
4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

1.2. *Color Saturado:* Se hace un uso del color más exagerado que en la realidad, forzándolo para que resulte más contrastado y vigoroso. Aporta a la imagen una fuerza que llama la atención del espectador por resultar más atractiva.



Maxcotas

1.3. *Color Fantásico:* En las imágenes en las que se aplica color fantásico, las formas permanecen representadas de manera realista mientras que el color ha sido alterado y alejado de la realidad para adoptar otro significado.



Detective de cuentos Sandra

2. Color Connotativo: Dentro del color connotativo existes dos vertientes, la psicológica y la simbólica, pero para el desarrollo de este estudio la que realmente nos interesa es la psicológica. El color psicológico alude al efecto que causa éste dentro de una escena aportando ciertas sensaciones como la calma, alegría, tristeza, desamparo, etc. Existe un “lenguaje de los colores” en el que cada uno

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

tiene un significado. En el libro titulado *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, escrito por Eva Heller podremos adentrarnos en ese lenguaje. Para su realización se encuestaron a 2000 personas en Alemania preguntándoles cuál era su color preferido, el que menos les gustaba y qué sentimientos les provocaba cada uno.

“Los resultados del estudio muestran que colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. El simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar por qué esto es así”¹¹

Se comprobó que el color preferido era el azul en una mayoría absoluta (45% de los encuestados) seguido del verde (15%). El color que menos gusta es el marrón (20%) y el rosa (17%), se observa que en cuanto al color que menos agrada la opinión está más dividida.

Observemos según la autora cómo influye el color en los sentimientos y la razón:

2.1 Azul: Solemos transferirle a los colores un significado o sentimiento basándonos en nuestra experiencia en un contexto determinado. “El cielo es azul, y por eso es el azul el color divino, el color de lo eterno”¹²

Es un color que se relaciona con sentimientos como la armonía, la

¹¹ Heller, E. (2004) *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, SA

¹² *Ibidem* p. 23

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

confianza, la amistad, aunque al mismo tiempo es un color frío. No existe ningún sentimiento negativo que despierte este color.

El azul da la impresión de lejanía y profundidad. El agua es incolora cuando la vemos en un recipiente de cristal, pero cuando observamos el mar o un profundo lago el agua se vuelve azul, “con la profundidad llega un momento en que todos los colores desaparecen en el azul. Y el rojo el primero”¹³

2.2 Rojo: Nuestra experiencia nos incita a asociar el color rojo con la sangre y el fuego. Es curioso cómo este color puede acercarse tanto al amor como al odio, pero si tenemos en cuenta que el color adquiere aún más significado cuando se combina con otros, para que el color rojo adquiriera un sentimiento de ira u odio debe combinarse con el negro, y es que cualquier color que se combine con este último perderá todas sus connotaciones positivas.

“El efecto psicológico y simbólico de la sangre hace del rojo el color dominante en todos los sentimientos vitalmente positivos. El rojo, el más vigoroso de los colores, es el color de la fuerza, de la vida”¹⁴

Es el color de la agresividad pero también el color de lo inmoral, “el diablo viste de rojo y negro. El infierno es rojo, también en el más acá -donde brillan ciertas luces rojas. Y una tenue luz roja crea cierto ambiente de pecado”¹⁵

2.3 Amarillo: Este es un color que encierra muchas contradicciones en sí mismo. Se le considera el color del “optimismo, pero también el del enojo, la mentira y la envidia. Es el color de la iluminación,

¹³ *Ibidem* p. 24

¹⁴ *Ibidem* p. 55

¹⁵ *Ibidem* p. 68

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

del entendimiento, pero también el de los despreciables y los traidores.”¹⁵

La primera asociación basada en la experiencia que podemos hacer es la del sol, el sol es cálido y alegre, por tanto este color a priori nos transmite estos sentimientos.

Cuando al color amarillo se le dan connotaciones negativas es cuando se acerca al amarillo del azufre, un amarillo pálido con un poco de verde, “es el color de todo lo que disgusta. La envidia es amarilla [...] y amarillo es el color de los celos -el disgusto por la existencia de otros. También la avaricia es amarilla.”¹⁷

2.4 Verde: El verde también es uno de los colores preferidos según la encuesta realizada. Relacionado con la naturaleza, la vida, lo saludable. El verde es el color de la primavera, del crecimiento, de la juventud, de la esperanza. Un color que transmite bienestar, tranquilidad (en los colegios las mesas siempre son verdes), no es frío ni caliente, se encuentra en un equilibrado término medio. Pero dependiendo del tono de verde los sentimientos podrán cambiar ya que también se asemeja al color de lo venenoso, de lo monstruoso y los seres fantásticos como dragones. “Una piel verde nos hace pensar en serpientes y lagartos, animales repulsivos para muchos, o en dragones y criaturas mitológicas que infunden miedo”¹⁸

2.5 Negro: Es un color ligado a la oscuridad, al desconcierto o lo extraño. Un color asociado al final, cuando algo muere se pone negro, la carne, las plantas, la muerte viste de negro. Kandisky describía así el color negro:

¹⁶ *Ibidem* p. 85

¹⁷ *Ibidem* p. 88-89

¹⁸ *Ibidem* p. 114

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

“Como una nada sin posibilidad, como una nada muerta después de apagarse el Sol, como un silencio eterno sin futuro ni esperanza: así es interiormente el negro”¹⁹

Como habíamos mencionado antes al combinar el negro con cualquier otro color le quita a este su sentido positivo. Es el color de la suciedad, de lo malo, de la mala suerte. Pero por otro lado también es el color de la elegancia, su uso en la ropa hace que quien lo lleve sobresalga, “quien viste de negro no necesita hacerse el interesante con otros colores; le basta la personalidad”²⁰ Desde el punto de vista del diseño, el negro es el color predilecto “la renuncia al color da lugar a la objetividad y la funcionalidad, las virtudes del diseño”²¹

2.6 Blanco: Al igual que el azul, es otro color del que no se desprende ninguna connotación negativa. El blanco es el color de la inocencia, de la pureza, del bien. También es el color de la limpieza, para que algo sea higiénico debe ser blanco ya que sobre él podemos ver cualquier mancha.

La ropa blanca se utiliza cuando se trabaja con alimentos, los enfermeros y los médicos llevan bata blanca, casi todo en un hospital es blanco para reforzar la sensación de higiene. También se relaciona este color con el concepto de vacío:

“lo que está vacío, es ligero. Lo ligero se asocia a lo claro, y el blanco, el color más claro, es también el más ligero. Esta vinculación también es conocida en la vestimenta. La ropa veraniega es clara, y la invernal oscura. Las prendas claras reflejan los rayos de sol, por lo que son más frescas”²¹

¹⁹ *Ibidem* p. 129

²⁰ *Ibidem* p. 141

²¹ *Ibidem* p. 149

²² *Ibidem* p. 169

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

2.7 Naranja: Este color tan llamativo está asociado a la diversión y la alegría. Además está muy presente en gran cantidad de alimentos sabrosos y saludables. Es un color que crea un ambiente muy agradable porque se encuentra a medio camino entre la luz (amarillo) y el calor (rojo), de modo que resulta un color luminoso y cálido sin llegar a los extremos del amarillo y el rojo.

Al mismo tiempo es un color que nos advierte del peligro, “los venenos se identifican con una calavera sobre fondo naranja. Las luces intermitentes de los automóviles también son naranjas”²³ o las luces naranjas parpadeantes de los semáforos que nos advierten que debemos ir con cuidado.

2.8 Violeta: Este color también ofrece sentimientos contradictorios como su complementario, el amarillo. Es un color un tanto estrambótico, una cualidad que le transfiere a la persona que lo lleva en sus ropas, intentado llamar la atención de quienes le rodean. También es un color frívolo, original e intenso. Asociado a la magia, es común imaginar a un mago portando una túnica violeta o a una bruja combinando este color con el negro es sus vestidos y sombreros.

“El violeta combina la sensualidad y la espiritualidad, el sentimiento y el entendimiento, el amor y la abstinencia. En el violeta se funden todos los opuestos”²⁴

2.9 Rosa: Es un color ligado a lo delicado, a las flores, a lo amable, a la sensibilidad, al erotismo, cualidades que por defecto debe poseer una mujer. Su parecido al color de la piel lo hacen muy sensual, es dulce como el aroma de una flor.

²³ *Ibidem* p. 185

²⁴ *Ibidem* p. 201

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

Para un uso del color adecuado, lo más acertado es aplicarlo en objetos con cualidades contrarias a la del color rosa, ya que un pequeño lacito rosa sería algo redundante y poco creativo.

“Cuando se emplea el color rosa de forma poco convencional, pueden crearse efectos y signos capaces de llamar la atención. Es lo que se consigue, por ejemplo, combinando lo rosa no con lo blando y delicado, sino con lo áspero y lo duro: un cactus rosa, un erizo rosa.”²⁵

2.10 Marrón: El marrón es el color que menos gusta en las encuestas realizadas pero si nos damos cuenta también es el color más cotidiano. Resulta extraño pues:

“se trata de un color muy presente en la moda. El color de la tierra en todos sus matices es muy apreciado. Y como color de multitud de materiales naturales, como la madera, el cuero y la lana, es uno de los colores preferidos para decorar viviendas”²⁶

El marrón está lleno de matices negativos, es el color de la inmundicia, de la podredumbre, de lo aburrido, de la suciedad. Pero también es un color de mucho sabor muy presente en la gastronomía con altos aportes calóricos, como las carnes rojas, la bollería, el chocolate.

2.11 Gris: El gris es un color triste, desganado, neutro, es un día sin sol, el color de la niebla, la lluvia, el mal tiempo y las sombras. Asimismo es un color ligado a la vejez ya que el paso del tiempo tiñe nuestros cabellos de gris, incluso nuestros dientes y nuestra piel adquieren un tono grisáceo en la vejez.

²⁵ *Ibidem* p. 220

²⁶ *Ibidem* p. 255

4. 4. USO DEL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

Cuando añadimos blanco o negro a cualquier otro color le estaremos quitando la luminosidad, apagándolo. “El gris es insensible; no es ni blanco ni negro, ni sí ni no. Igual que destruye los colores, destruye también los sentimientos, por eso produce horror”²⁷

Es curioso cómo en el ámbito animal es el color por excelencia para el camuflaje. Existen multitud de animales de color gris, animales de enormes dimensiones a los que su color les hace pasar desapercibido, como la ballena o el elefante.

De este apartado nos interesa observar cuál es el color predominante en general dentro de cada serie de animación y cuál es el color que predomina en la vestimenta de los personajes. Así podremos conocer y detectar la relación que puede llegar a existir entre el color de los personajes y el desarrollo de su personalidad o su comportamiento.

Además de hacer estas distinciones en el tipo de color que se aplica observaremos en qué medida se modula diferenciando en 3 escalas:

- 1. Modulado:** Cuando se consiguen distintas escalas tonales que generan sensación de profundidad en el tratamiento de sus sombras.
- 2. Levemente modulado:** Existen distintas escalas tonales que evitan la apreciación de las formas absolutamente planas pero siempre en menor medida que la escala anterior.
- 3. Esquemático:** El uso del color se lleva a su máxima pureza, sin degradados, plasmado sobre la superficie de forma plana y homogénea. No existe diferencia tonal dentro de los objetos o las distintas partes de un personajes para crear volumen.

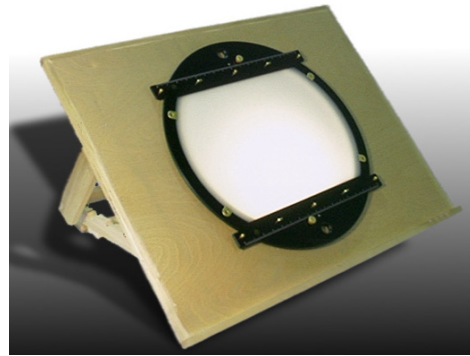
²⁷ *Ibidem* p. 272

ANIMACIÓN 2D

Al hablar de dibujos animados en 2D cabe distinguir distintas técnicas:

1. Animación tradicional de acetatos y dibujos

Tradicionalmente la producción de dibujos animados sobre acetatos consistía en la realización de los dibujos sobre papel fotograma a fotograma. Con la ayuda de una mesa de luz se superponen varias hojas de papel previamente perforadas y sujetas por una regleta o pernos que hacen que encajen y no se muevan a la hora de calcar. La luz que proyecta la mesa hace posible ver el dibujo que hay debajo del que se va a realizar, de esta manera se calcan haciendo las modificaciones pertinentes de forma muy fidedigna. Acabada esta primera fase de trabajo, es tarea del calcador copiar cada fotograma sobre la transparencia o acetato, a continuación se le da color por el reverso de la hoja con pinturas acrílicas que se adhieren perfectamente a esta superficie.



Como el acetato tiene la particularidad de ser transparente, cabe la posibilidad de trabajar por capas, es decir, permite desfragmentar la escena según el número de personajes, objetos y fondos que aparezcan, imaginando un escenario teatral podemos comprender mejor la idea. De manera que el fondo irá en la última capa, y el resto de personajes, también separados entre sí, se colocarán sobre el fondo. Incluso un mismo personaje puede tener sus extremidades separadas del tronco y si permanece quieto mientras saluda con el brazo, por ejemplo, para ahorrar tiempo y trabajo se deja inmóvil el resto del cuerpo, animando únicamente dicho brazo. Este método tiene un número limitado de superposiciones de acetatos ya que si se excede el fondo pierde nitidez.

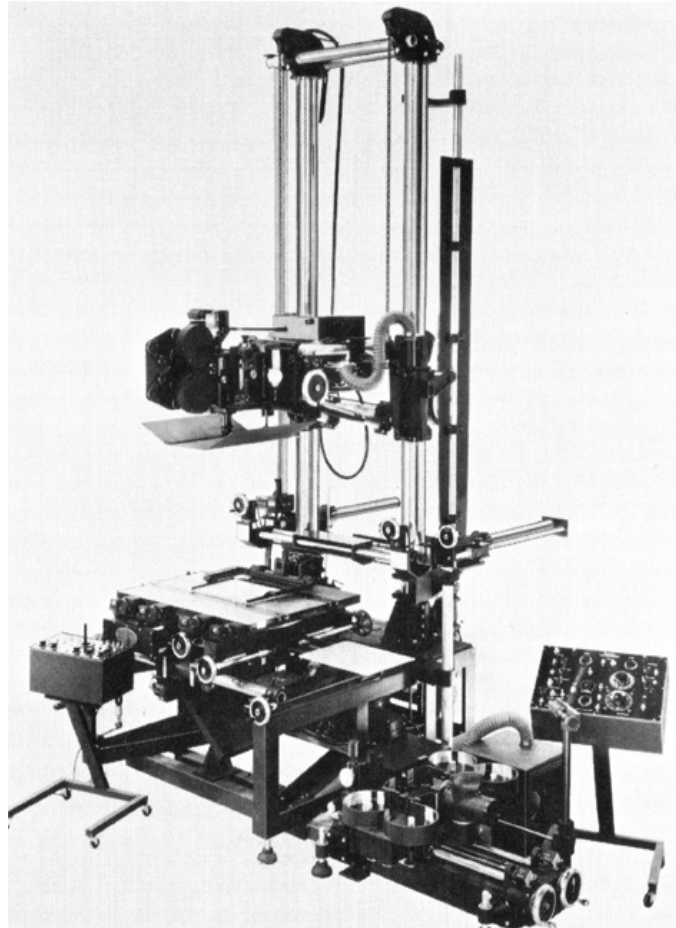
Una vez acabado el plano, se colocan los acetatos unos sobre otros y se filman utilizando una cámara Rostrum. Una cámara fijada sobre una plataforma que

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

proporciona movimiento a la cámara y a la mesa sobre la que se colocan los dibujos.²⁸

Este era el método tradicional utilizado, un laborioso trabajo que hoy por hoy se ha aligerado considerablemente.

Disney y John Lasseter crearon el Computer Production System (CAPS), un programa digital que facilitaba y agilizaba el proceso de trabajo. Permitía escanear los dibujos hechos a lápiz, la línea se rotulaba con tinta digitalmente y se aplicaba el color.²⁹



Cámara Rostrum

Actualmente en la animación 2D tradicional se utilizan medios digitales. Es habitual que la animación se dibuje a mano sobre papel para ser escaneado después y montado con un software específico. Una vez digitalizada la imagen se puede colorear a los personajes y fondos de forma rápida y sencilla. Además permite toda clase de modificación sin perder el dibujo original. Pueden ser copiados, reutilizados en otros escenarios, se puede manipular su tamaño, dirección, etc. Las posibilidades son muy amplias.

²⁸ Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de Técnicas de Animación*. Acanto, S.A

²⁹ Chong, A. Cit supra

Respecto al audio también son muchas las ventajas, existen programas que ayudan a sincronizar los movimientos de la boca de un personaje con la banda de audio, facilitando la sincronía en la vocalización.

2. Animación Digital o Vectorial

La animación digital consiste en el uso de imágenes vectoriales o ráster para crear animación. Éstas pueden ser trabajadas a través de una tableta digitalizadora. Además desde hace unos años se cuenta con la posibilidad de utilizar tabletas *Cintiq* que permiten dibujar directamente en la pantalla facilitando aún más el trabajo y haciendo que el proceso de dibujar sea más natural, ya que usar una tableta digitalizadora tiene la incomodidad de estar realizando el trazo sobre una superficie y no poder mirarlo directamente, aunque para los que están muy acostumbrados esto ya no es un problema. Actualmente existen muchos software para crear animación digital y el uso de unos u otros dependerá de los resultados que se pretendan obtener.



La animación digital ofrece muchas ventajas a la hora de ahorrar tiempo y costes. Cualquier software de animación digital ofrece la posibilidad de crear lo que se conoce como *Tweening*, un proceso para generar animación por ordenador partiendo de dibujos clave. Desde dos dibujos clave con inicio y fin de un movimiento, el software, mediante interpolación de movimiento crea el recorrido que el objeto debe hacer. Por ejemplo si tenemos que desplazar una pelota por la pantalla pero también cabe la posibilidad de desmembrar a los personajes y mover sus partes como si fueran marionetas articuladas con anclajes en las articulaciones.

En animación tradicional son los intercaladores los que hacen este trabajo,

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

mientras que con este método sólo son necesarios los dibujos clave que realizará el animador principal. Como por ejemplo la serie *Saari*, una animación realizada con vectores.



Saari

Tanto si se realiza una animación digital como tradicional, existe la posibilidad de crear una biblioteca de movimientos.

Esto supone un gran ahorro ya que se pueden reciclar movimientos de los personajes para aprovecharlos en diferentes escenas o capítulos, sobre todo aquellos más sencillos y menos llamativos como un personaje corriendo o caminando.

Una gran ventaja que aportan los medios digitales es el coloreado. Con un clic de ratón rellenamos áreas de color plano y homogéneo que antiguamente se realizaba coloreando el dorso del acetato con pintura acrílica para intentar obtener el mismo resultado de color plano que obtenemos hoy digitalmente. Esta técnica de coloreado es utilizada siempre en personajes pero para el fondo aún existen muchas producciones que prefieren la calidad de un paisaje resuelto en acuarelas. En otras ocasiones los fondos se trabajan digitalmente pero simulando técnicas manuales.

Este proceso es muy utilizado en la producción de series para televisión ya que agiliza el trabajo ahorrando tiempo, lo que se traduce en un considerable ahorro económico.

Algunos de los software más utilizados para este tipo de animación son Toom Boom, CTP (Cartoon Television Program) Adobe Flash o incluso Adobe After Effects.

STOP MOTION

La aparición de la técnica animación Stop Motion se remonta a los orígenes del cine. Podría considerarse a George Méliès como el inventor de esta técnica en 1896, pues descubrió muchos trucos de animación investigando para sus espectáculos de ilusionismo. En una de sus grabaciones descubrió por accidente el truco de sustitución o parada de cámara, que es la base de la animación stop motion. Consiste en filmar fotograma a fotograma parando la cámara, sustituyendo un objeto o personaje por otro y volviendo a grabar, dando la impresión de que se ha transformado en algo diferente. Usando este truco se pueden hacer aparecer y desaparecer personajes o elementos, caben infinidad de posibilidades.

Fue el español Segundo de Chomón quien supo sacar más partido a esta técnica aplicándola a la animación de Stop Motion y son muchos los que consideran a éste como el verdadero inventor de la técnica. A este respecto existe mucha controversia sobre si fue Méliès o Chomón el pionero en el arte del Stop Motion.



El Hotel Eléctrico

Chomón rueda en 1908 *El Hotel Eléctrico* una película donde explora las posibilidades de la técnica de animación de objetos. Trata sobre una pareja que se hospeda en un hotel donde todo está mecanizado. Las maletas se abren solas, la ropa se cuelga en los armarios, los personajes son peinados y aseados por los objetos, un sin fin de comodidades. Hasta que una noche el encargado del hotel llega ebrio a su puesto de trabajo y comienza a activar mandos indebidamente, lo cual termina en tragedia.

A diferencia de los dibujos animados, aquí el proceso de animación es directo. No pueden realizarse primero las poses clave para después generar los fotogramas intermedios, sino que el movimiento habrá de ser calculado haciendo una estimación sobre los fotogramas que se necesitarán para cada acción.

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

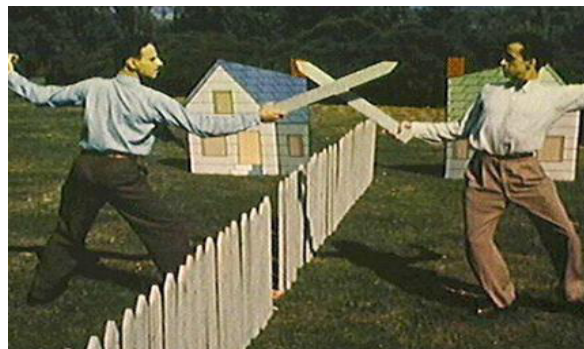
Antiguamente a este tipo de animación se le llamaba *animación ciega* ya que cuando aún no existía la tecnología de la que disponemos ahora, se rodaban los movimientos de las marionetas frame a frame sin poder comprobar si el movimiento funcionaba o no hasta que se revelaba la película. En el caso de encontrar errores había que repetir el plano completo. Para ayudarse se hacían marcas en el suelo que fijaban la posición de los personajes, se ayudaban de punteros y un sin fin de mecanismos caseros que cada director iba improvisando. Hasta que se inventa el Lunch Box, una máquina que se conecta a la cámara y a una pantalla permitiendo ver los fotogramas capturados para comprobar que la animación era correcta. Además se podía dibujar líneas con rotulador sobre la pantalla que marcaban el recorrido que debían trazar los personajes y dónde se debía capturar cada fotograma, lo que resulta una gran ventaja porque ayuda a calcular con mayor exactitud dónde acabaría la acción y cuántos fotogramas intermedios eran necesarios.



Dentro de la animación Stop Motion, existen multitud de técnicas según el material que utilicemos, distinguiendo los siguientes:

1. Pixilación

Consiste en el uso de personas reales para capturar sus movimiento fotograma a fotograma dando la impresión de que se han convertido en marionetas animadas. Suelen estar rodadas en un entorno real donde los objetos que componen la escena son materiales comunes, sillas, mesas, etc. que se desplazan como por arte de magia. Del mismo modo los personajes pueden moverse por el escenario deslizándose por él sin necesidad de mover las piernas para caminar.

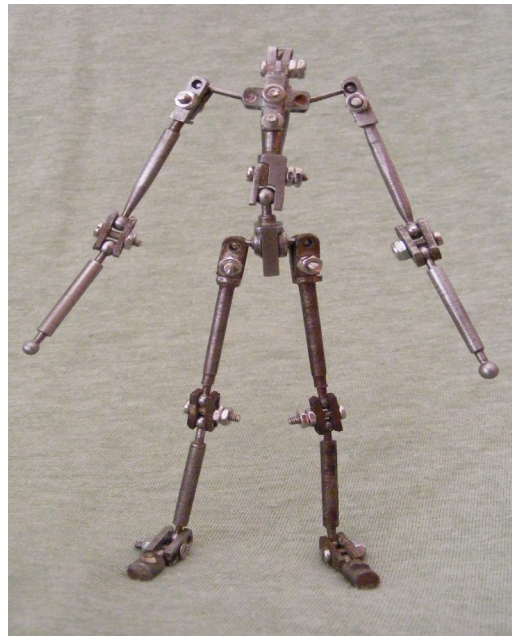


Neighbours

Norman McLaren es uno de los representantes de esta técnica, se convirtió en un experto de la Pixilación y podemos observarlo en su obra *Neighbours* con la que ganó un Oscar en 1952. Muchos otros animadores reconocidos han trabajado esta técnica como el checo vinculado al surrealismo Jan Svankmajer que combina en sus películas de manera magistral animación Stop Motion en plastilina, con personajes reales y marionetas. Uno de sus trabajos más representativos utilizando esta técnica es *Food* rodado en 1992.

2. Plastilina o Látex

Una de las principales características de esta técnica, es que se necesitan estructuras o esqueletos articulados que sostengan y muevan al personaje. Este esqueleto irá recubierto de plastilina o látex, material que permite una gran flexibilidad para la continua manipulación a la que estará sometido el personaje. En la realización de una película, se suelen hacer varias copias de los personajes ya que debido al continuo desgaste al que se ven sometidos acaban por estropearse. Sobre todo ciertas partes del cuerpo como la cabeza o las manos, de las que se hacen numerosas copias.



Los cambios de expresión de la cara, cuando un personaje habla o simplemente gesticula, se llevan a cabo modelando distintas cabezas que se van sustituyendo y fotografiando fotograma a fotograma. También cabe la posibilidad de modelar en un material más duro la mitad superior de la cabeza e intercambiar sólo la parte inferior cada vez que el personaje habla.

Existen muchas posibilidades y su uso dependerá del presupuesto del que se disponga. En la película *La novia cadáver* de Tim Burton los personajes estaban realizados en silicona y tenían una estructura llena de engranajes en

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

el interior de su cabeza. Para realizar los movimientos de la cara de los personajes lo hacían a través de un pequeño destornillador que introducían por sus orejas y algunos puntos de la cabeza que estaban tapados por el pelo, haciendo abrir o cerrar sus bocas, fruncir el ceño y expresar una gran cantidad de emociones con muy pocas limitaciones. Una técnica que fue inventada para esta película con un resultado espectacular.



La Novia Cadáver

En Stop Motion las capturas de fotogramas se realizan con una cámara fotográfica que se conecta al ordenador. Existe un programa creado por los estudios Aardman, llamado Stop Motion Pro que resulta muy útil para la captura de imágenes porque permite la visualización inminente del fotograma capturado sobre el anterior, lo cual es muy ventajoso para ver qué cantidad de movimiento se produce de un fotograma a otro.

3. Animación de Recortes (Cutout animation)

Ésta técnica se caracteriza por el uso de figuras de papel recortadas y fotografiadas. Los personajes u objetos de la escena irán dispuestos sobre un fondo en una superficie horizontal y sobre ella estará la cámara colocada perpendicularmente al plano horizontal. De esta forma se irá fotografiando el movimiento fotograma a fotograma. Animar figuras de papel también requiere de mucha maestría y paciencia ya que es un material muy delicado, para ello hay que proceder con mucho cuidado moviendo cada parte del cuerpo, cada trocito de papel, con unas peque-



Lotte Reiniger

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

ñas pinzas sin tocar aquello que no ha de moverse.

Los personajes pueden estar recortados de forma que su tronco esté separado de sus extremidades, la cuales podrán articularse para realizar el movimiento que sea necesario. Ó pueden realizarse recortables por cada pose que adopte el personaje, de forma que se va sustituyendo a cada fotograma capturado, aunque parece más laborioso en ocasiones en más práctico si se repite un ciclo de animación que debe repetirse en bucle.

La animación de recortables da como resultado trabajos llenos de encanto y aunque se tiene menor control del movimiento de los personajes que en la animación tradicional se puede ganar en calidad plástica. En la animación tradicional a los personajes se les aplican colores planos mientras que en este otro tipo de personajes la técnica artística empleada puede tener una mayor complejidad con figuras más detalladas en su sombreado, degradados de colores, texturas, etc.

Uno de los grandes representantes de esta técnica de papeles recortados es el francés Michel Ocelot, quien en 1980 realiza el corto de animación *Los tres inventores*, una de sus obras más bellas realizada con papeles blancos recortados y blondas de pasteles. Con este trabajo obtuvo un gran reconocimiento en el mundo de la animación.



Los Tres Inventores. Michel Ocelot

Dentro de los recortables existe otra modalidad, la animación de siluetas. Los personajes son recortados y sus articulaciones son unidas con tachuelas. Se colocan sobre una mesa de luz, al proceder la luz de detrás de ellos se crea un contraluz que no permite ver las uniones, solamente una silueta negra, lo que recuerda a las antiguas representaciones teatrales de sombras chines-

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

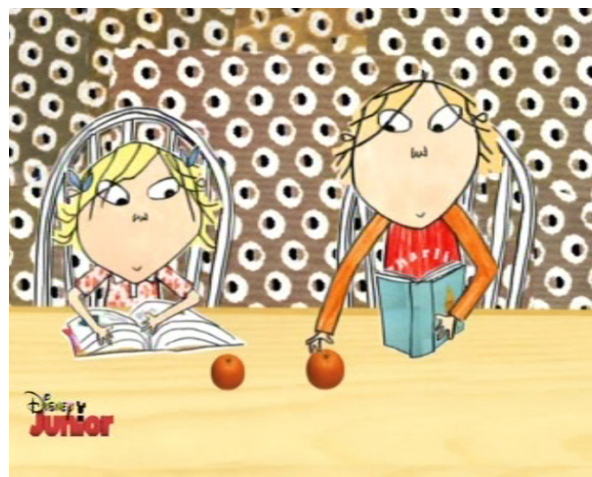
cas. Lotte Reiniger fue una artista alemana pionera en esta técnica de animación de siluetas. Uno de sus primeros largometrajes utilizando este técnica y en el que empleó tres años de su vida fue *El Príncipe Achmed* estrenado en 1926, se trataba de una serie de relatos de *Las Mil y Una Noches*.



Lotte Reiniger

Actualmente no es habitual encontrar animaciones que hagan uso de esta técnica de manera tradicional sino que puede simularse a través de técnicas digitales. Existen software con los que se ofrece la posibilidad de mover un personaje como si fuera una marioneta de papel. Se realiza el diseño del personaje y se separan las partes de su cuerpo para proceder a anclar las articulaciones como las tachuelas que poníamos a nuestras marionetas de papel en el colegio, obteniendo el mismo resultado y la misma capacidad de movimiento.

La animación con recortables digitales es muy utilizada actualmente en series de animación infantil ya que ofrece resultados muy plásticos y quizá una manera más rápida de resolver la animación ya que no requiere el mismo número de dibujos que la animación tradicional, sino que a un mismo personaje se le mueven las partes de su cuerpo. Incluso algunas de las series que hemos encontrado no pretenden ocultar esta manera de hacer su animación sino que la evidencian aún más para darle un toque de manualidad o de artesanía al resultado final, como en la serie *Juan y Tolola*.



Juan y Tolola

ANIMACIÓN 3D

En este caso, la animación se genera enteramente desde el ordenador, creando gráficos tridimensionales desde softwares específicos.

Se diferencia de la animación 2D por la tercera dimensión que aporta la profundidad en la animación. Aunque en el 2D también se crea profundidad en el espacio utilizando la perspectiva, el aspecto es más plano, mientras que en el 3D se suele pretender un



Jungla sobre ruedas

acabado más realista aplicándose texturas, iluminación, reflejos, transparencias, desenfoques por movimiento, etc. Aunque está claro que todo esto es una simulación de la tercera dimensión ya que en definitiva, toda imagen proyectada tiene sólo dos dimensiones, alto y ancho.

En el proceso de creación de animaciones 3D hay que dividir el trabajo en distintas fases. La primera de todas consiste en el diseño y modelado de cada uno de los objetos y personajes que se van a utilizar. Los programas informáticos que se utilizan para este proceso, como Maya, 3d Studio Max o Blender (software libre) tienen herramientas para crear objetos poligonales de los que se parte para ir formando el modelado del personaje o fondo.

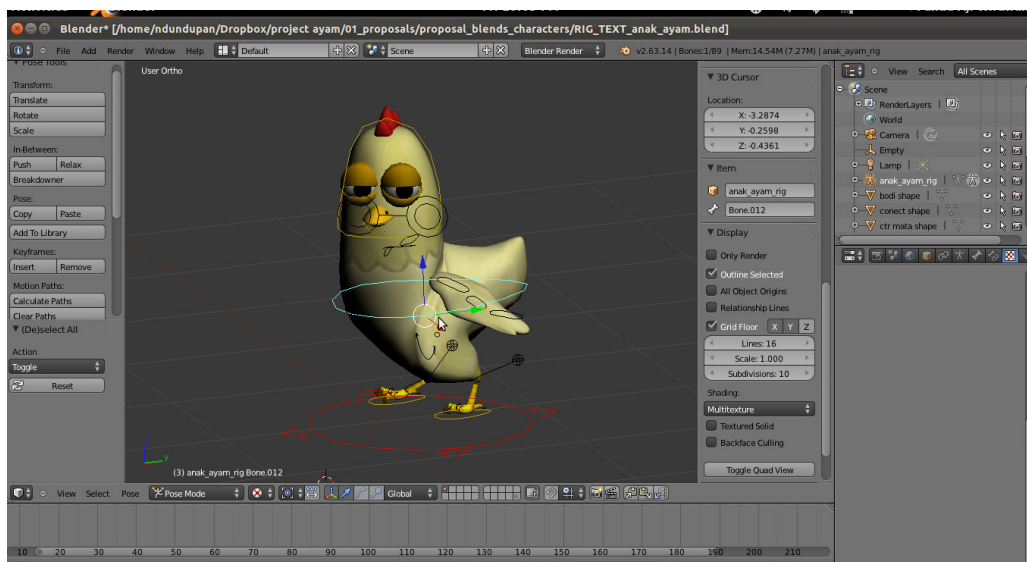
Una vez se ha modelado el personaje lo que realmente se ha obtenido es el armazón del mismo. Para poder moverlo es necesario crear su esqueleto, determinar sus articulaciones y establecer una jerarquía de huesos para que al mover una parte del cuerpo del personaje, el resto del cuerpo reaccione a ese

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

movimiento, aparentando ser más natural.

Seguidamente se procede al texturizado, es lo que define la naturaleza de los personajes y su entorno, el tipo de piel que van a tener, la textura de la ropa, los objetos que le rodean y posteriormente la iluminación de estos, teniendo en cuenta que cada superficie refleja la luz de una forma distinta.

Una vez que se tienen definidos los objetos y personajes que componen la escena se procede a la animación, realizando transformaciones en los ejes X, Y, Z. En primer lugar se establecerán las poses clave del personaje y con ayuda del software se ejecutarán los fotogramas intermedios haciendo las pertinentes modificaciones. Una vez precisada la animación se procede al renderizado para visualizar la película como un vídeo.



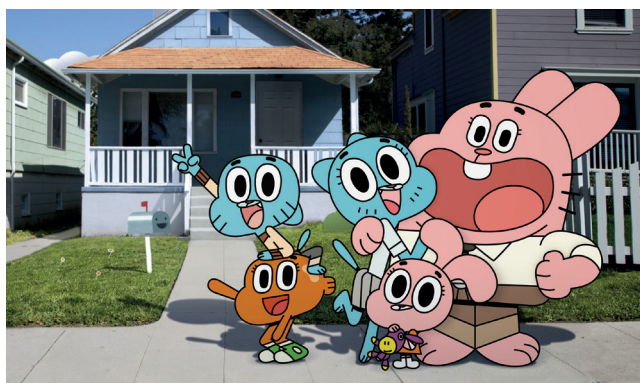
Captura de pantalla de Blender

ANIMACIÓN MIXTA

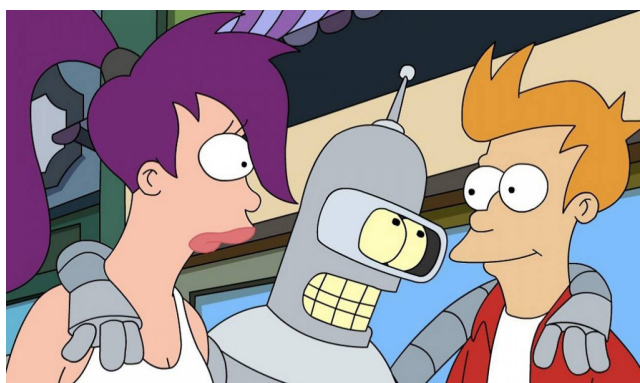
Consiste en combinar algunas técnicas anteriormente expuestas. Una de las más habituales son las combinaciones de animación 2D y 3D. En ellas la creación de escenarios se hace en 3D dándoles un aspecto más plano, mientras que los personajes se trabajan en 2D, lo que ofrece muchas ventajas a la hora de hacer que el personaje se mueva por el fondo y que la cámara tenga más libertad.

También son numerosos los casos en los que se utilizan imágenes reales para los fondos y personajes animados en 2D, incluso llegando a mezclar personajes 2D con 3D.

Otra combinación la encontramos en series como “Futurama” que utiliza una técnica mixta entre animación digital y tradicional. Los personajes suelen animarse de forma tradicional, mientras que los fondos y accesorios son creados digitalmente.³⁰



El asombroso mundo de Gumball



Futurama

Como acabamos de exponer existen una amplia variedad de técnicas de animación de las que en mayor o menor medida hacen uso las series de dibujos animados. Desde las más tecnológicas que requieren am-

³⁰ Chong, A. Cit supra

4.5 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

plios conocimientos de programas informáticos como es la animación 3D o la animación digital 2D, sumado a la habilidad del artista animador que bajo el cumplimiento de los 12 principios básicos de animación expuestos en el siguiente apartado, debe conseguir un movimiento cargado de vitalidad, credibilidad y espontaneidad. Cualidades que también se deben poseer para realizar producciones con técnicas de animación tradicional donde son las manos del propio animador las que se encargan de mover a los personajes fotograma a fotograma, ya sea dibujándolos para animación tradicional en 2D o moviéndolos por un escenario para técnicas de Stop Motion como la animación de personajes en plastilina o látex, o los recortes de papel.

En cualquier caso son técnicas en las que se hace uso de la informática básicamente para montar la animación final y hacer algunos retoques en caso de ser necesario. Por último también contamos con técnicas que casi al 50% dividen el trabajo en una parte manual y otra informática, animaciones que están a medio camino entre lo digital y lo manual. Por ejemplo son animaciones tradicionales que se han dibujado a mano completamente pero a la hora de aplicar el color se ha utilizado algún software de animación.

Existen algunas otras técnicas de animación más cercanas a la animación experimental artística que actualmente están en desuso y no hemos incluido aquí porque no van a estar presentes en las series analizadas. Algunas de ellas sería la animación directa sobre celuloide o la animación de pintura o arena sobre cristal.

LEYES DEL MOVIMIENTO DE NEWTON

Para que un animador pueda crear movimientos creíbles, tanto de personajes como de objetos, debe conocer e interiorizar las Leyes del Movimiento de Newton, de esta forma podrá comprender cómo se comportan los objetos o personajes en movimiento y cuáles son las fuerzas que actúan sobre ellos para poder interpretarlas según las necesidades de cada situación, respetándolas o alterándolas.

Estas Leyes son 3 y se ponen de manifiesto cuando algo o alguien empieza a moverse.

1. Ley de inercia: “Todo cuerpo permanece en reposo o se mueve en línea recta con velocidad constante, hasta que otros cuerpos o fuerzas actúen sobre él.”³¹

Si tenemos una pelota en reposo en el suelo, ésta no se moverá hasta que algo ejerza una fuerza sobre ella. Un niño le da una patada y entonces comenzará su trayectoria, tenderá a continuar su movimiento en línea recta hasta que otra fuerza lo detenga. En este caso la fuerza de la gravedad y el rozamiento contra el suelo harán que se pare. El tiempo que tarde en detenerse dependerá del peso del objeto.

Del mismo modo un personaje permanecerá quieto hasta que una fuerza, en este caso interna (la de sus músculos) empleen la fuerza necesaria para iniciar el movimiento.

En animación, la clave está es saber representar ese momento en el que algo va a comenzar a moverse, dándole la suficiente importancia y preparando al espectador para lo que va a ver.

³¹ Zúñiga, J. (2004). *Imagen*. País Vasco: Escivi S.A.

4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

2. Ley o Principio fundamental de la Dinámica: “Nada comienza a moverse a su máxima velocidad. Se requiere un periodo de aceleración cuya longitud depende del peso de los objetos y de la fuerza que haya sido aplicada”³²

Cuando se anima a un persona u objeto en movimiento se debe tener esto muy en cuenta y evidenciarlo. Además se debe pensar en el peso del personaje u objeto en cuestión ya que si es muy pesado necesitará un periodo de aceleración todavía mayor que un más ligero, lo que se traduce en un mayor número de fotogramas. Esta ley tiene su reflejo en el principio de animación “entrada y salida lenta en una clave” como veremos a continuación.

3. Ley o Principio de Acción-Reacción: “Un objeto se comprime cuando es objeto de una fuerza externa que lo deforma. Al ser liberado de esta fuerza, el cuerpo reacciona con una fuerza igual a la inicial, pero en sentido contrario, que causa una extensión del objeto hasta que recupera su forma normal”³³

Cuando en animación se dibuja una acción como reacción a otra, se conseguirá que la acción principal consigue mucha más fuerza y expresividad. Si un personaje está sentado su cuerpo está comprimido pero al levantarse se expande, si además es un personaje voluminoso esta reacción al levantarse será aún más exagerada. Todos los músculos del cuerpo sufren esta compresión y descompresión al ponerlos en movimiento. Aplicar esta ley en animación de forma exagerada hará que ésta resulte más libre y atractiva, pero al contrario, si se hace un uso abusado todo parecerá extremadamente blando y perderá credibilidad.

En estas Leyes se basan los 12 principios de animación de los que hablaremos a continuación.

³² Pertñez, L. (2010). *Técnicas Básicas de StopMotion*. Granada: Godel. pp 33

³³ Ibíden pp 34

4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

“Todo posee un movimiento propio, desde el rápido aleteo de una luciérnaga hasta las viejas y eternas montañas que en la escala de tiempo de su propia existencia se deslizan y crujen y se abren paso lentamente. Todo está conectado por el movimiento, y el movimiento lo define todo.”³⁴

PRINCIPIOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN

Desde la invención de los dibujos animados se han ido creando conceptos a partir de la experimentación de muchos artistas para introducir sensación de realidad y romper con la rigidez de los primeros personajes. Los siguientes doce principios que todo animador debe conocer y comprender fueron creados en los años 30 en los estudios Disney basándose en las Leyes del movimiento de Newton. El animador, además de manejar con soltura un software específico para animación debe poseer algo esencial, un desarrollado sentido del tiempo y observación del movimiento. Junto a esto, otro requisito importante consiste en que el animador debe interpretar a su personaje, debe saber cómo se mueve de forma natural y la mejor forma de hacerlo es interpretarlo él mismo, dejando salir al actor que debe llevar dentro.

A la hora de animar un personaje humano e intentar hacerlo de forma realista es habitual que el espectador lo compare con la realidad, ya que está acostumbrado a ella. Pero para que la animación sea verosímil se debe ir más allá, no sólo copiando las acciones reales que una persona realizaría para efectuar un movimiento, sino mejorando y exagerando ese movimiento para que los personajes se muevan con absoluta libertad. Aquí es donde actúan los 12 principios básicos que deben tenerse muy en cuenta para conseguir una animación creíble y de calidad.³⁵

³⁴ White, T. (2010). *Animación del lápiz al píxel*. Barcelona: Omega, S. A

³⁵ Thomas, B. Cit supra

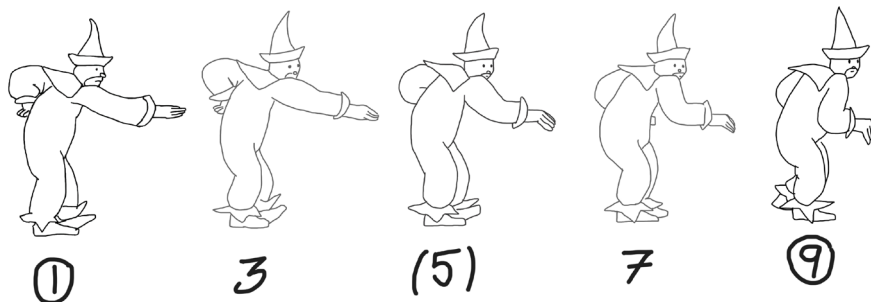
4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

Desde la creación de estos principios hasta ahora, se han añadido algunos conceptos nuevos que se adecúan a las nuevas tecnologías de animación, como es el 3D.

Antes de adentrarnos en los principios básicos de animación conviene aclarar algunos conceptos muy relevantes que nos ayudarán a comprender mejor a qué se refieren.

En cualquier sucesión de movimiento existen tres tipos de dibujos: los dibujos clave, los extremos y los intermedios. Los dibujos clave son los primeros que se realizan y tienen la función de posicionar al personaje en aquellas posturas más complejas que debe adoptar. Aunque el principio y final de un movimiento son los fotogramas más importantes, entre ellos existen otros fotogramas clave que resultan del mismo modo esenciales. Es tarea del animador principal determinar la duración del movimiento y realizar los dibujos clave que considere necesarios, con un espaciado entre ellos que variará según la complejidad del movimiento.

Los dibujos extremos se sitúan en la mitad del recorrido entre claves, donde aún existe un cambio considerable en la postura del personaje. Por último los dibujos intermedios se encargan de los cambios sucedidos entre el dibujo clave y el extremo, que ahora ya son muy sutiles. Como observamos en el ejemplo los dibujos claves se numeran y señalan rodeándose con un círculo, entre los claves se procede a dibujar los extremos, numerándose entre paréntesis y



por último, partiendo del primer clave y el extremo se dibujará el intermedio, tarea que llevarán a cabo los animadores intercaladores.

Los 12 Principios Básicos de Animación son:

1. Timing
2. Entrada y salida lenta en una clave
3. Arcos
4. Anticipación
5. Exageración
6. Compresión y Extensión
7. Acción secundaria
8. Prolongación y Acción superpuesta
9. Animación Directa y Clave a Clave
10. Postura
11. Atractivo
12. Personalidad

1. Timing

Tanto en cine como televisión, para imagen real o animación, se capturan imágenes estáticas que parecen moverse cuando se proyectan a velocidad constante formando una secuencia.

Estas imágenes fijas son llamadas fotogramas, frames o cuadros y nos dan una referencia esencial del tiempo que se tarda en ejecutar una acción, partiendo de que se reproduce a 24 fotogramas por segundo. Desarrollar un buen esquema temporal sobre los fotogramas que se deben dibujar entre claves nos dará una estimación del tiempo que debe durar cada acción.

El sentido del tiempo es algo esencial en animación. La velocidad a la que se mueve un personaje nos transmite más cantidad de información de la que somos conscientes, nos habla sobre su intencionalidad, sobre su estado anímico, su complexión, su fuerza, su peso. Comprender esto es vital para que una animación sea creíble.

4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

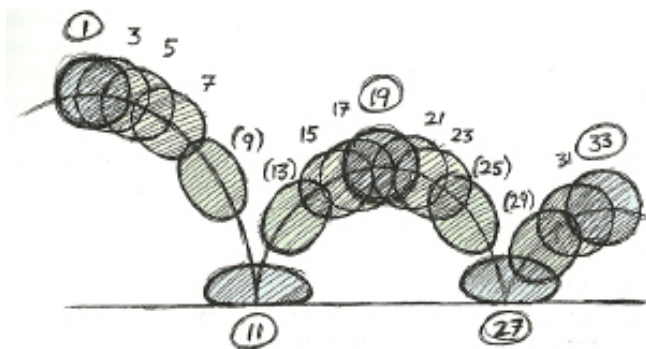
Hay un ejemplo creado por John Lasseter en el que un hombre mueve la cabeza de izquierda a derecha. Se han realizado tres montajes con duraciones de tiempo diferentes, en una el movimiento se hace muy lento, haciendo parecer que el personaje simplemente gira la cabeza. En un segundo montaje se aumenta la velocidad un poco, ahora el personaje parece decir no con la cabeza y un tercer montaje en el que la velocidad del movimiento es mucho más rápida, pareciendo que al personaje le han golpeado la cabeza. Descubriremos así la importancia que tiene el tiempo, ya que de un mismo movimiento podemos hacer tres interpretaciones según su duración. Si una acción tiene muchos dibujos el movimiento será más lento, si por el contrario tiene pocos las acción se verá a mayor velocidad.

2. Entrada y Salida lenta en una Clave

Ningún persona u objeto comienza a moverse a velocidad constante. Siempre que un personaje u objeto comienza un movimiento requiere un esfuerzo que pone el cuerpo en movimiento, esto se traduce en que al principio de dicho proceso se necesitará de un tiempo para iniciar la aceleración de forma gradual hasta alcanzar la velocidad constante.

Representar este principio en animación exigirá más dibujos al inicio del movimiento, cuando es más lento y por tanto más fotogramas. Conforme aumenta la velocidad del objeto o personaje habrá más espacio entre dibujos, será necesario menor número de ellos.

Una pelota que cae al suelo desde cierta altura y rebota, se elevará de nuevo y nunca llevará la misma velocidad en su recorrido. Cuando llegue al punto más alto de su recorrido, ésta irá frenando a consecuencia de la gravedad y por ello serán necesarios más dibujos que suavicen ese movimiento, mientras que cuando cae coge velocidad y requerirá menos dibujos ya que el in-



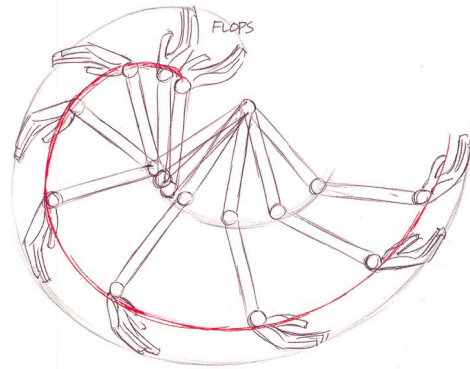
4. 6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

tervalo de espacio del recorrido es más grande.

De la misma forma ocurre en la entrada lenta en una clave, cuando llegamos a un fotograma clave después de una acción. Un personaje que se para, no frena de golpe, si lo hiciera quedaría rígido, estático y sin vida. Al igual que en la realidad, cuando terminamos un movimiento, como por ejemplo caminar, iremos desacelerando hasta llegar a estar quietos, nunca pararíamos en seco.

3. Arcos

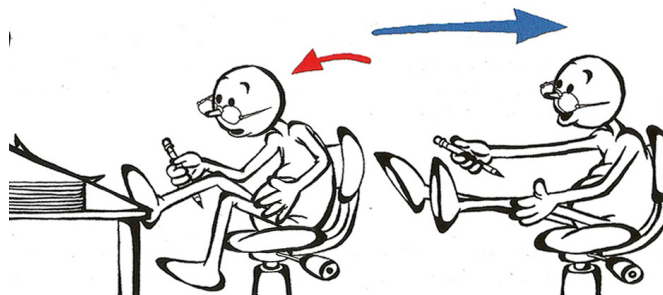
En nuestra realidad cotidiana, si nos fijamos casi todos los movimientos que realizamos dibujan un arco, nunca se trazan siguiendo una línea recta. Cuando se anima a un personaje, se debe conseguir que cada movimiento siga una trayectoria curva en lugar de recta. Resultaría chocante ver como un personaje levanta un brazo, y que éste trazara una línea recta en su trayectoria.



4. Anticipación

La anticipación es la que dispone al personaje y al espectador para una acción que está a punto de ocurrir, preparando al espectador conseguimos que dedique su atención a aquello que está a punto de acontecer y preparando al personaje conseguimos que su movimiento sea mucho más vivaz y dinámico. Dependiendo del tipo de acción y el peso del personaje u objeto se necesitará un mayor o menor periodo de anticipación.

Cuando un personaje va a dar un salto por ejemplo, necesita primero colocar su cuerpo en la postura previa que físicamente se necesita adoptar para llevar a cabo la acción,



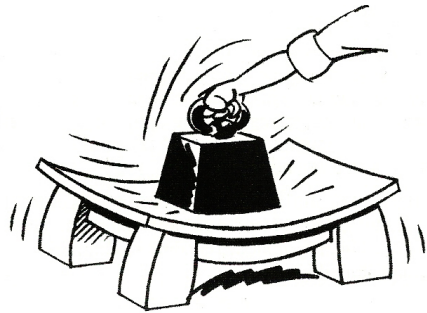
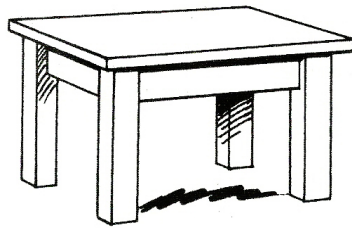
4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

para colocar el cuerpo en dicha postura será necesario un movimiento de retroceso que sirve para coger fuerza o carrerilla como podemos observar en la imagen anterior.

En general, cualquier movimiento necesita adoptar antes una pose de anticipación, así quedará mucho más evidenciado qué está ocurriendo en la escena. Es una forma de dar indicaciones al espectador para que no pierda la atención.

5. Exageración

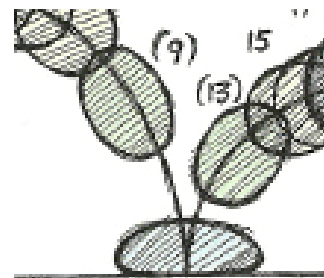
Según la intención del animador y lo que se quiera expresar, hacer uso de este principio puede ayudar mucho, sobre todo si se nece-



sita acentuar una acción concreta. También hay que tener cuidado ya que un uso excesivo de la exageración puede romper la credibilidad de lo representado. Pero cuando se emplea adecuadamente como por ejemplo, un personaje que físicamente es pesado y necesita ponerse en movimiento, al iniciar esa acción se puede hacer que el personaje necesite exagerar un poco la pose de anticipación antes de comenzar a andar, inclinando su cuerpo un poco más de lo normal, evidenciando el esfuerzo que tiene que realizar para ponerse en funcionamiento. Le dará un aspecto más cómico y entretenido. Estas exageraciones combinadas con un sonido sincronizado también dotan a la animación de mayor interés y atractivo.

6. Compresión y extensión

Este principio se utiliza para deformar un objeto que al impactar contra algo, muestra su flexibilidad. Por ejemplo, una pelota que rebota contra el suelo, al chocar se deformará aplastándose, esto es la compresión y deberá hacerlo siempre manteniendo su volumen



4. 6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

dibujándose más ancha. Al elevarse después de rebotar tenderá a expandirse alargando su forma, esto es la extensión, prestando atención de nuevo a que conserve su volumen. Este principio también se aplica a personajes, sobre todo en aquellas partes del cuerpo que suelen ser más blandas y a los músculos que tras un esfuerzo se comprimen y se expanden.

Dependiendo del tipo y la intención de la animación, algunos objetos rígidos a veces se ven afectados por este principio para darle a la animación un aspecto más vibrante y llamativo como se puede apreciar en la imagen anterior en la que la mesa se comprime.

7. Acción secundaria

Para darle a la animación una sensación más intensa de realismo, existe la acción secundaria. Consiste en el movimiento de un objeto o parte del cuerpo de un personaje a raíz de un movimiento principal de éste. Si por ejemplo tenemos un personaje como puede ser una niña con una larga coleta saltando a la comba, su pelo se moverá como reacción de ese salto de manera independiente al resto del cuerpo, así aumentará la credibilidad del personaje. El uso de este principio debe acometerse de forma sutil, ya que no debe quitarle importancia a la acción principal.

8. Prolongación y Acción Superpuesta

Podría decirse que la prolongación es la continuación a la acción secundaria. Nada puede dejar de moverse instantáneamente frenando su cuerpo y todas sus partes por igual al mismo tiempo, esas partes que acompañan a un cuerpo tenderán a continuar el movimiento aún cuando éste ya haya terminado. Siguiendo con el ejemplo anterior, cuando la niña deje de saltar, al pararse su pelo seguirá moviéndose un poco más después de que su cuerpo se haya detenido, incluso sus brazos o su vestido continuarán ese movimiento unos cuantos fotogramas más.



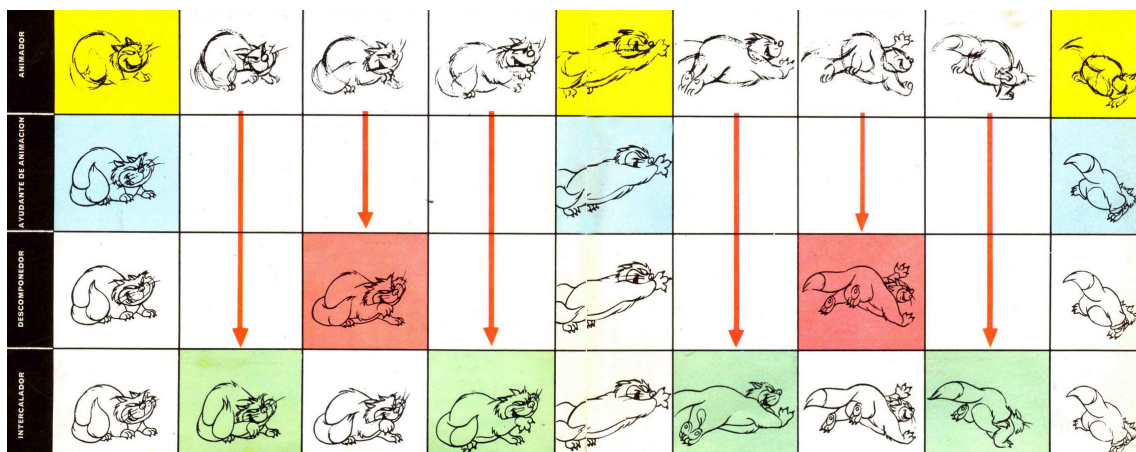
4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

La acción superpuesta tiene mucho que ver con la prolongación y la acción secundaria. Con este principio se intenta que ningún movimiento realizado por dos partes del cuerpo iguales, como son las piernas o los brazos, sean totalmente simétricas. De forma que si la niña para de saltar, pero sus brazos siguen moviéndose un poco más, estos no deben hacerlo al mismo tiempo, con una diferencia de unos pocos fotogramas, uno se moverá primero y el otro le seguirá. También sería aplicable al momento de saltar, los pies no deberían despegarse del suelo al mismo tiempo, sino uno después del otro, al igual que al posarse en el suelo de nuevo. Esto liberará al personaje de rigidez y evita que el movimiento se convierta en algo robótico y mecanizado. Como vemos en la imagen la niña levanta sus brazos pero uno llega antes que el otro.

9. Animación Directa y Animación Clave a Clave

Son dos formas de trabajo para crear animación. La animación directa no puede emplearse para proyectos de gran envergadura donde el trabajo se realice en equipo. Consiste en realizar una secuencia dibujando un fotograma tras otro, sin ninguna planificación previa. De esta forma no puede controlarse cuánto durará la acción ni donde terminará. En cambio, como ya hemos mencionado, en técnicas de Stop Motion ésta es la única manera de producir la animación, aunque previamente debe estudiarse y calcularse cuántos fotogramas serán requeridos para cada movimiento.

La animación clave a clave es el método utilizado por antonomasia. Como ya hemos explicado consiste en dibujar primero las poses clave de una acción,



4. 6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

normalmente el principio y final de una acción, por ejemplo, si se levanta un brazo, el primer dibujo clave corresponde al brazo bajado y el segundo clave al brazo erguido. De esta forma se controla exactamente el tiempo de ejecución de este movimiento y la animación está perfectamente controlada. Muy útil para la sincronía con otros personajes, la música, etc. Cuando se trabaja en equipo, el trabajo se divide entre dibujantes principales encargados de la realización de estos dibujos claves que tienen mayor importancia, y dibujantes intercaladores, a los que se le asigna la función de realizar los dibujos intermedios entre las claves. En animación digital, ya sea 2D o 3D, se crean los fotogramas claves y el animador, mediante el software, crea los fotogramas intermedios.

Como vemos en la anterior imagen, el animador principal sería el encargado de definir las poses claves de forma abocetada, el ayudante del animador pasa a limpio cada pose clave y le pasa el trabajo al dibujante encargado de realizar los extremos, por último es tarea del intercalador dibujar los fotogramas restantes, que variará dependiendo de la velocidad del movimiento.

10. Postura

La postura tiene que ver con la pose que adopta un personaje mientras efectúa una acción. Una forma de descubrir si el personaje tiene una postura correcta, es fijarnos en su silueta. Si situamos al personaje a contraluz de forma que sólo podemos ver su contorno en negro y aún así comprendemos qué movimiento está realizando, estará colocado en una buena postura. Si de lo contrario, la acción no es legible, habrá que seguir buscando una colocación más adecuada.

Si pensamos en una escena en la que intervienen múltiples personajes debemos prestar atención a la postura de cada uno de ellos, de



4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

manera que no roben protagonismo a los personajes que la protagonizan y el espectador sepa dónde dirigir su atención. Aún así no se debe dejar de animar a estos personajes secundarios para que no parezcan una fotografía pegada de fondo, sino que están vivos.

11. Atractivo

El atractivo, además de referirse al buen diseño de un personaje, hace referencia a la correcta aplicación de los principios anteriores. De poco sirve un personaje con un diseño espectacular si no está animado correctamente.

12. Personalidad

Al darle vida a un personaje de dibujos animados, lo estamos dotando de personalidad, y al tener esa personalidad que el animador le ha dado, éste debe conocer a la perfección cuál es el carácter de ese personaje y cómo se comporta ante distintas situaciones. También es importante que cada personaje que aparece en una película o serie de televisión, tenga un personalidad diferente y no reaccionen utilizando los mismos comportamientos ante una situación que se les presente a los dos.

A la hora de analizar las series en cuanto a principios de animación, vamos a suprimir los dos últimos, Atractivo y Personalidad, ya que hemos dedicado un capítulo exclusivamente para el estudio de los personajes.

ANIMACIÓN LIMITADA

Es un truco de animación utilizado desde la aparición de la televisión, creado por estudios como Hanna Barbera para economizar la producción de una película pero sobre todo para animaciones publicitarias y series televisivas. Más tarde fue desarrollado de forma expresiva y estética, ofreciendo graciosos y llamativos resultados.

Muchas series de animación se producen de esta forma para hacer que el coste de las mismas sea viable. No por ello deja de ser divertida y atractiva si se hace un original uso de otros factores, como es la historia, un buen diálogo,

4. 6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

fondos artísticamente trabajados y algunos efectos especiales.³⁷ Es indudable que hay series en las que se emplea la animación limitada de forma demasiado evidente, y con poco atractivo, como por ejemplo aquellos fondos que pasaban una y otra vez por delante de la cámara en *Los Picapietra* mientras los personajes caminaban.

Actualmente el sistema de animación limitada suele utilizarse para animaciones realizadas para web donde el movimiento debe ser mínimo para que se reproduzca con eficacia por un ancho de banda estándar.³⁸

Estas son algunas de las formas de economizar la producción de series de dibujos animados:

1. Número de fotogramas por segundo

La calidad de la animación estará condicionada según la cantidad de dibujos que se realicen por segundo. Las series de alta calidad serán dibujadas a 24 fotogramas por segundo, lo que técnicamente se conoce como filmar a un cuadro. Hasta hace pocos años era más habitual encontrar series en 3D a 24 fps, actualmente las series 2D realizadas con programas para animación digital también cuentan con 24fps.

Las series de mediana calidad están dibujadas a 12 fps, se filma a dos cuadros, lo que quiere decir que si la velocidad de reproducción es de 24 fotogramas por segundo, las series rodadas a dos cuadros, reproducen dos veces el mismo fotograma. Al reproducir una serie dibujada a esta velocidad notaremos un pequeño efecto estroboscópico, es decir, pequeños saltos entre fotogramas que en algunas ocasiones no son muy apreciables si no se presta atención.

Las series de baja calidad son dibujadas a 8 fps, y por tanto filmadas a tres cuadros, caso que encontraremos únicamente en series que cuenten con al-

³⁷ Thomas, B. Cit supra

³⁸ White, T. Cit supra

4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

gunas décadas de antigüedad ya que actualmente ninguna serie se dibuja a esta velocidad. En este caso el efecto estroboscópico es muy evidente y casi molesto.

Cuando hablamos de una velocidad de reproducción de 24 fotogramas por segundo nos referimos al sistema PAL de vídeo que es utilizado en Europa, en cambio en Estados Unidos se creó el sistema NTSC que reproduce a 29,97 fps y lo emplea la mayor parte de América, aunque en algunos lugares como Argentina o Brasil se emplea el PAL. Las series procedentes de Estados Unidos están dibujadas atendiendo a esta velocidad de reproducción, pero en nuestro caso no resulta apreciable ya que están adaptadas a nuestros sistemas de reproducción.

2. Reutilización de ciclos de animación

Consiste en dibujar un plano común que puede ser utilizado en distintas ocasiones dentro del mismo capítulo o incluso en distintos. Suele hacerse en situaciones en las que un personaje camina o corre, dónde a partir de unos pocos dibujos se pueden conseguir varios segundos de animación si el movimiento se convierte en un bucle, por ejemplo, si el personaje está corriendo.

En la series producidas digitalmente es más fácil utilizar este recurso ya que conforme se van produciendo capítulos se va creando y almacenando en una

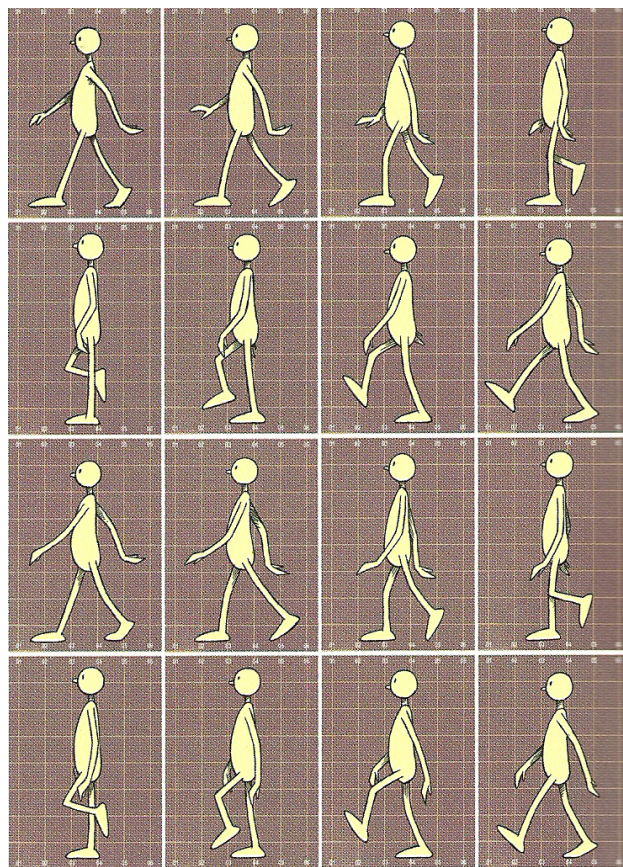


Imagen tomada de *Animación del lápiz al pixel*
Tony White. 2006

4. 6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

biblioteca de movimientos aquellos ciclos que pueden reutilizarse. También en las series de animación 3D se reutilizan objetos de *atrezzo* que han aparecido en anteriores capítulos.

3. Desmembramiento del personaje

En ocasiones un personaje es desmembrado y sólo se anima su boca o sus brazos. Por ejemplo, si permanece quieto mientras mantiene una conversación es frecuente ver como se paraliza todo el cuerpo mientras que sólo la boca tiene movimiento.

Separar las extremidades del tronco de un personaje, mover sólo la boca mientras habla o los ojos mientras calla, es la forma habitual de hacer animación, pero existen distintos grados de hacerlo sin que se note demasiado. Cuando se separan los miembros de un personaje para no redibujar aquellas partes



Imagen tomada de *Animación del lápiz al pixel* Tony White. 2006

4.6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

que no se mueven y hacerlo solo con las que cambian de posición, se utilizan los fotogramas *sostenidos* que es la congelación de fotogramas. Para no perder la dinamicidad del personaje se redibujan 4 o 5 veces los fotogramas sostenidos para reproducirlos en bucle al mismo tiempo que la zona que sí se mueve, de manera que no se pierda ese pequeño temblor que posee la línea de una animación 2D realizada a mano. Esta técnica se ha utilizado siempre en animación tradicional de alta calidad, pero en animaciones de bajo presupuesto se recurre demasiado a este recurso donde se congela completamente a un personaje mientras únicamente abre y cierra la boca durante largos segundos. Estamos acostumbrados a verlo en series de producción japonesa, en el conocido anime.

En cambio en la animación digital donde las formas sólo se dibujan una vez y se mueven de lugar se ha suprimido el temblor de la línea perdiendo mucho dinamismo y credibilidad, pero también hay producciones digitales que simulan este efecto, e incluso animaciones tradicionales que lo exageran y evidencian mucho cuando un personaje permanece quieto como es el caso de la serie *Ed, Edd y Eddy*.

Un personaje se caracteriza por su forma de actuar, por la conducta que adopta ante determinadas situaciones. No actúan para explicarse a sí mismos o imitar lo que deberían ser. Representan abstracciones de la realidad construyendo modelos narrativos que reflejan disposiciones universales del hombre.

La personalidad de un personaje se corresponde con su identidad, está caracterizado por una serie de rasgos, algunos de ellos comunes al resto de personajes y otros son particularidades propias. Los rasgos particulares son los que le diferencian del resto, pueden ser físicos o psicológicos. La conducta que adopta un personaje ante distintos acontecimientos es el resultado de la socialización y la puesta en práctica de una serie de roles.

Sobre el carácter de los personajes y cómo se construyen a través de su toma de decisiones habla Robert McKee en su libro *El Guión*.

“El verdadero carácter se desvela a través de las opciones que elige cada ser humano bajo presión: cuanto mayor se la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje”³⁹

Son entonces esas decisiones las que definirán el carácter del personaje, las que nos revelarán si es egoísta o altruista, si es valiente o cobarde, elecciones que para bien o para mal del personaje o su entorno, nos hablarán de lo que son y de su papel dentro de la historia.

Según la situación social en que vive un personaje estará desarrollando un rol u otro, y estará acorde a su dedicación profesional, ya sea un estudiante, un médico o un fontanero. Ésta dedicación le obliga a comportarse de un modo

³⁹ McKee, R. (2009). *El Guión*. Barcelona: Alba Editotial, s. l. u. pp. 132

4.7. PERSONAJES

concreto. Los roles se constituyen según la cultura donde se ubiquen, ya que no será igual el papel de una mujer en Occidente que en Oriente Próximo.⁴⁰

Lo que quiere decir que: “junto al carácter personal existe un carácter social, un conjunto de rasgos comunes que comparten los miembros que ocupan una posición dentro de un grupo social”⁴¹

Para nuestro estudio de personajes distinguimos los siguientes apartados.

1. Naturaleza de los personajes. Hemos diferenciado entre personajes humanos y personajes no humanos, que pueden ser animales, alienígenas, etc. La naturaleza del personaje explicará en muchas ocasiones su modo de ser y el entorno en el que vive, aunque también se puede jugar con la contraposición y el desconcierto de un personaje que vive en un entorno totalmente contrario a su naturaleza.

2. Nombre o apodo del personaje. Los nombres de los personajes revelan mucha información ya que suele tener significados que están relacionados con su forma de ser, sobre todo si ha sido apodado. Un apodo en cierta manera nos puede llegar a revelar datos sobre su clase social, su carácter o puede estar relacionado con su pasado, incluso puede aportar datos sobre el tipo de historia que vamos a encontrar.

3. Sexo de los protagonistas. Diferenciamos entre personajes de sexo masculino y femenino con el fin de observar en qué porcentaje existen protagonistas de cada género, así como del resto de personajes antagonistas o compañeros. Un dato que resulta especialmente relevante ya que los estudios realizados con anterioridad

⁴⁰ Díez Puertas, E. (2003). *Narrativa Audiovisual: La escritura radiofónica y televisiva*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.

⁴¹ *Ibidem* p. 203

han revelado que son los personajes masculinos los que normalmente protagoniza las series de dibujos animados.

4. Papel que realiza. Dentro de cada trama los personajes tienen una función. Hahn. D hace una distinción entre siete tipos de personajes en el libro *Animation Magic*.⁴²

4.1 Protagonista. Es el personaje principal de la historia y sabemos que es él porque se nos dará más información de este personaje que de cualquier otro, será el que más relación tiene con el resto de personajes. Estará presente en las situaciones más importantes, desempeñando ciertas funciones que sólo le corresponden a él. Existen tres categorías de protagonistas:

4.2 Compañero o Ayudante. Todo héroe tiene su compañero o ayudante. A veces es sólo alguien con quien hablar, un amigo y confidente. En *El jorobado de Notre Dame*, *Quasimodo* tiene a las *Gárgolas*, que resultan ser más que oyentes, convirtiéndose en la voz de su conciencia.

En otras ocasiones, el compañero ayuda al héroe a desarrollar su función, como es el caso de *Robin* el eterno compañero de *Batman*. También los villanos suelen tener un compañero que normalmente trabaja para ellos ayudando a desarrollar un plan elaborado por el jefe, suelen ser fracasados y constantemente humillados por su jefe.

4.3 Villano u Oponente. El villano es el obstáculo con que se encuentra el protagonista, el contrapunto a nuestro héroe. En ocasiones el único afán del villano es conseguir que el pro-

⁴² Hahn Don. (1996). *Animation Magic*. Disney Press

4.7. PERSONAJES

tagonista no alcance sus objetivos. Otras veces el villano tiene sus propios objetivos y al llevarlos a cabo se encuentra como obstáculo al protagonista. Las metas de ambos suelen estar enfrentadas y de ahí vendrá el eterno conflicto.

4. 4 Locos. Lo locos a veces tienen importancia en el argumento y desarrollo de la historia, pero en la mayoría de los casos, proporcionan diversión y su función es principalmente, la de hacer reír.

4. 5 Padres. Normalmente, en las historias en las que existe un héroe, éste proviene de una familia algo desestructurada o que ha sufrido alguna tragedia. Suele faltar la figura paterna, materna o incluso las dos. Una parte de la historia nos cuenta cómo evoluciona el héroe desde la niñez a la edad adulta, sin la presencia de sus padres.

4. 6 Coro. La comunidad que rodea y vive dentro de la historia que se cuenta juega un papel muy importante. Son observadores y comentaristas del progreso de la historia.

4. 7 Mentor. En la mayor parte de los cuentos existe el papel del “viejo sabio” que reflexiona y comparte su sabiduría con el héroe. Normalmente el mentor suele ser una persona mayor, un abuelo, que transfiere su sabiduría de generación en generación.

Esta clasificación de papeles de personajes resulta muy útil según para qué tipo de historia. Encontraremos muchas en las que estos papeles resultan muy obvios, pero existen otras tantas que hablan de la vida diaria de los personajes, donde no hay héroes como tal ni villanos malvados, sino que se resuelven conflictos relacionados con la vida cotidiana y el aprendizaje de los más pequeños.

5. Edad. La edad del personaje está en directa conexión con su comportamiento, su entorno y las situaciones que vive. En muchas ocasiones no se dice directamente la edad del personaje pero podremos intuirlo a través de su situación personal, si es estudiante y de qué curso, si trabaja, por su aspecto físico y los amigos de los que se rodea. La edad de los personajes estará estrechamente ligada con la edad del público a quien va destinada con el fin de conseguir una mayor empatía entre los protagonistas y sus espectadores. Aunque en ocasiones los personajes son algo más mayores que el público al que va dirigido con el fin de atraerlo aún más ya que en muchas ocasiones los niños más pequeños desean lo que tienen los mayores.

6. Físico. El aspecto físico que tiene un personaje también tiene una relevante importancia en cuanto a su comportamiento, así hemos visto qué características físicas suele tener un protagonista, unos padres, etc. y qué importancia se le da a éste dentro de la historia, ya que en muchas ocasiones se observan actitudes en los personajes que reflejan la obsesión por la belleza y un cuerpo excesivamente delgado.

7. Profesión. La mayoría de personajes tienen una dedicación, trabajan o estudian. A veces las series giran en torno a esta ocupación, el día a día en el colegio o en el trabajo, y se hace de éste el entorno sobre el que se desarrolla la trama. Hemos estudiado cuáles son las profesiones más recurrentes a las que se dedican nuestros protagonistas, los compañeros o los padres con el fin de observar si existen tendencias a reservar a la mujer o al hombre cierto tipo de trabajos creyéndose más adecuados para un desempeño masculino o femenino.

8. Raza. Observamos en qué porcentaje aparecen personajes de distintas razas o culturas asumiéndose como algo natural dentro de una sociedad cosmopolita. Este dato también resulta muy relevan-

4.7. PERSONAJES

te por los resultados obtenidos en anteriores estudios en los que se observó que la inmensa mayoría de personajes protagonistas eran de raza blanca.

9. Vestimenta y Complementos. Observaremos cual es la vestimenta y complementos que se le adjudican a cada personaje según su papel en la historia, cuál es el atuendo típico de un padre, madre, profesor, niño, niña, etc. A veces por el hecho de llevar un determinado atuendo, se generan ideas preconcebidas sobre cómo debe ser un personaje, por ejemplo por el hecho de llevar gafas, pelo largo o bigote. También hemos puesto en objeto de mira, sin intención de censurar, lo conveniente de algunas vestimentas de personajes que muchas veces resultan poco apropiadas para niños o adolescentes por el uso excesivo de maquillajes, zapatos de tacón o prendas excesivamente pequeñas.

10. Discapacidad. Hemos querido prestar atención también a este aspecto ya que sería muy interesante encontrar alguna serie de dibujos animados que trate este tema en algunos de sus protagonistas asumiéndolo como natural, algo que les ocurre a muchos niños que saben convivir con ello y hacer su vida normal.

11. Rasgos Psicológicos. Todos los aspectos descritos anteriormente tienen que ver con la caracterización del personaje, con la fachada, lo que podemos observar a simple vista pero hay aspectos de la personalidad de los personajes mucho más complejos. Lo que nos revela cual es la personalidad de un personaje son sus deseos o motivaciones, aquello que anhela con tanta ansia le harán tomar decisiones muy relevantes para descubrir su verdadera personalidad. Todos los personajes, tanto buenos como malos persiguen algo, a veces según la temática de la serie, como una educativa dirigida a los más pequeños, serán cosas sencillas como aprender a valerse por uno mismo. En otras ocasiones las motivaciones serán diferentes, como conseguir ser el primero en algo, conseguir un

objeto, dominar el mundo o salvarlo. La clave está en qué hace el personaje para conseguirlo, si lo hará de una manera honesta o no. Del mismo modo el carácter del personaje se ve más definido cuando se encuentra en una situación extraña que desconoce, a la cual suele reaccionar sacando su verdadera personalidad.

En cualquier serie o película debe existir una trama que genere un conflicto entre personajes, normalmente entre protagonista y antagonista, es por esto que en su carácter o rasos psicológicos deben estar enfrentados, por ejemplo: Inteligente - Despistado, Trabajador - Holgazán, Noble - Mentiroso, Generoso - Avaro, etc.

4. 8. LENGUAJE FÍLMICO

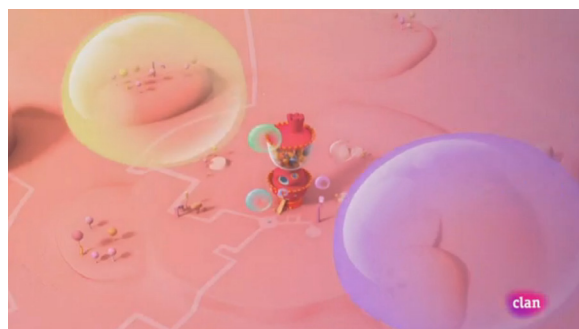
Los movimientos de cámara y los diferentes encuadres tienen una función narrativa en toda producción audiovisual, hacen comprender mejor la historia. Dirigen nuestra atención y nos señalan aquellos acontecimientos que son relevantes para el seguimiento de los sucesos que van aconteciendo.

Según Eisenstein, “en el montaje de diferentes planos se construye un proceso dialéctico”⁴³ Ningún plano o movimiento de cámara es gratuito, todo tiene una razón de ser. Cada plano y movimiento nace para contar algo, por lo que cada uno tiene distintos significados, resultando ser más apropiados para según qué situación.

TIPOS DE PLANO

Para designar cada tipo de plano se toma como referencia la figura humana y su distancia desde la cámara. Dependiendo de su tamaño con respecto a los bordes de la pantalla tomará distintos nombres como veremos a continuación. Existen situaciones en las que dentro del plano no aparece un personaje o que éste lo haga en escorzo, por ejemplo tumbado o sentado, para saber de qué tipo de plano se trata en estas situaciones debemos imaginarnos al personaje y ubicarlo de pie dentro del plano para observar a qué distancia quedaría de la cámara y qué espacio ocuparía en la pantalla.⁴⁴

Gran Plano General (GPG): Comprende un área muy extensa del escenario que se filma, el personaje queda muy empequeñecido y caben en él gran número de



⁴³ Leyda, J (ed). (2003). *La forma del cine. Sergei Eisenstein*. México: Siglo XXI editores, s. a. de c. v.

⁴⁴ Thompson, R. (2002). *El lenguaje del plano*. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión.

ellos. Por toda la cantidad de información que se muestra, debe tener más duración en pantalla que cualquier otro plano, pero sin excederse demasiado ya que puede resultar aburrido. Suele utilizarse al comienzo de la narración para darnos información sobre dónde va a transcurrir la historia, para transmitir un valor dramático de soledad al verse el personaje tan reducido o para mostrar un paisaje en el que se da más importancia a dónde está sucediendo la acción.

Plano General Largo

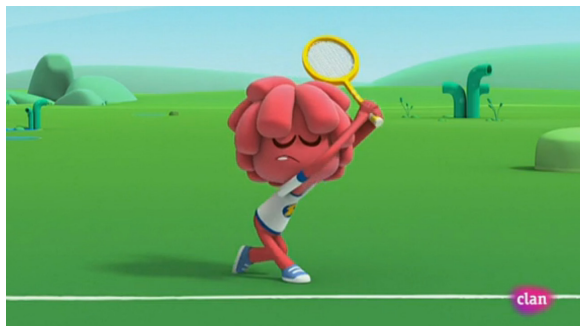
(PGL): Los personajes son mostrados de cuerpo entero ocupando aproximadamente un tercio de la altura del cuadro. El personaje se puede desplazar con facilidad desde el fondo



hasta el primer término. Es frecuente su uso en escenas de inicio y cuando se le quiere dar la misma importancia al personaje que al fondo, incluso se puede mostrar la acción que realiza un personaje sin que llegemos a identificar quién es.

Plano General (PG):

El sujeto ocupa todo el cuadro dejando aire por arriba y por debajo, el fondo sigue teniendo importancia. La figura es lo bastante grande como para identificarla y distinguir lo que está haciendo,



la atención del espectador estará centrada en ella. Se utiliza este plano cuando el personaje se está desplazando o moviendo

4.8. LENGUAJE FÍLMICO

alguna parte del cuerpo. Aporta un gran valor narrativo al dejarnos ver la acción que realizan los personajes.

Plano Medio Largo o Plano Americano (PML/PA): En este plano el cuerpo del sujeto es cortado en la parte inferior del cuadro a la altura de las rodillas, por encima o por debajo. Se reconoce la vestimenta y condiciones físicas generales, se pueden apreciar los cambios de expresión en el rostro y la posición de las manos. Es muy utilizado para indicar una dirección. Se conoce como Plano Americano



porque se creó por necesidad narrativa para las películas de género Western Americanas, dónde se quería mostrar al personaje con sus cartucheras para dotar de mayor tensión las escenas de duelo.

Plano Medio (PM): El personaje es cortado por debajo de la cintura y el codo. Se corresponde con la distancia de relación personal, es la distancia adecuada para mostrar dos personajes que interactúan entre sí.



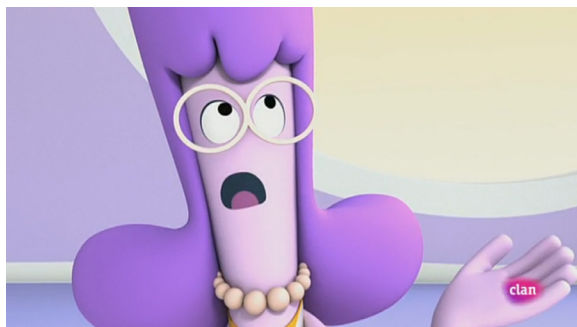
La atención se centra en la figura desentendiéndose del fondo, al verse claramente los ojos, la dirección de la mirada capta la atención del espectador.

Plano Medio Corto (PMC): El sujeto es cortado por debajo de las axilas y por encima del codo. La expresión facial es predominante,

el fondo casi ha desaparecido. Este plano nos muestra mucho acerca del personaje, algo que llena de expresividad, pero sin la excesiva cercanía que haría del plano algo perturbador o poco creíble. También tiene un gran valor narrativo porque nos muestra la acción que desarrolla el personaje. Es un plano muy utilizado, requiere de poca duración en pantalla ya que no muestra gran cantidad de detalles puesto que el fondo ha dejado de tener importancia respecto al personaje, así el espectador no tendrá que distraerse con lo que envuelve la escena y el plano tendrá mayor dinamismo.



Primer Plano (PP): La parte inferior del cuadro recorta al personaje por los hombros. Debido a la corta distancia que existe, exhibe una imagen íntima que muestra confidencialidad. Para apreciar este resultado en la vida real, el sujeto y el observador deberían situarse muy cercanos el uno del otro. El espectador concentra su atención en los ojos y la boca del personaje. Su uso debe ser moderado, con una duración en pantalla poco extensa e intercalada con otros planos, ya que no nos muestra el escenario ni se aprecia la acción que está llevando a cabo el personaje, lo cual resulta perturbador para el espectador.



4.8. LENGUAJE FÍLMICO

Primerísimo Primer Plano (PPP): La parte superior del cuadro recorta la frente del personaje y la inferior corta la barbilla. La dirección de la mirada es muy poderosa. Muestra la psicología del personaje y suele emplearse en situaciones de alta emotividad o agresividad.



• **Plano Detalle (PD):** Enseña de manera muy cercana algo en detalle, ya sea del rostro u otra parte del cuerpo como un objeto. Cuando el plano enfoca el rostro, representa al personaje como un ser siniestro, agresivo y desagradable.



• **Plano Subjetivo (PS):** Cuando se filma desde el punto de vista de un personaje como si estuviéramos dentro de él y viésemos a través de sus ojos.



MOVIMIENTOS DE CÁMARA

En términos cinematográficos existen dos tipos de movimiento de cámara, los travelling y las panorámicas.

Trávelin: Este movimiento desplaza la cámara de su lugar original y puede realizarse de distintas formas, vertical, horizontal, diagonal, aunque este último es menos habitual, trávelin circular de hasta 360°. El trávelin de aproximación o de alejamiento es similar a un zoom y sirve para acercarnos o alejarnos de un personaje u objeto, aunque el zoom no es un movimiento de cámara se suele recurrir a él ya que ejecutar un trávelin es más costoso y aún más cuando hablamos de animación.

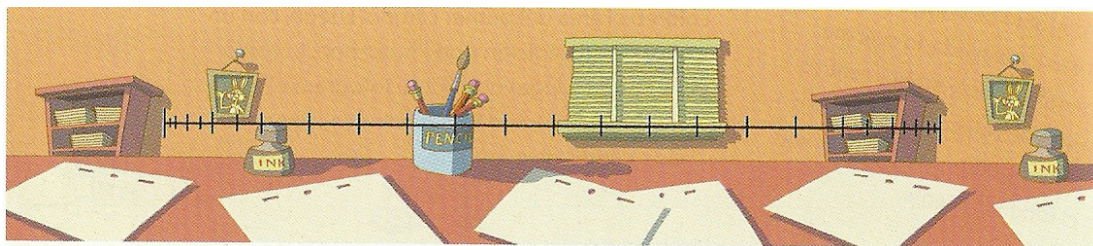
Panorámica: En este movimiento la cámara gira sobre su propio eje. Puede utilizarse para recoger mayor información sobre el paisaje que se está rodando o para seguir a un personaje que se desplaza. También existen distintos modos de ejecutarlo, la panorámica horizontal, diagonal y vertical, con la cual se cambiará el punto de vista y se conseguirá un ángulo picado si el movimiento es hacia abajo y un contrapicado si es hacia arriba. En todos los casos, cuando se utiliza un movimiento de este tipo, no debe resultar evidente para el espectador y para que ofrezca una posición natural es conveniente que exista movimiento en el primer término.

En animación, como resulta obvio exceptuando la animación stopmotion, estos movimientos nos son reales sino simulados. El trávelin es el más utilizado ya que implica un menor tiempo de ejecución y eso se ve reflejado en el coste de la producción. Para realizarlo correctamente se debe dividir el fondo en distintas capas, de forma que tenemos en un plano aquellos elementos que están más cercanos, en un segundo plano los que se encuentren detrás de los primeros y así sucesivamente. El número de capas dependerá de la complejidad y nivel de detalle que tenga el plano.

4.8. LENGUAJE FÍLMICO

Para simular el movimiento de trávelin de aproximación o alejamiento Disney inventó la denominada *Cámara Multiplano* de la que ya hemos hablado, con el fin de dotar a sus películas de una mayor sensación de profundidad, para ello en lugar de apilar las distintas capas de un plano unas sobre otras, los separaba y cada una era iluminada independientemente.

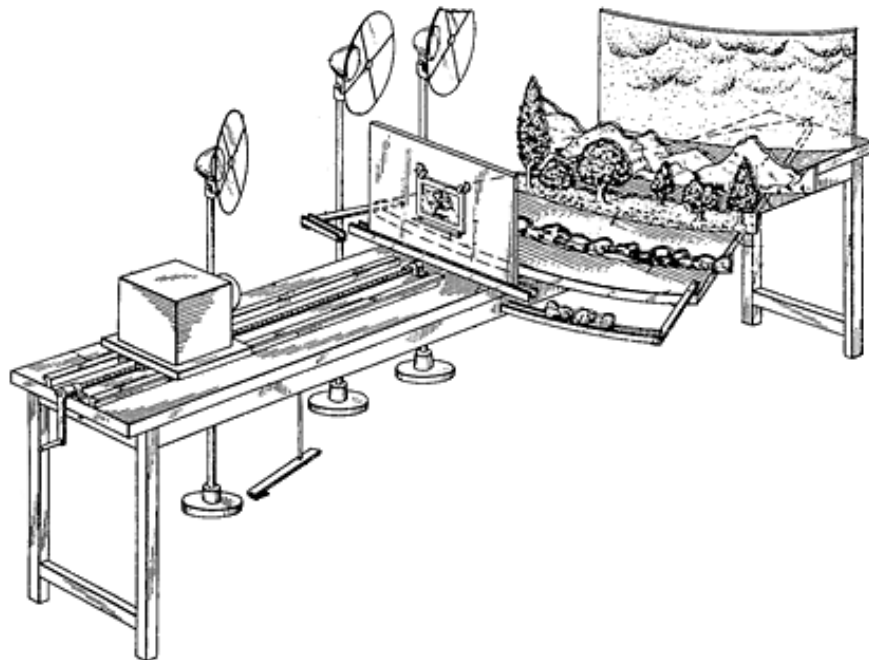
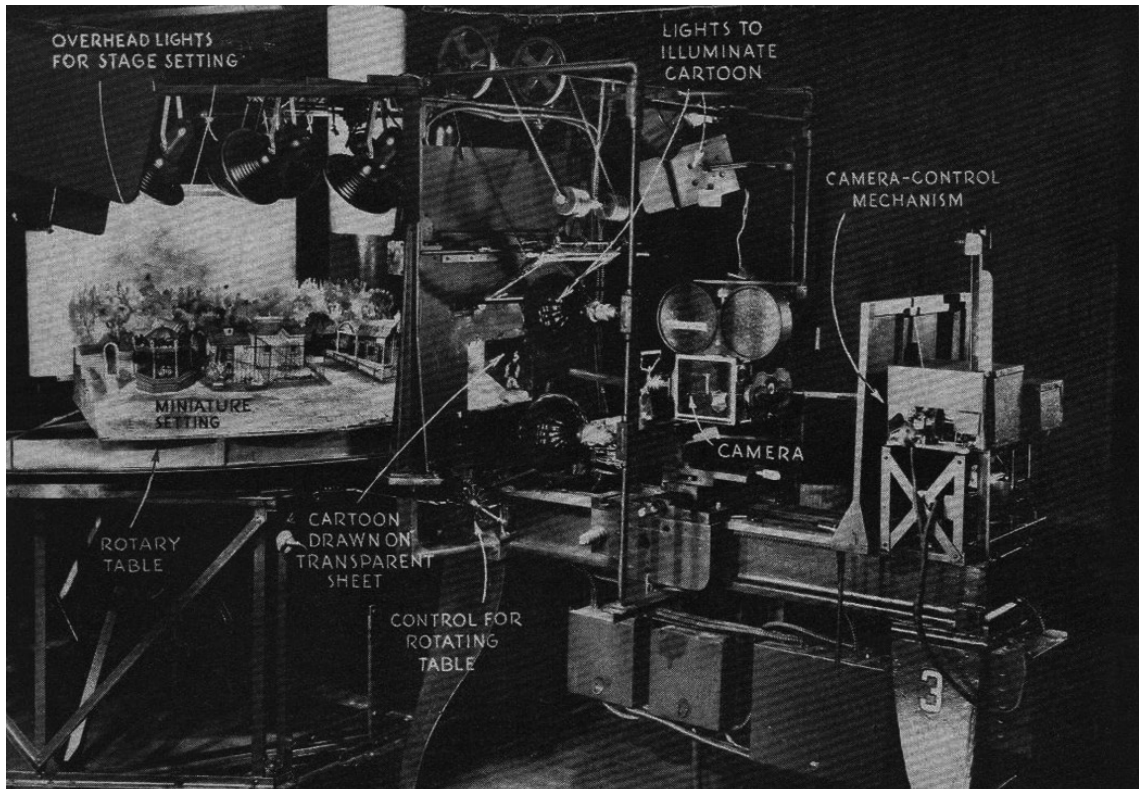
Ésta era una técnica muy costosa y elaborada que actualmente se realiza digitalmente obteniendo magníficos resultados. Al separar el plano en capas y acercar la cámara obtenemos la sensación de que la cámara se adentra en el interior de la escena, dando lugar a perspectivas cambiantes y descubriendo elementos que al principio estaban tapados. Si en lugar de hacer esta separación por capas hiciéramos uso del zoom el resultado sería muy diferente pues quedaría anulada la sensación de profundidad, la escena estaría aplastada y al acercarnos todo se engrandecería al mismo nivel, mientras que con el trávelin al acercarnos todo lo que está en último plano conserva su tamaño. Si tenemos por ejemplo una escena nocturna de ciudad en la que al fondo se ve la luna, aplicando un zoom, la luna también vendría hacia nosotros lo cual es un error, pero con el trávelin permanecería en el mismo sitio y al mismo tamaño.



Por otro lado, simular el movimiento panorámico implica aún un mayor coste de producción pues habría que dibujar dicho movimiento fotograma a fotograma. En un movimiento panorámico la perspectiva cambia considerablemente y esto no se puede simular con el trávelin donde tenemos un dibujo de mayores dimensiones que el tamaño de la pantalla y hacemos que se mueva por delante de la cámara. Por tanto una panorámica podemos encontrarla en series de animación 3D pero en contadas ocasiones lo observaremos en una serie de animación en 2D ya sea tradicional o digital.

4.8. LENGUAJE FÍLMICO

Para solventar el problema de la perspectiva en la panorámica y mejorar considerablemente la del travelling, Max Fleischer, uno de los pioneros del cine de animación, inventó en 1933 el Rotograph, con este aparato se consiguió



4.8. LENGUAJE FÍLMICO

que la perspectiva fuera cambiando mientras los fondos se movían. La forma de hacerlo era sustituir los dibujos en acetato por maquetas dispuestas sobre una mesa circular que se podía girar. Los personajes se seguían dibujando sobre acetatos y se colocaban en un cristal frente al escenario, la cámara lo filmaba y detrás quedaba el fondo que al hacerlo girar fotograma a fotograma daba una sensación de profundidad muy verosímil. Al ver la animaciones el aspecto resultante no era el de una maqueta, sino que daba la sensación de ser un dibujo. El Rotograph se utilizó en cortometrajes de *Popeye*.

- **Enfoque:** Se trata de enfocar o desenfocar a un personaje u objeto respecto al fondo, de forma que podemos enfocar al personaje en primer término y desenfocar el fondo o viceversa, de la misma manera que lo hacen nuestros ojos cuando centramos la atención en un punto.
- **Zoom:** Consiste en acercar o alejar el encuadre mediante un objetivo de distancia focal variable, dando la impresión de que es la cámara la que se mueve. Puede hacerse Zoom In, cuando se acerca y Zoom Out cuando se aleja. A diferencia del Trávelin, el Zoom crea un espacio plano, aumentando el tamaño de todo lo que hay en el encuadre.

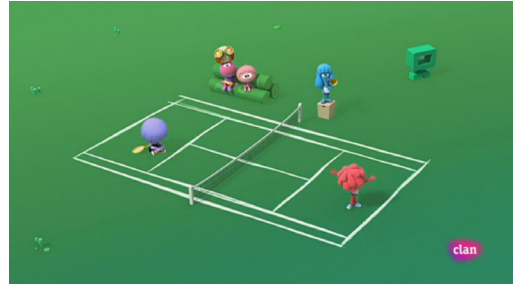
PUNTO DE VISTA O ANGULACIÓN

El punto de vista depende de la posición que toma la cámara frente a lo que se filma y tiene relación con el nivel de nuestra visión, se distinguen los siguientes tipos de ángulos:

- **Toma a Nivel:** Se filma al mismo nivel que el objeto o a la misma altura de los ojos del personaje, es la forma más natural y sencilla de mostrar algo.



• **Toma en Picado:** La cámara se posiciona a un nivel más alto que el objeto o personaje y enfoca desde arriba hacia abajo. Desde este punto de vista se crea una perspectiva que disminuye el tamaño del personaje y simbólicamente se puede utilizar para dar a entender que un personaje ha sido humillado, que es frágil, que se encuentra abatido o cansado.



• **Toma en Contrapicado:** Se filma desde un punto de vista inferior al personaje u objeto, quedando este en una posición más elevada que la cámara. Aquí ocurre lo contrario que en el anterior punto de vista, el personaje adquiere grandes dimensiones y sirve para exaltarlos, transmitiendo poder y autoridad.

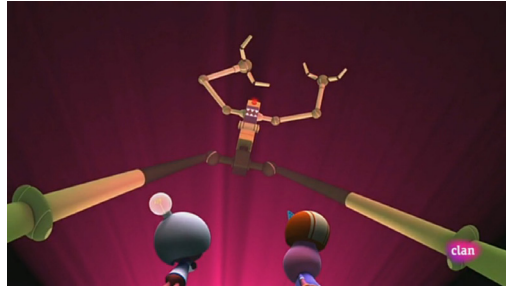


• **Toma Cenital:** La cámara se sitúa en un ángulo totalmente elevado y mirando hacia abajo, en posición perpendicular al suelo. Desde aquí la perspectiva queda anulada y según el efecto que se quiera lograr, puede ser muy interesante.



4. 8. LENGUAJE FÍLMICO

• **Toma Nadir:** Este tipo de ángulo proporciona un punto de vista contrario al cenital. La cámara se coloca en posición perpendicular al suelo pero mirando hacia arriba, de este modo aquello que enfoca la cámara se aprecia con unas dimensiones enormes, inquietantes y amenazadoras.



CAMPO VISUAL

El campo visual es la imagen que se recoge dentro de un cuadro, es la parte del escenario que ha sido seleccionada para ser mostrada en pantalla. La zona que queda oculta se le denomina fuera de campo y aunque no pueda verse, el espectador sabe que existe, puede imaginar cómo continúa el espacio y cómo forma parte de lo que es mostrado.

Se puede aprovechar este espacio para insinuar aquello que no queremos revelar directamente, para dar sensación espacial y dar la oportunidad al espectador de crear o imaginar un mundo que se expande más allá de lo que tiene delante.

Hay varias formas de manifestar esta sensación: con un personaje que entra o sale del campo visual, mediante un personaje que interactúa con otro situado fuera del campo visual, ya sea hablando con él o dirigiéndole la mirada. O mediante sonidos que no muestran la fuente que los origina.

Utilizar esta técnica puede ofrecer resultados muy interesantes cuando lo que se pretende es despertar curiosidad por lo que hay detrás, por cómo continúa la realidad de los personajes que vemos, otorgando un valor narrativo.⁴⁵

⁴⁵ Fernández Díez, F. Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de narrativa y lenguaje visual*. Barcelona: Paidós Comunicación

4.8. LENGUAJE FÍLMICO

En dibujos animados hay que distinguir cuando se hace uso del fuera de campo por necesidad expresiva o para reducir el trabajo del dibujante. Es fácil, por ejemplo, hacer que un personaje salga del campo visual y escuchemos como tropieza y se golpea contra el suelo, mientras en pantalla se proyecta una imagen fija del escenario que ha abandonado. De esta forma se evidencia lo que ha ocurrido sin necesidad de dibujar al personaje cayendo, con el consiguiente ahorro de fotogramas dibujados.

TIEMPO FÍLMICO

En este apartado hacemos referencia al orden temporal en el que ocurren los acontecimientos dentro de la historia. En casos en los que se hace uso de secuencias anacrónicas, lo que quiere decir que no llevan un orden temporal lineal, se hace posible en el momento del montaje.

- **Linealidad o Continuidad:** La historia sucede desde el principio hasta el final de forma ordenada, sin saltos en el tiempo.
- **Analepsis narrativa o Flashback:** Tanto el flash back como el flash forward afectan a la temporalidad de la historia, alterando la sucesión cronológica. En el flashback ocurre un salto atrás en el tiempo de la historia que se desarrolla en el presente. Es un recurso narrativo que ayuda a clarificar los sucesos del presente. Puede identificarse con facilidad ya que normalmente se representan las imágenes algo borrosas o nubladas en contraste con la nitidez que presenta el tiempo presente. Suele utilizarse este recurso cuando un personaje recuerda algo del pasado. Una vez relatadas estas pequeñas interrupciones temporales dentro de la historia, nos hacen volver al tiempo presente, siendo un pequeño paréntesis.
- **Prolepsis narrativa o Flashforward:** Es un avance en el tiempo del desarrollo de la historia que sirve como recurso de anticipación, para después volver al presente de la narración.

4.8. LENGUAJE FÍLMICO

- **Elipsis temporal:** En la narración de una historia, al contar los hechos que ocurren, se deben obviar algunos momentos o manipular el tiempo en que se suceden para que la narración no pierda interés. Se trata de seleccionar una serie de acontecimientos que componen la acción y que son suficientes para contar lo que se desea. En estos saltos de tiempo pueden transcurrir minutos o incluso años, desempeña una función rítmica y ayuda a economizar tiempo y facilitar en el espectador el entendimiento de la historia.
- **Doble plano, sueño o imaginación:** Pueden existir dos narraciones paralelas, la del sueño o imaginación, compaginada con la realidad.

EL MONTAJE

El montaje es el último paso a llevar a cabo en la realización de cualquier pieza audiovisual, ya sea de animación o de imagen real. Es el momento en que cada plano toma su lugar y en el que la obra toma una coherencia narrativa, convirtiéndose en un todo capaz de contar una historia.

En animación es en el montaje donde se aplican algunas de las técnicas o recursos de las que hemos hablado en anteriores capítulos, tales como el Timing, un principio básico de animación que consiste en controlar la duración de cada fotograma según la necesidad narrativa de la historia. En el montaje es el momento también de aplicar el zoom o los movimientos de cámara. También aquí es donde se aplican efectos especiales, como humo, fuego, lluvia, etc.

Al margen de estas manipulaciones que sobre todo afecta más a la animación y puesto que ya le hemos dedicado la atención merecida anteriormente, nos centraremos en el montaje observando especialmente cómo se organiza la estructura de la historia.

Existen dos tipos de montaje:

1. Montaje narrativo. pretende facilitar lo máximo posible la comprensión de la historia, a su vez está dividido en dos.

1.1. Montaje Lineal. Todos los sucesos de la historia se suceden en un orden temporal lineal, no hay alteraciones, por lo que la historia comienza en un punto determinado y sólo puede ir hacia delante.

1.2. Montaje Intermitente. Aunque la historia también se cuenta de forma lineal, puede hacer interrupciones para dar un salto en el tiempo hacia atrás o hacia delante, sin importar de cuánto sea éste. Son pequeñas historias que se introducen a modo de flashback o flashforward para revelar algún acontecimiento importante que nos ayude a comprender los sucesos. Cuando terminan estos saltos en el tiempo se retoma el hilo de la historia principal por el mismo sitio donde se interrumpió

2. Montaje en paralelo. Sucede cuando dos historias suceden al mismo tiempo en lugares diferentes, estas dos historias pueden llegar a encontrarse en el mismo espacio en un momento determinado o no hacerlo.

LA RELACIÓN SONIDO-IMAGEN

Normalmente cuando nos sentamos a ver una película, ya sea de animación o no, entendemos que los sonidos que escuchamos son una simple reproducción de lo que se debería percibir como resultado del movimiento de los actores, sus voces, objetos que son movidos o golpeados, sonidos atmosféricos, etc. En otras ocasiones escuchamos una música de fondo a la que tampoco solemos poner mucha atención, a lo sumo, es valorada como algo secundario o anecdótico dentro de la historia, pero el sonido en un audiovisual es mucho más. Tiene la capacidad de sugerir, de transformar la realidad, de conducir al espectador proporcionando información o de intensificar una emoción, las posibilidades son infinitas.

El sonido hace que entendamos la imagen de un modo concreto, de igual forma ocurre al revés, de modo que al final, recíprocamente una influye sobre la otra y se condicionan para poder transmitir una idea concreta.

“El valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad. Sin embargo, a través de esa doble ida-y-vuelta, la pantalla sigue siendo el principal soporte de esta percepción. El sonido transformado por la imagen sobre la que influye re proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas”⁴⁶

En animación la relación existente entre la pista sonora y la imagen, debe ser completamente armónica. La música y efectos sonoros tienen que coincidir perfectamente con el movimiento de la animación.

Walt Disney inventó la animación sincronizada y siempre había creído que el sonido era la verdadera tercera dimensión de los dibujos animados.

⁴⁶ Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación. pp. 31

4. 9. BANDA SONORA

Ideó un método algo rústico, que fue mejorando conforme adquirió mejores medios técnicos y experiencia, ya que por aquel entonces no poseía un equipo de sonido. A partir de artilugios para crear sonidos ambientales y el trabajo de una orquesta, creó la primera película de dibujos animados con banda sonora. Para medir el tiempo y sincronizar el sonido con la animación utilizó un metrónomo, marcaba el compás del sonido en un pentagrama y creaba las partituras que los músicos debían seguir. Resultaba ardua la tarea de grabar esta mezcla de sonidos y música.



El tempo musical de la película era de 2 golpes por segundo, lo que equivale a un golpe cada 12 fotogramas, ya que se proyectaba a 24 fotogramas por segundo. Se hizo una marca al rollo de película cada 12 fotogramas, al proyectarse en el estudio de grabación la marca producía un destello que servía de guía a los músicos en sustitución del metrónomo.

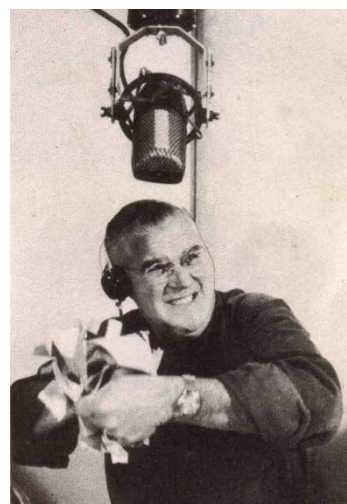
Tras mucho esfuerzo, trabajo y dinero, apareció la primera película de dibujos animados sonoros con el conocido personaje *Mickey* titulada *Willie, el barco de vapor* y estrenada a principios de 1928. Antes de la invención de este método,

4.9. BANDA SONORA

el sonido que acompañaban las películas solía ser el de un pianista que interpretaba una partitura a la vez que se proyectaba la película.⁴⁷

Más tarde Disney también sería pionero en introducir el sonido estereofónico en la película *Fantasia* en 1940. El sonido estereofónico consiste en reproducir el sonido en dos canales, causando una impresión más natural, más semejante a nuestra forma de escuchar la realidad. Hasta diez años después no sería utilizado con normalidad en el cine.

En los inicios de los dibujos animados comenzaron a crearse trucos para simular efectos sonoros. En un principio eran cosas sencillas, pero la complejidad fue aumentando cuando las acciones producían sonidos que no existían en la realidad. En animación, es normal que no exista relación entre el objeto que produce el sonido y el origen real de este. Para producir el sonido típico del trotar de un caballo, se emplean las mitades de un coco. Si por ejemplo se utiliza el sonido real de un coche, habrá que someterlo a una distorsión en su duración, ya que un coche que se aleja en dibujos animados lo hará más rápidamente de lo que lo haría uno real.⁴⁸



Existen tres tipos de pistas sonoras: La pista de voz, la pista de los efectos sonoros y la pista de la música, John Halas y Roger Manvell, las describen de la siguiente manera:

- 1. La pista de voz:** “Una voz bien conseguida puede llegar a ser más importante que los mismos elementos visuales del personaje,

⁴⁷ Johnson, P. (2008). *Creadores*. Barcelona: Ediciones B

⁴⁸ Thomas, B. Cit supra

en el momento que el público oye la voz, logra captar los elementos esenciales del personaje”⁴⁹

También es muy importante la gestualidad con la que un personaje interpreta su diálogo. La expresión de su cuerpo debe estar en consonancia con el énfasis con el que está hablando. “El público se fija siempre más en estos gestos y acciones que en la perfecta sincronización de los labios con el diálogo. Aunque también tiene su importancia, ésta es secundaria”.⁵⁰

2. La pista de efectos: Los efectos pueden ser de diversos tipos, sonidos naturales, sonidos artificiales creados para casos concretos y efectos específicamente musicales. Los sonidos naturales pueden crear problemas porque no concuerdan bien con la imagen dibujada. La velocidad de un sonido real no suele coincidir con la velocidad a lo que algo sucede en dibujos animados. Suelen utilizarse sonidos que no corresponden a la realidad con el fin de exaltar situaciones cómicas, como puede ser un personaje cayendo al suelo que produce el sonido de un bong de tambor. Son sonidos que no guardan fidelidad con la realidad que los origina pero utilizados en casos como este, resultan muy apropiados para dar vida a los dibujos animados. Cuando en la pantalla se muestra un choque, una caída o algo que se rompe, a través del sonido que produce adquiere una consistencia muy importante. Sin ello la animación carece de atractivo y se convierte en una simple secuencia de imágenes.

3. La pista de música: El sonido que compone la pista de música debe tener una relación expresiva con los dibujos de manera que haga enfatizar la reacción del público. El compositor tiene que ser

⁴⁹ Halas, J y Manvell, R. (1980). *La técnica de los Dibujos Animados*. Barcelona: Omega. p 77

⁵⁰ *Ibidem* p. 80

4.9. BANDA SONORA

consciente de la relación existente entre la partitura, la acción y el carácter de los personajes.

El sonido es de vital importancia por el valor añadido y enriquecedor que aporta a la imagen, nos proporciona una cantidad infinita de posibilidades de las que carece la imagen por sí sola. Toda imagen que se muestra debe ser acompañada de sonido, pero un sonido puede ser escuchado sin necesidad de mostrar la fuente que lo origina.

“Por valor añadido designamos el valor expresivo con el que el sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo <natural> de lo que se ve, y está ya contenida en una sola imagen”⁵¹

Existen distintos tipos de sonido en una película dependiendo de su intención, su fuente originadora y su emplazamiento. Esta distinción la hace Michel Chion:

1. Sonido In: Son sonidos que provienen desde dentro del campo que se muestra. Podemos ver de dónde proviene y cómo es fiel a la fuente que lo causa. Además se producen de manera sincronizada, de forma que si vemos un plato caer al suelo, escucharemos el sonido de cristales rotos al mismo tiempo que vemos cómo choca con la superficie. Es un sonido diegético, ya que su fuente originadora se incluye en el escenario y tanto el espectador como los personajes que protagonizan la escena pueden oírlo, por ejemplo, si el personaje pone música, la radio, etc.

2. Sonido Off: Es producido por una fuente ajena a la historia, por

⁵¹ Chion, M. Cit supra. p. 16

lo que no se mostrará en la imagen en ningún momento. Se conoce como sonido extradiegético, porque además estos sonidos sólo pueden oírlos los espectadores y no los personajes ficticios. Es el caso de las voces del narrador o comentarista o la banda sonora que complementa la imagen para ayudarnos a enfatizar un sentimiento.

3. Sonido fuera de Campo In/Off: Es el sonido acusmático, lo que quiere decir que proviene de algo que no nos enseña la imagen. No será visible de manera temporal o definitiva, esta característica la pueden adquirir tanto la fuente de la música como la fuente de voz. Será In si la fuente del sonido acaba apareciendo en la imagen y pertenece a la realidad que evoca. Off, cuando la fuente nunca llega a ser mostrada y corresponde con un lugar y un tiempo que no es el de la historia. También sería el narrador y la música orquestal.

4. Sonido Ambiente: Podemos servirnos del sonido ambiente para recabar aún más información de la que está siendo mostrada con la propia imagen, para mostrarnos qué sucede alrededor, para ubicarnos en un contexto o para evocar imágenes. Puede provenir de lo que vemos en el escenario o pueden ser sonidos externos o en segundo término que nos ayudan a ubicarnos en un emplazamiento que no es mostrado, como puede ser el sonido de un abundante tráfico que se oye desde el interior de una casa y que nos está situando en el centro de una ciudad, posiblemente a una hora punta en la que se produce una concentración de coches conducidos por personas que salen de trabajar y se dirigen a casa. Nos proporciona una gran dimensión y profundidad, nos hace imaginar qué hay detrás de lo que estamos viendo.

5. Sonido Interno: Se sitúa en el presente de la acción y nadie dentro de la historia puede escucharla, sólo el espectador. Existen dos tipos, sonidos objetivos, como la respiración, el latir del corazón, etc. Y sonidos subjetivos, pensamientos, recuerdos, etc.

4.9. BANDA SONORA

- **Continuidad:** La atención que el espectador muestra en la película y en el desarrollo de la historia tiene una importante relación con la correcta continuidad del sonido. Si un sonido de fondo aparece en un plano, debe seguir oyéndose en el siguiente, incluso si deja de verse la fuente de ese sonido por el cambio de plano, pero servirá como indicación de que seguimos en el mismo lugar.

GESTICULACIÓN DEL PERSONAJE Y SINCRONÍA

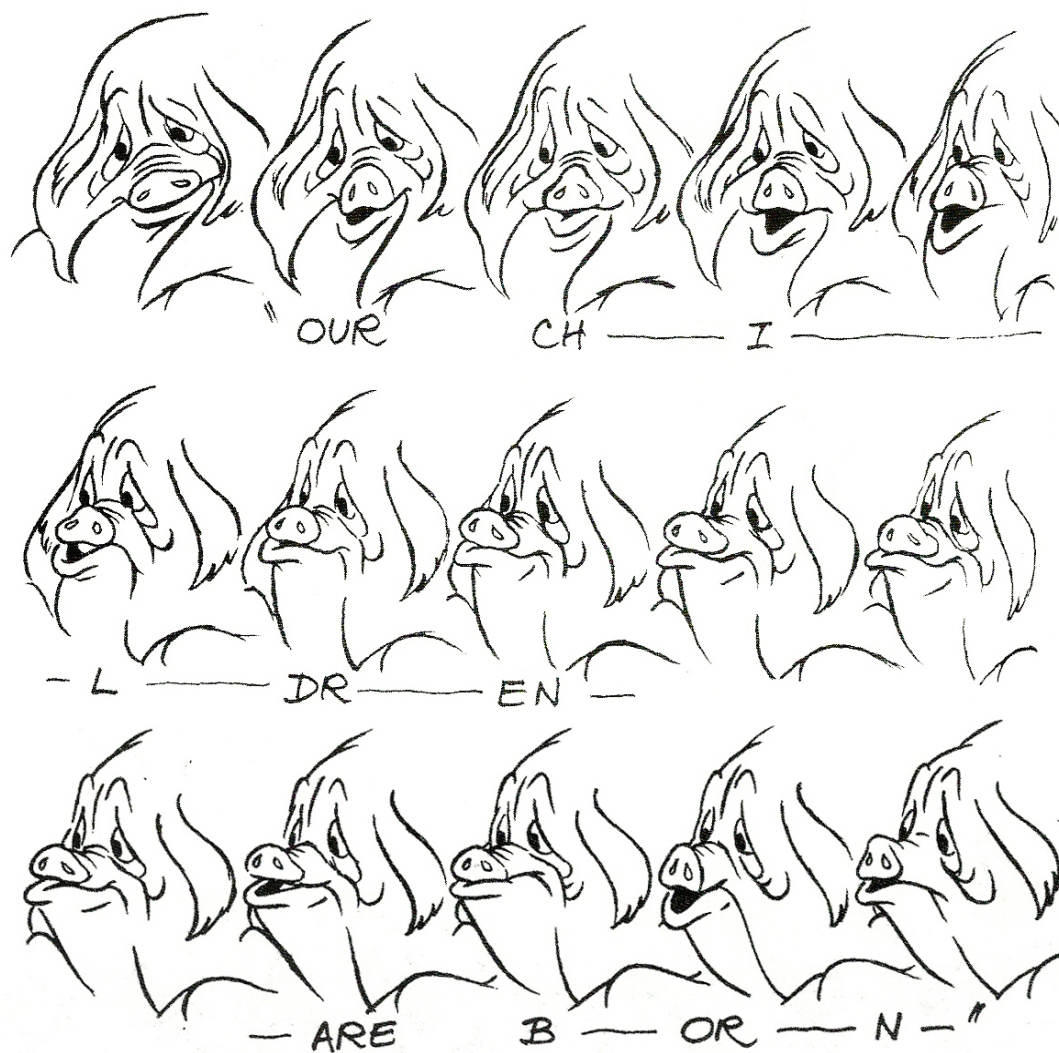
Antiguamente, en las primeras películas sonoras, los escasos efectos sonoros que producían los personajes, se grababan una vez que la película estaba dibujada, añadiéndose al final. Hoy en día a la hora de realizar una película o serie animada, antes de empezar a dibujar se procede a la grabación de todos los diálogos y efectos sonoros para conseguir una perfecta sincronía entre lo que se está escuchando y la gesticulación labial del personaje. Los actores de doblaje antes de empezar, conocerán la historia a través del storyboard y la duración en fotogramas del tiempo en que deben decir sus frases.

En animación se suele pretender exagerar bastante los gestos de los personajes con el fin de hacerlos más creíbles y cómicos, y es también tarea del doblador participar en esa exageración a la hora de ponerle voz a su personaje.

A la hora de exportar este producto audiovisual a otro país, la productora compradora se encuentra con la primera dificultad, la imposibilidad de conseguir una traducción exacta del diálogo original. Una vez adaptado, se tropieza con una segunda dificultad del mismo carácter, conseguir una perfecta sincronía labial, respetando el énfasis del personaje sobre ciertas palabras, las pausas, etc. Como comprobaremos no siempre se consigue, sobre todo cuando se doblan a personajes humanos frente a los animales antropomorfos que producen un movimiento labial algo más ambiguo.

Una técnica para disimular una posible asincronía sería la que explica Walt Disney según Thomas, B en el libro *Maravillas de los dibujos animados*:

“Walt dice que en un primer plano el público mira a los ojos y no la boca del personaje. Por eso tratamos de hacer mover los ojos y el resto de la fisonomía juntamente con la boca. Por ejemplo, a uno le viene una idea y se le ensancha los ojos. Gira las pupilas, hincha las mejillas, se mueve todo el rostro. Si la idea es mala, se le estrecha los ojos, baja la frente, mientras se levanta la comisura de los labios.”⁵²



⁵² Thomas, B. Cit supra. p. 67

4.9. BANDA SONORA

En este apartado hemos pasado a valorar la correcta sincronía del personaje y el grado de gesticulación que presentan sus rasgos faciales, prestando especial atención a las producciones españolas, de las que esperamos una buena concordancia entre actor de doblaje y personaje animado.

FUNCIÓN DE LA BANDA SONORA

Como hemos vistos existen distintos tipos de sonido que se distinguen según la fuente que lo origina. Ya sea proviniendo desde dentro de la escena o desde fuera, esta música debe cumplir unas funciones expresivas y dependiendo de este uso, podemos diferenciar entre las siguientes:

1. Música de Subrayado: En ocasiones la música se utiliza para remarcar o clarificar una idea que está siendo mostrada en imágenes, es decir, el sonido trata de reforzar una situación reiterando sobre la imagen.

Dentro de este uso musical encontramos dos variantes, el *Leitmotiv* y los *Clichés*. El *Leitmotiv* es una sintonía que acaba asociándose a un personaje o situación, de forma que cada vez que aparece ese personaje por ejemplo, una determinada sintonía empieza a sonar. En ocasiones es utilizado para advertir al espectador, mediante dicha sintonía que se le ha dado a conocer previamente, que el personaje está a punto de aparecer. Un ejemplo muy claro sería la sintonía de *Tiburón* dirigida por Spielberg, que nos prepara para saber que dicho animal está a punto de aparecer y atacar.

Los *Clichés* son fragmentos musicales que parten del conocimiento previo del espectador para asociarlos a un tipo de situación. Es una música estándar que se utiliza como fondo para momentos sentimentales, de terror, acción, etc.

2. Música de Contrapunto: Otra forma de utilizar el sonido en un audiovisual es como contradicción a la imagen dada, así mientras

estamos viendo una escena, oímos una melodía o diálogo que no tiene relación alguna. Suele pretenderse que por este contraste entre lo que se ve y se oye, el espectador haga asociaciones de ideas y saque conclusiones por sí mismo.

“... el contrapunto audiovisual no se advierte salvo si opone sonido e imagen sobre un punto preciso, no de naturaleza, sino de significación; es decir, si prejuzga la lectura que va a hacerse, tanto del sonido como de la imagen, al postular una cierta interpretación lineal del sentido de los sonidos, rebajando por otra parte ese “sentido”, en general, a una pura cuestión de identificación y de causa”⁵³

3. Música de Anticipación: Otro uso común en un audiovisual es como anticipación de lo que va a ocurrir. Una manera de proporcionar al espectador una información adicional de la que sólo dispone él, ya que es el único que puede escucharla y así ponerle en alerta, dirigir su atención sobre algo que está a punto de acontecer. Es una forma de crear suspense o tensión en aquellas escenas que así lo requieren.

4. Protagonista de lo Narrado: Es el caso de los musicales donde la acción dramática gira en torno a la música y el desarrollo de la música se ve condicionada por ésta. En muchas ocasiones se introduce una pausa dentro de la historia y sus personajes interpretan canciones que nos cuentan o enfatizan una situación.

⁵³ Chion, M. Cit supra. p. 43

CAPÍTULO 5. RESULTADOS

5. RESULTADOS OBTENIDOS

Hemos aplicado el método anteriormente expuesto en el capítulo sobre metodología para analizar 163 series de dibujos animados. Consideramos que analizar 3 capítulos de cada de ellas sería suficiente para comprender su trama, su estética y su técnica. Pero hemos encontrado series que por estar destinadas al público más pequeño tienen una duración muy corta, como *Peppa Pig* que cada capítulo dura en torno a los 5 minutos. En estos casos hemos preferido analizar 5 capítulos.

Vamos a ofrecer los resultados hallados de una forma clara y ordenada siguiendo el mismo procedimiento que hemos llevado a cabo en el capítulo 4. Aspectos a considerar para el análisis de dibujos animados. También incluiremos nuevos apartados que han sido fruto de curzar datos y compararlos para obtener respuestas a nuestras preguntas

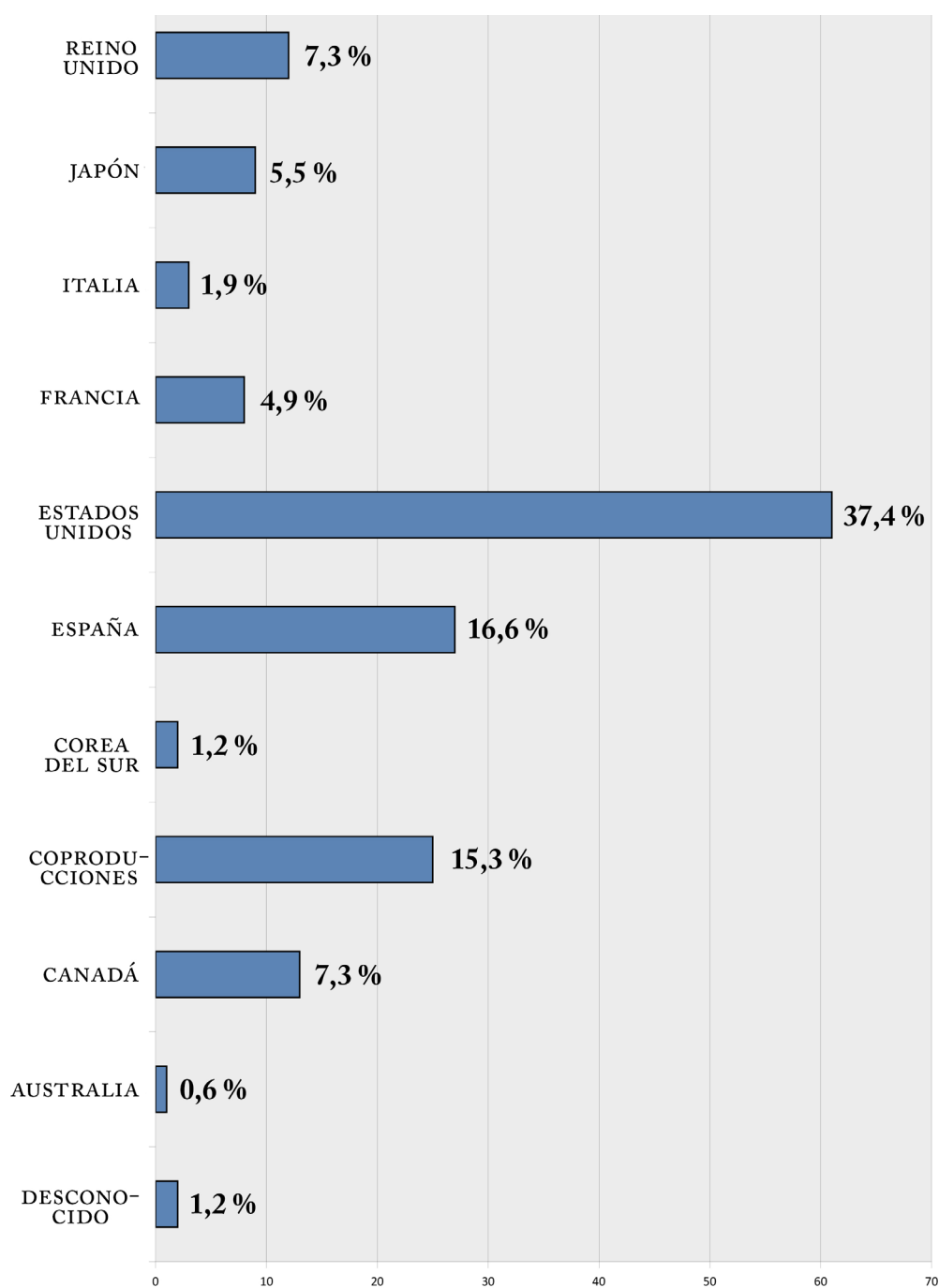
A través de gráficos de Access vamos a exponer nuestros resultados acompañándolos de una explicación que se completará en el capítulo de Conclusiones.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Recordamos que este primer apartado recoge los datos de la ficha técnica de la serie y el tema que trata.

1. NACIONALIDAD

Gráfico 1. Nacionalidad



5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Hemos querido comenzar el análisis de nuestra investigación con un primer gráfico que refleje la nacionalidad de todo lo emitido en la televisión española.

Estados Unidos con un 37,4% es el país del que proceden la mayoría de las series de dibujos animados, por lo que sigue consolidando el imperio de la animación desde que *Mickey* viera la luz a finales de los años 20. Entre las producciones estadounidenses encontramos una enorme variedad de estilos, historias y también muchas diferencias en los años de producción, datos que comprobaremos más adelante.

España es el segundo país que provee de animación las televisiones españolas, a gran distancia del primero (16,6%). Sí tenemos en cuenta que en estudios anteriores las producciones españolas representaban un porcentaje inferior, podríamos afirmar que en este sentido los productos españoles han aumentado en los últimos años.

El tercer y cuarto lugar lo ocupan Canadá y Reino Unido con un 7,3% cada uno. Les sigue Japón y Francia. El primero, con tan sólo un 5,5% de lo emitido ha mermado su exportación a España considerablemente respecto a estudios anteriores, mientras que Francia, tradicionalmente uno de los principales productores de animación en Europa, no encuentra reflejo en las cadenas españolas.

El resto de países resultan anecdóticos con respecto a los anteriores, como queda reflejado en el gráfico.

En un mercado global, las productoras de animación necesitan colocar sus productos más allá de las fronteras de su sede principal. La necesidad de coproducir abre mercados pero para nuestra investigación atomiza los resultados. Por eso hemos creado un epígrafe de “coproducción” para obtener una cifra más contundente. De no haberlo hecho de este modo obtendríamos un número elevado de subcategorías que sólo aportarían confusión a los gráficos resultantes.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Así hemos obtenido un 15,3% de coproducciones entre las que casi siempre se encuentra Estados Unidos. De este modo al 37,4% de series que exporta este país producidas en solitario podríamos sumarle un 4,8% de series en las que participa de algún modo.

Además de Estados Unidos los países implicados en las coproducciones son Italia, España, Canadá, Francia, Corea del Sur, México, Alemania, China y Japón.

1.1 Nacionalidad de las series por cadenas

Una vez hallados los resultados de la nacionalidad de las series queremos conocer cuáles son las nacionalidades predominantes de las cadenas de televisión. Para ello nos centraremos primero en los canales disponibles en la Televisión Digital Terrestre (TDT) y a continuación en la televisión Digital por Satélite.

1.1.1. *Televisión Digital Terrestre*

· ANTENA 3

Antena 3 forma parte del grupo de comunicación español Atresmedia Televisión. De este canal hemos obtenido tan sólo un 2% de todas las series analizadas. Desde hace más de 20 años emite de forma diaria la famosa serie de dibujos animados *Los Simpson* a las 14 horas. Durante los fines de semana emite también un antiguo programa contenedor, *Megatrix*, donde se incluyen algunos dibujos animados además de series de imagen real y concursos infantiles.

El 50% de estas series están realizadas en coproducción con distintos países, el 25% son producidas por Estados Unidos y otro 25% por Japón.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

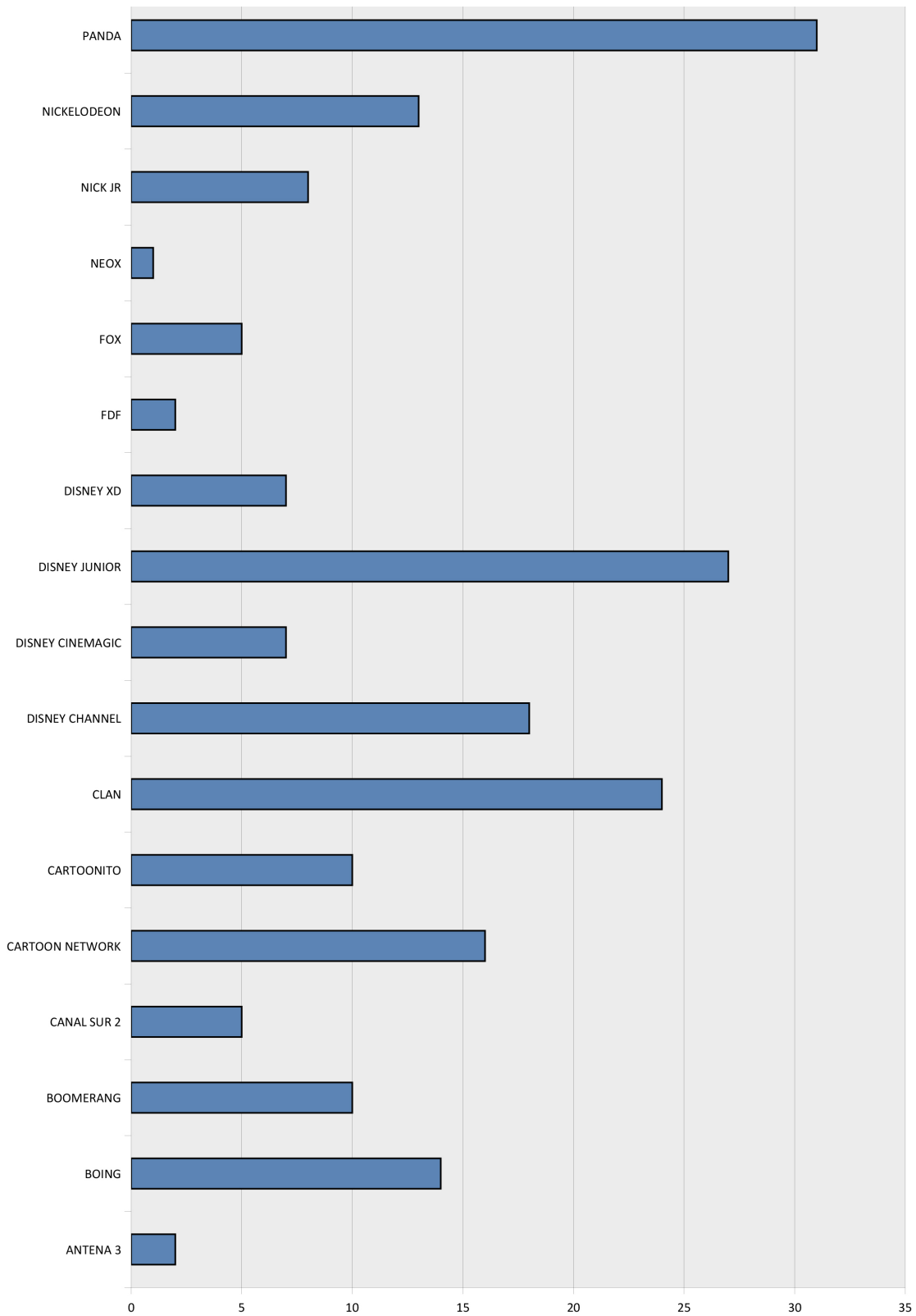


Gráfico 3. Número de series por cadenas

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

· NEOX

Otro canal temático de la compañía Atresmedia Televisión. Emite series de ciencia ficción dirigidas a un público juvenil y adulto. Este canal emite tan sólo el 1% de todas las series analizadas, todas ellas de procedencia estadounidense y como veremos más adelante, poco apropiadas para el público infantil como *American Dad*.

· FDF (Factoría De Ficción)

Canal temático dedicado a la emisión de series y películas de ficción. Perteneció a la compañía italiana Mediaset, dedicada a la comunicación televisiva. Como en el caso anterior, también esta cadena ocupa sólo el 1% de las series analizadas ya que es un canal enfocado al público adulto en la mayor parte de su programación. Aquí el 50% de sus dibujos animados son de Estados Unidos como *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* y el otro 50% de Canadá como *Ed, Edd y Eddy*.

· BOING

Creado en el año 2008 es un canal temático infantil y juvenil gratuito que pertenece a Mediaset España y del total de nuestra base de datos supone un 7%, ya que no sólo emite series de dibujos animados. Aquí no encontramos ninguna serie producida en España debido al acuerdo firmado entre este canal y Turner Broadcasting System, quien proporciona la mayor parte del contenido y además es dueña de Cartoon Network y Cartoonito¹. Como consecuencia hay muy poca variedad de nacionalidades en su programación, predominando la estadounidense. Además muchos de los dibujos animados que se emiten aquí también lo hacen en las cadenas citadas anteriormente. El 57,1% de los dibujos animados emitidos son de procedencia estadounidense, de Japón el 21,4%, Francia el 14,2% y Canadá el 7,14%.

¹ Telecinco firma un acuerdo con Turner para reforzar su programación infantil. <http://www.formulatv.com/noticias/9580/telecinco-firma-un-acuerdo-con-turner-para-reforzar-su-programacion-infantil/>
Consultado el 11/06/2013

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

· CLAN

Es un canal temático infantil perteneciente a RTVE. Televisa el 12% de todas las series analizadas. Como es natural, este es uno de los canales que más animación española emite, el 33,3%, una proporción muy adecuada que permite ver un número muy amplio de dibujos animados nacionales y al mismo tiempo producciones de muy diversos orígenes. Este canal emite un alto porcentaje de coproducciones, el 20,8% en las que participan países como Estados Unidos, Canadá, Corea del Sur, Italia, Francia y Japón.

Estados Unidos, pese a ser el país de donde procede el mayor número de series emitidas globalmente, en el canal Clan sólo ocupa el 12,5 %. Incluso las series procedentes de Reino Unido superan este porcentaje, siendo de 16,6%, un dato que no volveremos a obtener en ningún otro canal.

El resto de nacionalidades de los dibujos emitidos en Clan pertenecen a Canadá, Corea del Sur, Italia y Japón, todas ellas en un 4,1%.

· DISNEY CHANNEL

Disney Channel es un canal temático internacional destinado al público infantil y juvenil. Pertenece a la compañía The Walt Disney Company y aunque en el resto de países es un canal de pago, en España se emite en abierto desde el año 2008. Como veremos a continuación la compañía de Walt Disney tiene tres canales más que se emiten en las principales plataformas de pago.

A este canal corresponde el 9% del total y en su programación se encuentran tanto series de dibujos animados como series de imagen real para adolescentes. Entre sus series es normal hallar un alto porcentaje de producciones estadounidenses, (el 44,4%) lógicamente de la propia compañía. También se reserva un gran espacio para producciones de diversas procedencias. Existen muchas coproducciones entre países, (el 22,2%) en ellas intervienen los siguientes países: Estados Unidos, Francia, Inglaterra y Canadá

Las producciones españolas representan el 11,1% de lo emitido, al igual que Francia. Reino Unido y Canadá tan solo un 5,5% cada una. Podría decirse

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

que es uno de los canales con mayor riqueza en cuanto a la procedencia de sus series.

· CANAL SUR

Canal de ámbito regional andaluz. Desde hace más de 15 años se emite el programa contenedor *La Banda*, donde se pueden ver series de dibujos animados, concursos infantiles o actuaciones musicales en las mañanas de los fines de semana.

De este canal hemos podido analizar el 2,5% del total debido al corto espacio infantil que dedica. El 40% de los dibujos animados son españoles, al igual que Japón con otro 40% y el 20% restante son coproducciones entre Alemania y Japón.

1.1.2. Televisión Digital por Satélite

· DISNEY CINEMAGIC

Disney Cinemagic propiedad de la compañía The Walt Disney Company, es un canal temático infantil que enfoca la mayoría de su programación a películas, tanto de animación como imagen real. En algunas ocasiones televisan series de dibujos animados, sólo un 3,5% del total de nuestra base.

Como ya ocurría en el canal Disney Channel, la gran parte de dibujos animados son estadounidenses (el 71,4%) como también ocurrirá en los siguientes canales de Disney. Curiosamente España ocupa el segundo lugar (14,3% de lo emitido) y por último, el mismo porcentaje para series coproducidas entre Estados Unidos y Francia.

· DISNEY JUNIOR

Igualmente, propiedad The Walt Disney Company. Canal temático infantil dirigido a los niños de edad preescolar que cuenta con una amplia variedad de dibujos animados para este público, el 13% de lo analizado.

En este caso las producciones estadounidenses, pese a ser mayoritarias, cuen-

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

tan con un porcentaje inferior que las otras cadenas de la misma compañía, un 29,6%. Al parecer la compañía Disney tiene cierto aprecio por el producto español, ya que está presente en todos sus canales y cuenta con el 18,5% de los dibujos que emite en éste. También Canadá y Reino Unido representan el 18,5% y el 7,4% restante a coproducciones de Estados Unidos, Japón, Corea del Sur y México.

· DISNEY XD

Último canal perteneciente a la compañía Disney. Emite series tanto de imagen real como de animación dirigidas al público infantil y juvenil. En este caso la cadena representa tan sólo el 3,5% de las series analizadas, quizá porque su público objetivo está más cerca del juvenil que del infantil y no quieren identificar los dibujos animados con la adolescencia.

Existe poca variedad de procedencia, como siempre Estados Unidos está presente en un 28,5% pero esta vez igualado con Canadá en el mismo porcentaje y también con las coproducciones entre países. Una vez más cuentan con la producción española en un 14,3%.

· PANDA

Panda es un canal temático infantil que puede verse en la principales plataformas televisivas de pago. Aunque se fundó en Portugal en 1996 hasta el año 2011 no llegó a España. Nos llega a sorprender cómo un canal tan joven dispone de la mayor variedad en dibujos animados, emitiendo el 15% de todo lo analizado.

También es grato comprobar que este canal dedica una amplia franja horaria a la emisión de animación producida en España (el 33,3%) dato que coincide con el canal Clan.

Las coproducciones entre distintos países son el 23,3%, participan Italia, Francia, Canadá, España y Estados Unidos. Francia y Estados Unidos están en el mismo porcentaje de emisión, el 13,3%. Las producciones de Corea del Sur e Italia son el 6,6% y por último se reserva un pequeño espacio para

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Reino Unido, tan sólo el 3,3%. Al igual que Clan o Disney Channel, este es de los pocos canales donde se puede apreciar una amplia variedad de países entre sus producciones.

· BOOMERANG

Como ya hemos comentado en el Capítulo 1, Boomerang es un canal temático infantil que pertenecía a la compañía Cartoon Network. Durante el periodo de grabación de series este canal emitía con normalidad, pero recientemente hemos comprobado que ha cesado su emisión. De igual manera lo hemos incluido porque está dentro del periodo que estamos analizando y emitía series que coinciden con otras cadenas.

Boomerang ocupa el 5% de lo analizado. Al ser propiedad de Cartoon Network ocurre lo mismo que con la compañía Disney, la mayoría de producciones son estadounidenses, el 60%, ya que proceden de la propia compañía Cartoon Network Studios. El 20% son de nacionalidad canadiense y el 20% restante son coproducciones entre Estados Unidos, Reino Unido, Francia y Canadá. Aquí España no tiene ninguna presencia.

Este porcentaje del 5% puede parecer pequeño pero, al igual que ocurre en otros canales temáticos, la programación está conformada por pocas series que se repiten a lo largo del día y de las que se emiten varios capítulos.

· CARTOON NETWORK

Canal temático dirigido al público infantil y juvenil. Entre su programación se encuentran series de imagen real y dibujos animados, siendo estas el 8% del de lo emitido. Una vez más las producciones de Estados Unidos lideran esta canal en un 62,5%, muy por encima del resto. Japón obtiene un 25% y Reino Unido un 6,25%. También existen coproducciones entre Francia y Canadá en un 6,25%.

· CARTOONITO

Cartoonito es el Cartoon Network de los más pequeños, emite el 5% de las series analizadas. Estados Unidos representa aquí el 50% de lo emitido en la

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

cadena, un 20% en coproducciones entre Estados Unidos, Francia y Canadá. 10% Australia, 10% Canadá y 10% España.

· NICKELODEON

Canal temático infantil y juvenil del que hemos obtenido el 6,5% del total analizado. Algunas de las series que aquí se emiten también se encuentran en la programación de Clan.

Entre las nacionalidades encontramos que el 57,14% proceden de Estados Unidos, algo que se puede considerar normal ya que Nickelodeon pertenece a este país. El porcentaje restante está dividido entre coproducciones, el 14,3% de Corea del Sur, Canadá, Estados Unidos y México. El mismo porcentaje para producciones procedentes de Reino Unido. El resto en un 7,1% son de Canadá y España.

· NICKJR

Al igual que Cartoonito, Nick Jr es el canal de Nickelodeon para los niños de edad preescolar al que pertenece el 4% del total analizado. Un porcentaje todavía inferior que el de Cartoonito a pesar de ser un canal donde casi todo lo emitido son dibujos animados. De nuevo nos lleva a pensar en que la repetición de series es excesiva.

El 50% de las series son de nacionalidad estadounidense. Canadá y Reino Unido están presentes en un 12,5% cada uno, por último existe un 25% de series coproducidas entre Estados Unidos, China y México.

· FOX

Canal temático dirigido al público adulto donde encontramos series de dibujos animados en un 2%. Todas ellas de origen estadounidense y algunas consideradas para mayores de 13, como *Futurama* o *Padre de familia*.

2. DIRECCIÓN

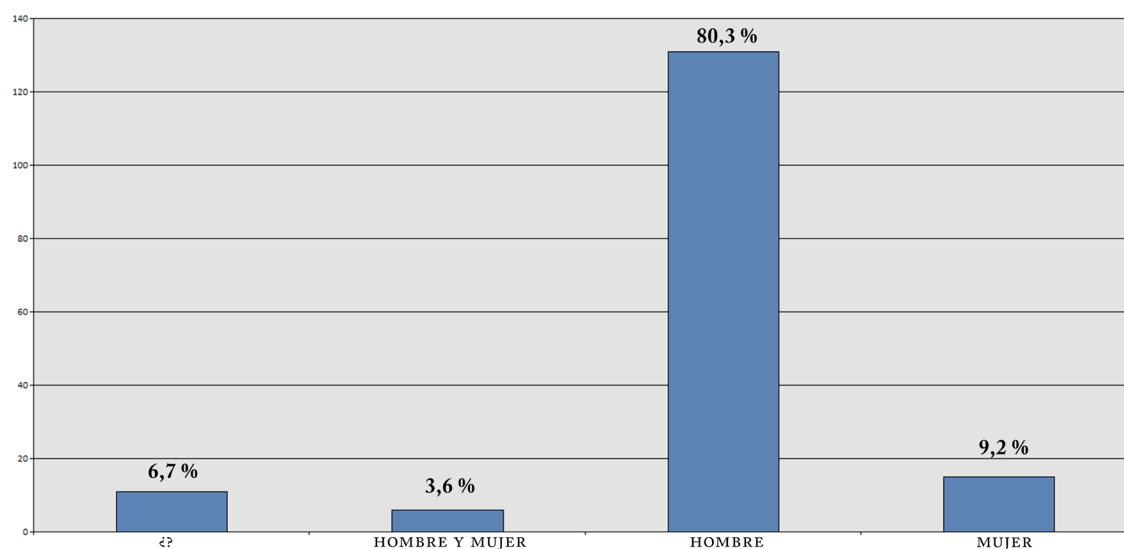


Gráfico 4. Género de los directores

Un aspecto que hemos creído acertado estudiar es qué porcentaje de mujeres existen en cargos directivos en los productoras de animación para comprobar la posible relación existente entre quién dirige una serie de dibujos animados, los valores que la fundamentan y hacia quién va dirigido. También en qué medida es más frecuente la aparición de personajes protagonistas femeninos o masculinos, dato que expondremos más adelante.

El 80,3% de series son dirigidas en su totalidad por hombres, un dato que resulta abrumador. Sólo en un 9,2% de todo lo emitido son las mujeres las que ocupan el cargo directivo y en un porcentaje todavía más ridículo, el 3,6%, la dirección está compartida entre el hombre y la mujer. Es alarmante que aún todavía se puedan recoger datos tan disparatados que demuestran que la paridad no existe en el campo del audiovisual.



Los Osos Amorosos

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Quizá se tiende a pensar que aquellas series que van dirigidas al público infantil femenino, donde todo ocurre en un país mágico y multicolor, con personajes tiernos e insustanciales, donde no existen conflictos y todos son muy felices, están dirigidas por mujeres. En cambio una serie que coincide con este perfil, *Los Osos Amorosos*, está dirigida por Larry Houston, un hombre.

Existen series dirigidas por mujeres de una enorme calidad, como *Juan y Tolola* dirigida por Kitty Taylor donde se relata el día a día de estos niños. Esta serie además de tratar la relación entre dos hermanos que aprenden juntos, se apoyan y se quieren, cuenta con un estilo de animación único y fresco. En ocasiones utiliza imágenes reales, los personajes se mueven como recortables y a veces podemos ser partícipes de su imaginación. Los personajes resultan adorables tanto por su aspecto como por su personalidad. Es una serie donde existe paridad entre sus personajes y va destinada al público de ambos sexos.



Juan y Tolola

En definitiva, contamos con muy pocas series dirigidas por mujeres, pero la mayoría tienen mucha calidad, por su animación, su estilo, el tratamiento de los personajes, los mensajes que transmiten, etc. Algunas de ellas son *Wonder Pets*, *Ni Hao Kai Lan* o *Casper*.

No pretendemos que sean las mujeres las que ocupen estos puestos directivos en su mayoría, lo que nos gustaría reivindicar es la necesidad de paridad, ya que existe una profunda desigualdad entre hombres y mujeres en el campo del audiovisual. Esta situación nos hace preguntarnos cómo es posible que esto ocurra cuando observamos que actualmente hay más mujeres licenciadas que hombres en el campo de las artes y humanidades. ¿Por qué no se les da a las mujeres estos puestos de responsabilidad aún cuando están mejor preparadas que muchos hombres? ¿qué hacen ellas con esta titulación? ¿Por

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

qué en los estudios de animación son mayoritariamente hombres?

Vemos cómo en un porcentaje menor, también existe codirecciones entre hombre y mujeres, dando como resultado series como *Dora la exploradora*, de gran éxito entre el público infantil. *Foot 2 Rue* (Fútbol callejero) o *Pequeño Bill* una fantástica serie producida por Bill Cosby, donde un pequeño de 5 años se enfrenta a su aprendizaje diario a través de la experiencia cotidiana.



Pequeño Bill

Además también en esta serie se aprecia mucha diversidad racial. En la guardería a la que asiste Bill, hay niños africanos, blancos, chinos, etc. Esta serie está llena de encanto, tanto por el estilo de dibujo que utiliza y el color, como por el carisma de su personaje protagonista.

El nombre del director/a de la serie es un dato que por norma general se suele incluir dentro de los títulos de crédito en cualquier producto audiovisual. En el caso de que los créditos se corten demasiado pronto durante su emisión hemos buscado esta información en las webs oficiales pertinentes pero un 6,7% de series no la ofrecen como por ejemplo *Patatas y Dragones* emitida en el canal Panda.

Por último nos hemos preguntado cómo está la situación en España y hemos observado que la situación no mejora nada sino todo lo contrario, de todas las producciones españolas sólo el 7,4% de mujeres ocupan cargos directivos. Una de ellas es Myriam Ballester, directora de la serie *Sandra, detective de cuentos* donde una pequeña detective tendrá que solucionar los misterios ocurridos en el interior de un cuento popular con la ayuda de su amigo y ayudante el elfo *Fo*. También observamos que sí bien la situación a este respecto es muy mala en España en otros países es aún peor, como en Francia o Canadá donde no encontramos a ninguna mujer entre la dirección.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

3. AÑO DE PRODUCCIÓN

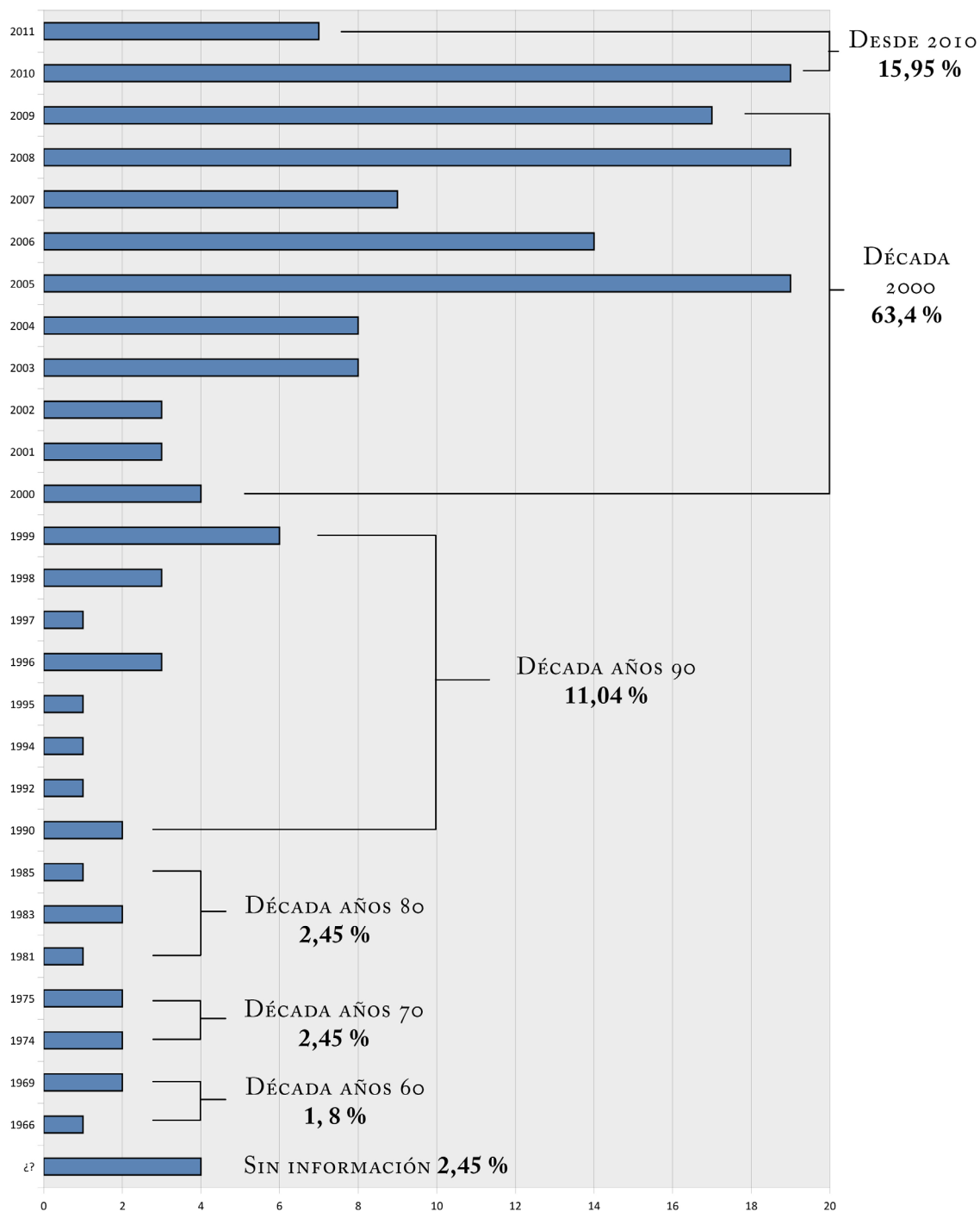


Gráfico 5. Año de producción

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

En este caso creemos más interesante agrupar estos resultados por décadas puesto que un año de más o menos no resulta especialmente relevante.

Desde la década del 2000 en adelante se ha producido la mayoría de los dibujos animados emitidos actualmente, concretamente desde el año 2000 a 2009 el 63,3% y desde el 2010 hasta ahora el 15,95%. Pero todavía conservamos en emisión una gran número de series que en algunos casos podrían haber quedado obsoletas por su contenido. Productos de la década de los años 90 se emiten un 11,04%, de los años 80 y 70 un 2,45% y de los años 60 un 1,8%.

Aún todavía podemos disfrutar de las antiguas rencillas de *Tom y Jerry*, *Silvester y Piolin*, también de las historias del *Pato Donald*. Dibujos animados que los adultos observamos con cierta añoranza pero que desde un punto de vista objetivo, nos hace preguntarnos cómo de adecuadas son estas series. Por ejemplo, en algunos capítulos del *Pato Donald*, observamos un Pato al principio inofensivo y algo mal humorado debido a que es un poco desdichado, las cosas no suelen salirle demasiado bien, lo que le hace comportarse de forma agresiva y violenta.



El Pato Donald

Se recurre a un tipo de humor muy visual, donde apenas hay diálogo y las acciones del personaje realmente nos hacen reír. Todo ello gracias a una lograda animación que exagera mucho los movimientos del personaje, haciendo que sus acciones y tropiezos sean aún más cómicos. Así el espectador se divierte observando la desgracia del pobre *Donald*, algo que resulta bastante cruel si lo analizamos objetivamente.

Un 2,45% de series no facilita esta información mediante sus créditos ni su página web, como *JJ quiere una mascota*, serie de la que nos falta mucha información en éste y más aspectos.

4. DURACIÓN DEL CAPÍTULO

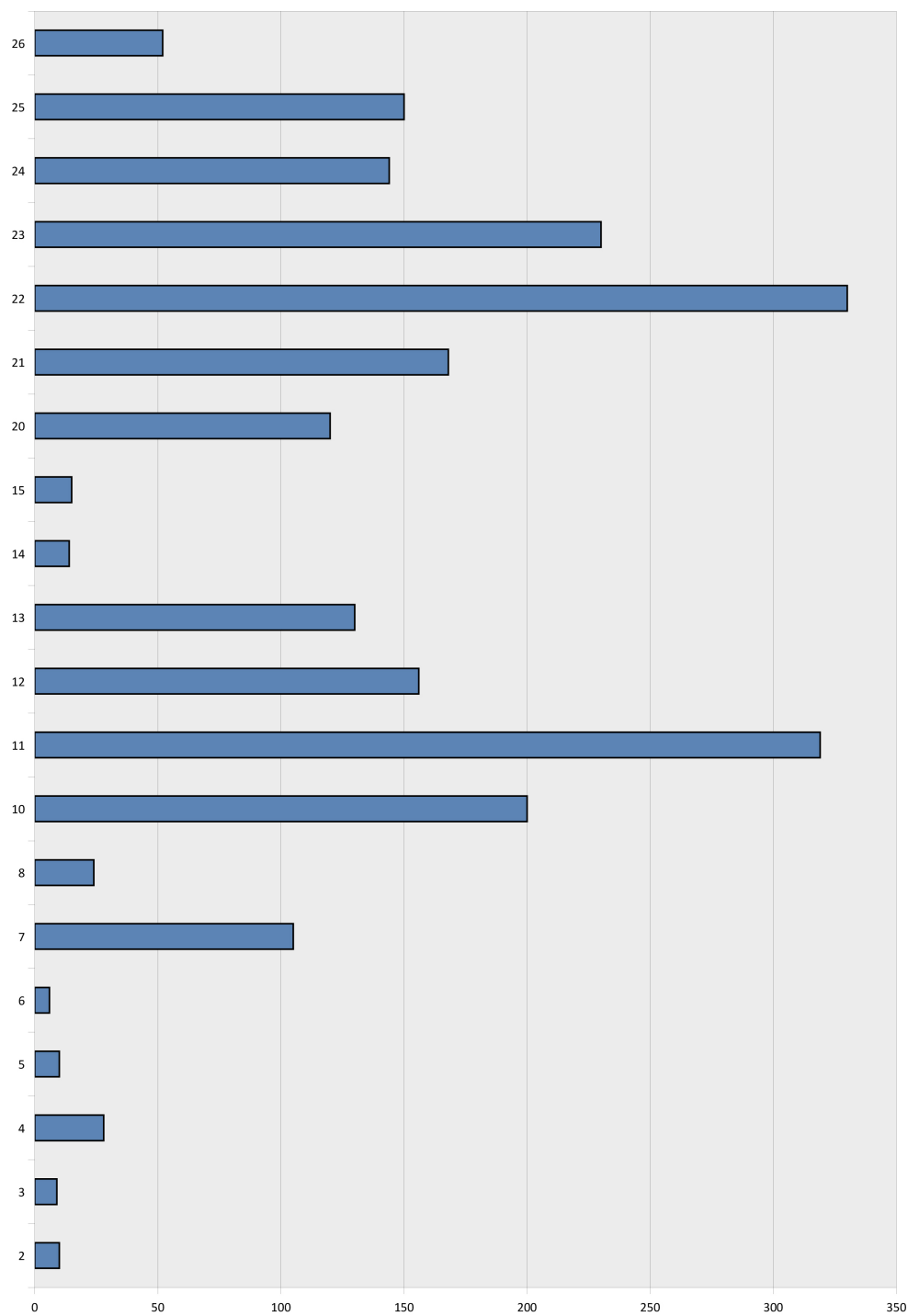


Gráfico 6. Duración del capítulo

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

La duración media de las series de dibujos animados es muy variada. Desde los 2 minutos a los 26, las más comunes son de 11 minutos en un 17,7% o 10 minutos el 12,2%. Las series que tienen esta duración, 11 o 10 minutos, suelen emitir capítulos dobles y se conciben como uno sólo en el tiempo de duración del programa y aunque son historias con un desarrollo independiente, en ocasiones existe cierta continuidad entre el primero y el segundo.

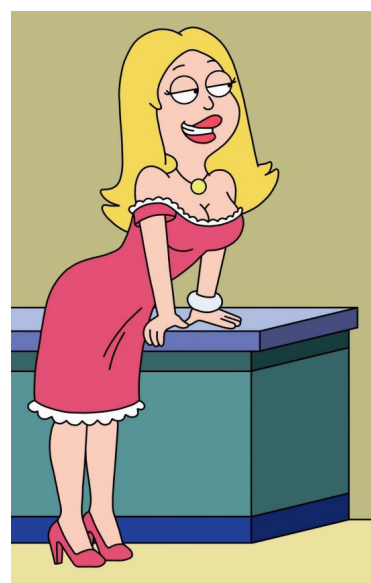
Actualmente se emiten pocas series con una larga duración. Las de 26 minutos sólo cuentan con un 1,2%, las de 25 un 3,6% al igual que las de 24 minutos. Algunas de éstas son *Bandolero*, *El retorno de D'artacan*, *La vuelta al mundo en 80 días* o *Detective Conan*, series que cuentan ya con muchos años de antigüedad, lo que nos hace pensar que es posible que los niños de ahora tengan menos capacidad de atención y se aburran antes que la generación a la que pertenecían estas series.

Quizá porque vivimos en una época tecnológica donde prima la inmediatez de alguna manera está afectado a nuestra capacidad de concentración y especialmente en la de los niños, que en muchos casos no son capaces de dedicarse a una misma cosa durante demasiado tiempo sin perder el interés.

5. IDENTIFICADOR DE EDAD

Nos encontramos con que tan sólo el 1,2% de dibujos animados utiliza esta distinción que algunas más deberían incluir por ley. Es posible que no se haga del todo necesario en aquellas series destinadas a todos los públicos. El problema ocurre cuando ésta distinción no se hace correctamente, pues una serie como *Los Simpson* está calificada para todos los públicos.

Otras series como *American Dad* indican durante todo el capítulo que está recomendada para mayores de 13 años, aunque es posible que esta



American Dad

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

recomendación tampoco sea acertada pues el contenido de esta serie en ocasiones es demasiado duro. En ella encontramos comportamientos sexistas, violencia, sexo y alcohol. El personaje principal es un agente de la CIA, entre sus “cualidades” podría destacarse su conducta racista, xenófoba, homófoba, es ultraconservador y muy machista, algo que podemos observar fácilmente en el trato que da a su mujer. Lo mismo ocurre en otra serie de temática parecida titulada *Padre de Familia*. Puede que actitudes como éstas no sean demasiado apropiadas para niños de tan sólo 13 años de edad.

6. TEMÁTICA

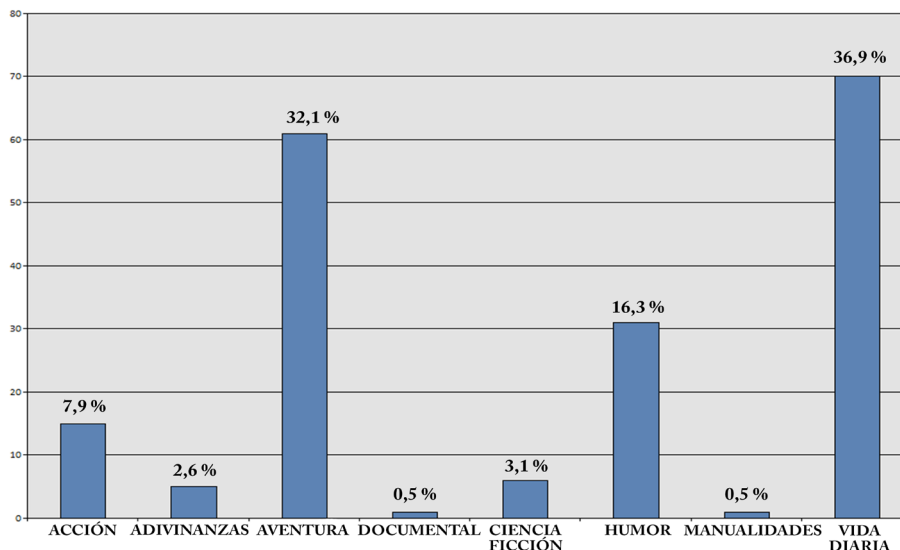


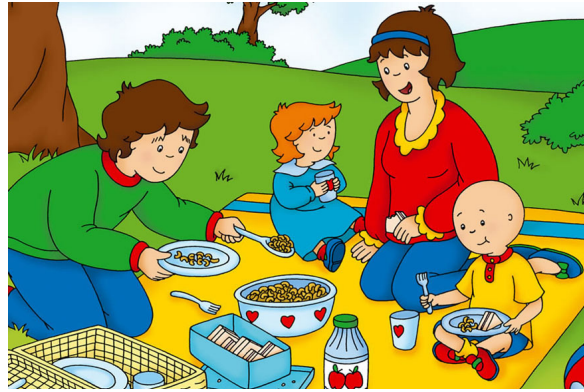
Gráfico 7. Temática

La temática que caracteriza a gran parte de los dibujos animados es la “vida diaria” en un 36,9%. Suelen ser personajes normales con una vida corriente, aunque dentro de ella siempre existe algún tipo de conflicto, ya sea interno o externo, que hace avanzar la historia y la convierte en algo interesante.

Probablemente se recurre mucho a este tipo de argumento por intentar conseguir una mayor empatía entre el público al que va dirigido y los personajes protagonistas. *Angelo se sale, Caillou, Como hermanos, Lola y Virginia*. Todas estas series están protagonizadas por personajes humanos que viven su día a día como cualquier niño, asistiendo a clase, resolviendo problemas cotidianos y acumulando experiencias que son parte de su aprendizaje.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Caillou es un niño de 4 años para el que todo es nuevo, está descubriendo el mundo y cada vivencia cotidiana le va formando y haciéndole aprender. Es un niño curioso, ávido de aprender, a veces adquiere conductas equivocadas que siempre acaba modificando tras aprender una valiosa lección.



Caillou

También observamos historias que tratan la vida diaria de los personajes, siendo estos animales u objetos antropomorfos, que de la misma manera que los anteriores, viven sus historias de manera normal y aprendiendo del día a día. Por ejemplo, *Bananas en Pijamas*, serie realizada en 3D y protagonizada por dos bananas llamadas *B1* y *B2*. Viven juntas y comparten sus experiencias con sus amigos animales, ositos, cerditos, canguros, ovejas. Todos juegan, se ayudan, se cuidan y a veces tienen algún problema que resuelven juntos.

Las aventuras también son muy recurrentes en un 32,1% dotando a los dibujos de algo más de dinamidad pero según cómo se trate el tema podrá ser más o menos adecuado. En ocasiones esa aventura enfrenta a unos personajes contra otros causando algún tipo de violencia. Series como *Monster Buster Club* o *Totally Spies*, tratan la violencia de forma justificada, ya que consiste en luchar contra un villano, evitando que su plan fatal de hacerse con el poder y destruir el mundo no pueda llevarse a cabo, aunque finalmente, se sigue tratando de violencia. Se observan luchas violentas, golpes, ataques con armas, etc.



Totally Spies

También existen casos en los que la lucha contra los villanos no incita nin-

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

gún tipo de violencia explícita, sino que se trata de algún tipo de captura donde los personajes utilizan todo su ingenio para ejecutar un plan. *Jake y los Piratas de Nunca Jamás* es un claro ejemplo de ello, en un capítulo titulado *La sorpresa del elefante* se hace alusión al Caballo de Troya. *El Capitán Garfio* les regala a los chicos de forma anónima un elefante de madera. Junto a su compañero se esconde dentro con el propósito de tener acceso a la sala de los tesoros. Pronto será descubierto y el plan un fracaso, pero en ningún caso haciendo uso de la violencia.



Jake y los piratas de Nunca Jamás

Otro tipo de aventuras muy recurrentes ocurren cuando los personajes se embarcan en un viaje hacia algo nuevo, en busca de algún objetivo concreto o para salvar a alguien que se encuentra en peligro. *Little Einstein* es una prueba de ello, en esta serie un grupo de dos niñas y dos niños, se aventuran en un viaje fantástico a bordo de una nave que les transporta a países lejanos para cumplir una misión. Partiendo de esta premisa aprovechan para dar a conocer a los niños una obra de arte y una pieza musical clásica.

Un 16,3% se dedica al humor. El humor junto a los anteriores podría decirse que son los 3 grandes temas a tratar. El resto utilizan modelos temáticos poco comunes como las adivinanzas en un 2,6% (*Zoobabu*) o el documental en un porcentaje todavía más ínfimo, 0,5% de la que podemos mencionar *Las pelis de Mama Mirabelle*.

7. DESARROLLO DE LA TRAMA

El 95% de los dibujos animados tiene una trama autoconcluyente, no hay continuidad en el argumento de los capítulos conforme van avanzando en el tiempo. La ventaja reside en que no existe la necesidad de conocer que ha ocurrido en anteriores capítulos para poder disfrutar del que se dispone.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

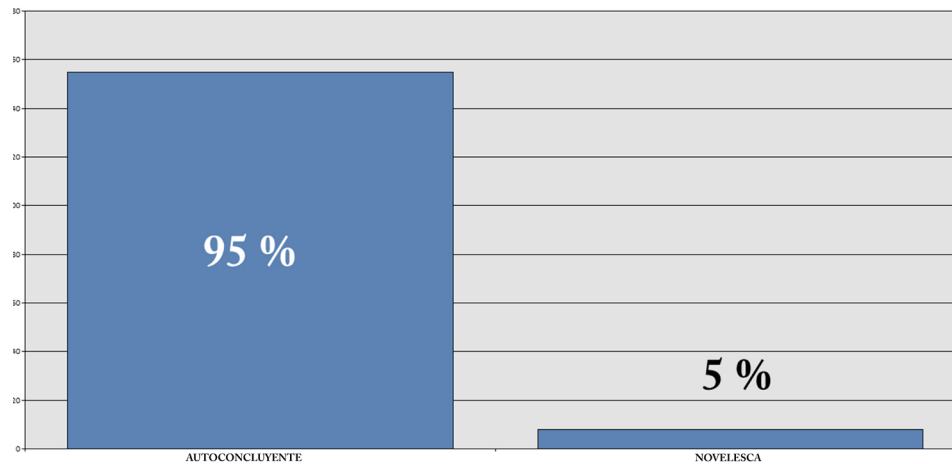


Gráfico 8. Desarrollo de la trama

Sólo el 5% desarrolla la trama de manera novelesca, esta forma de concebir la estructura del argumento sobre todo la encontramos en series animadas de origen japonés. En ellas podemos observar la evolución de los personajes y en algunos casos incluso observar cambios en su aspecto físico. Como por ejemplo *Bakugan*, una serie de origen japonés con altas dosis de violencia donde existen muchos enfrentamientos que pueden llegar a durar varios capítulos. Este tipo de series tienen una narración más compleja ya que utiliza una estructura temporal en la que los sucesos ocurridos en el pasado influyen en el presente.

8. ÉPOCA

Es normal que si la mayoría de series tratan sobre la vida diaria de los personajes, la época en la que transcurran estas historias sea actual. En ocasiones nos cuesta saber en qué tiempo transcurren las historias cuando están protagonizadas por animales antropomorfos y no se hace ninguna referencia temporal, en tal caso anotamos que la época es indefinida.

Como hemos mencionado la época actual es la más recurrente a la hora de localizar en el tiempo las series de dibujos animados en un 63,8%, mientras que en 22,6% la época no queda claramente definida pues no se hace mención alguna ni se dan referentes temporales en la escenografía. Sólo un 6,7%

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

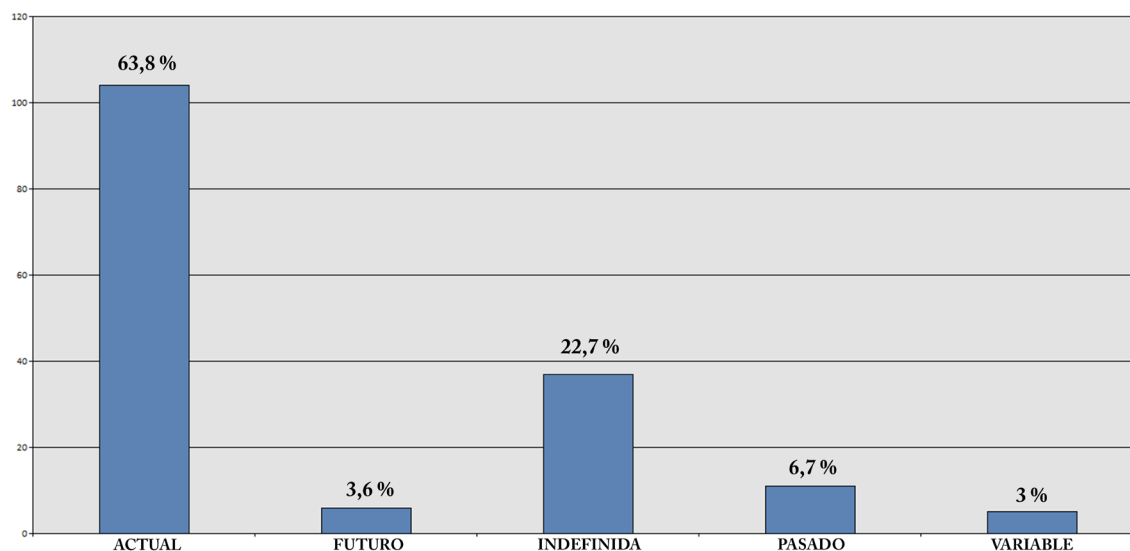


Gráfico 9. Época

se sitúa en el pasado y un 3,68% en el futuro. Hay una pequeña cantidad de series, el 3% en las que se dan saltos en el tiempo o viajes temporales.

Cabe pensar que las compañías de animación están un tanto faltas de imaginación. Incapaces de crear historias que vayan más allá de la realidad. De esta manera sólo se fomenta la preocupación por uno mismo a través de personajes que tienen una vida similar a la nuestra. Los mismos problemas entorno al colegio, los amigos y la sociedad en general, siempre y cuando pertenezcamos a una clase social media. Sería más enriquecedor trasladarnos a otros mundos ambientados en un futuro fantástico o viajar a épocas pasadas que podrían mostrarnos la realidad de entonces o simplemente crear una nueva.

9. AMBIENTACIÓN

Las historias casi siempre suceden en las ciudades en un 41,1%. Si lo contrastamos con los datos anteriores comprobamos que la mayoría de las series tratan la vida cotidiana en la época actual y con un fondo urbano. Lo que puede llegar a resultar demasiado repetitivo e incluso aburrido. El ambiente rural en 18,4% también es bastante característico entre todas las producciones y sólo en porcentajes muy pequeños encontramos otras localizaciones que se pres-

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

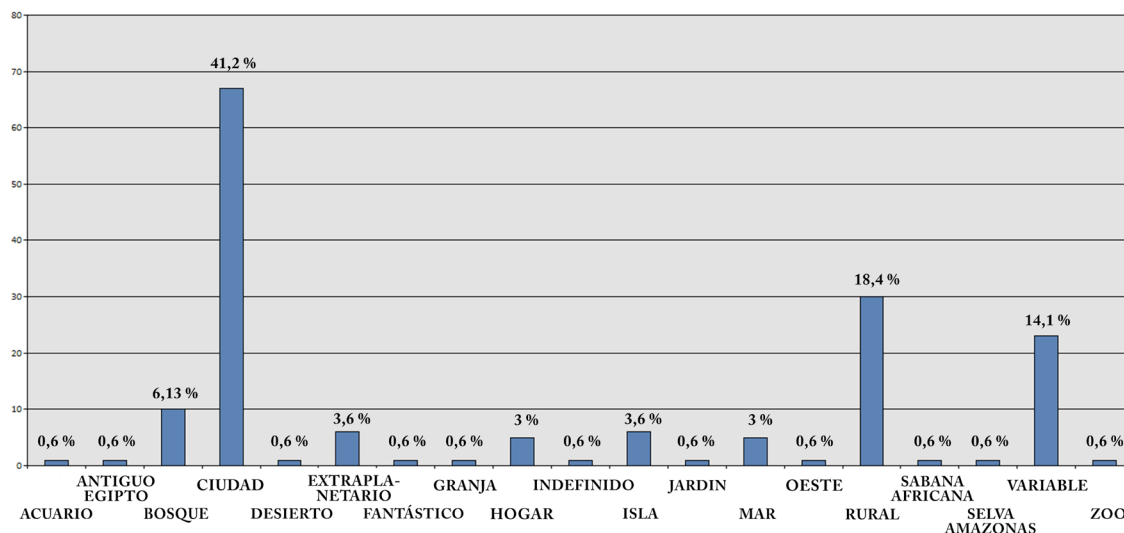


Gráfico 10. Ambientación

tan más a la creación de historias llenas de imaginación. El fondo del mar un 3%, ambientaciones situadas fuera de nuestro planeta en un 3,6%. Lugares más concretos como la Sabana Africana en la serie *Las pelis de Mama Mirabelle* o la Selva Amazonas en *Brandy y Mr. Whiskers*.



Las pelis de Mama Mirabelle

Un porcentaje considerablemente elevado es la ambientación variable en un 14,1%. En estos casos, según el argumento del capítulo la ambientación puede cambiar, de modo que dependiendo de la situación que se plantea a los personajes estos pueden estar en la ciudad, en el espacio, en el bosque u otros lugares. Un claro ejemplo lo encontramos en *Little Einsteins* donde en cada capítulo los personajes viajan en su nave a lugares muy remotos para ayudar a alguien en apuros.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

10. MENSAJES

Resulta complicado sacar porcentajes a este respecto puesto que en pocos casos puede definirse el mensaje de una serie en una sola palabra. De esta manera no podemos contrastar los resultados pero si hemos podido agruparlas por aspectos comunes.

La violencia podemos encontrarla en el 27% de las series analizadas y observamos que puede suceder de dos modos distintos. La primera y con la que más frecuencia ocurre es la “violencia justificada”, son series en las que el fin es luchar contra el mal y salvar al mundo, por eso la denominamos “justificada” aunque esto no significa que resulte aceptable. Como decía el personaje que interpretaba Chaplin en la película *Monsieur Verdoux* “La diferencia entre el asesino y el héroe es una cuestión de número: el asesino mata a cinco; el héroe, a un millón”.

Gormiti es una serie que disfruta de gran éxito entre los más pequeños, de ella se venden todo tipo de productos. En este caso 4 niños aparentemente normales son capaces de viajar a otra dimensión donde se transforman en unas criaturas llamadas “señores de la naturaleza” su misión será salvar este lugar y conservar la paz. Para poder conseguirlo tendrán que superar muchos enfrentamientos contra poderosos enemigos.



Gormiti

Los Cazadorks son un grupo de adolescentes, algunos humanos y otros alienígenas con apariencia humana, su deber es evitar que otros extraterrestres malvados conquisten la tierra. En esta serie observamos numerosos enfrenta-

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

mientos en los que se utilizan armas constantemente, algunas de ellas camufladas en un pintalabios para la chica más presuntuosa del grupo.

El segundo tipo de violencia que encontramos es la “violencia entre compañeros” cuando entre ellos existe una relación de amor odio o simplemente uno de ellos es más poderoso y se aprovecha del otro gastando bromas pesadas con el fin de vejar a su “amigo” y mofarse de él. Este comportamiento resulta casi más grave puesto que la primera es un tipo de violencia con la que un niño no se van a enfrentar en la vida real mientras que la segunda si podría aplicarla a su comportamiento si toma al personaje que ejerce esta fuerza como a un modelo de comportamiento, un héroe o un personaje que goza de éxito porque tiene poder sobre los demás.

Dentro de este tipo de violencia podríamos situar también la que las madres ejercen en algunas ocasiones contra sus hijos. Son sólo dos los casos encontrados pero son series de elevado éxito por lo que tienen gran repercusión, se trata de *Shin Chan* y *Doraemon*. En ambas series los niños son un desastre, no hacen sus deberes y desobedecen constantemente a sus padres y las madres son mujeres dedicadas al cuidado del hogar y su familia, mujeres que no suelen estar contentas con sus vidas y pierden los nervios con facilidad, están frustradas con la vida que les ha tocado y descargan su furia contra sus hijos cuando hacen algo mal, no dudan en usar las manos cuando consideran necesario. Cada vez que Shin Chan no se porta adecuadamente su madre le da un coscorrón, del que siempre emerge un gran chichón, pero como al siguiente plano ya ha desaparecido parece carecer de importancia.



Shin Chan

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Ya habíamos hablado de los estudios de Bandura sobre el aprendizaje vicario o aprendizaje social en el que dice que si se observan conductas negativas que no tienen una penalización, un niño las puede adoptar como una fórmula de éxito. Las series en las que encontramos este tipo de violencia son *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* donde los protagonistas *Billy* y *Mandy* son dos niños, ella tiene muy mal carácter, es la abusona y él es el abusado. En la serie *Ed, Edd y Eddy* también encontramos estos roles, *Ed* es el menos inteligente de ellos tres y el que suele sufrir por ello. En *Bob Esponja* es habitual observar un comportamiento violento de *Bob* hacia su compañero *Patricio*, en sus juegos se propinan golpes, se tiran objetos y provocan algunos desastres.



Bob Esponja

También existe un gran número de series que apuestan por otros valores como el compañerismo, un 19,6%, la amistad un 20,2% o la educación en un 17,8%. En *Pat el Cartero* observamos que el compañerismo y la amistad entre los personajes es la premisa de esta serie, todos los habitantes del pueblo harán lo que esté en su mano para ayudarse entre ellos. En un capítulo de navidad Pat tiene problemas para terminar su reparto debido al mal tiempo, pero con la ayuda de los vecinos conseguirá que a todos les lleguen sus paquetes y postales de felicitación.

Como hermanos es una serie de animación digital donde los protagonistas son dos niños, uno de raza blanca y otro negra, ambos tienen una amistad tan fuerte que se consideran como hermanos. Juntos vivirán las aventuras de su día a día apoyándose mutuamente, son amigos incondicionales.

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Lo mismo ocurre en series como *Jelly Jamm*, una serie con valores educativos muy positivos. En su página web se puede descargar un documento sobre las intenciones educativas de ésta serie, además nos cuentan que para desarrollar el guión de cada capítulo cuentan con la ayuda de expertos en educación infantil y musical.



Jelly Jamm

“queremos despertar la creatividad de los niños desde lo visual, la música y el movimiento. Por medio del pensamiento creativo podemos alcanzar el equilibrio en las relaciones y desarrollamos las herramientas que nos permiten madurar y ser autónomos.”²

Algunas series como esta prestan más atención en potenciar valores como la creatividad o la resolución de conflictos de forma imaginativa. Les ayudan a aprender a relacionarse con los demás y controlar sus impulsos o conductas negativas cuando se enfrentan a algún problema. *Peppa Pig* es una niña que en ocasiones no reacciona bien ante determinadas situaciones o se comporta de forma un poco egoísta, pero finalmente termina comprendiendo que su comportamiento no era adecuado a través de su propia experiencia y del consejo de sus padres, abuelos o amigos. De esta manera aprenden a reaccionar ante distintas situaciones y a diferenciar entre lo que está bien y lo que no, les ayudan a aceptarse a uno mismo y a los demás, a vivir en sociedad y sentir empatía hacia los demás. A veces a través de personajes humanos en situaciones cotidianas y otras a través de personajes fantásticos lo que reforzará el pensamiento creativo.

² Decálogo Jelly Jamm página web http://www.jellyjamm.com/#valores_educativos. Consultada el 26/07/2013

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

Encontramos otras series con componentes contradictorios, por un lado pueden apoyar el compañerismo y la ayuda al indefenso pero al mismo tiempo observamos que los personajes son muy superficiales y consumistas, sobre todo lo observamos en los personajes femeninos. Ellas se preocupan excesivamente por su aspecto físico aún cuando son delgadas y esbeltas. Se supone que estos personajes tienen éxito en lo que hacen y al mismo tiempo parecen valorarse poco a sí mismos, lo que refuerza el rechazo a uno mismo y en ocasiones hasta a odiar nuestro cuerpo. Es el caso de las famosas *Monster High* obsesionadas con las compras y el consumismo compulsivo, su máxima es estar a la moda.



Monster High

Una de las chicas de *Totally Spies* se empeña en ponerse a dieta en un capítulo a pesar de ser delgada. Otro personaje llamado Topaz de la serie *Trollz* es una obsesa de las rebajas. Como ya hemos dicho resulta que este tipo de comportamientos responden a una serie de clichés femeninos poco adecuados, series que están dirigidas a un público infantil femenino y que ya desde bien temprano se está bombardeando con ideas referentes a la imagen que se debe tener para agradar a los demás y al consumo



Trollz

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

compulsivo. Si los personajes de sus series preferidas son así y ellas las admiran, porqué ellas no.

Hemos observado que muchas series hacen guiños a los adultos con referencias a películas de culto, quizá en un intento de buscar su aceptación. De este modo si gustan a los padres éstos permitirán que sus hijos vean sus dibujos. La serie *Jelly Jamm* hace referencia a *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas cuando el *Rey* saca de su colección de objetos una máscara de *Darth Vader* para ponérsela.



Jelly Jamm

Academia de vuelo hace un homenaje a la película *Con la muerte en los talones* de Hitchcock cuando en una escena el joven *Alex* es perseguido por una avioneta entre los maizales como le ocurría a Cary Grant en la película.



Academia de vuelo

Kick Buttowski también homenajea la película *E.T, El Extraterrestre* dirigida por Steven Spielberg. La escena que representa es la famosa secuencia en que *Elliott* y *E.T* vuelan en la bicicleta con una gran luna de fondo, en este caso *Kick* va a



Con la muerte en los talones. Hitchcock

5.1 RESULTADOS. INFORMACIÓN GENERAL

realizar un peligroso salgo con una bicicleta a la que ha puesto un motor para poder volar y surca el cielo como lo hacían los personajes de la película.

Otras referencias que hemos encontrado han sido a la película *La Chaqueta metálica* de Kubrick en la serie *Pingüinos de Madagascar*. Observamos una escena en la que los pingüinos están recibiendo un entrenamiento militar y todos repiten “ésta es mi cerbatana, hay otras muchas pero esta es la mía...” imitando una escena similar en la que los soldados rezan antes de dormir “este es mi fusil, hay otros muchos pero este es el mío...”

Los hermanos Marx también son recordados en una simpática escena de la serie *Kuzco: Un emperador en el cole*. *Kuzco* está leyendo un contrato en el que dice “La parte contratante de la primera parte exime de responsabilidad a la parte contratante de la segunda parte en caso de que todo salga mal” homenajeando a Groucho Marx en la película *Una noche en la ópera*.

5.2 RESULTADOS. TIPO DE HISTORIA

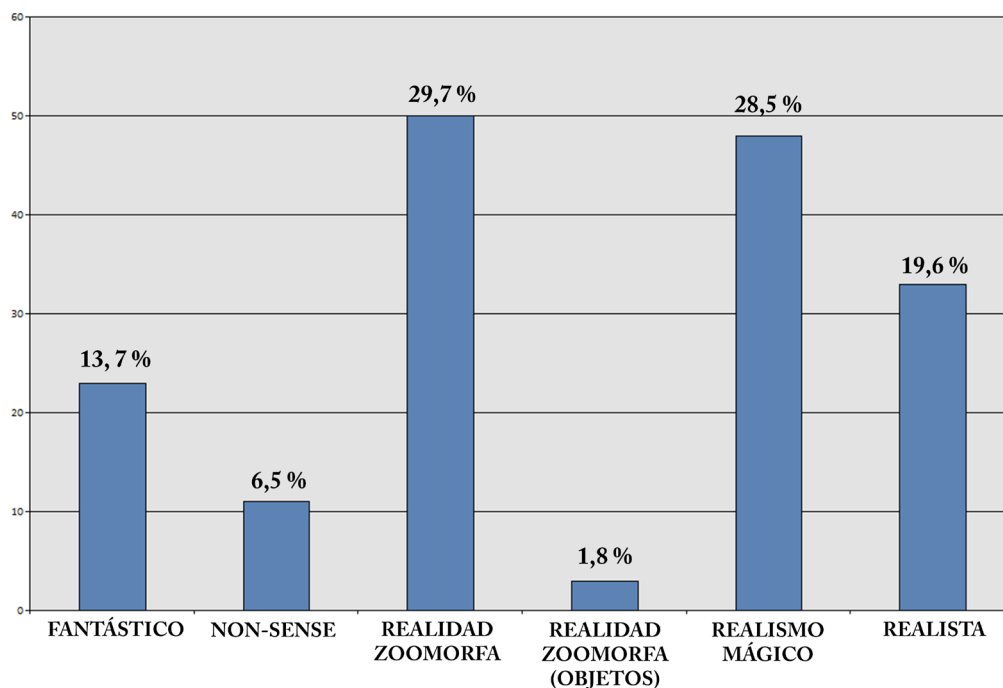


Gráfico 11. Tipo de historia

Un porcentaje muy elevado de series son de corte “realista”, existen tres tipos. Tenemos la “realidad zoomorfa” en un 29,7%. Son historias realistas protagonizadas por animales zoomorfos. En *Los pingüinos de Madagascar* los animales viven en un zoológico y dentro de lo inverosímiles que son las aventuras que viven no se emplean elementos mágicos para resolver sus problemas.

Las historias de “realismo mágico” con personajes humanos donde se introducen elementos mágicos dentro de la vida cotidiana en un 28,5%, un ejemplo lo encontramos en la serie *Las Tres Mellizas* donde la presencia de la *Bruja Aburrida* con poderes mágicos para hacer viajar a las niñas a otras épocas de la historia es asumido por ellas como algo completamente normal.

Por último las historias “realistas” en un 19,6% donde todo sucede en la normalidad más absoluta sin elementos mágicos o personajes fantásticos. *Caillou* sería un claro ejemplo, cada capítulo nos habla de la vida diaria de este niño de 4 años al que vemos aprender a través de su experiencia diaria con amigos y familiares.

5.2 RESULTADOS. TIPO DE HISTORIA

El género “fantástico” también ocupa un porcentaje importante, el 13,7%. La mayoría son historias cargadas de imaginación pero en otras ocasiones encontramos historias disparatadas dónde el argumento no se sostiene, como es el caso de la serie *Keroro*, donde unas ranas extraterrestres quieren conquistar el mundo. El argumento de cada capítulo suele ser bastante absurdo y con un sentido del humor muy soez.

También existen combinaciones entre varias tipologías como la “realidad zoomorfa” y el “realismo mágico” donde los personajes animales son protagonistas y además se añade elementos mágicos como por ejemplo *Dinotren*. En esta serie los personajes principales, movidos por sus ganas de aprender, viajan en cada capítulo en un tren mágico que les lleva a otra época para conocer alguna especie de dinosaurio.



Dinotren

También encontramos algunos casos en los que se combinan la historia “realista” y la “realidad zoomorfa”. Ocurre cuando las historias mezclan a personajes humanos con animales zoomorfos en un entorno realista, viviendo situaciones normales aunque algunos de sus personajes no lo sean. *Maxcotas* cuenta las vivencias de un niño de 13 años y unos extraterrestres que se estrellaron en su casa, a partir de entonces conviven amistosamente en la tierra.

Se observa en el gráfico un 1,8 % de “realidad zoomorfa (objetos)” cuando en lugar de animales se emplean objetos para dotarlos de vida y personalidad. *Dive Olly Dive*, está protagonizada por unos submarinos.

5.3 RESULTADOS. NIVEL DE ICONICIDAD

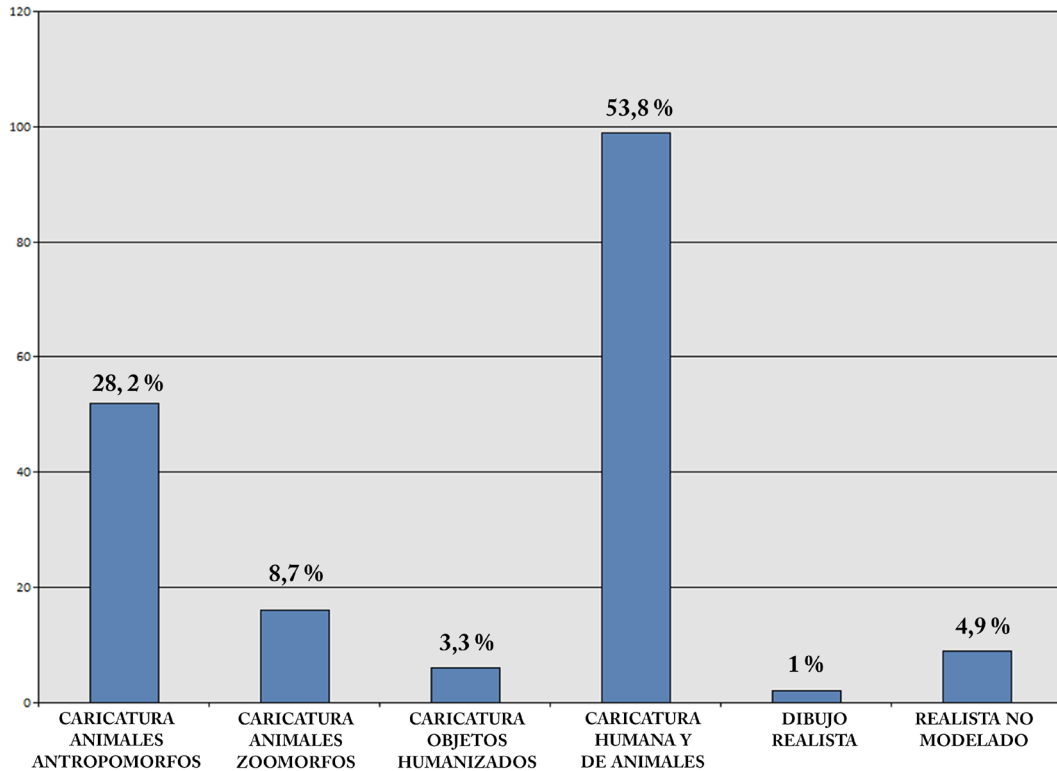


Gráfico12. Técnica artística

El nivel de iconicidad más utilizado es la “caricatura humana y de animales” más de la mitad lo usa. Son series donde la figura humana conserva mucho parecido con la realidad pero alejándose de sus proporciones reales. Los animales que existen alrededor del entorno humano se comportan como tal aunque en ocasiones muestran cierta inteligencia, suelen ser las mascotas de los protagonistas o la familia. Este nivel de iconicidad es el más utilizado en la animación dedicada al género infantil. Véase *Pocoyo*, *Telmo y Tula*, *Pop Pixie*, que se caracterizan por el uso de personajes con un cuerpo pequeño y la cabeza grande.



Pocoyo

Le sigue a cierta distancia la “caricatura de animales antropomorfos” en un 28,2%, son aquellos que tienen características humanas y viven en sociedad

5.3 RESULTADOS. NIVEL DE ICONICIDAD

con los mismos hábitos que tendría cualquier persona. Tienen trabajos, visten con ropas, van a la compra, etc. Algunos ejemplos son *Historias corrientes*, *Agente especial oso*, *El asombroso mundo de Gumball*. Son ésta y la anterior las dos formas de interpretar a los personajes de los dibujos animados por las que se decantan las productoras de animación.



Historias corrientes

“Hasta cierto punto, emplear animales, robots o vehículos para exponer lecciones de vida puede parecer <una cucharada de azúcar para rebajar la medicina>. No obstante, es una manera de mostrar la verdad, de forma directa y selectiva, utilizando la fantasía, la fábula y la alegoría. [...] Estas metáforas también evitan gran parte de la confusión asociada a los personajes humanos, más realistas y complejos, a la vez dan a los narradores la oportunidad de hacer comparaciones ingeniosas. En numerosas fábulas y cuentos de hadas, los protagonistas son animales. En realidad, la mayoría tiene poco que ver con ellos, y sólo los utilizan para comunicar un determinado mensaje sobre la condición humana”³

El resto de opciones queda en un porcentaje muy inferior como los “animales zoomorfos” 8,7% que viven en su hábitat natural pero tienen inteligencia para hablar y comunicarse entre ellos.

Encontramos casos donde las técnicas pueden crear híbridos y mezclar la “caricatura humana” con “animales antropomorfos” donde personas humanas y animales que hablan y se comportan como humanos viven en armonía. En la serie *Hora de Aventuras* los protagonistas *Fin* y *Jake* son un chico adoles-

³ Barry, P. (2011). *Stop Motion*. Barcelona: Blume

5.3 RESULTADOS. NIVEL DE ICONICIDAD

cente humano y un perro humanizado, además aparecen todo tipo de personaje antropomorfos.

En un pequeño porcentaje encontramos el realista no modelado 4,9%. En este caso, los personajes humanos o animales guardan sus proporciones reales pero no son dibujados con todo el detalle que lo haría un dibujo realista, de ahí que utilicemos el término no modelado, ya que es un dibujo esquemático. Un ejemplo lo hallamos en *Los Cazadorks*, *Slash*, *El Hombre invisible*, *Scooby Doo*, series que además van dirigidas a un público preadolescente.



Scooby Doo

En animación no existen límites y también cabe la posibilidad de dotar a un objeto de vida y convertirlo en personaje, un 3,3% son “caricaturas de objetos humanizados”. Lo vemos en series como *Chuck y sus amigos* protagonizada por unos coches humanizados, *Escuela de Bomberos* en la que los personajes son unos jóvenes camiones de bomberos o en *Mani Manitas* donde los personajes secundarios, los compañeros de *Mani*, son un conjunto de herramientas con vida propia. En este caso se mezcla la “caricatura humana” con los “objetos humanizados”.



Mani Manitas

5.4 RESULTADOS. USO DEL COLOR

Nos referimos al uso del color en cuanto a la forma en que se aplica. Distinguimos entre el color de los personajes y el de los fondos pues hemos comprobado que en la mayoría de los casos se da un tratamiento distinto.

1. USO DEL COLOR EN PERSONAJES

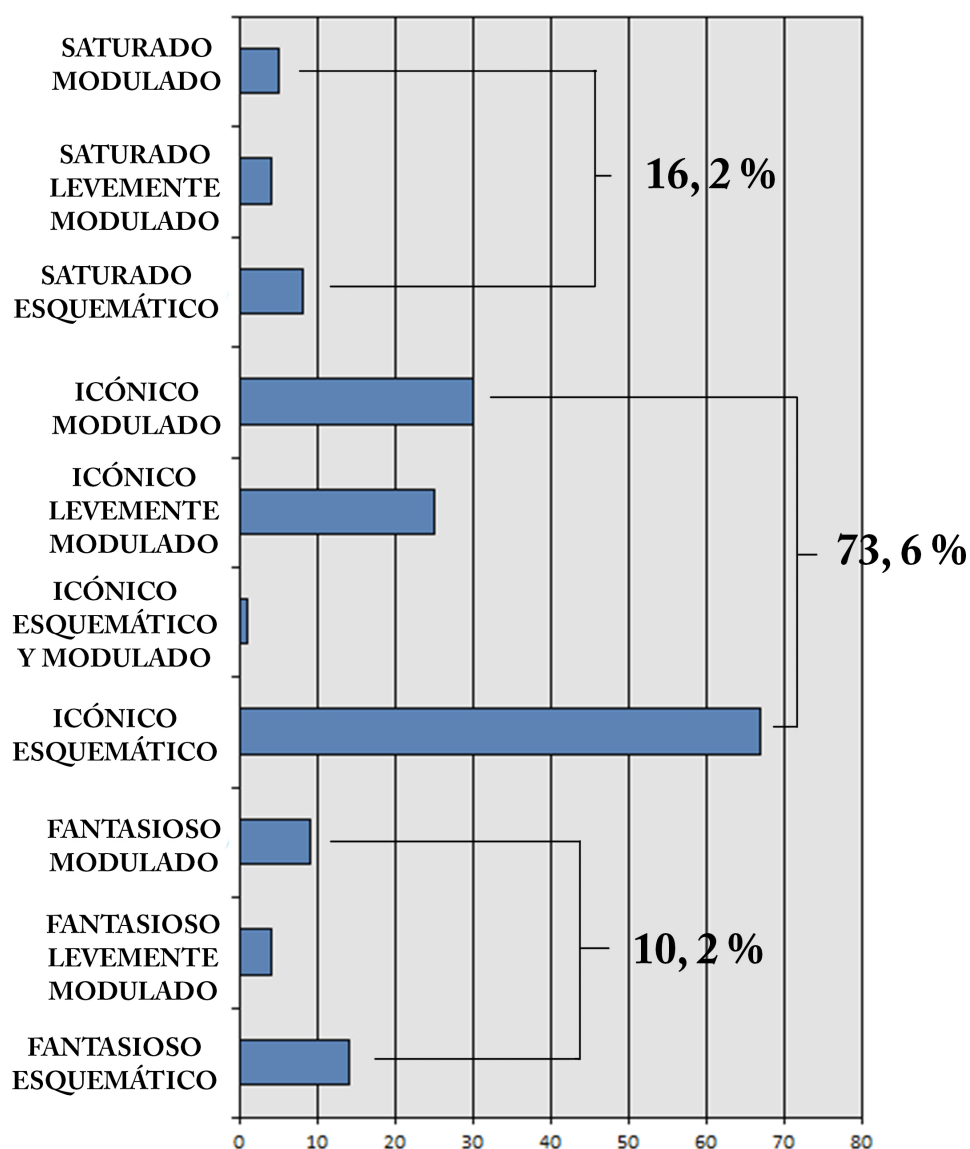


Gráfico 13. Uso del color en personajes

5.4 RESULTADOS. USO DEL COLOR

Lo más habitual es encontrar dibujos animados donde se utiliza el color “icónico” (73,6%) es decir, buscando una semejanza con la realidad. Dentro del color icónico observamos cómo se modula el color y comprobamos que más de la mitad utiliza el color “icónico esquemático”, lo que significa que los colores son totalmente planos. Resulta además la forma más económica de aplicarlo puesto que implica una gran velocidad de ejecución y en los casos digitales tan sólo un clic de ratón. Véase *Phineas y Ferb*, *Kids Vs Kat*, *Kick Buttowski*.



Phineas y Ferb

El color “icónico modulado” es otro de los más utilizados aunque se aleja bastante de la primera opción. Lo más habitual es encontrarlo en series de animación 3D, ya que el propio modelado de personajes y entornos genera el sombreado. Del mismo modo ocurre con la técnica de animación stop-motion, ya que al existir los personajes físicamente ellos mismos proyectan sombras y se produce la modulación del color. No existe ninguna serie de animación en 2D que utilice el color icónico modulado.

Por último dentro del color icónico tenemos el “levemente modulado” cuando existe una pequeña diferencia tonal entre las partes de un personaje que lo dotan de profundidad, aunque en menor medida que el “color modulado”. Este puede darse tanto en series con técnicas de animación 2D como 3D, si se trata de la primera estaremos ante una serie con un buen nivel de acabado ya que animar a un personaje que genera sombras es más costoso que no hacerlo. En el caso de la animación 3D depende del caso pues existen algunas de ellas con un escaso modelado de los personajes que a veces dan la impresión de ser planos. Esto puede ser intencionado por necesidades estéticas o por la falta de un modelado más trabajado.

5.4 RESULTADOS. USO DEL COLOR

Otras formas de aplicar el color son el “fantasioso” y el “saturado” en sus tres variedades de modulado, pero son pocas las series que barajan estas opciones, en cualquiera caso el color saturado se emplea más que el fantasioso y siempre se aplica de manera esquemática por encima de las otras formas de modular el color.

Existen un 0,6% de color “icónico esquemático y modulado”, ocurre en series de animación mixta cuando se mezcla el 2D con el 3D como en la serie *Código Lyoko* en la que un grupo de niños puede entrar en un mundo virtual, cuando esto ocurre la animación se convierte en 3D.



Código Lyoko

2. USO DEL COLOR EN FONDOS

Una vez más el color “icónico” es el predominante. Si observamos cómo se modula comprobamos que mientras en personajes predomina el color “esquemático” aquí lo hace el “modulado” pues más de la mitad de los fondos con color icónico presenta este grado de acabado. Ya que los personajes se hacen planos al menos observamos que los fondos se trabajan con mayor detalle, claro que no tienen que moverse. Aún así también hay un alto porcentaje de series que utilizan el color icónico levemente modulado sobre todo en series de animación digital 2D.

5.4 RESULTADOS. USO DEL COLOR

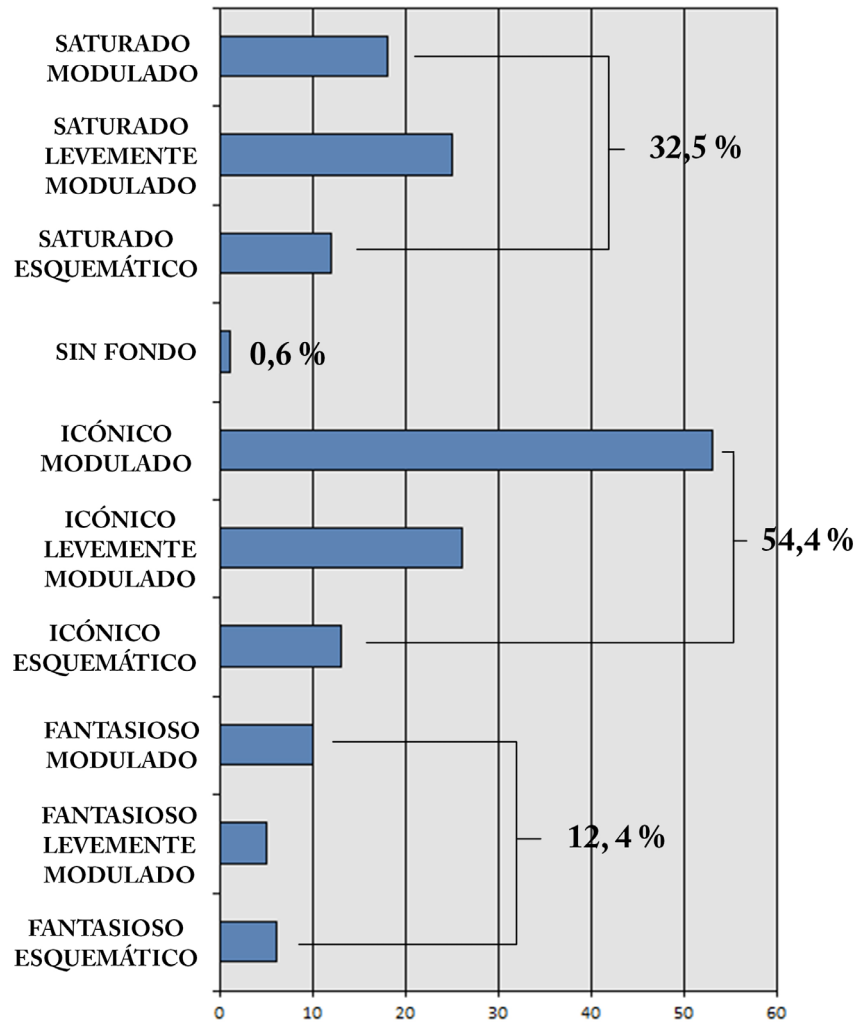


Gráfico 14. Uso del color en fondos

En el caso de los fondos comprobamos que el color saturado se emplea con mayor frecuencia que en los personajes, algo que sirve para captar con más facilidad la atención del espectador. Se caracteriza por ser un color que guarda relación con aquello que representa pero es más exagerado que en la realidad con la intención de resultar más llamativo. La imagen que se observa pertenece a la serie *Hora de aventuras* y presenta un “color saturado levemente-



Hora de Aventuras

5.4 RESULTADOS. USO DEL COLOR

te modulado” ya que los personajes proyectan una leve sombra aunque ellos son esquemáticos.

El color “fantasioso” no se utiliza con mucha frecuencia tanto para personajes como para fondos, pero es algo que resulta natural si tenemos en cuenta los datos obtenidos sobre el tipo de historia en la que se mostraba que la vida diaria era el tema por excelencia y en cuanto a la ambientación la ciudad el lugar ideal.

3. CONTORNOS

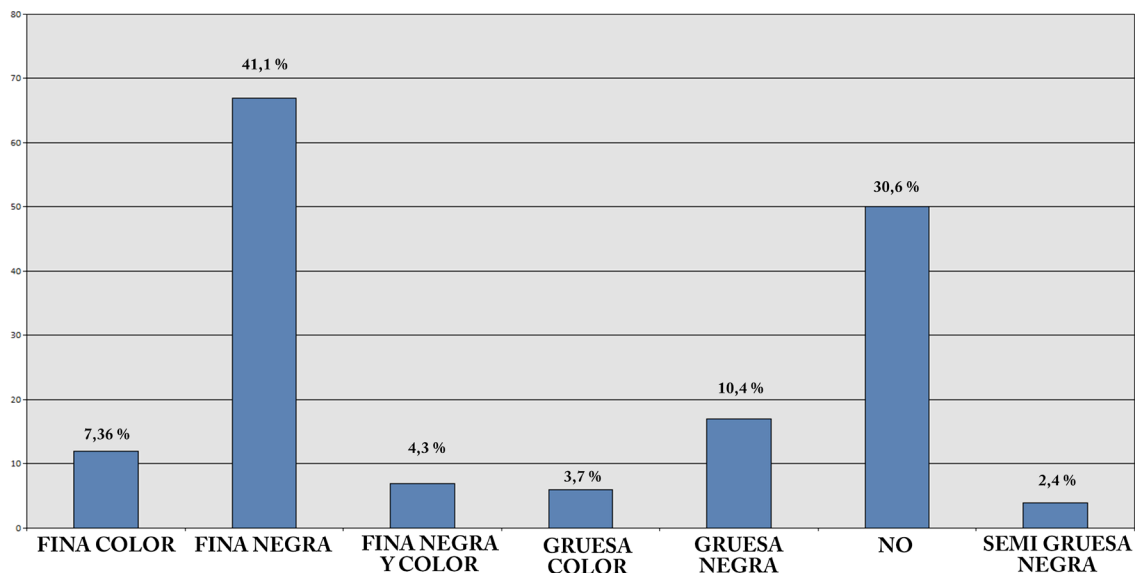


Gráfico 15. Contornos

El uso de la línea “fina negra” en un 41,1% es algo muy habitual si pensamos en la animación tradicional en 2D. Es el color más cómodo que permite aislar al personaje del fondo sin que se confunda con otros elementos. En aquellas producciones en las que la animación se dibuja a mano y se colorea digitalmente, el uso de contornos negros y bien cerrados facilita mucho el trabajo.

Quizá en ocasiones un contorno de color ayuda a integrar mejor un personaje con el fondo o ayuda a crear cierta armonía en conjunto, son pocas las series que lo hacen, tan sólo el 7,36%, probablemente porque no facilita el proceso de coloreado.

5.4 RESULTADOS. USO DEL COLOR

Un 30% de series no tiene línea de contorno. Son aquellas que utilizan técnicas de animación 3D o stop-motion, aunque cabe mencionar una excepción pues la serie *Mani Manitas*, pese a estar realizada en 3D en algunas zonas añade líneas finas de contorno negras y coloreadas, claro que el 3D es muy plano y puede llegar a pasar desapercibido, pero si fijamos la atención al sombreado de algunos objetos no queda duda que están realizados en 3D. También existen algunas excepciones en las que la animación 2D ha prescindido de la línea de contorno, lo vemos en *Saari* y *Pequeño Bill*, ambas series realizadas con técnicas digitales.



Mani Manitas

En algunas producciones, el 4,3% se llega a combinar la línea “fina negra y de color”. De este modo la línea puede ayudar con la modulación del objeto, así en aquellas zonas donde el contorno pueda generar alguna sombra la línea será negra y aquellos otras que estén en superficies iluminadas serán del mismo color que el objeto.

El 10% de las series analizadas utiliza una línea gruesa de color negro para el contorno de sus personajes, lo que de alguna manera en ocasiones los dota de cierta agresividad ya que es un tipo de línea que transmite mucha fuerza. En ocasiones este tipo de contorno refuerza la personalidad de los personajes. Un claro ejemplo lo encontramos en la serie *Las macabras aventuras de Billy y Mandy*, donde el personaje de la niña llamada Mandy es muy siniestra, violenta y manipuladora.



*Las macabras aventuras
de Billy y Mandy*

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

En primer lugar vamos a ofrecer los resultados de las técnicas para realizar la animación en su conjunto y trataremos después las técnicas pictóricas que se han utilizado en las escenografías. También vamos a comprobar cuáles son las técnicas predominantes por cadenas televisivas.

1. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

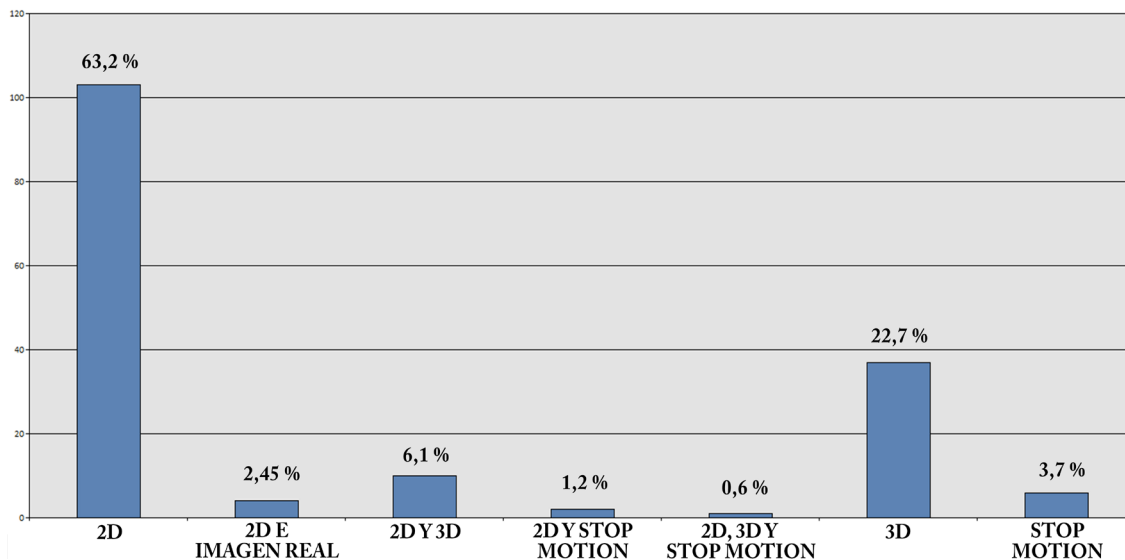


Gráfico 16. Técnicas de animación

Primero observaremos cuáles son las técnicas más utilizadas de forma global en todas las series analizadas, para adentrarnos después en las técnicas de animación 2D pues son las que ofrecen a su vez distintas posibilidades.

Aunque parecía que la animación 3D estaba en auge la realidad es que actualmente está remitiendo, o al menos en la producción de series para televisión. Como podemos comprobar en el gráfico, la mayor parte de la animación que se emite está realizada en 2D un 63,2% frente al 22,7% del 3D. Seguramente porque la animación en 2D comprende muchas otras técnicas en sí misma, como expondremos en el siguiente gráfico, desde animación tradicional a la digital, recortes, etc.

Dentro del ámbito del 3D encontramos series de distintas calidades, desde animaciones con un 3D tosco, en la que los personajes no se mueven de for-

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

ma expresiva y exagerada, sino que simplemente se limitan a ejecutar una serie de movimientos para llevar a cabo una acción. Es el caso de *Backyardigans* en la que un grupo de animales juegan en su jardín imaginando que están en lugares imposibles. En cada capítulo realizan alguna coreografía que resulta bastante inverosímil, aunque esté bien ejecutada técnicamente, los personajes no son creíbles. Por otro lado, no crean texturas, las superficies son planas y lisas, no tiene mucha calidad tampoco en este sentido.

También encontramos series en 3D que rompen con esta manera de proceder



Backyardigans

como *Pingüinos de Madagascar*, una serie divertida, con un guión muy inteligente con el que pueden disfrutar tanto niños como adultos y una animación asombrosa. Los personajes son muy carismáticos debido en parte a la calidad de la animación, a la exageración de sus rápidos movimientos y también al lenguaje tan elocuente que suelen utilizar.

La animación 2D y 3D en muchas ocasiones se compaginan. Los personajes suelen animarse en 2D mientras que los fondos se realizan en 3D para que los protagonistas puedan moverse por ellos con mayor libertad. Aunque también se observan casos como el expuesto anteriormente en *Código Lyoko*, donde los personajes se convertían en 3D en un determinado lugar. Este tipo de animación mixta la encontramos en un 6,1%.

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

La animación Stop Motion está poco valorada a pesar de ser una técnica que ofrece grandes posibilidades. Tan sólo un 3,7% de todo lo analizado la utiliza y siempre con plastilina, menos un caso en el que los personajes son trenes de madera. El resto son técnicas mixtas que conjugan algunas de las anteriores e incluso pueden aparecer imágenes reales con las que los personajes interactúan.

1.1 Técnicas por cadenas

Hemos comprobado que la técnica que más se usa es la 2D y que a su vez esta técnica comprende otras tantas como la animación tradicional, digital o de recortes que además se pueden combinar con otras tantas. Si observamos qué canales usan determinadas técnicas, aunque todos ellos hacen uso del 2D, podremos comprobar hasta qué punto existe cierta variedad y riqueza en la mezcla de técnicas o si por el contrario cada cadena tiene una predilección.

Disney Junior es el que mayor variedad de técnicas incluye, un total de 8 técnicas distintas aunque de todas ellas las que más éxito tienen son la animación 2D, tanto tradicional como digital y la animación 3D. A pesar de ello podría decirse que es el canal con mayor riqueza en la variedad de técnicas que se observan en sus series: Stop Motion, animaciones mixtas en 2D y 3D, animación digital 2D con imágenes reales, entre otras.

El canal para niños más pequeños Nick JR cuenta con una amplia gama de técnicas, 6 en total. Las técnicas de animación 2D son las preferidas una vez más y las encontramos realizadas tradicionalmente, digitales, recortables y combinadas con 3D. Además otros canales como Panda, Clan, Cartoon Network o Nickelodeon también disfruta de variedad aunque sin excederse, encontramos 5 técnicas diferentes. Quizá podríamos haber esperado una oferta más amplia en este sentido en canales como Panda ya que es el que más dibujos animados emite de todo lo analizado.

En cambio canales temáticos como Disney XD con 3 tipos de técnica, Disney Channel con otros 3, Disney Cinemagic con tan sólo 2 o Cartoonito

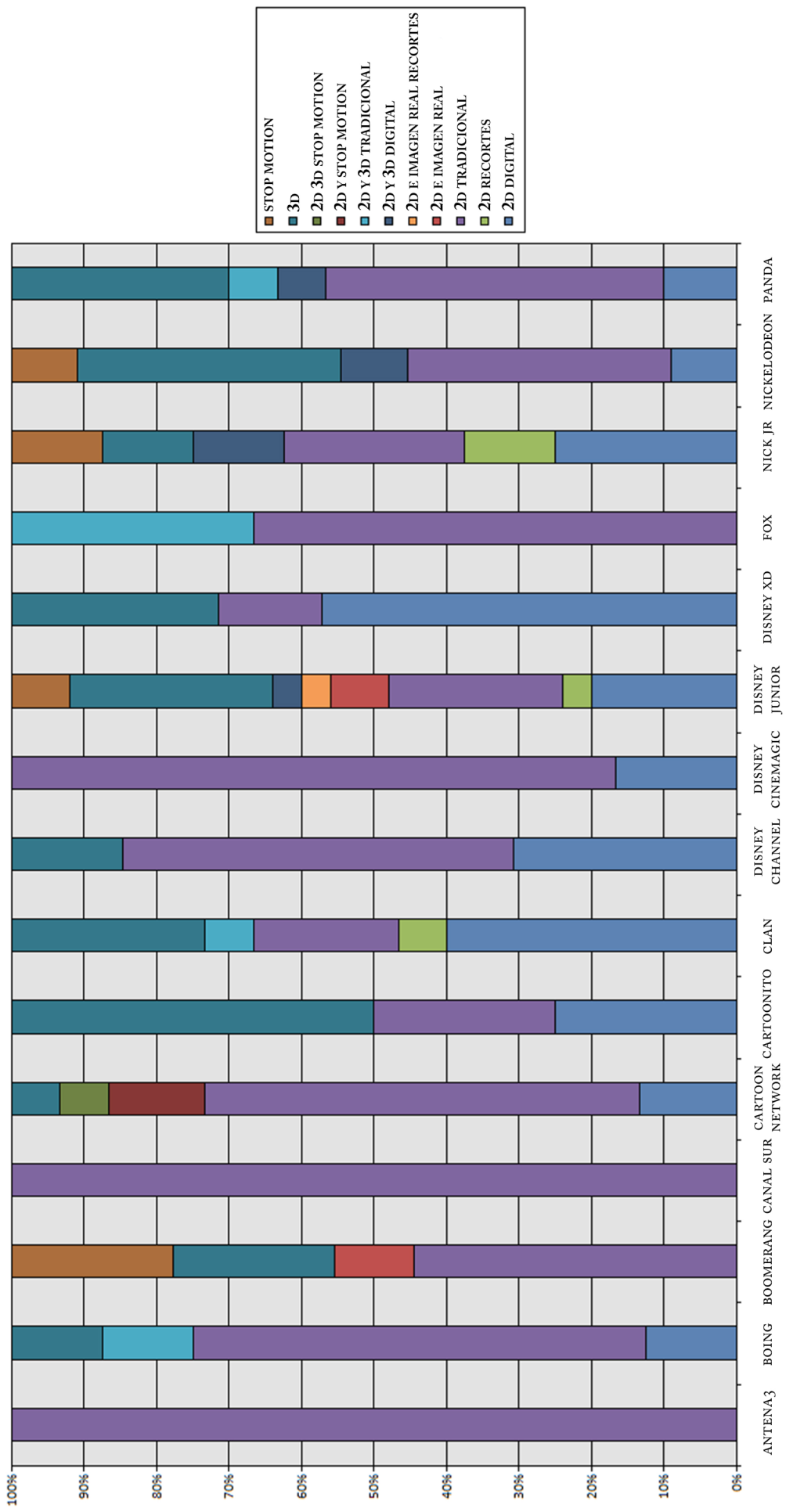


Gráfico 17. Técnica de animación por cadenas

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

con 3 técnicas igualmente podrían apostar por un tipo de animación menos convencional y más creativa pues se limitan al uso de la animación 2D y 3D.

1.2. Animación 2D

Existen multitud de técnicas de animación 2D, pero como comprobamos en el gráfico la más utilizada es la animación tradicional con un 56,7% entre

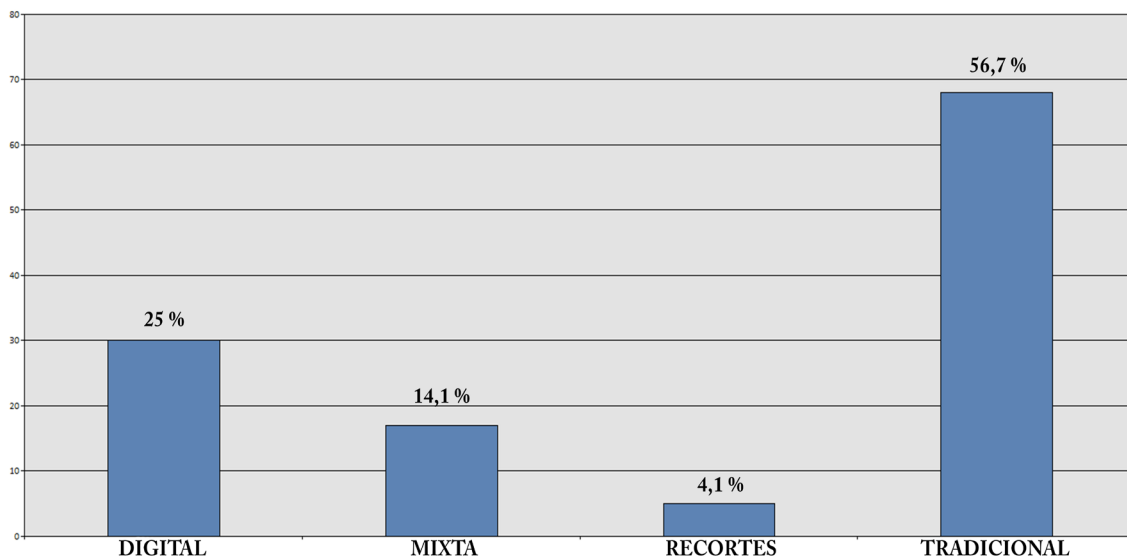


Gráfico 18. Técnicas de animación 2D

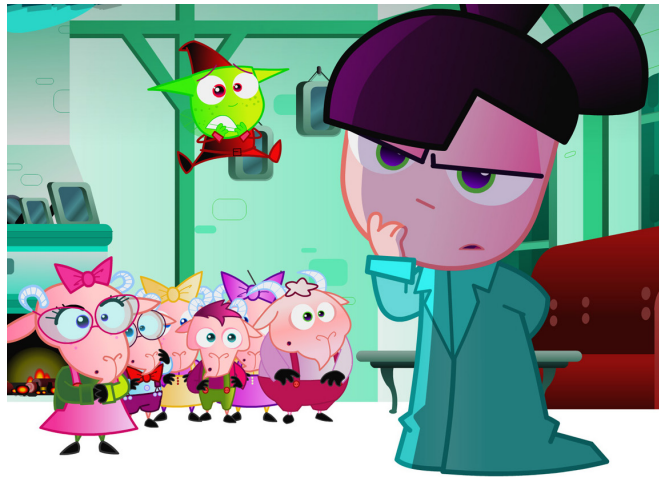
todas ellas. Nos referimos a animación tradicional cuando los dibujos están realizados a mano, fotograma a fotograma, aunque el color suele ser aplicado de forma digital posteriormente son montados con algún software diseñado para tal cometido, como puede ser ToonBoom, Ctp, Adobe Flash, After Effects, etc.

La animación tradicional ha sido utilizada tanto en series antiguas, cuando no se tenía otra opción ya que no se contaba con los medios ni la tecnología que disfrutamos hoy día, como en series producidas actualmente. Probablemente debido a que es la técnica con la que se consigue una mayor expresividad, hay algo especial en esta forma de hacer animación, en la impronta que deja una línea trazada a mano. Algo que no consiguen ni la animación 3D ni la animación digital. En ellas no se suele evidenciar la presencia física de

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

la gravedad como sí ocurre en la animación tradicional. Aunque el coloreado se hace digitalmente, una animación dibujada de forma tradicional siempre resulta más impactante y creíble que la digital pese a que económicamente quizá resulte menos viable.

La animación digital en un 25% también tiene bastante éxito entre las técnicas de animación 2D. En ocasiones está muy bien resuelta y se potencian otros aspectos más creativos para compensar las deficiencias que puede tener esta técnica, como es el uso de texturas o fotografías, dependiendo de la estética que adopte podrá estar mejor o peor conseguida. En series como *Sandra, detective de cuentos* realizada enteramente de forma digital, podemos apreciar cómo los personajes se desplazan de forma muy fluida por el escenario, pero falta en ellos la sensación de peso, los personajes no tienen gravedad. Esto se hace más evidente cuando se representan personajes humanos.



Detective de cuentos Sandra

En cambio encontramos otra serie que está realizada digitalmente, *Saari*. Existen varias razones para recurrir a esta técnica a la hora de hacer animación. Es de rápida ejecución y sí cuenta con un buen guión y un buen diseño, los resultados pueden ser espléndidos, como ocurre en la serie que acabamos de mencionar. Cuenta con una delicada animación de alta calidad, realizada posiblemente en un sof-



Saari

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

software de animación vectorial y con unos personajes llenos de expresividad a los que ni siquiera les hace falta hablar, con la gestualidad de sus movimientos y acciones, acompañadas de una música que se identifica con cada personaje, podemos entender cualquier historia que nos quieran contar.

Un 14,1% de series mezcla la animación 2D en cualquiera de sus variantes (tradicional, digital o recortes) con alguna otra técnica de animación, lo más habitual es hacerlo con el 3D.

Por último la animación de recortes digitales en un 4,1% es la menos utilizada a pesar de que las que lo utilizan tienen una calidad estética muy elevada y resultan muy económicas pues su ejecución es rápida. Esta técnica recrea la animación tradicional de recortes, en la que las figuras realizadas con recortes de papel se van moviendo fotograma a fotograma mientras son fotografiadas.

Actualmente llevar a cabo esta técnica es mucho menos laborioso ya que el ordenador recrea la trayectoria del movimiento de los personajes y objetos, quizá por ello, el control del movimiento no es tan exacto, puesto que hay un número determinado de poses que se dibujan una sola vez y se reutilizan. Pero en detrimento de la calidad del movimiento se gana mucho en calidad plástica. La técnica artística empleada en ellas, puede ser de mayor complejidad que un dibujo animado donde se suele rellenar a los personajes con colores planos, mientras que los recortables son más detallados en el sombreado, degradado del color, texturas, etc.

Un ejemplo de esto lo vemos en series como *La gata Lupe* donde se puede apreciar la plasticidad de una pintura empastada con la que se da color a los personajes y en las que se deja ver el registro del pincel. También *La vaca Connie* emplea esta técnica, una serie con un estilo muy peculiar porque aunque no cumple los principios básicos de animación, tratándose pues de animación limitada, estéticamente es muy atractiva, muy colorista y con un tratamiento de los personajes muy original. Todo está coloreado manualmente, se puede observar la textura del papel y el color diluido, que ha sido escaneado y montado por ordenador dando como resultado una animación muy expresiva.

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN



La Vaca Connie

Quizá el ejemplo más claro de todo esto lo tenemos en *Pinky Dinky Doo* o en *Juan y Tolola*, aquí se deja ver cómo los personajes han sido recortados, reservando intencionadamente un borde blanco alrededor de su silueta. Además algunas partes son coloreadas con lápices de colores, dejando ver perfectamente los trazos sobre la superficie. En otras ocasiones se rellenan con texturas o se utilizan imágenes reales. Consideramos que esta serie es una de las más ricas tanto en animación como en contenido.



Juan y Tolola

2. TÉCNICA ARTÍSTICA EN FONDOS

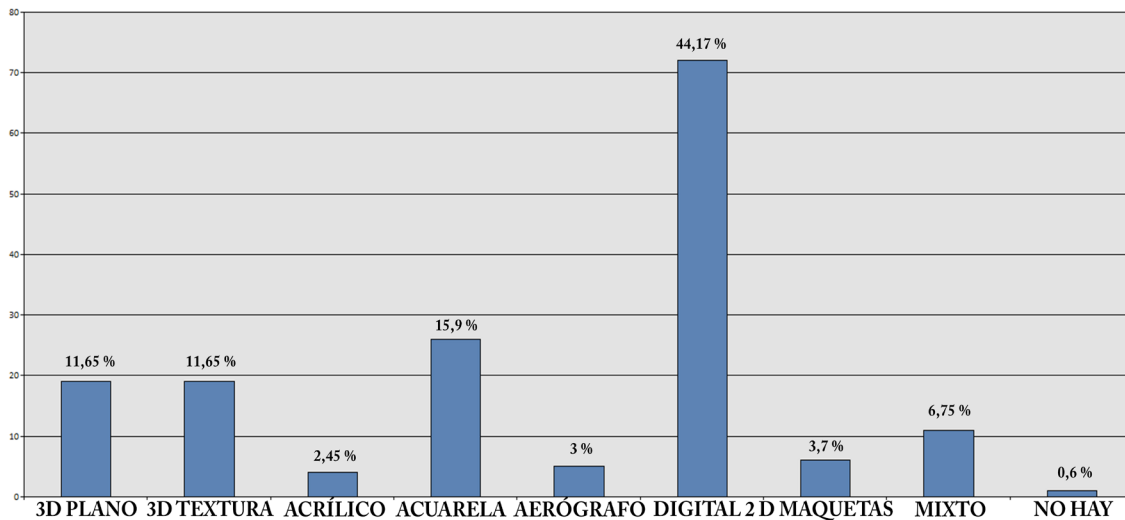


Gráfico 19. Técnica artística en fondos

En cuanto a la técnica más utilizada para aplicar el color a los fondos tenemos en primer lugar el color digital. Colores planos aplicados por ordenador, en un 44,17%, un porcentaje muy superior al resto de técnicas. Según el tipo de modulado que se le dé al fondo será más rápida su elaboración, en cualquier caso el color digital siempre será más económico e inmediato, además de ofrecer la posibilidad de realizar tantas pruebas de color como sean necesarias sin alterar el dibujo original. En ocasiones están trabajados con multitud de capas y sombras que dan mayor profundidad y realismo a la escenografía. En otras ocasiones simplemente se aplican colores planos, que según la intencionalidad pueden funcionar mejor o peor.

Saari es una serie de animación española que utiliza colores digitales planos en sus fondos. En este caso no se hace necesario un mayor modelado de las figuras que componen la escenografía ya que utiliza un estilo de dibujo esquemático que concuerda de forma excelente con el tratamiento de los personajes y la historia. La gama cromática, sin utilizar colores chillones como

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

ocurre en muchos dibujos para niños, utiliza tonos pardos muy bien combinados que consiguen una gran armonía entre fondo y figura.

George de la Jungla en cambio utiliza también color digital pero en este caso trabajado con la intención de dotar de profundidad el escenario. Utiliza una amplia escala cromática en la que se emplea una gran cantidad de tonos verdosos que hacen diferenciar muy bien las distintas vegetaciones que componen la escena sin estar dibujadas de forma realista, utilizando formas redondeadas para los árboles y arbustos. Aquellos elementos que están en último término están algo desenfocados para crear sensación de profundidad y plasmarlos como los captaría el ojo humano.



George de la Jungla

Las técnicas manuales persisten actualmente. Tenemos acuarelas en un 15,9%, acrílicos en un 2,45% y aerógrafo en un 3%. Estas técnicas siempre se aplican con un alto grado de modulación y en muchas ocasiones dejando ver el registro del pincel o la textura del papel, ofreciendo resultados muy pictóricos como el que hemos mencionado anteriormente *La vaca Connie*.

Un 3,7% de series usa maquetas como fondos y es el porcentaje correspondiente a las series de animación Stop-Motion. Un 6,75% usa técnicas mixtas al combinar distintas técnicas de animación como vimos anteriormente. Personajes 2D combinados con fondos 3D, imágenes reales, o la utilización de patterns para dar textura a la pared de una habitación. *Agallas, el perro cobarde* es una serie que también nos atrae mucho estéticamente. Se aplica constantemente el uso de *patterns* para cubrir las paredes de una casa en la que transcu-

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

re normalmente la mayor parte de la acción. El aspecto que crea es el de una casa con paredes forradas de papeles estampados como las que se utilizaban antiguamente y es que la casa pertenece a una pareja de ancianos. Estéticamente funciona muy bien.

En cuanto a las técnicas en 3D hemos diferenciado entre aquellas que tienen una textura muy trabajada y aquellas que son simplemente superficies planas. De cada una hemos obtenido el mismo porcentaje, el 11,65%. En las primeras podemos observar la trama de los tejidos de la ropa, los cabellos modelados pelo a pelo, superficies en piedra, madera o cualquier material. Series como *Los pingüinos de Madagascar* o *Glumpers* cuentan con acabado en 3D muy trabajado tanto en sus fondos como en sus personajes.

Los segundos tienen fondos menos trabajados, las superficies son completamente planas. Esto puede



Agallas, el perro cobarde



Glumpers



El show de Garfield

5.5 RESULTADOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

hacerse intencionadamente como un requerimiento estético o puede deberse a que la animación esté poco trabajada. En la serie *El show de Garfield* no se emplean muchas texturas pero el acabado es bueno y funciona en cambio en series como *Boom and Reds* o *Adivina con Jess* observamos que el 3D es excesivamente plano, el pelo de los personajes es una masa con muy poca textura, además el color de los fondos es muy llamativo.



Adivina con Jess

Por último un 0,6% corresponden a series que no tienen fondo, como por ejemplo *Pocoyo*.

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

Para valorar la calidad técnica de una animación tendremos en cuenta dos aspectos: el primero son los principios de animación, aquellas reglas básicas que una animación debe cumplir para que los movimientos de los personajes sean creíbles y nos conquisten. El segundo, más ligado al presupuesto económico, tiene que ver con el ahorro o no de la cantidad de dibujos realizados por segundo, el nivel de desmembramiento de un personaje o la repetición excesiva de los ciclos de animación.

1. PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

1.1 Calidad Alta

En primer lugar queremos analizar nuestros resultados en la búsqueda de aquellas series que cumplen con todos los principios de animación en una calidad alta, el 21,5% lo hacen. La tabla que ofrecemos recoge el título de las series de alta calidad.

En ella encontramos series de todo tipo, lo que nos lleva a preguntarnos cuáles son las técnicas de animación que utilizan.

1.1.1 Técnicas de animación

Entre las series de mayor calidad observamos que la mayoría están realizadas en 3D (60%). Es un dato que resulta interesante teniendo en cuenta que existía un mayor número de series realizadas en 2D, en cambio parece que dar vida a un personaje en 3D y que cumpla con los mencionados principios de animación, es menos difícil que hacerlo en cualquier otra técnica. Muchos software de animación 3D utilizados potencialmente pueden llegar a crear efectos increíbles como bien sabemos, lo que nos hace

| Calidad Alta |
|---------------------------------------|
| TITULO |
| TOM |
| POCOYO |
| JUNGLA SOBRE RUEDAS |
| EL GATO DEL SOMBRERO |
| MICKEY MOUSE Y LOS ANIMALES DE RECORD |
| EL ASOMBROSO MUNDO DE GUMBALL |
| FANBOY Y CHUM CHUM |
| GEORGE DE LA JUNGLA |
| CAMPAMENTO LAZLO |
| PINGÜINOS DE MADAGASCAR |
| LOS BUCANEROS CALZONEROS |
| LA OVEJA SHAUN |
| PHINEAS Y FERB |
| BUBBLE GUPPIES |
| SAMSAM |
| CHUCK Y SUS AMIGOS |
| JELLY JAMM |
| JAKE Y LOS PIRATAS DE NUNCA JAMAS |
| JIMMY NEUTRON |
| BERNI |
| LA CASA DE MICKEY MOUSE |
| EL CORRAL |
| EL PATO DONALD |
| THE SECRET LIFE OF SUCKERS |
| LOS CUENTOS DE MATE |
| DINOTREN |
| RAY COSMICO QUANTUM |
| FUTURAMA |
| AMERICAN DAD |
| MAXCOTAS |
| BUGGED |
| ZOOBABU |
| GLUMPERS |
| BOOM AND REDS |
| LAS TRES MELLIZAS |

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

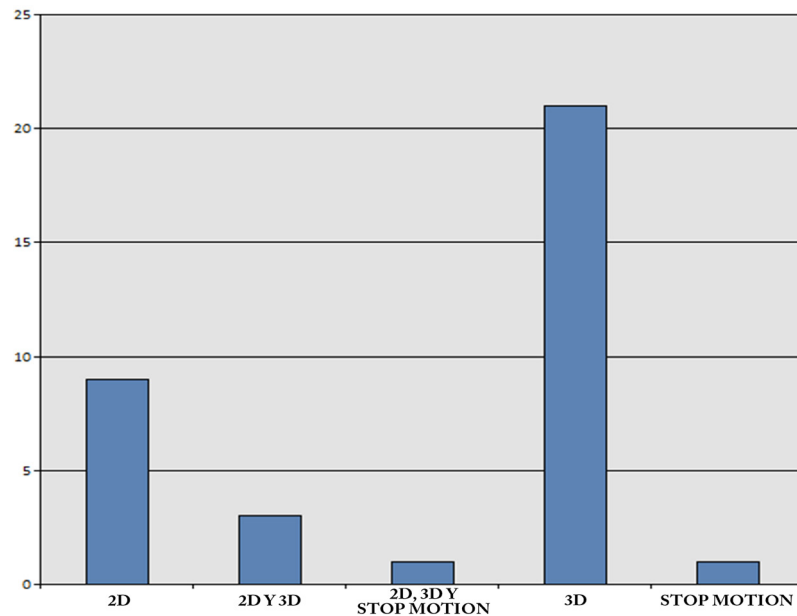


Gráfico 20. Técnica animación calidad alta

pensar que no siempre el animador tiene por qué saber dibujar con la maestría que lo haría un animador tradicional ni conocer con exactitud cómo se comporta un objeto o personaje físicamente ya que es el propio software el que facilita esta tarea.

Algunas de las series realizadas con esta técnica son *Pocoyo*, *Jungla sobre ruedas*, *Fanboy* y *ChumChum*, *Pinguinos de Madagascar* o *The secret life of Suckers*. Ésta última es una serie muy curiosa y divertida, cada capítulo dura tan sólo un par de minutos y está protagonizada por esos muñecos con ventosa que se



The secret life of Suckers

pegan en la luna trasera del coche. En los episodios se crea una situación humorística utilizando únicamente lo visual, no hay diálogos. Técnicamente

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

la animación debe tener un acabado perfecto para hacernos comprender tan sólo con el movimiento de los personajes lo que nos quiere contar además de hacernos reír, lo que complica aún más la tarea. Pero en este caso encontramos personajes que se mueven de forma cómica y creíble, además de crear un entorno lleno de detalles en cuanto a su textura.

De las series que cumplen con pulcritud todos los principios de animación, las realizadas en 2D son el 25,7%. Dentro de ellas encontramos que sólo una está realizada en animación 2D digital, *Bubble Guppies* y el resto realizadas en animación tradicional y es que aunque lo digital facilita el trabajo en muchas ocasiones lo hace en detrimento de la calidad de la animación.

Las series de animación tradicional con elevada calidad son *Futurama*, *Jake y los piratas de Nunca Jamás* o *El gato del sombrero*. Series que técnicamente son perfectas, donde los personajes tienen una desenvoltura especial y no escatiman en fotogramas, pues todas ellas están dibujadas a 24 fps.

El resto de animaciones que también llevan a cabo los principios son mixtas, mezclando las dos técnicas anteriores (8,5%). También en 2D, 3D y Stop Motion (2,8%) una combinación un tanto extraña y chocante. Técnicamente está muy bien resuelta, pero pretendiendo ser muy innovadora y creativa ha caído en el exceso, se mezclan tantas técnicas y estilos que en ocasiones da la sensación de no encajar el todo bien. Estamos hablando del *El asombroso mundo de Gumball*.



El asombroso mundo de Gumball

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

1.1.2 Año de realización

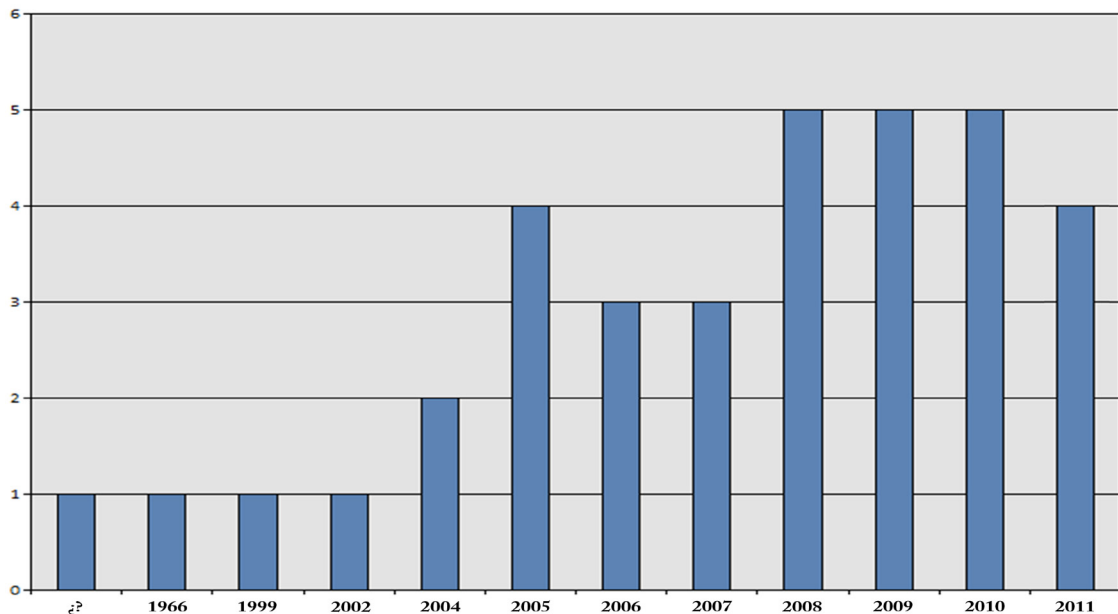


Gráfico 21. Año de realización series de alta calidad

Nos parece acertado comprobar si la calidad de una animación está relacionada con la fecha de producción. Las series más actuales cuentan con mayores medios de producción que facilitan el trabajo pero el animador debe tener una sensibilidad especial para hacer que los personajes se muevan con credibilidad respondiendo a las Leyes de movimiento de Newton y al mismo tiempo exagerándolas para ganar expresividad y en según qué casos comicidad.

A pesar de que la mayoría de dibujos animados que se emiten actualmente han sido realizadas en los últimos años comprobamos que existen muchas series en emisión muy bien realizadas que cuentan ya con más de 10 años, en algunos casos casi 50.

Hemos comprobado que el 2,8% han sido realizadas en el año 1966, es el caso de *El Pato Donald*. Aunque ya habíamos hablado de esta serie para comentar que su contenido no resulta apropiado actualmente, si valoramos la técnica comprobamos que a pesar de estar realizada a 12 fps cuenta con una animación excelente cumpliendo con cada principio estrictamente, lo que

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

resulta natural si tenemos en cuenta que fueron los estudios Disney los que crearon dichos principios. Los personajes se mueven con mucha soltura, teniendo en cuenta su peso y su punto de equilibrio. Los movimientos son muy exagerados, los personajes y objetos tienen tal elasticidad que cualquier acción resulta muy cómica. Tal es su calidad que a pesar de contar con los pocos medios de su época en la que aún se dibujaba con acetatos y se coloreaban a mano con acrílicos sigue estando vigente hoy día.



El Pato Donald

1.2 Calidad Media - Alta

En segundo lugar queremos conocer cuáles son las series de animación con una calidad Media - Alta. Las que no cumplen todos los principios en un nivel alto pero sí aceptable.

Algunos principios son menos complejos de ejecutar, en cambio, otros requieren de un gran virtuosismo por parte del animador para lograr que los personajes representen el espíritu de los dibujos animados. Encontramos series que tienen su punto fuerte en principios como “entrada y salida lenta en una clave” por ejemplo *Pezuelos* y en cambio una calidad media en el principio “anticipación”. El primero resulta esencial para entender a un personaje, nos habla de su volumen, su fuerza e incluso de su estado de ánimo. El segundo, igual de importante, nos ayuda a entender mejor lo que se propone hacer el personaje y dependiendo del tiempo de anticipación que dedique a una acción comprenderemos el grado de esfuerzo que necesitará emplear en ella. Al contrario le ocurre a la serie *Las nuevas aventuras del Pájaro Loco*, mientras que la “anticipación” está realizada perfectamente, “la entrada y salida” no tanto.

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

En este caso obtenemos un número mayor de series, el 38% que ejecutan los principios en una calidad media-alta.

| Calidad Media-Alta | |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| TITULO | |
| MANI MANITAS | BANANAS EN PIJAMAS |
| LOS OSOS AMOROSOS | LA GATA LUPE |
| JORGE EL CURIOSO | ZOMBIE HOTEL |
| ADIVINA CON JESS | BABAR Y LA AVENTURAS DE BADOO |
| POP PIXIE | LA PANTERA ROSA |
| CHOWDER | TARTA DE FRESA |
| AGALLAS EL PERRO COBARDE | CAILLOU |
| EL LABORATORIO DE DEXTER | SANDRA, DETECTIVE DE CUENTOS |
| OGGY Y LAS CUCARACHAS | LOS SIMPSON |
| EL SHOW DE GARFIELD | TOOTY PUDDLE |
| ED EDD Y EDDY | LAS NUEVAS AVENTURAS DEL PAJARO LOCO |
| TUFF PUPPY | WITCH |
| ANGELO SE SALE | FAMOUS 5 |
| FLAPJACK | EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO |
| TOM Y JERRY | TROLLZ |
| PLANET SHEEN | FOOT 2 RUE |
| BOB ESPONJA | PECEZUELOS |
| MONSTER BUSTER CLUB | HERCULES |
| COMO HERMANOS | EL SHOW DE SHANA |
| KID VS KAT | VAN DOGH |
| KICK BUTTOWSKI | LOS DAVINCIBLES |
| JHONNY TEST | DIBO, EL DRAGON DE LOS DESEOS |
| KUZCO, UN EMPERADOR EN EL COLE | LAS SUPERNENAS |
| LITTLE EINSTEIN | PORORO |
| BRANDY Y MR. WHISKERS | LAS AVENTURAS DE SILVESTRE Y PIOLIN |
| LILO Y STITCH | PADRE DE FAMILIA |
| MI PEQUEÑO PONY | CODIGO LYOKO |
| EL HOMBRE INVISIBLE | PAT EL CARTERO |
| PATATAS Y DRAGONES | LA ARDILLA MIEDOSA |
| LOLA Y VIRGINIA | DIVE OLLY DIVE |
| | CASPER |
| | LMN'S |

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

1.3 Calidad Media - Baja

En una última tabla hemos reunido las series que cumplen los principios de animación en una calidad Media - Baja. Sólo suponen un 6,1% del total de series analizadas, lo que entendemos como un buen dato. Podría decirse que éstas son las series que peor cumplen los principios de animación, y aunque en la mayoría ocurre por tener un bajo presupuesto y una mala calidad de ejecución también encontramos excepciones entre ellas. Es el caso de *La Vaca Connie*. Una serie de animación dirigida al público más pequeño. Tanto los fondos como los personajes están realizados con acuarelas, lo que le da un aspecto muy plástico y colorista.

Los personajes están recortados y animados digitalmente, siempre tienen una pose de 3/4 ligeramente y la cabeza superpuesta de frente que sólo gira sobre el eje del cuello hacia arriba y abajo. El cuerpo no adopta tampoco otras posiciones, siempre es la misma, por lo que el personaje normalmente sólo se desplaza horizontalmente por el escenario y cuando se adentra en el escenario sigue teniendo la misma pose pero va disminuyendo su tamaño. Al caminar sus patas no se mueven hacia delante y hacia atrás, sino que dan pequeños saltitos abriendo y cerrando las patas, de una manera un tanto graciosa. Al ser los personajes tan rígidos y tan limitados sus movimientos, no cumplen con los principios de animación, no obstante, en este caso el hecho de animar así esta serie es una elección. Se ha optado por la técnica de recortes digitales llevándola a cabo de la forma más rudimentaria, como si estuvieran hechos a mano. Y en

| Calidad Media - Baja |
|-------------------------|
| TÍTULO |
| ACADEMIA DE VUELO |
| BAKUGAN |
| BANDOLERO |
| DETECTIVE CONAN |
| EL RETORNO DE D'ARTACAN |
| LA VACA CONNIE |
| LIOS DE PINGÜINO |
| METAJETS |
| SUPER HERO SQUAD |
| THOMAS Y SUS AMIGOS |



La Vaca Connie

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

este caso no se resulta un índice de baja calidad pues el resultado general que ofrece esta serie es muy bueno. En ningún caso resulta molesto ver que los personajes no se mueven de forma natural porque se comprende que tienen su forma especial de hacerlo.

No es el caso del resto de series que se observan en la tabla. Sobre todo porque en ellas sí existe un intento por cumplir con los principios de animación pero se quedan en eso, un intento. Muchas de ellas tienen en común el estar dibujadas tan sólo a 8 fotogramas por segundo, *Líos de Pingüino*, *El retorno de D'Artacán* (aunque esta última es bastante antigua y en la época era habitual dibujar a 8 fps) o *Bakugan*. Dibujando a 8 fotogramas resulta imposible que los personajes se muevan con fluidez sin observar saltos entre los fotogramas. Lo que también hace complicado que los personajes cumplan los principios de animación, aunque según qué principio, no es imposible.

Quedan algunas series que no se han contemplado en ninguno de estos tres apartados. Son aquellas en las que se ha observado que cumplen los principios en una calidad Alta-Media-Baja al mismo tiempo, por lo que no han aparecido en nuestros parámetros de búsqueda.

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

2. ANIMACIÓN LIMITADA

Para considerar si una animación es limitada o no vamos a tener en cuenta tres criterios: el número de fotogramas por segundo, la cantidad de ciclos de animación que pueden llegar a repetirse dentro de un capítulo y el desmembramiento de los personajes.

2.1 Fotogramas por segundo

Uno de los aspectos más importantes en animación y que dictaminará en cierta manera la calidad de ésta es el número de fotogramas dibujados por segundo.

La televisión en Europa retransmite a 24 fotogramas por segundo (mientras que en América son 29 fps) por lo tanto este es el número de fotogramas que debería tener una serie de calidad. En cambio comprobamos que sólo el 32,5% trabaja a esta calidad. Normalmente este porcentaje se corresponde a las series de animación 3D y la animación digital en 2D, pues este tipo de creaciones generadas por ordenador permiten trabajar 24 fps sin que suponga una dificultad en su producción. Cabe destacar que hemos observado una serie realizada en Stop Motion filmada a 24 fps, algo que suele ser bastante extraño tratándose de una técnica realizada a mano tan laboriosa como esta, se trata de *Fifi y las Pequeflores*.

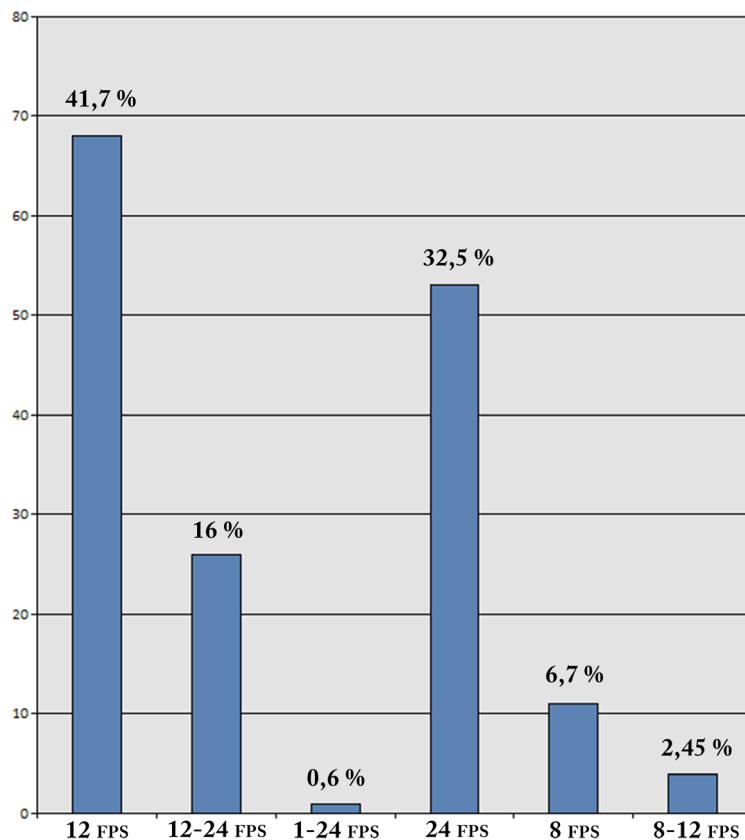


Gráfico 22. Fotogramas por segundo

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

El 41,7% cuenta con 12 fotogramas por segundo, lo que sería una calidad media pero aceptable. Las series de animación tradicional en las que el proceso de animación se hace a mano se dibuja a 12 fotogramas por segundo ya que la animación aún conserva fluidez y hacerlo a 24 supone doblar el tiempo de producción.

También existen series de animación 2D que dependiendo de la acción que estén llevando a cabo los personajes el número de fotogramas dibujados variará de 12 a 24. Cuando un personaje realice un trayecto a gran velocidad necesitará menos fotogramas, con 12 será suficiente. En cambio, cuando realiza movimientos más delicados y lentos será necesario dibujar 24 fotogramas por segundo para dar una sensación más fluida. Lo hemos comprobado en serie como *Kuzco, un emperador en el cole*, *Lilo y Stitch*, *Oggy y las cucarachas*. Estas suponen el 16% del total.

El 6,7% de series que van a 8 fps y el 2,45% que oscila entre los 8 y 12 fps podrían considerarse de baja calidad. Suelen corresponderse con series de animación antiguas ya que en la década de los 80 y 90 era habitual dibujar a 8 fotogramas por segundo. Algunas son, *Doraemon*, *El retorno de d'artacan*, *La abeja Maya*.

Cuando todo el proceso de animación se hacía a mano, lo habitual era animar a 3 cuadros, lo que significa que si la velocidad de reproducción es de 24 fotogramas por segundo, las series rodadas a 3 cuadros, reproducen 3 veces el mismo fotograma en pantalla, ahorrando así 16 dibujos por cada segundo y dibujando tan sólo 8 fotogramas. Reduce considerablemente la calidad de la animación, pues los movimientos de los personajes producen un efecto estroboscópico al hacer estos un recorrido demasiado extenso y perceptible por el ojo humano entre fotogramas, pero reduciendo también los costes y acelerando el proceso de producción notablemente. Y es que en aquella época lo normal era recurrir a este tipo de “animación limitada” ya que la animación para televisión requería una fórmula rápida para trabajar y cumplir con los ajustados plazos de entrega.

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

La adopción de un modelo narrativo de alrededor de media hora exige persistir en técnicas de animación limitada, (...) que faciliten la organización de una producción en cadena basada en los movimientos reducidos de los cuerpos de los personajes, con el objeto de ahorrar tiempo y dinero.⁴

Como muestran los resultados, esta concepción ha cambiado mucho en los últimos años gracias a que disponemos de avanzadas tecnologías que agilizan considerablemente todo este proceso sin tener que recurrir a la animación limitada.

El desarrollo de un sistema para crear interpolaciones de movimiento entre fotogramas clave, evitando así tener que dibujarlos, ha supuesto un gran cambio en el panorama de la animación para televisión. Fue Nestor Burtnyk junto a Marcelli Wein quienes desarrollaron esta técnica y la pusieron en marcha con el corto *Le Faime* de Peter Foldes en 1974.⁵

Es grato comprobar que sólo el 0,6% de series son capaces de paralizar la acción durante largos segundos para después moverlo todo a velocidad normal. Un ejemplo lo encontramos en *Thomas y sus amigos* donde los protagonistas son unos trenes y la única animación que existe ocurre cuando circulan por las vías. No gesticulan y los personajes humanos que aparecen están congelados, nada se mueve.



Thomas y sus amigos

⁴ Fundación Luis Seoane. (2010). *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia ediciones. p. 164

⁵ *Ibíden*

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

2.2 Ciclos de Animación

A la hora de analizar los ciclos de animación hemos obviado las técnicas de animación en Stop-Motion puesto que no es posible realizarlos ya que los personajes se desplazan físicamente y sus movimientos no se pueden convertir en un bucle.

Lo más frecuente es que no se utilicen los ciclos de animación de forma excesiva, un 48,4% de series así lo demuestran. En estos casos los ciclos de animación se utilizan para caminar o correr. En toda producción de dibujos animados los estudios suelen crear bibliotecas de movimientos con las acciones más habituales de los personajes desde distintos ángulos con el fin de poder utilizarlas en distintos capítulos, pero siempre sin que resulte demasiado evidente.

No obstante un 33,75% de las series analizadas utiliza los ciclos de forma más continuada, ya no sólo para estas acciones cíclicas como correr o caminar sino también para otras acciones que puedan llegar a repetirse, como movimientos de cabeza y brazos al hablar, comer, etc.

Las series que utilizan estos ciclos de forma más perceptible llegando a mermar su calidad son un 17,8%. Dentro de este porcentaje suelen estar las series más antiguas que disponían de menos medios y recurrían a estos recursos para agilizar la producción. Sin embargo algunas series más actuales que tam-

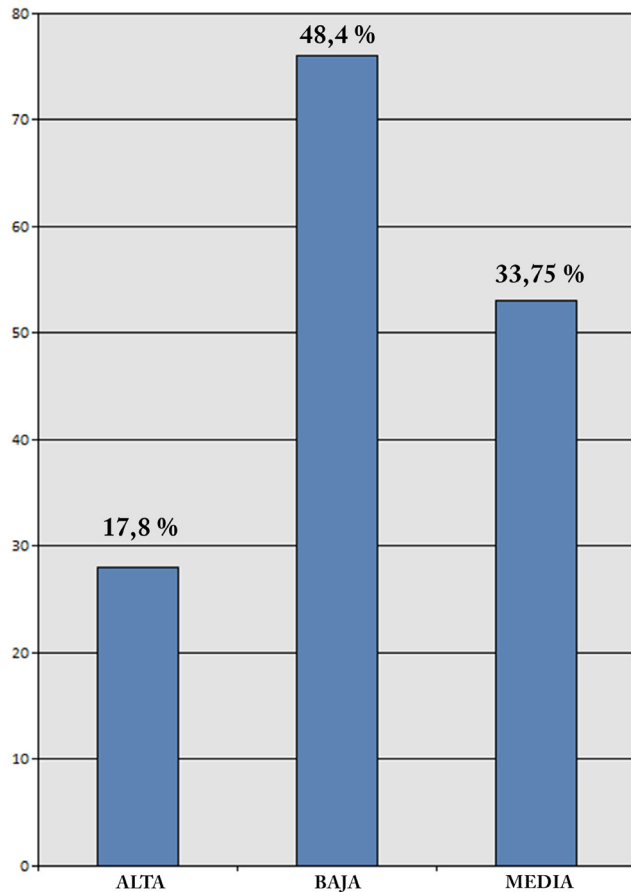


Gráfico 23. Ciclos de animación

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

bién se exceden en el uso de este recurso. Encontramos algunas producciones en las que ya no sólo se repite el movimiento cíclico de un personaje sino que sistemáticamente repiten una escena entera en cada capítulo. Ocurre cuando los personajes se disponen a hacer algo que hacen en cada episodio y a modo de introducción se incluye una pequeña canción o ritual que se repite exactamente igual, en ocasiones incluso varias veces en el mismo capítulo, lo hemos observado en series como *El gato del sombrero*, *Bubble Guppies*, *La magia de Chloe*, *La casa de Mickey Mouse* o *Lunar Jim*.

El caso más acusado que hemos encontrado es el de la serie *Boom and Reds* donde todo el capítulo íntegro es una repetición del anterior. En esta serie se le plantea una adivinanza a un personaje principal y lo único que cambia de un capítulo a otro es el dibujo que se le muestra al personaje para que resuelva dicha adivinanza.

2.3. Desmembramiento de personajes

Igualmente en este apartado hemos descartado la animación Stop-Motion y también la animación en 3D ya que un personaje modelado en 3D no puede

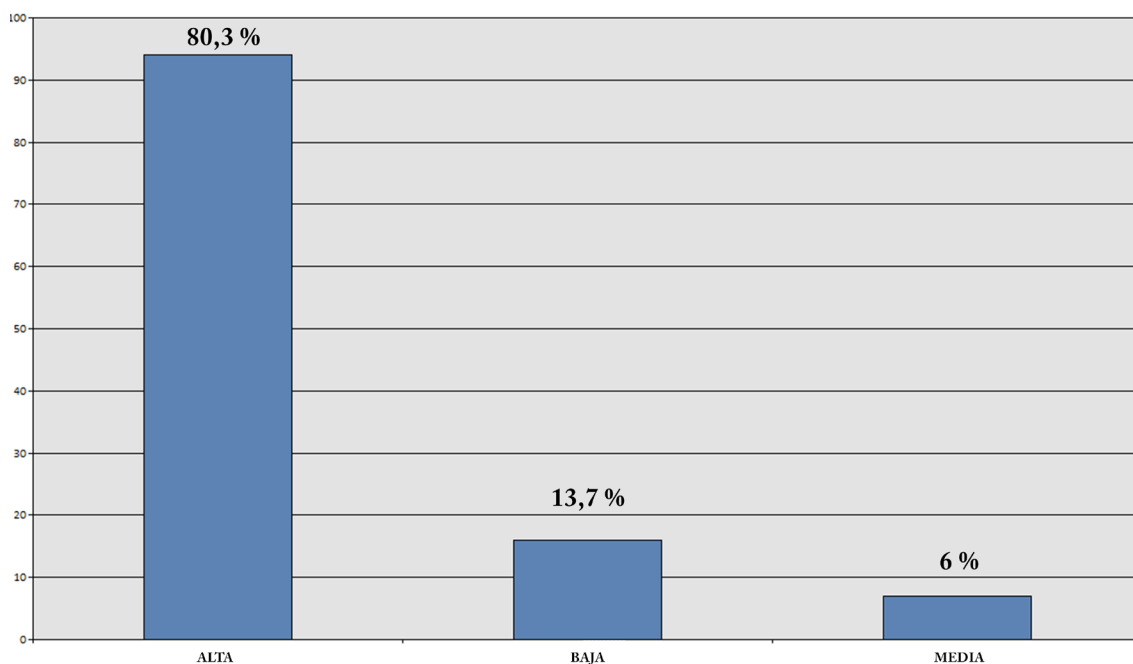


Gráfico 24. Desmembramiento de personajes

5.6 RESULTADOS. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

desmembrarse en el mismo sentido que lo hace la animación 2D. Su forma de moverse es distinta y si está bien realizado cuando una parte del cuerpo se mueve, el resto se moverá en reacción. Por otro lado este aspecto es una cualidad intrínseca a la técnica de animación de recortables.

Es muy común y necesario desmembrar las partes de un personaje para animarlo. Todas las series lo hacen en mayor o menor medida pero no todas consiguen hacerlo de un modo imperceptible. Si en una animación dibujada a mano se puede apreciar el temblor de la línea, cuando una de sus partes deja de moverse y se congela, resulta algo chocante. Para que esto no ocurra existen los fotogramas *sostenidos*, pero sólo en el 13,8% se puede apreciar el uso de esta técnica.

Lo frecuente es intentar que la línea no vibre en ningún momento para que estas partes del cuerpo congeladas no se aprecien. También hay que decir que la animación digital no tiene este problema ya que la línea nunca tiembla a no ser que se provoque intencionadamente para dar más sensación de vida en los personajes. El 80,3% de las series hace uso del desmembramiento de sus personajes de una forma excesiva y poco disimulada.

5.7 RESULTADOS. PERSONAJES

De las 163 series de dibujos animados hemos analizado un total de 621 personajes. Lo que significa que de cada serie hemos estudiado entre 3 y 4 personajes, dependiendo de la serie este cifra puede variar. Entre los personajes analizados nos hemos fijado siempre en el protagonista y las personas más cercanas a este, tanto en sus compañeros como en sus enemigos.

1. NATURALEZA

El porcentaje entre personajes humanos y no humanos es muy similar, siendo el primero de 45,9% y el segundo del 54,1%. Los personajes no humanos se corresponde con los personajes zoomorfos, antropomorfos y fantásticos. Entre ellos encontramos todo tipo de seres, desde tiernos animalitos como osos, vacas, tortugas, monos, lechuzas, perros, gatos, ratones, etc, hasta seres venidos de otros planetas, o totalmente fantásticos, como hadas, elfos, duendes, etc.

Consideramos positivo que se recurra a este tipo de personajes animales para protagonizar las series ya que en cierta medida se alejan de estereotipos sociales, en lo que se refiera a diferencias raciales o estatus sociales. Lo normal es que encontremos a un grupo de animales de muy diferentes naturalezas conviviendo en armonía y compartiendo

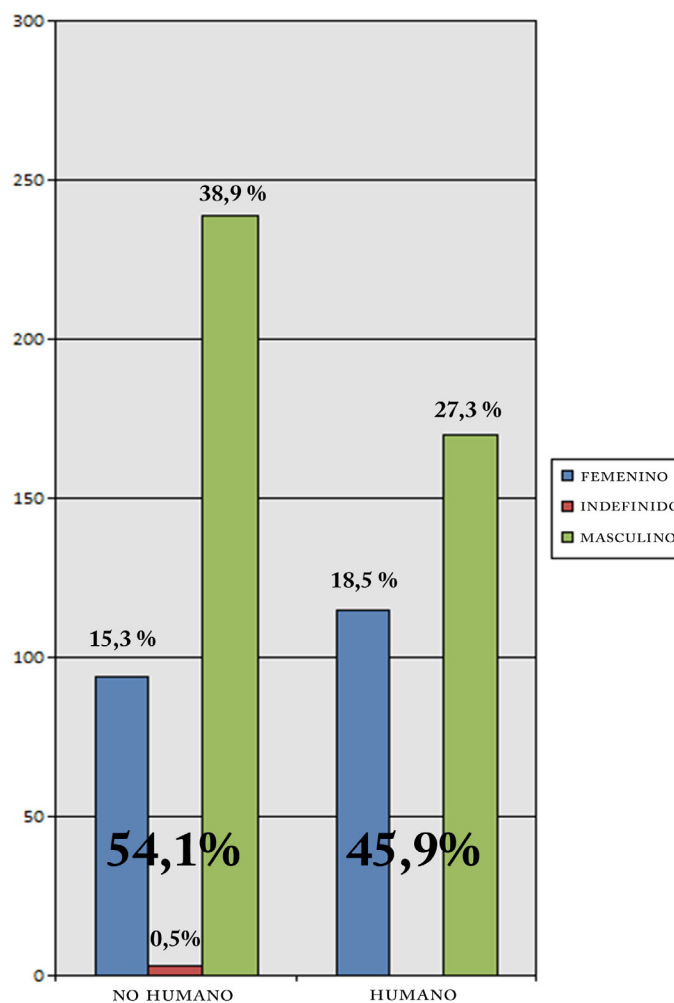


Gráfico 25t. Naturaleza de los personajes

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

una amistad, aunque en la realidad sería imposible porque algunos son comida para otros: *Mama Mirabelle*, *Jungla sobre ruedas*, *Hermanos Koala*. Del único aspecto que no nos podemos librar es de la diferencia entre sexo masculino y femenino.

Si nos detenemos a observar la naturaleza de los personajes protagonistas observamos que aunque están muy igualados, esta vez son los humanos lo que tienen un mayor porcentaje, más de la mitad lo son.

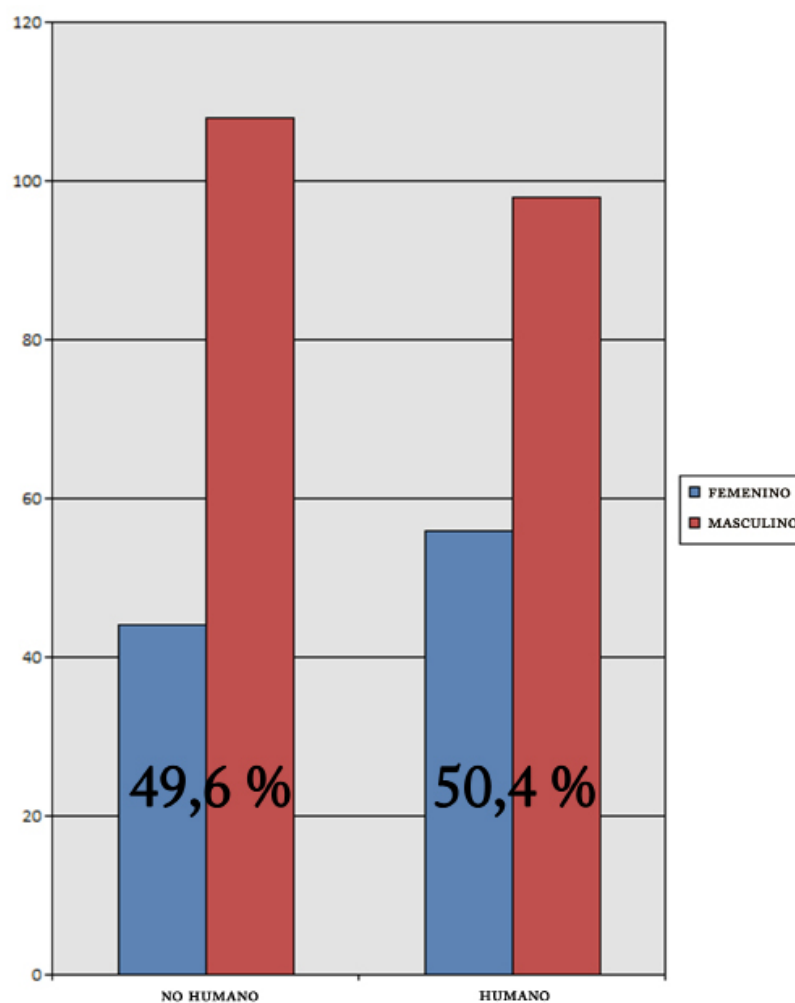


Gráfico 26. Naturaleza de los protagonistas

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

2. GÉNERO

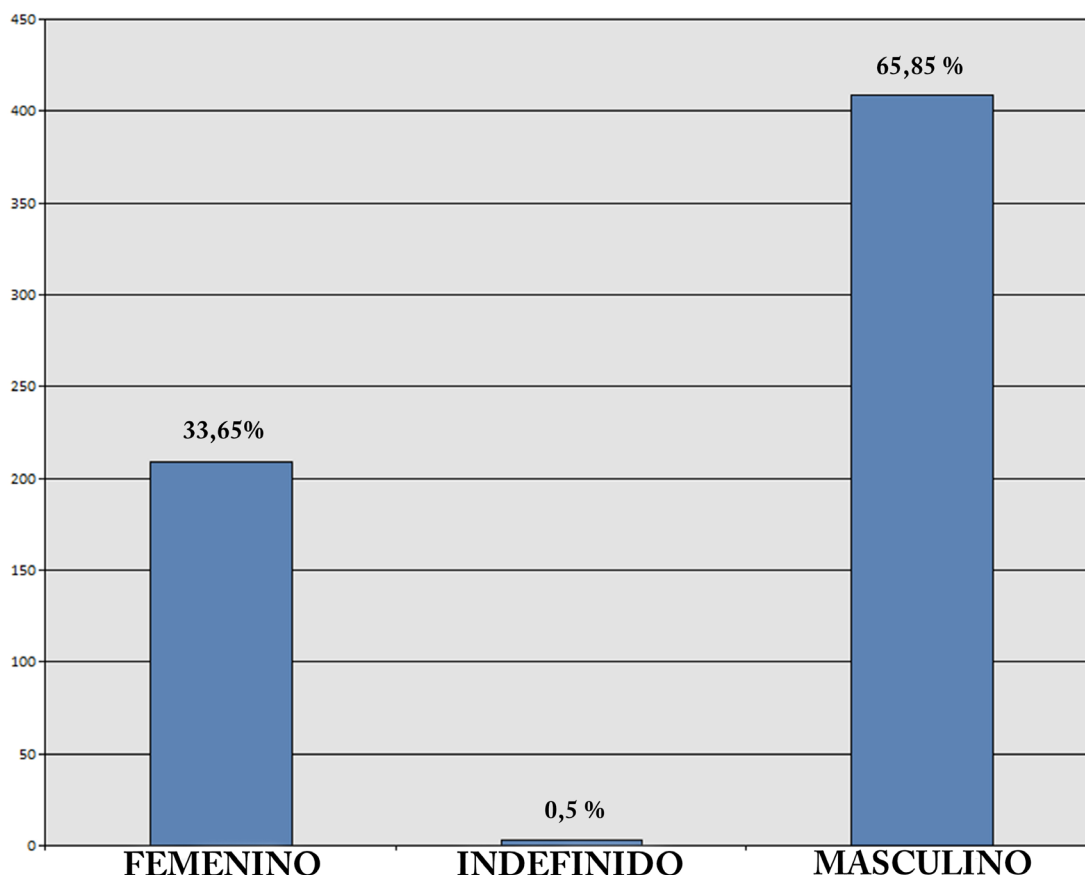


Gráfico 27. Género de los personajes

Es abrumador comprobar que de los 621 personajes analizados tan sólo el 33,65% de ellos es de género femenino frente a 65,85% de los personajes masculinos, lo que quiere decir que por cada personaje femenino hay dos masculinos.

Un pequeño porcentaje, el 0,5% tiene una sexualidad indefinida. Ocurre cuando el personaje es un objeto y no se le dan características que definan su género, ni físicas ni por su nombre. En la serie *Little Einstein*, la nave en la que viajan los niños es un personaje más y ellos la llaman así. En estos casos podríamos interpretar que la nave, al llevar un artículo femenino podría corresponder a este género, pero lo cierto es que no tiene porqué.

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

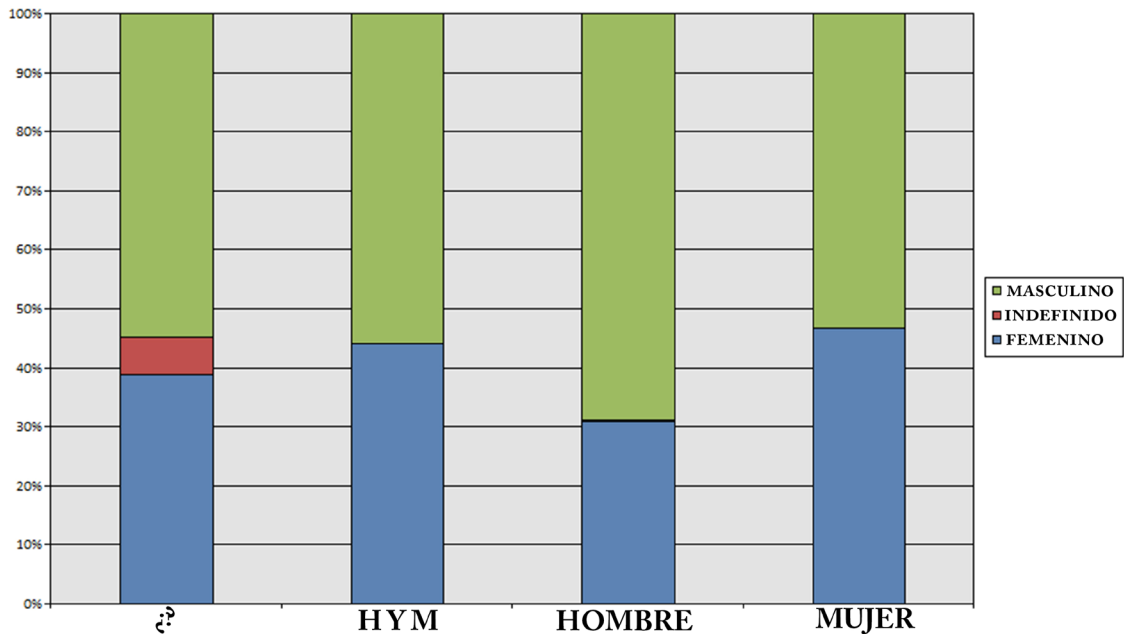


Gráfico 28. Género de personajes y directores/as

Estos datos nos hacen preguntarnos si existe alguna relación entre el número de directores masculinos que recordamos era el 80,3% y el de personajes de este mismo sexo. Para resolver esta incógnita hemos contrastado nuestros datos y obtenido el siguiente gráfico en el que se muestra el número de personajes masculinos y femeninos creados por los directores según su género. En él comprobamos que de todos los personajes creados por directores el 69% son masculinos, mientras que los creados por directoras son el 53%, un dato que resulta relevante pues aunque las directoras de animación han creado un número más igualado entre personajes masculinos y femeninos incluso en este caso el masculino es superior.

También en los casos en que la dirección está compartida por un hombre y una mujer el número de personajes masculinos es mayor, el 56%. En cualquier caso es una cifra mucho menos alarmante que las resultantes del total de personajes sin fijarnos en la dirección.

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

2.1 Género por Canales

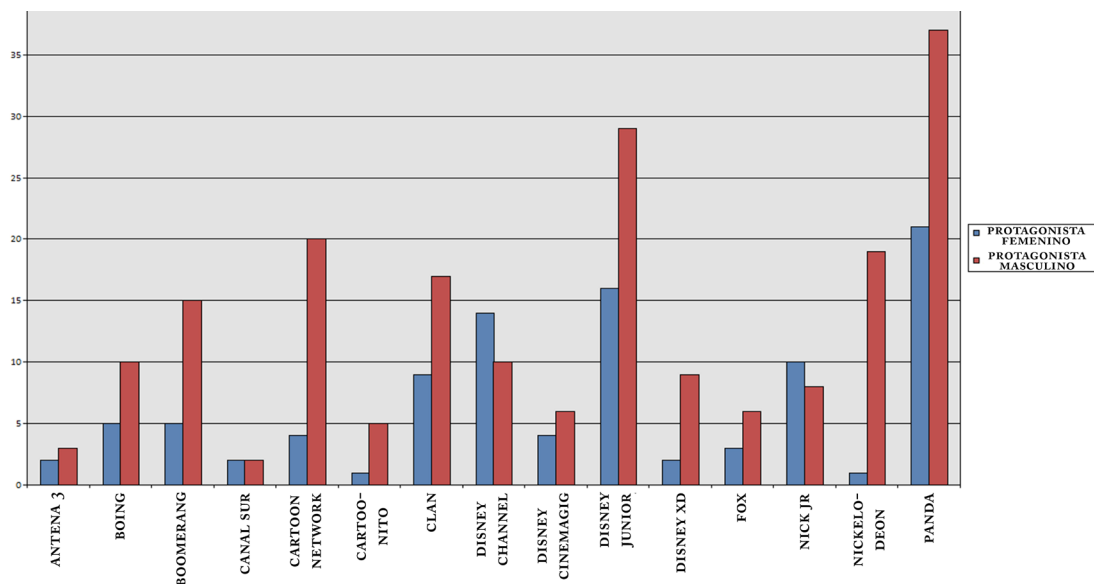


Gráfico 29. Género de los personajes por canales

Queremos centrarnos un poco más en este dato y comprobar cuántos personajes protagonistas masculinos y femeninos hay por cadenas con el fin de comprobar si a pesar de la gran diferencia que existe entre sexos, existe algún canal donde se pueda observar igualdad.

Resulta sorprendente encontrar canales donde hay más protagonistas femeninos que masculinos si tenemos en cuenta que ellos doblan el número total. En canales como Disney Channel encontramos un 58,3% con series como *Brandy* y *Mr. Whiskers* donde los protagonistas con masculino y femenino y en Nick JR un 55,5% de protagonistas femeninas, *Bubble Guppies* son un grupo de amigos donde hay igualdad entre chicos y chicas. También en Canal Sur hallamos absoluta igualdad con un 50%. En el resto de canales como era de esperar encontramos una amplia desigualdad, pero hay algunos donde se lleva al límite. El caso más destacado es el de Nickelodeon con tan sólo un 5% de protagonistas femeninos. Resulta curioso pues Nick JR y Nickelodeon son de la misma compañía y mientras que el primero es muy igualitario éste muestra una clara desigualdad.

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

En Cartoon Network y Cartoonito tampoco encontramos muchos personajes femeninos, tan sólo el 16,6% cada uno. Panda es el canal que más series de dibujos animados emite, de todas ellas el 36,2% son protagonistas femeninas. Muy cerca está Disney Junior con un 35,5%. El resto de canales tiene porcentajes muy similares.

3. PAPEL QUE REALIZA

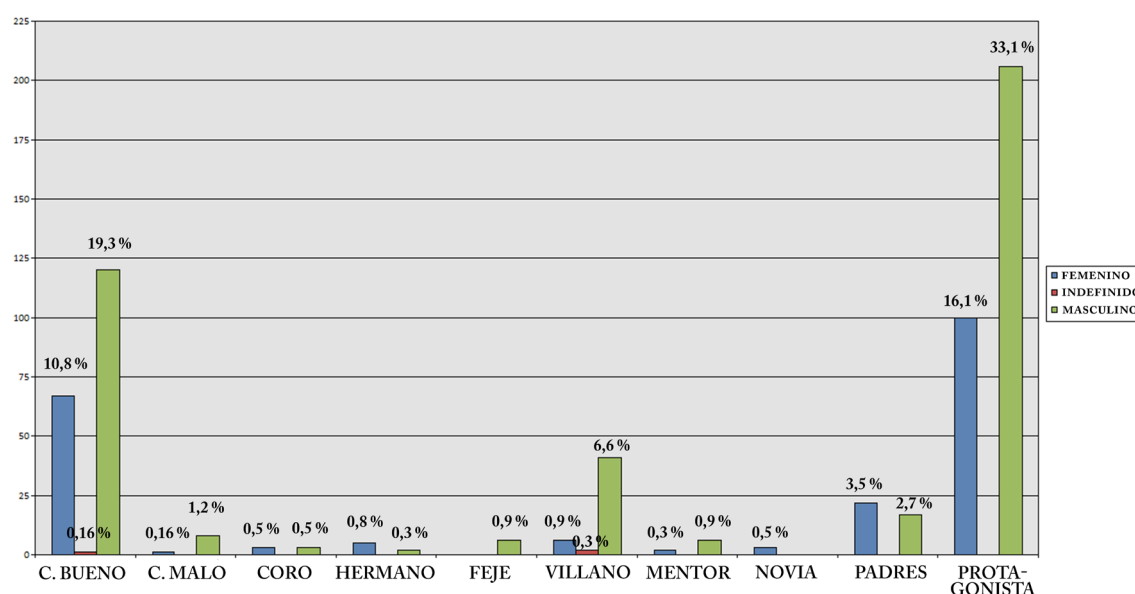


Gráfico 30. Papel de los personajes masculinos y femeninos

El siguiente gráfico muestra los papeles divididos en masculinos y femeninos para comprobar cuáles son los papeles más habituales de cada uno.

Es mucho mayor el porcentaje total de personajes masculinos frente a los femeninos por lo que resulta normal que en cada papel sean los personajes masculinos de los que exista un número mayor. Entre todos los personajes el 49,2% son protagonistas, del total de protagonistas tan sólo el 32,7% son femeninos. Incluso existen más personajes masculinos que hacen el papel de compañeros del protagonista que de protagonistas femeninos. Las compañeras del protagonista quedan muy cercanas a las protagonistas también.

De los personajes analizados el 7,8% son villanos, un porcentaje que no re-

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

sulta muy elevado y del que podemos deducir que las historias no siempre tratan sobre buenos y malos. De todos ellos observamos que sólo el 11,5% son mujeres.

La presencia de los padres en las series tampoco es muy elevada (6,2%) pero resulta chocante observar que en este caso es el único papel donde la presencia femenina es mayor que la masculina. Del total de padres, las madres representan el 56,4%.

Hay un papel exclusivamente reservado a la mujer y del que no existe presencia en hombres, es el de novia del protagonista, aunque es un porcentaje muy bajo, el 0,5%.

Algunas series otorgan a las chicas un papel más activo, siendo estas protagonistas, como *Lola y Virginia*, no obstante cae en ciertos estereotipos de los que al parecer nunca nos vamos a librar, como que un personaje inteligente lleve gafas y tenga unas características físicas más desafortunadas que el personaje popular, con dinero y unos rasgos más agradables. Aquí Lola y Virginia son protagonista y antagonista, y existirá entre ellas una eterna rivalidad.

En pocas ocasiones encontramos dibujos animados donde ambos sexos sean protagonistas y quizá sea esto lo que se debiera fomentar. No queremos decir que para compensar todos los protagonistas masculinos, haya que crear un determinado número de series dónde sólo aparezcan personajes femeninos. En la serie animada *Telmo y Tula*, un niño y una niña protagonizan la serie, son dos hermanos que nos enseñan a realizar ciertas manualidades, fomentando la creatividad. Como compañero cuentan con la presencia de un adulto que les ayudará a realizar labores



Telmo y Tula

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

que para ellos no son adecuadas por su edad.

El resto de papeles como el de mentor, jefe, hermanos o coro tienen porcentajes muy pequeños.

4. EDAD

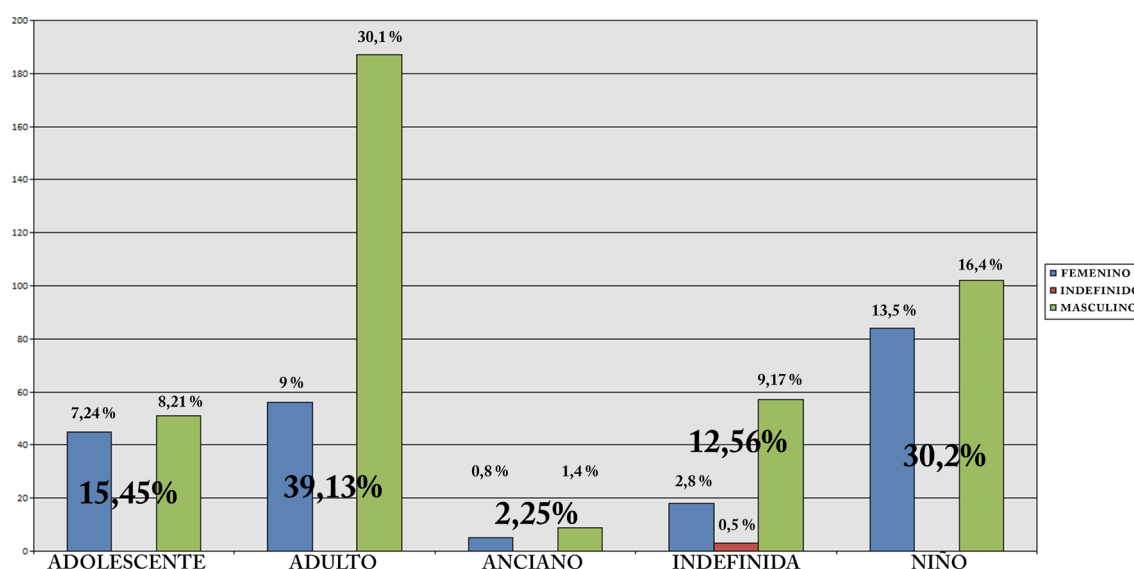


Gráfico 31. Edad de los personajes masculinos y femeninos

La mayoría de los personajes analizados se encuentran en edad adulta, el 39,13%, del que el 77% son personajes masculinos y el 23% femeninos. Es un dato que resulta curioso pues si se busca la empatía del público sería más adecuado recurrir a personajes infantiles o adolescentes.

El 30,2% son niños y aquí observamos que no es tan dispar la diferencia entre niños y niñas, siendo las niñas el 44,7% de los personajes de esta edad. Lo mismo ocurre con los personajes adolescentes, donde se acerca aún más a la igualdad entre sexos.

También nos encontramos un buen número de personajes de los que no se define claramente su edad ni puede intuirse por su aspecto, el 12,56%. Puede ocurrir con personajes caracterizados como objetos humanizados, animales

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

zoomorfos o antropomorfos. En este caso vuelve a existir una clara diferencia entre los personajes masculinos y femeninos. De los personajes de sexualidad indefinida tampoco se conoce su edad.

5. FÍSICO

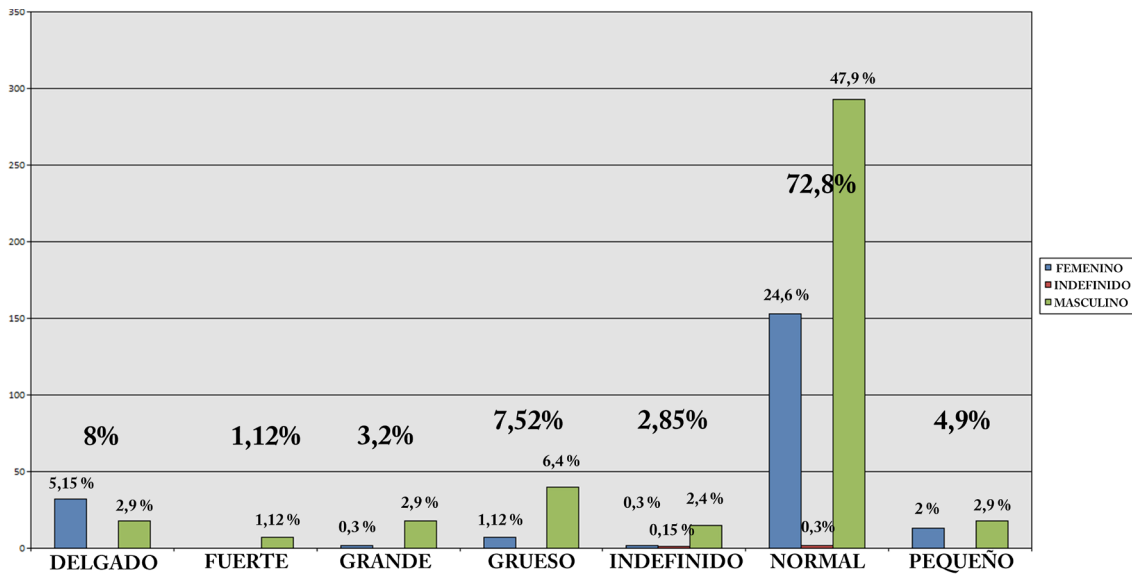


Gráfico 32. Físico de los personajes masculinos y femeninos

Lo más común es que los personajes tengan un físico normal, lo que indica que están en un peso saludable, el 72,8% de los personajes así lo demuestra.

El resto de porcentajes se encuentran muy divididos entre los que están fuertes, son grandes, tienen algo de sobrepeso, un pequeña estatura o una delgadez excesiva. De este último dato nos sorprende comprobar cómo el 8% de personajes son muy delgados pero de todos ellos el género femenino representa el 64,3% superando mucho al masculino, cuando son estos últimos de los que hay un mayor número en cualquier otro campo y



Totally Spies

tienen una proporción de 2:1 del total de personajes analizados.

Existen alguna series donde las chicas viven obsesionadas con su peso como *Alex*, una de las protagonistas de la serie *Totally Spies*, a quien podría describirse como una chica consumista y superficial. En un episodio decide ponerse a dieta y tirar todo lo que tiene en la nevera a pesar de estar muy delgada ya.

Lo mismo ocurre en series como *Monster Hibg* donde los personajes muestran una delgadez completamente insana además de un cuerpo desproporcionado con unas piernas kilométricas.

6. PROFESIÓN

Existe una gran variedad de profesiones desarrolladas tanto por hombres como mujeres sin tener en cuenta cuál es su papel dentro de la historia. En el siguiente apartado nos centraremos en las profesiones de los personajes protagonistas.

Hay dos dedicaciones por las que suelen decantarse los personajes. La que tiene más aceptación con un 38,6% es no hacer nada ya que los personajes no tienen ninguna profesión y si la tienen no se hace mención alguna sobre ella, ni se les ve en ningún momento llevándola a cabo. Sólo se dedican a resolver sus problemas de la vida diaria.

Quizá esto pueda resultar algo confuso para los más pequeños por el hecho de ver que algunas “personas” no tienen ninguna obligación o modo de sustentar su vida. Por ejemplo la serie *Toot y Pudle* dos cerditos muy amables que al parecer no tienen trabajo, sin embargo uno de ellos viaja mucho, a lugares muy lejanos. ¿Cómo pagará Toot esos largos



Toot y Pudle

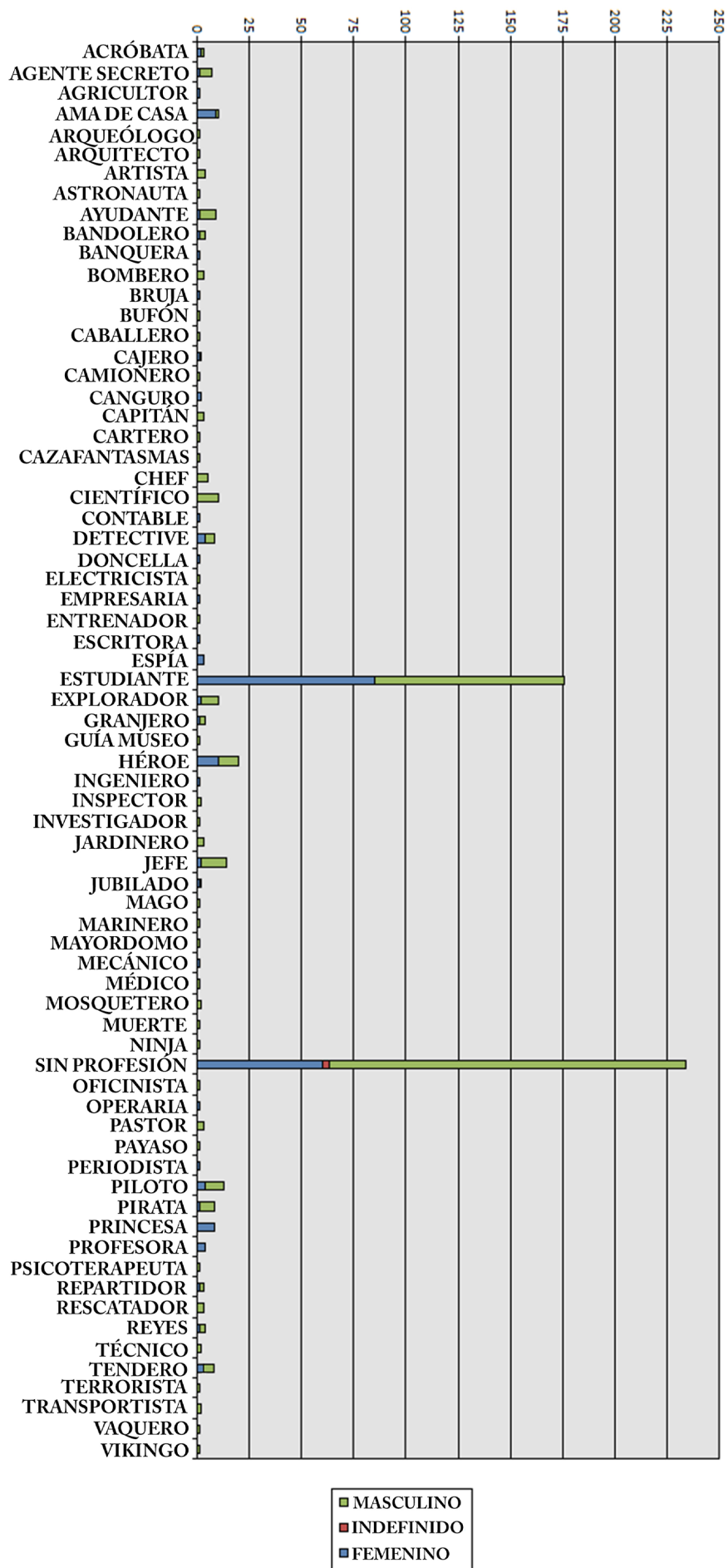


Gráfico 33. Profesión de los personajes

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

y estupendos viajes? Tampoco sabemos cómo se gana la vida *Mickey Mouse*, ni la *Pantera Rosa*.

Muchas series protagonizadas por niños que deberían ir a la escuela tampoco lo mencionan en ningún momento, no tienen deberes que hacer ni ocupaciones. A *Tarta de Fresa* no le hace falta ir al colegio, a la pequeña chinita Kai Lan, de la serie *Ni hao Kai Lan* tampoco, por mencionar algunas.



Ni hao Kai Lan

La segunda dedicación preferente son los estudios, algo normal y necesario si tenemos en cuenta el porcentaje de niños y adolescentes obtenidos anteriormente. También hay un pequeño número de personajes que combinan su profesión de espía, cazafantasmas, héroe o detective con una vida normal de estudiante que les ayuda a camuflar lo que verdaderamente son. *Atomic Betty* es una serie protagonizada por una niña, Betty, que lleva una doble vida. Por un lado va a la escuela y tiene unos amigos normales, pero cuando se despistan ella desaparece para luchar contra el crimen. Otro ejemplo lo observamos en la serie *Los monstruos de Matt* donde Matt además de estudiante, también es caza fantasmas.



Atomic Betty

Las mujeres tienen profesiones como Ama de casa, las hay que combinan esta tarea con un trabajo fuera del hogar. Tenemos banqueras, contables, detectives, empresarias, periodistas, escritoras, profesoras y también los eternos papeles de princesas, brujas y reinas. Todas estas profesiones en pequeños porcentajes pues existe mucha variedad.

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

En cuanto a los hombres, las profesiones más comunes son las de agentes secretos, arqueólogos, arquitectos, artistas, bomberos, camareros, carteros, chef, jefes, pilotos, vaqueros o vikingos. También existen muchos científicos, una profesión que suele identificarse con el papel del villano.

6.1 Profesión Protagonistas

Centrándonos un poco más queremos comprobar cuáles son las profesiones de los personajes protagonistas y observamos que la tendencia es muy parecida. De todos los personajes analizados el 49,2% son protagonistas, el resto como ya hemos apuntado son compañeros, villanos etc.

En este caso las dos preferencias siguen siendo las mismas sólo que se intercambian los puestos. En primer lugar tenemos ahora a los estudiantes con un 36,9%, de ellos el 45% femeninos, si tenemos en cuenta el número de personajes femeninos respecto a masculinos podemos deducir entonces que en proporción hay más chicas estudiantes que chicos. Además hay algunos protagonistas que bajo una doble vida compaginan sus estudios con otra profesión, el total de los que se encuentran en esta situación es de 5,9%.

Las tres chicas que protagonizan la serie *Totally Spies* son universitarias y a la vez espías. El argumento de esta serie guarda un gran parecido con la antigua serie de televisión *Los Ángeles de Charlie*, en ella un jefe al que nunca pueden ver, reclama a las chicas cuando surge alguna misión especial de la que ellas se tendrán que encargar.

Los que no tienen profesión ninguna son el 34,9% de los protagonistas, esta vez el número de personajes masculinos es mucho mayor que el femenino, el 74,7% del total.

De nuevo el resto de profesiones vuelve a estar muy dividida. Las profesiones de los personajes protagonistas femeninos son: ama de casa, bailarina, detective, exploradora, granjera, piloto, princesa y reina. Además de las que combinan los estudios con ser heroínas, detectives o espías.

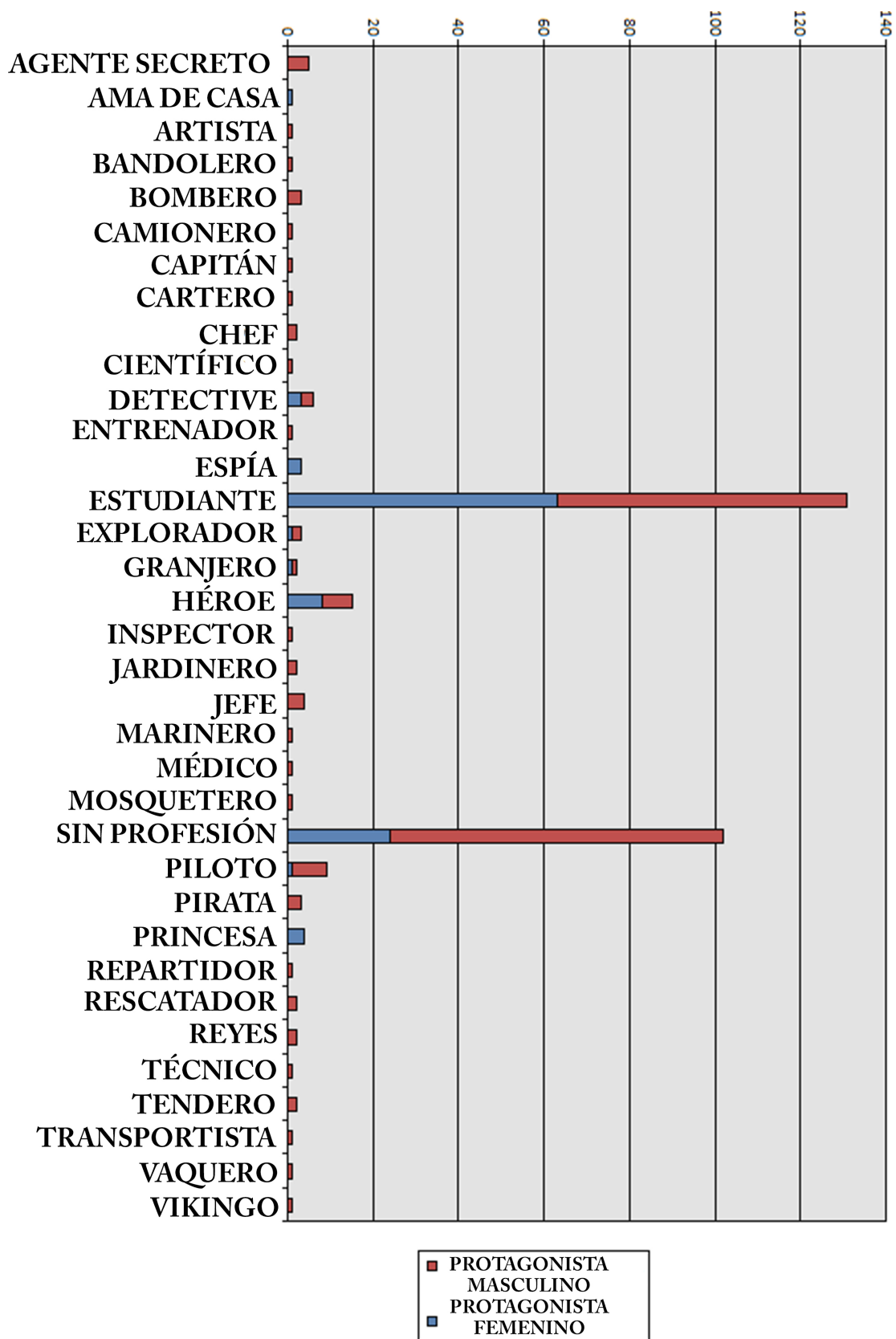


Gráfico 34. Profesión de los protagonistas

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

Para los hombres la variedad es mucho más extensa, por un lado tenemos las profesiones para las que se requiere una titulación universitaria como médicos o científicos. Las que necesitan otro tipo de preparación superior como bomberos, agentes secretos y por último los que requieren una preparación más básica como camioneros, tenderos.

6.2 Profesión Padres

Nos ha resultado interesante investigar cuál es la profesión de los padres y madres que aparecen en las series. Como mencionamos anteriormente es mayor el número de madres (56,4%) respecto a padres.

Observamos que una vez más el no tener ninguna dedicación es lo que más se da. De ellos el porcentaje entre hombre y mujeres está muy igualado. La siguiente profesión de la que encontramos un mayor número de personajes en el de amo/a de casa. Del total de amo/ de cada observamos que todas son madres menos un sólo caso en el que el hombre se hace cargo, se trata de la serie *Johnny Test*. Encontramos que los roles entre padres se han intercambiado si nos basamos en las convenciones sociales que han reinado hasta no hace mucho. En este caso es el padre el que se queda en casa y se encarga de hacer las labores del hogar mientras la mujer es una empresaria de éxito que sale cada mañana con prisas para ir a trabajar. Encontrar casos como este resulta muy grato pero a este respecto aún queda mucho por hacer.



Johnny Test

En el caso de las madres, las amas de casa suelen tener un papel un tanto controlador. Lo observamos en series como, *El laboratorio de Dexter*, *Jimmy Neutrón*, *Doraemon* o *Shin Chan*. Son madres que pasan todo el tiempo en casa controlando lo que hacen sus hijos, arreglando sus desperfectos con gran

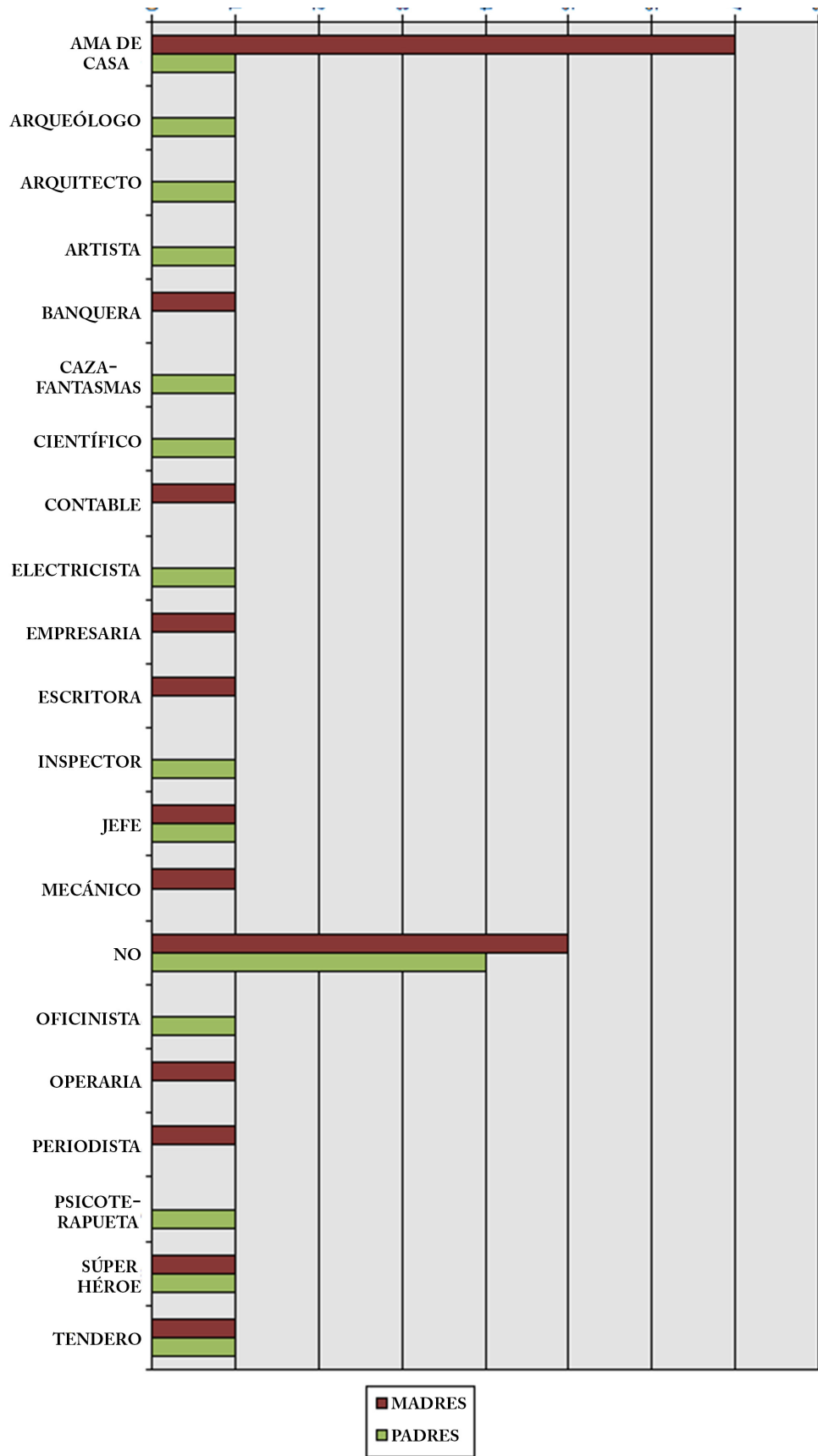


Gráfico 35. Profesión de los Padres

enfado pero al mismo tiempo permitiéndoselo todo. Normalmente son personajes con una gran inteligencia, más que la de los padres de los que suele darse una visión más infantil, en cambio son ellas las que se quedan en casa y no se desarrollan profesionalmente.

Entre las madres, en porcentaje muy bajos encontramos otras profesiones como la de banquera, contable, empresaria, jefa (sin especificar de qué) escritora, etc. entre otras. Observamos que hay profesiones de muchos tipos pero para la mayoría hace falta una buena preparación.

Del mismo modo observamos que la profesión de los padres es muy variada, encontramos arqueólogos, arquitectos, científicos, oficinistas, tenderos, etc.

7. RAZA

Como resulta obvio, para calcular el porcentaje de las distintas razas de los personajes hemos tenido en cuenta tan sólo a los personajes humanos, siendo estos el 45,4% del total analizado.

El 82,4% de los personajes son de raza blanca, un dato que resulta impactante y que pocas veces nos paramos a pensar. Tan sólo el 10,6% de raza negra y de aquí en detrimento para el resto de etnias. El 7% restante para el que nos referimos como “otros” tienen distintas procedencias como China, Egipto, Hawái o México.

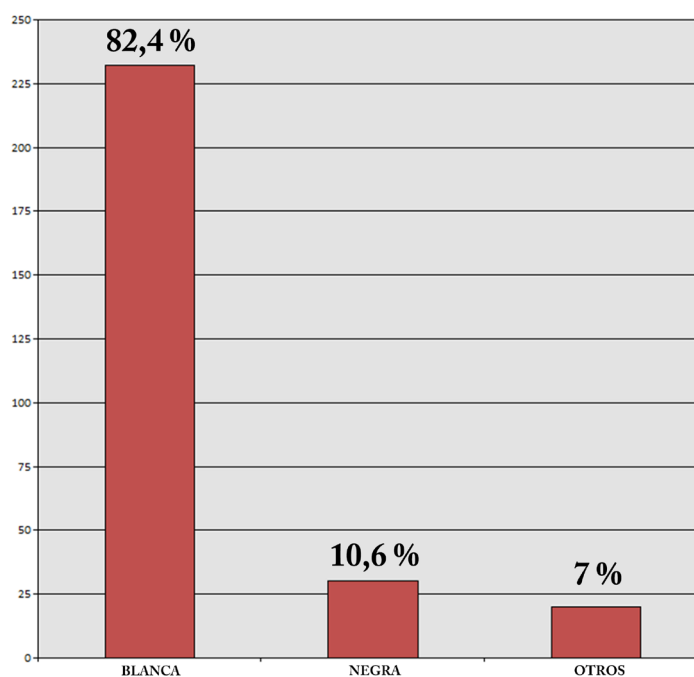


Gráfico 36. Raza de los personajes

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

Estas cifras sorprenden por no corresponderse a la realidad que vivimos actualmente. Cada vez más convivimos en una sociedad plural donde caben todo tipo de orígenes sin que existan prejuicios raciales. En los colegios los niños están aprendiendo esto teniendo como compañeros a otros niños de distintos orígenes y viviéndolo como algo natural.

Las series que se preocupan por no hacer distinciones raciales e incluir entre sus personajes principales distintas razas son *Pequeño Bill* donde además de ser el protagonista un chico de raza negra, sus compañero de la guardería son de distintos orígenes. En *Dora la exploradora* la protagonista es una niña llamada Dora de origen latino, también lo es *Mani Manitas*. En la series *Jake y los piratas de nunca jamás*, *Izzy* es una chica negra que junto a *Cubby*, acompañan a *Jake* en sus aventuras.

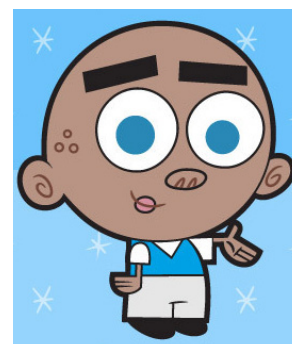
Además observamos que muchas de las representaciones de los personajes de otra raza tienen un diseño estereotipado. Encontramos al personaje de *Haidee* de *Lola y Virginia* con trenzas africanas en el pelo y un vestido con un estampado muy colorido y llamativo. Ocurre algo parecido en la serie *Los padrinos mágicos* con el personaje de *AJ* que se dibuja con una nariz y unos labios mucho más gruesos que el resto de personajes. Lo mismo ocurre con *Lucas*, uno de los protagonistas de la serie *Gormiti*, que además lleva pequeñas rastas. Por no hablar de cómo se caracterizan a los negros en la vieja serie *Lucky Luke* donde todavía son tratados como esclavos. Esta es una de las razones por la que creemos que las series antiguas muestran conductas que actualmente no se contemplan o se pretende acabar con ellas.



Lola y Virginia



Lucky Luke



Los padrinos mágicos

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

8. INDUMENTARIA

En este apartado caben muchas preguntas que hacerse, desde cual es el color predilecto de la vestimenta de los personajes, qué tipo de ropas suelen usar los protagonistas o de qué manera se visten las chicas. Vayamos por orden:

8.1 Color

Incluimos aquí a los personajes animales que no llevan ropa teniendo en cuenta el color de su piel que no siempre corresponde con el natural y los personajes fantásticos.

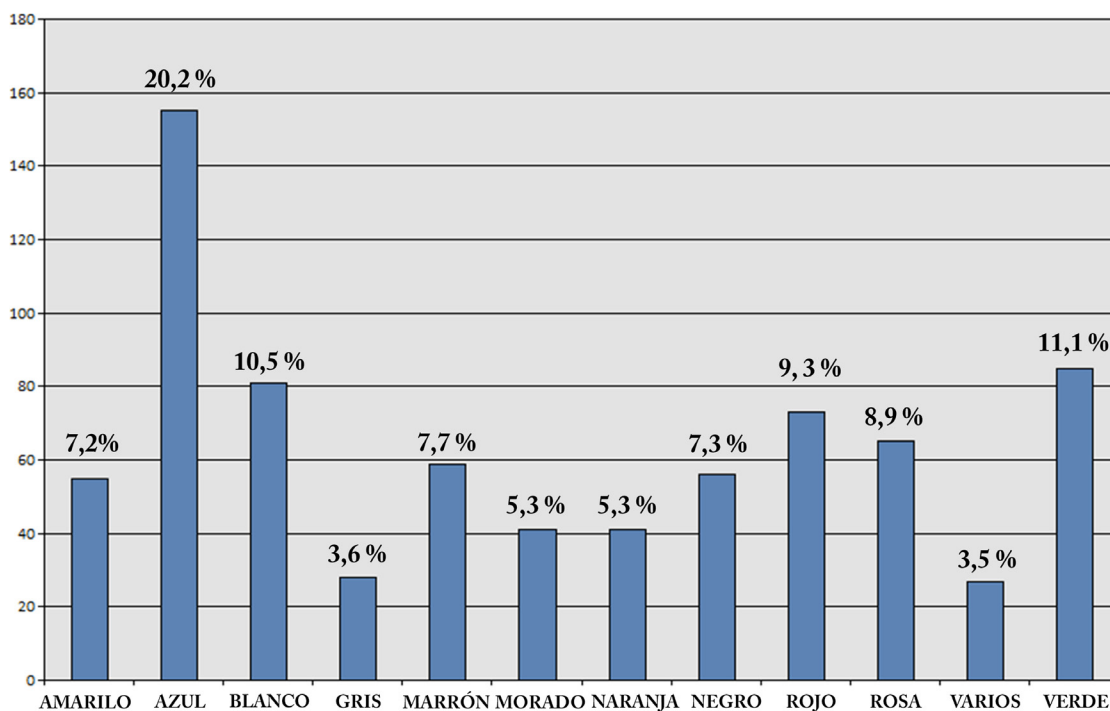
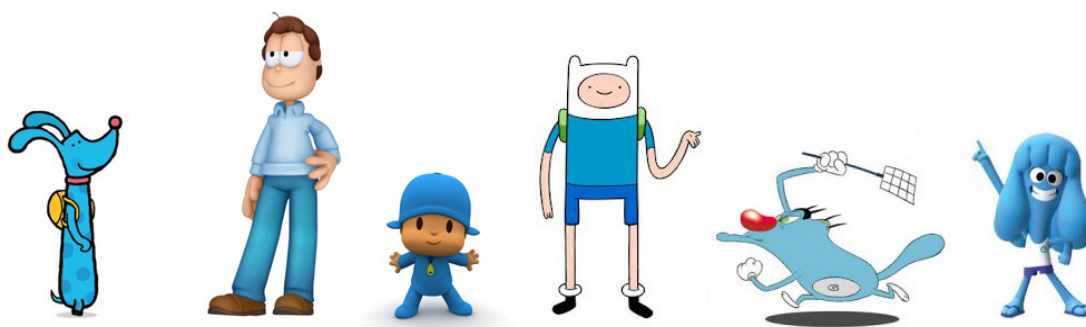


Gráfico 37. Color de los personajes

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

Los colores que más se usan son lisos y un sólo tono. El azul es el color predominante y destaca por encima de todas las opciones que se encuentran con un 20,2%. Como ya apuntamos anteriormente habíamos comentado que este era el color preferido por la mayoría de la personas según la encuesta realizada por Eva Heller y publicada en el libro *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*.⁶



El color verde también es uno de los colores más usados aunque se aleja bastante del azul, el 11,1% de personajes lo usa. Seguidamente el blanco y el rojo también tiene bastante aceptación. Nos resulta curioso que el color rosa también tiene un porcentaje cercano a los anteriores, casi el 9% ya que mientras los anteriores son adecuados tanto para chicas como para chicos, el color rosa siempre se ha considerado un color femenino y en pocos casos observaremos en los dibujos animados un personaje masculino vestido de este color. Comprobaremos en el siguiente gráfico de qué color se visten las chicas y cuál es el color de los protagonistas.

El color marrón lo usan un 7,7% de los personajes, casi como el negro y el amarillo. El naranja y el morado los encontramos en un 5,3%.

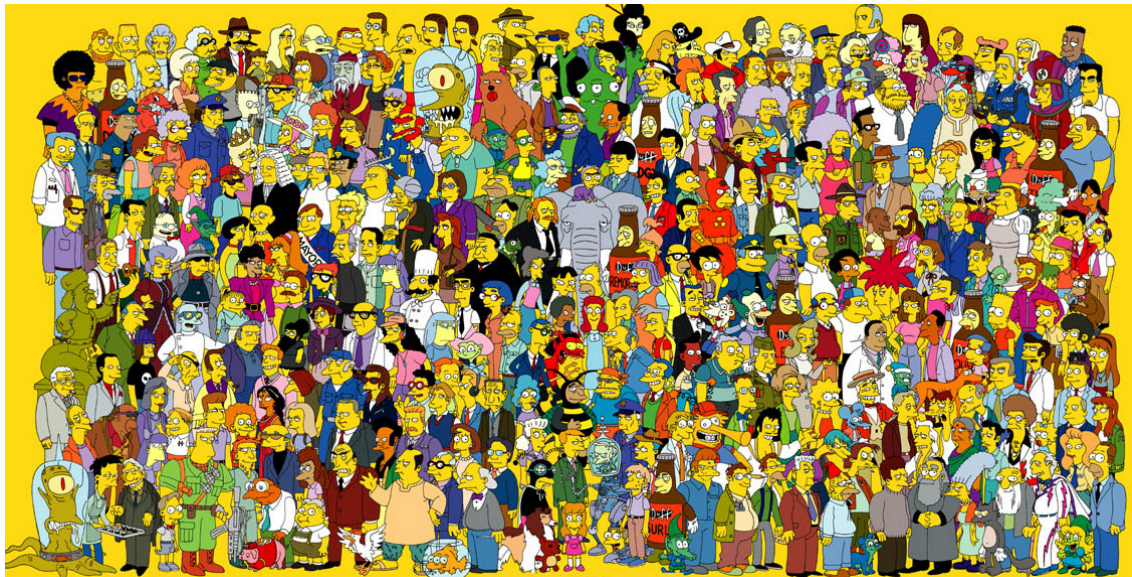
Se observa en el gráfico un categoría llamada “varios” de la que hemos obtenido un 3,5%. Ésta hace referencia a aquellos personajes que incluyen muchos

⁶ Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, SA

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

colores en su vestimenta y a los que cambian su ropa de un capítulo a otro, de manera que no se les puede identificar con un color concreto. Normalmente los personajes de las series de dibujos animados no suelen cambiar su ropa ni su color para que sea más rápido su reconocimiento, pero existen algunas series en las que quizá por no haber un gran número de personajes resulta más fácil identificarlos y se pueden permitir jugar con los cambios de vestuario.

La serie *Juan y Tolola* está protagonizada por dos niños. Normalmente sólo aparecen ellos en cada capítulo y en algunas ocasiones algún amigo, es por esto que Tolola cambia de ropa en cada capítulo, en cambio en Juan no se aprecian cambios muy significativos, sólo el color de su camiseta. Por el contrario en series como *Los Simpsons* aparecen un gran número de personajes, entre los principales, los compañeros y el coro pueden llegar a existir más de 600. De esta manera resultará más sencillo identificarlos si siempre llevan la misma ropa.



Los Simpsons

8.1.1 Color Protagonistas

Aunque en este caso presentamos en un mimo gráfico el color de los protagonistas de ambos sexos, los porcentajes los hemos hallado del total de protagonistas femeninas por un lado y masculinos por otro.

Centrándonos en el color de la vestimenta de los personajes protagonistas volvemos a obtener resultados parecidos con algunas salvedades. El color azul sigue siendo el predominante para los protagonistas masculinos en un 27,2% y reservándose para las chicas en un 15,3%. Simbólicamente es un color cargado de connotaciones positivas por lo que resulta apropiado para aquellos protagonistas caracterizados por ser nobles, sentimentales y amigos incondicionales.

Observando a los protagonistas comprobamos que el rosa es un color muy utilizado, pero está relegado al uso casi exclusivo de las protagonistas femeninas, un 26,5 y tan sólo el 1,5% de los protagonistas masculinos lo lleva. Lo que puede resultar normal ya que este color ancestralmente ha estado ligado a la delicadeza o la sensibilidad, unas cualidades que en teoría se corresponden con la femineidad, pero que puede considerarse un cliché y no deja de utilizarse con personajes femeninos ya que la mayoría de ellos viste de este color. Aunque observamos que por ejemplo en el personaje de *Mandy* de la serie *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* el color del de su vestido rosa se utiliza como contrapunto ya que esta niña se aleja mucho de ser delicada o amable, su vestido en este caso resulta una contradicción con su forma de ser.



5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

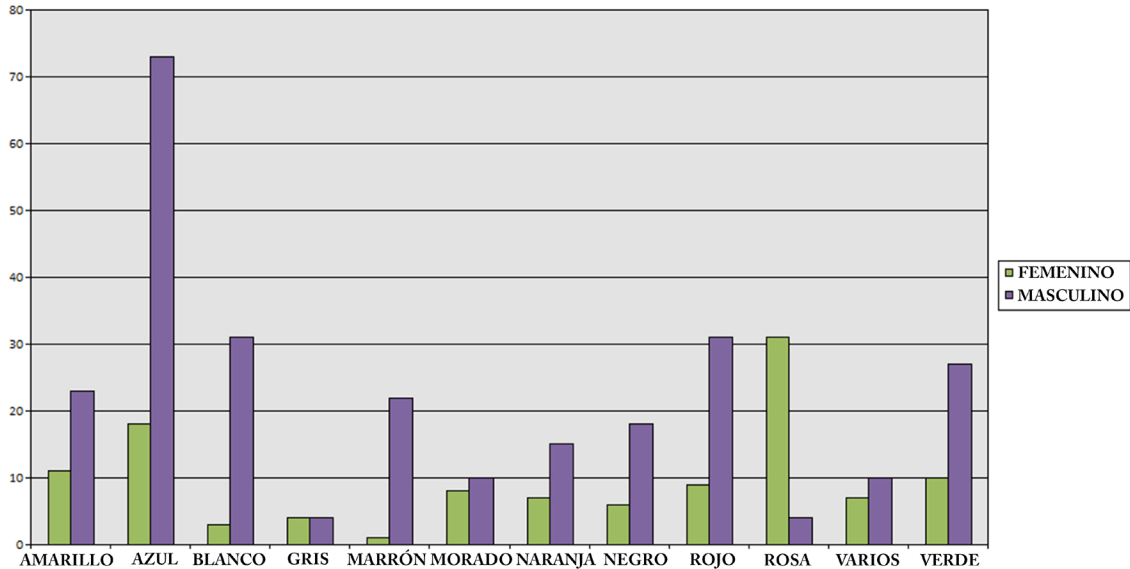


Gráfico 38. Color protagonistas

Resulta curioso que un color tan neutral como el blanco sea de uso casi exclusivo para chicos, el 11,5% lo utiliza mientras que tan solo lo encontramos en el 2,5 % de protagonistas femeninos.

En cambio el verde no tiene tanto éxito como cabía esperar ya que es uno de los colores preferidos según la encuesta mencionada anteriormente y resultaría muy oportuno su empleo en personajes de buen corazón ya que se identifica con la vida, la naturaleza, la esperanza, etc. pero otros colores más llamativos como el rojo son más usados.

Un 11,5% de los protagonistas masculinos y un 7,7% de las protagonistas femeninas viste de color rojo. En la serie *Los desastres del Rey Arturo* el protagonista viste de rojo y su comportamiento es pasional. Vive enamorado de Ginebra y por ella cometerá todas las locuras que sean necesarias, aunque tristemente nunca le servirán de nada.



Los desastres del rey Arturo

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

El marrón también se usa con frecuencia. Suele corresponderse con personajes de origen animal como los protagonistas de *Jorge el curioso* (un mono), *Scruff* (un perro), *Agallas el perro cobarde* (perro), *Historias Corrientes* (mapache), *Campamento Lazlo* (mono) o *Wonder Pets* (conejo) entre otras.

El amarillo es un color muy controvertido por un lado puede corresponderse con lo alegre o divertido pero también con la rabia y la violencia. Un 8,6% de personajes masculinos y un 9,4% de personajes femeninos lo utilizan.

En la serie *Bugged*, *Murphy* es un personaje principal, viste de color amarillo y siempre va armado. Su misión es capturar a un extraterrestre aunque este siempre consigue evitarlo. Una vez más el color de su vestimenta tiene una estrecha cercanía con el comportamiento del personaje, que es violento aunque torpe y le llena la ira cada vez que sus planes se truncan.



Bugged

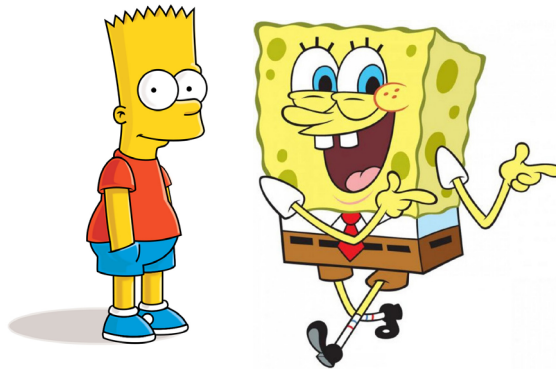
Hacia 1893, el *New York World* y el *New York Journal* imprimían en color sus tiras cómicas. Richard Felton Outcault, desarrolló el famoso personaje *The Yellow Kid*, que se imprimió en amarillo para hacer una prueba del nuevo proceso de secado, en el suplemento *American Humorist* del *Journal*. De ahí nace el término “prensa amarilla” aplicado a prensa con contenidos sensacionalistas e imágenes llamativas para atraer la atención de los lectores.

The Yellow Kid es el antecesor de otro famoso personaje amarillo, *Bart Simpson*. Matt Groening eligió el amarillo para dar color a sus personajes ya que los hacía más llamativos y reconocibles, así los espectadores que hicieran zapping localizarían el programa fácilmente.⁷

⁷ Wells, P. (1998). Un recorrido por las películas de animación. En Fundación ICO. (2007). *Fantasmagoría. Dibujo en movimiento*. (pp.95-128). Madrid: Fundación ICO

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

Actualmente, podríamos decir que siguiendo la tradición encontramos a *Bob Esponja*, otro exitoso personaje de color amarillo que tiene multitud de seguidores ya no sólo entre el público infantil, también juvenil. Su color, además de ser el más luminoso y llamativo, como ya hemos dicho simbólicamente se caracteriza por ser un color que suscita violencia, intensidad, vibración, etc. calificativos que podrían aplicarse a la personalidad de ambos personajes, *Bob Esponja* y *Bart Simpson*. Es muy probable que en cierta medida el triunfo de ambas series se deba al color de sus protagonistas.



Bart Simpson y Bob Esponja

8.2 Vestuario

Hemos eliminado de este apartado a un total de 191 personajes que se corresponde con los animales zoomorfos que no llevan ropa, ya que como apuntamos anteriormente viven en su entorno natural y se comportan como tales. Para desarrollar estos resultados de una forma clara procederemos en primer lugar a observar de qué forman visten los personajes femeninos, en conjunto, por edades y papeles relevantes, para hacerlo después con los masculinos.

8.2.1 Vestuario Femenino

Como se ve en el gráfico, existen muchas posibilidades a la hora de vestir a los personajes femeninos pero aún así la prenda más utilizada es la camiseta con un 26,8% y los personajes que más lo utilizan son las niñas, aunque en adultas y adolescentes también es muy frecuente.

Los vestidos también gozan de un alto porcentaje, el 23,4% de ellas lo llevan, independientemente de su edad pero son las niñas las que lo visten con más fre-



Lilo y Stich

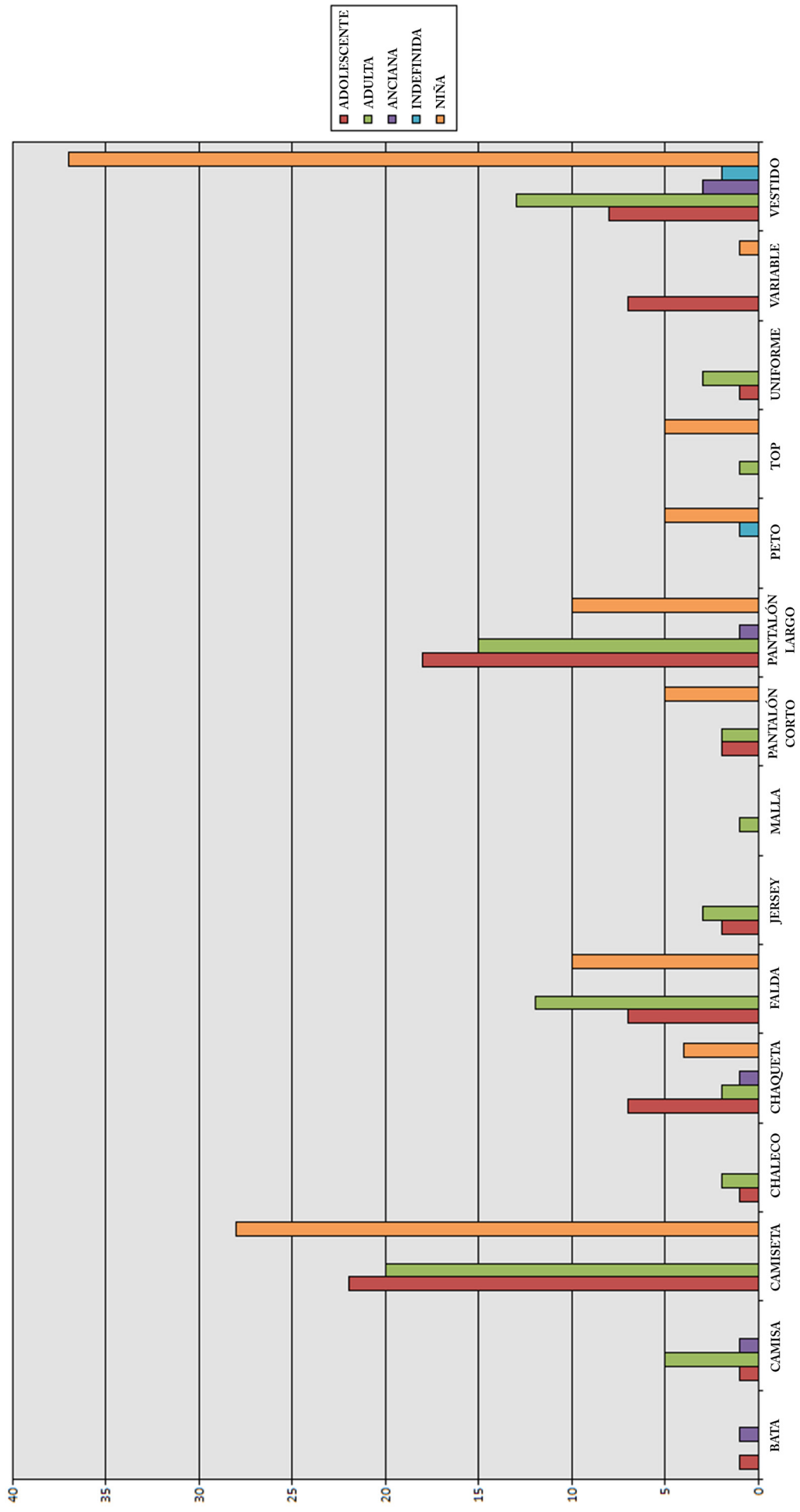


Gráfico 39. Vestuario femenino

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

cuencia y aunque el total de vestidos es menor que el de camisetas existen muchas más niñas que visten esta prenda frente a la camiseta. Vemos que tanto adultas como adolescentes, ancianas y las que tienen una edad indefinida llevan vestidos.

El pantalón es otra prenda común, es cómoda y adecuada para las chicas más aventureras y que no deban mantener la compostura a cada momento. El 20,3% de personajes femeninos la lleva además podemos distinguir entre un 16,85% que lleva pantalón largo y un 3,44% que lleva pantalón corto.

Las faldas las usan 11,5% de personajes. Con ésta y las anteriores podríamos decir que estamos ante las 4 prendas por excelencia que llevan los personajes pues como se observa en el gráfico el resto de opciones tienen porcentajes muy bajos.

Estas cuatro categorías en las que la vestimenta se compone de 1 o 2 piezas son las que más se repiten. Su explicación puede deberse por un lado a la repetición de fórmulas que tuvieron éxito una vez y por otro a la economía de la animación. Un vestuario sencillo y parco facilitará más la animación de un personaje, ya que si se diseñan vestuarios muy ataviados el proceso de animación sería más complicado. En cambio la vestimenta de 3 piezas es menos usada, al igual que las chaquetas ya que no quedan pegadas al cuerpo y se mueven con más libertad que otra prenda que si lo estuviera.

Analizando el vestuario de los personajes femeninos hemos encontrado algunas series donde las prendas son excesivamente ceñidas al cuerpo. En algunos casos no resulta muy trascendente pues los personajes son caricaturizados y las formas femeninas no son exageradas, en cambio en otras series donde el dibujo es más realista una ropa tan ceñi-



Academia de vuelo

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

da realza mucho la figura de la mujer. En estos casos a las mujeres adultas se las dibuja siempre con una cintura muy estrecha y se pone mucho énfasis en acentuar sus senos. Series como *Academia de vuelo*, o *Monster High* donde casi todas las chicas se visten con mini faldas, están subidas a unas enormes plataformas y muy maquilladas. Esta serie que goza de enorme éxito entre las niñas cuenta con una gran campaña publicitaria y todo tipo de productos de consumo. Venden el estilo de estas chicas como algo diferente y provocador, algo que ahora todas las niñas quieren ser.

En un capítulo de *Scooby Doo* hemos encontrado a un personaje haciendo el papel de villano con un vestuario que sería más apropiado para una meretriz sadomasoquista que para un personaje de dibujos animados.



Scooby Doo

8.2.2 Vestuario de las protagonistas

Centrándonos en el vestuario de nuestras protagonistas encontramos que esta vez el uso de la camiseta y el vestido están igualados, el 25,7% de las protagonistas lleva tanto una prenda como la otra. Pero mientras que el vestido se utiliza como una prenda apta para todo tipo de edades, en las protagonistas la camiseta se limita al uso en niñas y adolescentes, si bien es cierto, existen pocas protagonistas ancianas o en edad adulta.

La sencillez de la camiseta está por encima del uso de la chaqueta que tan sólo tiene un 5,4%, el del jersey con un 1,5% y el top con un 3,9%, aunque esto último es de agradecer. El caso de los personajes que se visten con un top suele estar justificado porque se limita el uso a sirenas.

El pantalón vuelve a ser la tercera prenda más utilizada, el 17,2% de ellas lo llevan. El 13,3% lleva pantalón largo y el 3,9% lo lleva corto. La falda la utilizan el 8,6% de las protagonistas.

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

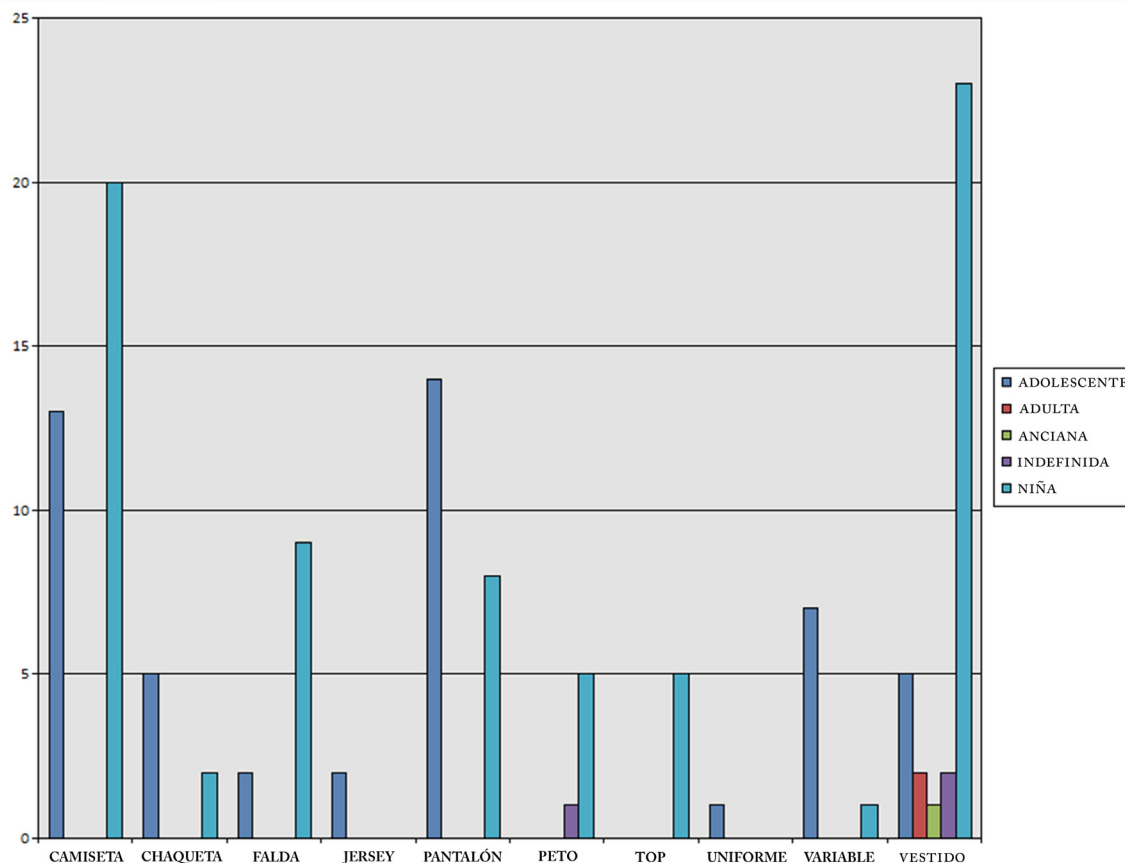


Gráfico 40. Vestuario femenino protagonista

8.2.3 Vestuario Masculino

Como era de esperar, las prendas más utilizadas entre los personajes masculinos son la camiseta con un 28,3% y el pantalón con un 36,9%. Ambas prendas suelen ser utilizadas por los personajes sin importar la edad que tengan, si bien existe un mayor número de niños que usan camiseta respecto a otros rangos de edad y una mayor número de personajes adultos que usan pantalón respecto al resto de edades.

Otras de las dos prendas que resultan comunes son la chaqueta y la camisa. La primera con un 9,5% y la segunda con un 8,6%. En el caso de la camisa comprobamos que son los adultos quienes las llevan pero muy pocos niños y

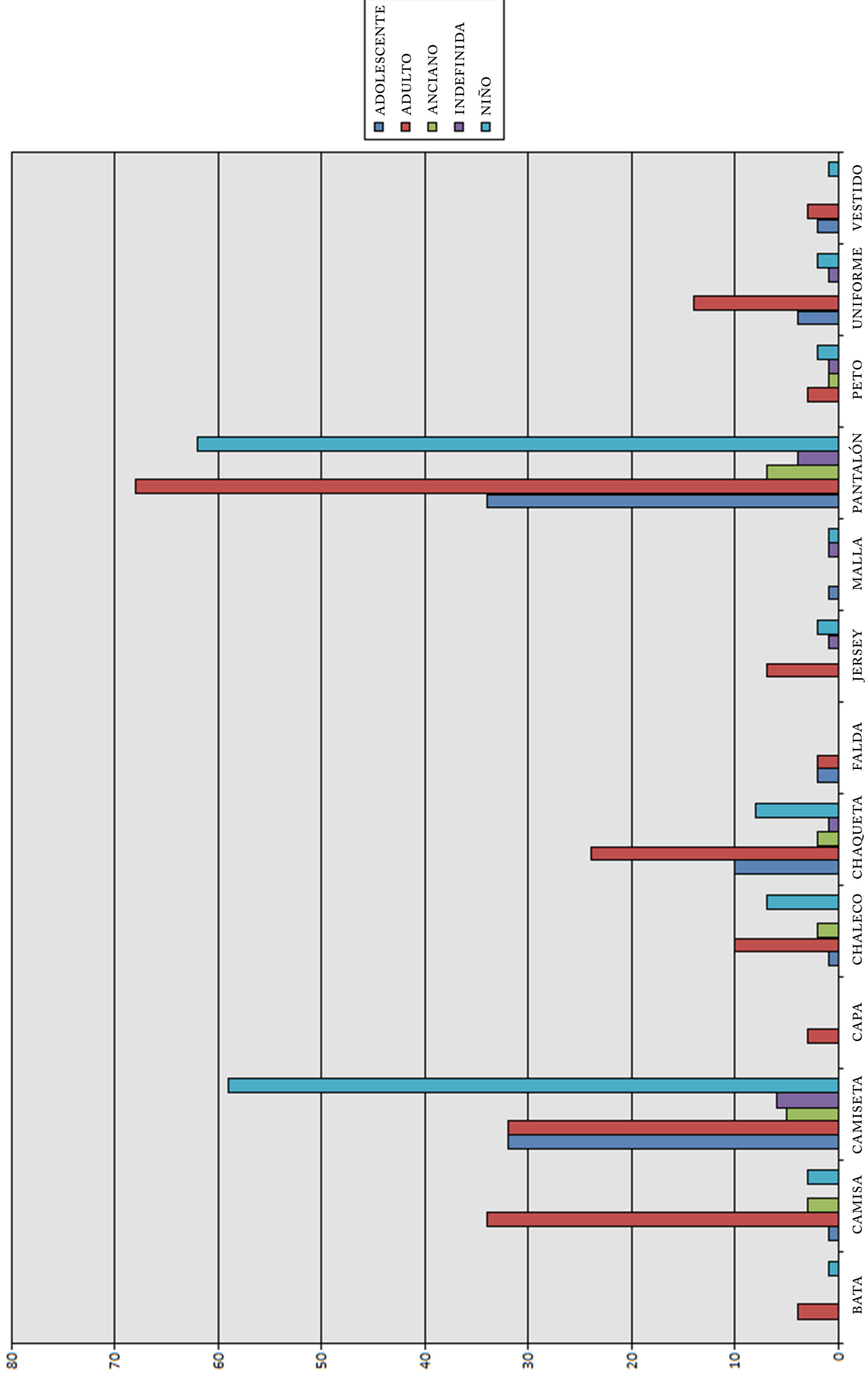


Gráfico 41. Vestuario masculino

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

adolescentes la usan. También la chaqueta resulta más común entre adultos, aun así en este caso encontramos más adolescentes y niños que la visten pues ésta prenda encierra en sí misma muchos estilos, al contrario que la camisa que da un aspecto más formal.

Un 4,4% de los personajes masculinos llevan uniformes de trabajo. Los hay de muchos tipos distintos: el típico traje de rey que hemos creído oportuno incluir en esta categoría, trajes de astronauta, trajes de competición de carreras, galácticos o uniformes de cartero. Este tipo de ropas ayuda a identificar de forma rápida cuál es la temática de la serie y a reconocer a los personajes.

El resto de prendas no tienen tanta aceptación como las mencionadas. Un 1,3% usan vestidos. Encontramos casos distintos, desde el típico traje romano que viste *Hércules* hasta una especie de camisón que visten las señoras mayores y que en este caso lo lleva el personaje principal de la serie *Chowder*. Además el vestido tiene una textura que se anima fácilmente y que sólo tiene que seguir el movimiento del personaje.

También existen personajes que tan sólo llevan puesto una camiseta o una chaqueta. Esta falta de pudor es propia tan sólo de los personajes animales antropomorfos, desde el viejo personaje del *Pato Donald* que siempre lleva puesta únicamente su chaqueta de marinero y paradójicamente cuando sale de la ducha se enrolla la toalla desde la cintura.



Chowder



Tuff Puppy

Que los personajes de esta naturaleza sólo lleven cubierto una parte de su cuerpo resulta una contradicción pero al mismo tiempo ayuda a definir su personalidad. Actualmente encontramos personajes como *Calamardo* de la serie *Bob Esponja* o a *Tuff Puppy* de la serie de mismo nombre. Del mismo modo ocurre con los que tan sólo llevan pantalón aunque este caso es menor aún, un 2,3%.

Si nos detenemos a observar el vestuario masculino de los protagonistas observamos que las cifras no cambian mucho, las camiseta y el pantalón siguen siendo las prendas más utilizadas por éstos.

8.3 Calzado

El primer dato que obtenemos es el número de personajes que lleva calzado, sólo el 53,3% de personajes, prácticamente la otra mitad van descalzos. Observemos cuál es el calzado más utilizado por los protagonistas.

8.3.1 Calzado Femenino Protagonistas

De todos los personajes protagonistas femeninos un poco menos de la mitad (45,9) usan zapatos de vestir mostrando una imagen más arreglada que las que llevan zapatillas deportivas, siendo éstas el 31,1%. La utilización de este calzado dependerá del entorno en el que se hallen los personajes y también de su dedicación, como las chicas protagonistas de *Foot 2 Rue* que forman un equipo de fútbol mixto.

Las botas las llevan el 11,4% de las niñas, un calzado que según su estilo puede dar un aspecto de chica un tanto ruda, otras veces forma parte de un uniforme.

Los tacones los usan el 6,6 % de las protagonistas, además hemos observado que son niñas. A pesar de ser un pequeño porcentaje nos llama la atención por lo poco apropiado que resulta para una niña pequeña. Lo observamos en series como *Pop Pixie*, unos per-



Pop Pixie

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

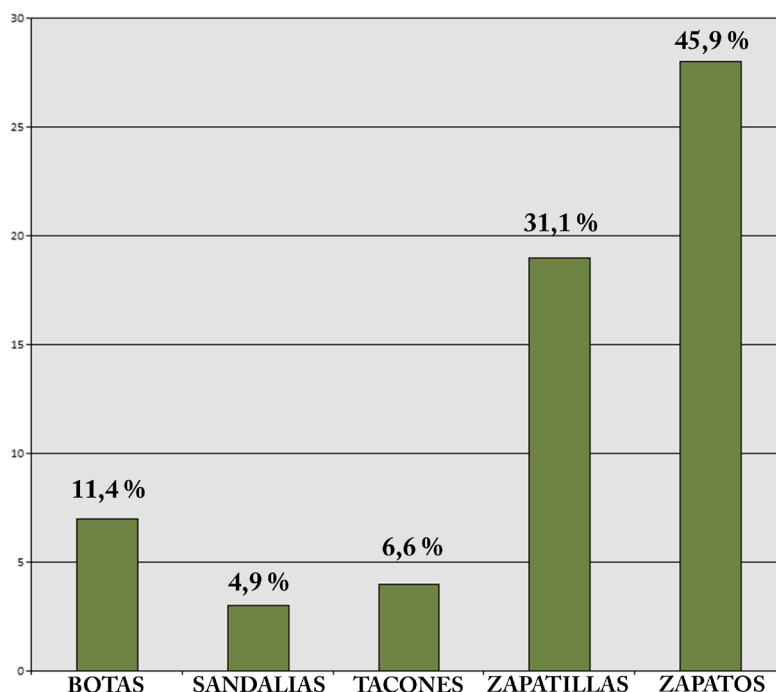


Gráfico 42. Calzado femenino protagonistas

sonajes un tanto desproporcionados de cabeza enorme y diminutos pies, que aunque se ven poco calzan tacones.

Las sandalias también las utilizan un 4,9% de las protagonistas. Un calzado que también dependerá del tipo de clima, muy apropiado para la hawaiana *Lilo* de la serie *Lilo y Stitch*.

8.3.2 Calzado Masculino

El calzado por excelencia de los protagonistas masculinos son las zapatillas deportivas, el 55,6% las lleva. Un dato que resulta muy dispar al se las protagonistas femeninas.

Los zapatos no son un calzado que resulte muy cómodo para los chicos, aún así el 26,4% de ellos los usan. En cambio, como acabamos de ver entre las protagonistas femeninas los usan más de la mitad. Posiblemente ocurre porque se les suele dar a los chicos un carácter más activo y su vestimenta debe responder a sus necesidades, en cambio el grueso de las niñas tienen un papel

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

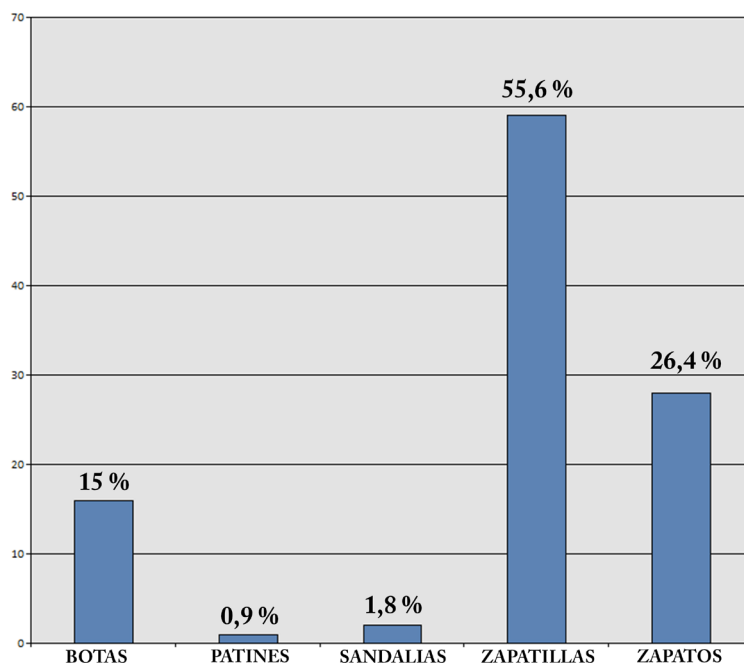


Gráfico 43. Calzado masculino

más pasivo.

Un 15% usan botas, algo que suele formar parte de un uniforme como el de *Los Bucaneros Calzadores* que son unos piratas. *Jeff*, piloto de avión en *Academia de vuelo*, o *Lucky Luke* con su traje de vaquero.

También se observa un curioso dato de personajes que calzan patines habitualmente. Es el caso de *Geo*, de la serie *Unizoomi*. Siempre va en patines pero en cambio su compañera, con la que siempre está resolviendo cuestiones, lleva zapatos.



Unizoomi

Respecto al calzado que usan los personajes encontramos que lo más habitual es utilizar tanto zapatillas deportivas como zapatos y además lo hacen tanto hombre como mujeres a cualquier edad, pero no en la misma proporción.

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

8.4 Cabello en Protagonistas

Existen muchos colores de pelo para los personajes femeninos de dibujos animados, desde los clásicos colores naturales como los rubios y castaños hasta los más artificiales como los azules, rosas o morados. No obstante hay un color de pelo que está por encima de los demás, el rubio con un 23,2%. Parece que las niñas rubias que visiten de rosa nunca dejarán de estar de moda. En las series como *El armario de Chloe*, *El gato del sombrero*, *El pequeño reino de Ben y Holly*, *Monster Buster Club* o *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* por mencionar algunas, podemos verlo.



El armario de Chloe

El pelo castaño también es común encontrarlo entre los personajes femeninos y lo cierto es que se acerca bastante al rubio con un 21,3%. El negro

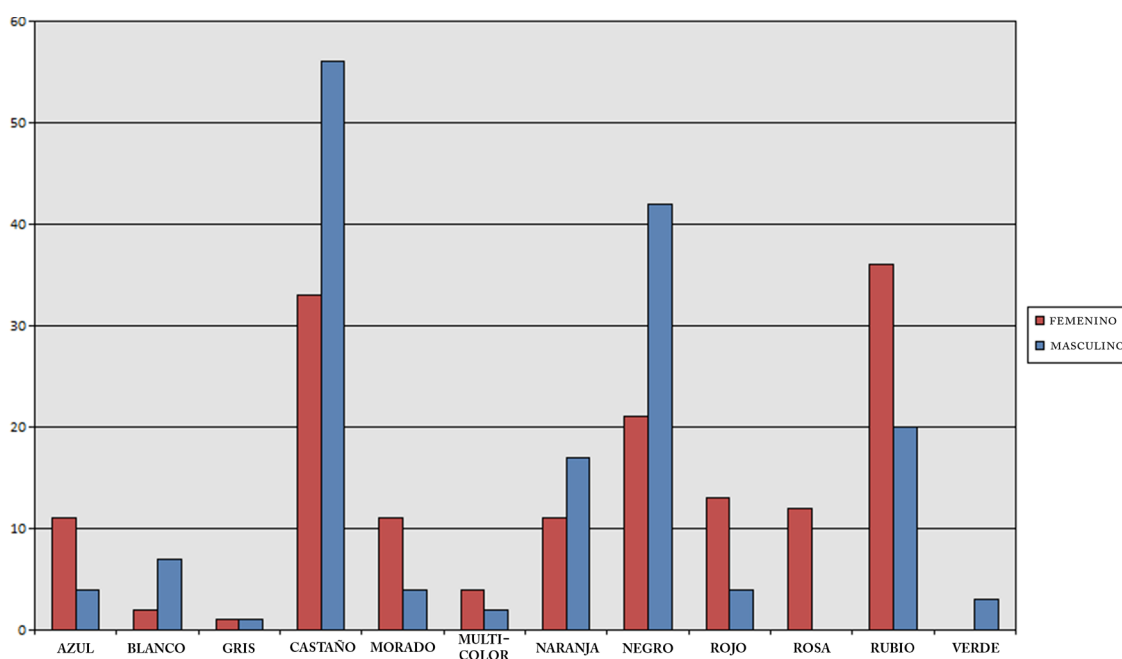


Gráfico 44. Color de pelo de los personajes protagonistas

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

también tiene cierto éxito con 13,5%, a partir de aquí observamos que existe mucha variedad entre los colores de los personajes, incluso encontramos los cabellos multicolor aunque estos se dan en personajes como los de *Monster Hibg* y forman parte de su artificial y ataviada estética.

La variedad de colores de pelo que encontramos es igual de extensa para los personajes masculinos como femeninos pero observamos que entre ellos hay 3 tonos que se usan con mucha frecuencia y el resto son casi anecdóticos, algo que no ocurre con los femeninos.

El color castaño es el que se utiliza por excelencia para el pelo de los personajes masculinos, el 35%. Después encontramos el negro con un 26,5% y en mucha menor medida el rubio con un 12,5%. Por tanto, mientras el estereotipo de chica ideal es rubia con vestimenta rosa y zapatos, el prototipo de chico es castaño, con vestimenta azul y zapatillas deportivas.

Como ya hemos apuntado el resto de colores se utiliza muy poco, menos el naranja que también tiene cierta importancia, el 10,6%.

9. DISCAPACIDAD

No existe ninguna serie de dibujos animados donde el protagonista tengan algún tipo de discapacidad y tan sólo un 3,06% incluyen personajes parapléjicos como compañeros del protagonista o coro.

Con la intención de atraer al mayor número de público e intentar que se sienta identificado con el personaje, no dejan de repetirse ciertos estereotipos una y otra vez. De esta forma a demás de no ser originales nos olvidamos de muchos otros que no son como los demás. Si fuera posible crear un producto desde el punto de vista de alguien con alguna minusvalía posiblemente conseguiríamos una mayor integración y facilitaría la aceptación por lo diferente en los más pequeños. Para los niños con discapacidad, ver en sus series de dibujos animados a alguien con quien puedan identificarse debe ser una satisfacción pero de momento sólo pueden hacerlo con los personajes secun-

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

darios, esperamos que pronto puedan hacerlo con un protagonista.

En la serie de dibujos animados *Pinky Dinky Doo*, uno de los personajes que forman la pandilla de la protagonista va en silla de ruedas. En la serie *Como hermanos* la novia de uno de los protagonistas también la usa. En la guardería de *Pequeño Bill* un compañero y amigo de juegos tiene discapacidad. Además en todas ellas no se les da a estos chicos y chicas un tratamiento especial, son uno más dentro del grupo de amigos y no se presta especial atención a su silla de ruedas, mostrándolo como algo natural.



Pequeño Bill

10. PSICOLOGÍA

Definir unos valores concretos para hablar de la psicología de los personajes con el fin de contrastar resultados resulta muy complicado como ya ocurría con los mensajes y valores. Describir el carácter de los personajes en una sola palabra puede resultar insuficiente, aunque en muchos casos hemos comprobado que la psicología de los personajes es bastante simple, los personajes de dibujos animados no suelen tener una psicología compleja, son lo que muestran.

Observemos tanto las cualidades positivas como las negativas de los personajes protagonistas diferenciando entre géneros ya que son estos los que suelen tener un carácter más definido mientras que los compañeros en muchos casos tienen personalidades más planas.

10. 1. Psicología en protagonistas Femeninas

Existen ciertas características que suelen ser más comunes entre los protagonistas. Lo que habitualmente encontramos es que los aspectos más destacables de sus personalidades sean la inteligencia, afabilidad, alegría e inocencia entre los aspectos positivos y la presuntuosidad entre los negativos. También encontramos en casos más puntuales otras virtudes y defectos que mencionaremos a continuación.

De todas las protagonistas femeninas el 33% se caracteriza por su inteligencia, son personajes que saben resolver sus problemas de la índole que sean de manera calmada y con astucia. Así lo hacen las protagonistas de *Las tres mellizas* que resuelven cada situación aplicando la lógica entre las tres hermanas.

Un 13,8% son personajes alegres con un personalidad entusiasta y divertida, suelen animar siempre a los demás, los que mejor consuelan e impulsan a otros cuando tienen problemas. Es el caso de *Demma*, una de las protagonistas de la serie *Bubble Guppies*, entre sus cualidades está la de ser la más alegre y divertida del grupo, su especialidad es hacer reír a los demás sobre todo a los que más lo necesitan, aunque en ocasiones también peca de querer ser el centro de atención.

Un 11,7% son personajes buenos. Protagonistas con un carácter afable y que se preocupan por los demás, tienen un buen corazón. En este caso del personaje *Dora la Exploradora* quien en sus expediciones siempre ayuda a quien se encuentra en apuros.

El 8,2% son personajes muy inocentes, sobre todo en series dirigidas a los más pequeños donde sus protagonistas son pequeñas “niñas” cándidas. *La vaca Connie* es una pequeña vaquita que está conociendo el mundo que le rodea y desarrollando su personalidad, es muy inocente porque cree en los cuentos, en las piedras mágicas, etc.

En ocasiones algunas protagonistas tienen un carácter más complejo o definido que las anteriores. Personajes que destacan por su desarrollada habilidad

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

en lo que hacen como *Samira* que es una excelente futbolista en la serie *Foot 2 Rue*. Otras como *Sally* en *El gato del sombrero* a la que su curiosidad le lleva a emprender fantásticos viajes en los que descubrir el mundo y los seres que habitan en él. O la generosidad altruista de *Fifi* en *Fifi y las Pequeflores* que le hacen llevar una vida plena y llena de amistades verdaderas, aunque en ocasiones tendrá que aprender a decir no a quienes se quieren aprovechar de su generosidad.

Del mismo modo encontramos excepciones en las que las protagonistas tienen algún desagradable defecto. Allá donde vaya *Angie*, una de las protagonistas de *Los Cazadorks*, estará pendiente de localizar un centro comercial cercano. La crueldad y mal humor de *Mandy* en la serie *Las macabras aventuras de Billy y Mandy*, no tienen fin. Es una chica un tanto malvada que descarga con quien esté cerca su mal humor. Encontramos a algunas protagonistas que son despistadas, egocéntricas, malvadas y muy testarudas.

También observamos que el 10,6% de las protagonistas son muy presuntuosas. Se trata de chicas muy presumidas y preocupadas por su aspecto físico, las compras y el qué dirán. Suelen ser muy juiciosas con la gente de su entorno valorándolos por su indumentaria y no por lo que son. Son así las chicas de *Totally Spies*, *Monster High*, *Trollz*, una de las protagonistas de *Famous 5* llamada *Ally* o *Daphne* de *Scooby Doo* por mencionar algunas.



Daphne, Scooby Doo

10.2. Psicología en protagonistas Masculinos

Al ser mucho mayor el número de protagonistas masculinos que femeninos encontramos que la variedad de caracteres es mayor que en el caso anterior aunque aquí podrían definirse tres rasgos que destacan más, estando el resto muy divididos. Son la inteligencia en un 20,2%, la distracción en un 14,7% y la alegría en un 13,8%. Dos de estos rasgos son buenas cualidades pero resulta curioso que los protagonistas cuyo aspecto más destacable en su personalidad

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

sea su poder de distracción y que se considere esto la razón de su éxito en algunas ocasiones es lamentable. Los vemos en el personaje de *Jhonny Test*, quien a pesar de todo consigue resolver sus problemas con éxito, en *Tuff Puppy* en perro agente de seguridad que soluciona sus casos por medio de la suerte, incluso su torpeza es la que le ayuda a resolverlos.

Al contrario que los personajes femeninos encontramos pocos chicos en los que destaque su carácter afable (5,4%) o su inocencia (5,9%) Del mismo modo suele hallarse en series destinadas al público más pequeño. *Bananas en pijamas* donde *B1* y *B2* son dos bananas antropomorfas muy preocupadas por sus amigos, les prestarán su ayuda sin dudar siempre que lo necesiten aunque en ocasiones les puede llagar a acarrear algún problema.

Nos resulta destacable que en el caso de los protagonistas masculinos encontramos a muchos personajes con grandes defectos.

Los hay agresivos (1,4%) como *Bob Esponja* quien continuamente tiene comportamientos violentos con sus compañeros y amigos, algo totalmente innecesario que se debe a esa personalidad tan impulsiva y destructiva que tiene. Los hay egocéntricos (1,4%) *Kuzco: Un emperador en el cole* es el mejor ejemplo de ello, muy preocupado por su bien estar personal y conseguir lo que quiere.

Los hay muy mal humorados (2,4%) como el propio nombre indica de *Gruñosito*, personaje de los *Osos Amorosos* que a pesar de vivir en el país de Muchomimo no encuentra razones para ser feliz. Los hay un poco bobos (2,4%) *Fry* de la serie *Futurama* es afortunado de tener buenos amigos y compañeros de trabajo, ellos resolverán los problemas en los que su estupidez los meterá una y otra vez.



Futurama

5.7. RESULTADOS. PERSONAJES

Los hay holgazanes (2,9%) *Oggy y las Cucarachas*, *Oggy* sólo se levantará del sofá para perseguir a sus eternas enemigas las cucarachas, pero su mayor pasión es ver la televisión. Incluso los hay racistas (0,5%) como el personaje de Stan en *American Dad*, que además de mostrar un comportamiento racista también tiene muchos otros defectos propios de un personalidad retrógrada, es sexista, intolerante, violento y un largo etcétera pero al parecer explotando estas características de su personaje principal es donde se obtiene la clave del éxito de esta serie, lo mismo ocurre con las anteriores.

Los rasgos que ambos sexos tienen en común son la inteligencia, la mayoría de ellos, tanto chicas como chicos lo son. En otros aspectos las chicas suelen ser más afables y cándidas mientras que los chicos son un poco más alocados. Las chicas con cualidades negativas normalmente coinciden en la misma, son presumidas y consumistas. En el caso de los chicos es la torpeza pero esto se asume como algo divertido mientras que la presuntuosidad de las chicas se observa como algo desagradable.

1. TIPOS DE PLANO

Habíamos agrupado los tipos de planos en tres grupos: Planos Descriptivos que comprendían el Gran Plano General, Plano General Largo y Plano General; Planos Narrativos compuesto por el Plano Medio Largo, Plano Medio o Plano Medio Corto; por último los Planos Expresivos en el que situamos el Primer Plano, Primerísimo Primer Plano y Plano Detalle.

Para observar en qué medida se utilizan lo hemos valorado anotando su frecuencia de uso de una manera alta, media o baja obteniendo los siguientes resultados.

El 65,6% de las series analizadas hacen un uso alto de las tres tipologías de planos, de lo que deducimos que un alto porcentaje de series hacen una amplia utilización del lenguaje fílmico ayudándose de éste para contar historias y aumentar su sentido dramático. Especial buen uso hacen aquellas series que no tienen diálogo y deben servirse de ésta herramienta, entre otras, para hacer que las historias se comprendan perfectamente mostrando aquello que es importante y relacionándolo con el entorno según el encuadre y sus necesidades. Por ejemplo *Los bucaneros calzoneros*, *Berni*, *Glumpers* e incluso *Tom y Jerry* que a pesar de ser tan antigua nos hace comprobar que el uso del encuadre en animación no es cuestión de épocas.

Con el fin de comprobar si existe alguna relación entre la elección y combinación de los tipos de plano con la técnica de animación utilizada hemos cruzado los datos y hemos observado que el 66,2% son series realizadas en 2D tanto tradicional como digital y el 29,9% en 3D, un 1,9% realizadas en Stop Motion y otro 1,9% en técnicas mixtas. Son datos que se asemejan bastante a los obtenidos sobre técnicas, por lo que entendemos que no es influyente la técnica utilizada para combinar los planos a pesar del grado de detalle que pueda tener una imagen. Se podría llegar a pensar que resulta más sencillo realizar un primer plano de un personaje modelado en 3D por estar más detallado que a uno dibujado en 2D con tonos planos, ya que agrandar tanto una imagen tan simple puede parecer confuso.

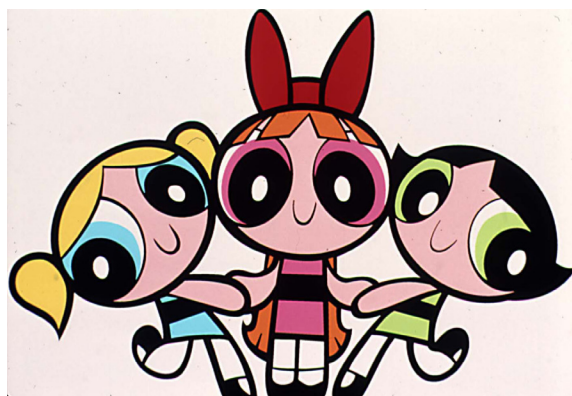
5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

El 25,1% hacen un uso entre medio y alto de los distintos tipos de plano de lo que también comprendemos que es un índice de calidad elevado. El uso moderado del cambio de plano en según que serie suele ser por cuestiones narrativas, en cualquier caso dentro de éstos los planos narrativos siempre se utilizan con una alta frecuencia, siendo los expresivos y los descriptivos de los que se modera su uso. Es lógico que en aquellas series que se desarrollan en interiores, ya sean casas, colegios, laboratorios, etc. no puedan existir grandes planos generales porque el espacio donde se desarrolla la acción no permitiría alejarnos tanto. Lo que se suele hacer en estas situaciones es mostrarnos un plano general del exterior del lugar mientras la cámara se acerca lentamente para llevarnos al interior, así nos ponen en contexto.

En otras ocasiones se saldrá del lugar por medio de la imaginación, el personaje puede contarnos algo mientras a nosotros se nos muestra. Por ejemplo en la serie *Telmo y Tula* dos niños desarrollan una manualidad durante el capítulo por lo que las posibilidades del encuadre son limitadas, pero para romper esa monotonía nos metemos en su imaginación, muchas veces dando uso a esas manualidades que van a construir.

También observamos que en las series de corta duración no se pueden exceder los cambios de plano porque entonces aumentaría el ritmo de la acción cuando no es necesario. Lo que pretendemos observar no es el uso por el uso sino la utilización adecuada, cada cambio de plano debe tener una razón y explicar algo.

En las series donde los personajes son muy pequeños, tienen la cabeza muy grande y el cuerpo muy pequeño como si fueran óvalos, no se suele recurrir ni a los grandes planos generales ya que el personaje quedaría demasiado diluido con el fondo. Tampoco a los primeros planos porque su cabeza ocuparía toda



Las Suprnenas

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

la pantalla, en cambio un plano medio da la impresión de ser un primer plano por el tamaño del cuerpo respecto a la cabeza, aunque el plano se corte por encima de la cintura.

Son muchas las series de animación que adoptan esta estética en sus personajes, véase *Las Supernenas*, *Como hermanos*, *Patatas y Dragones* o *Kids vs Kat* por mencionar algunas. Otras series como *Tom*, recurren constantemente a los planos generales porque *Tom* es un dinosaurio gigante y para encuadrarlo con sus amigos humanos se debe abrir mucho el plano.



Tom

Por otro lado están los planos subjetivos, cuando la cámara adopta la posición del personaje y la impresión es la de ver por sus ojos. Acabamos de comprobar que se hace un amplio uso de los distintos planos en cambio muy pocas series adoptan este tipo de plano de manera frecuente, sólo el 5,5%, mientras que el 80,7% no lo utiliza nunca. Entre las que sí lo utilizan encontramos a *La Oveja Shaun*, donde se hace un uso muy acertado del plano subjetivo, en un capítulo titulado *Fiesta animal* las ovejas se hacen pasar por amigos disfrazados del granjero y le regalan lo que parece ser un coche, sólo desde su punto de vista se ve así porque en realidad es sólo una fotografía recortada de un coche en tamaño real.



La Oveja Shaun

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

2. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Entre los movimientos de cámara hemos considerado el trávelin, la panorámica y el zoom, que aunque no supone un desplazamiento físico de la cámara la intención de éste es la de aproximarse o alejarse abriendo o cerrando el encuadre. Del mismo modo hemos incluido el enfoque y desenfoco dentro de este apartado y aunque tampoco es un movimiento de cámara, según el uso que se le dé el efecto será el de alejar o acercar el paisaje, objeto o personaje al que se aplique.

Todas las series utilizan movimientos de cámara en mayor o menor medida dependiendo de las necesidades de la acción, no obstante abusar mucho de éstos no suele ser una buena opción ya que los rápidos y sucesivos movimientos de cámara aumentan el ritmo de la acción y pueden hacer que el niño pierda el hilo de la historia. Hemos observado que algunas series no tienen medida en el uso de estos efectos, lo encontramos en la serie *Monster Buster Club* donde constantemente se recurren a numerosos cambios de plano y movimientos de cámara para intentar aumentar la tensión en las escenas de lucha pero en realidad causa un efecto de desorientación en el que ya el espectador a penas puede percibir por dónde van los tiros. En la serie *Lola y Virginia* y también en *Los padrinos mágicos* se abusa mucho del zoom, constantemente la cámara se acerca y se aleja, pero además no lo hace de una forma progresiva o lenta sino con brusquedad.

Por otro lado hemos observado series en las que se producen pocos movimientos de cámara y hemos comprobado que todas estas series que no utilizan este recurso están dirigidas a un público más pequeño, por lo que pretenden mantener un ritmo más pausado. Además tienen en común que el tipo de historia está relacionado con la vida diaria de los personajes, su aprendizaje, sus experiencias. *La vaca Connie* apenas hace uso del trávelin para seguir a los personajes, lo habitual es el uso de planos fijos y que el personaje pase por delante. *Telmo y Tula* están sentados en su mesa haciendo manualidades, no existe la necesidad de hacer muchos movimientos de cámara, el cambio de un plano a otro más cercano para ver un detalle se hace al corte. *Lunar Jim* o *Fifi*

y *las Pequeñas Flores*, ambas series realizadas en la técnica de Stop Motion, tampoco utilizan muchos movimientos de cámara, sobre todo la primera, aunque en este caso sí podría pensarse que se debe a que originaría dificultades técnicas ya que la cámara necesita desplazarse físicamente fotograma a fotograma.

2.1 Trávelin

Es muy habitual encontrar series que utilicen el trávelin, el 60,8% lo utiliza muy a menudo, aunque esto no quiere decir que siempre se haga de la manera correcta. Caben dos opciones, dibujar un gran fondo que pasa por delante de la cámara sin cambiar la perspectiva o sí hacerlo. Existen series realizadas en animación tradicional o digital 2D que suelen optar por esta opción, por ejemplo *Los padrinos mágicos*, pero hay otras en las que mientras que los personajes están animados en 2D los fondos están realizados en 3D con la apariencia 2D, de esta manera encajan perfectamente en la estética y los personajes se mueven libremente por el escenario, véase *El hombre invisible*. Además el escenario está separado en capas que se animan independientemente para aumentar la sensación de profundidad.

2.2 Panorámica

El movimiento panorámico es aún más complejo de realizar porque en este hay un cambio en la perspectiva aún más perceptible. Muy pocas series lo utilizan con frecuencia, el 19,2% y suelen corresponderse a las series animadas en 3D donde realizar este tipo de movimientos no resulta complejo una vez que los escenarios están modelados, en cambio en la animación 2D supone redibujar el fondo fotograma a fotograma. No obstante encontramos algunas excepciones de series realizadas en 2D tanto tradicional como digital que sí lo utilizan, es el caso de *Tom o Little Einstein*.

2.3 Zoom

El zoom es un recurso que se utiliza muy a menudo a pesar de que su uso debería ser muy puntual y comedido. El 44,7% lo utiliza excesivamente, un 25,4% lo usa de una forma moderada y el 29,8% restante lo utiliza en ocasiones contadas, que es la manera correcta de emplearlo.

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

Lo que ocurre en la mayoría de series es que en lugar de utilizar un trávelin de aproximación y tener que separar el escenario en capas para que se acerquen progresivamente según la distancia a la que estén, el fondo permanece en una sola imagen fija que al ampliarla agranda todos los elementos al mismo tiempo y elimina la profundidad de la misma.

2.4 Enfoque

La utilización del enfoque o desenfoco en animación no está muy extendida a pesar de que en cine es algo habitual. El 91,3% de las series no lo utiliza nunca y sólo el 8,7% restante lo emplea en aquellas situaciones en las que se necesita aislar al personaje del fondo. Algunas de las series que sí lo utilizan son *Corneil y Bernie*, *El asombroso mundo de Gumball*, *Pingüinos de Madagascar*, *Los monstruos de Matt* o *Lilo y Stitch*.



Corneil y Bernie

También hemos observado que algunas series hacen uso de curiosos efectos de cámara muy cinematográficos como el conocido *efecto vértigo* inventado por Hitchcock que consiste en realizar un trávelin de aproximación y al mismo tiempo un zoom out, de manera que mientras se amplía el primer plano del personaje encuadrado el fondo se aleja creando una extraña sensación de tensión en el personaje. Hemos observado este efecto en las serie *Angelo se sale* y *Planet Sheen*.

3. ANGULACIÓN

Cambiar el punto de vista es necesario para contar cualquier historia, a través de la angulación de un plano se pueden mostrar u ocultar ciertos detalles para comprender lo que nos están contando. La toma a nivel es en la que se desarrolla la mayor parte de la historia, se combina con el resto de angulaciones cuando se considera necesario, hemos comprobado que lo más habitual es hacerlo con tomas en picado y contrapicado. En cambio la toma cenital y nadir se utiliza en pocas ocasiones, el 63,3% de series y el 62,1% respectivamente nunca la utiliza.

Existe un tipo de angulación denominada *imposible*. En cine se da cuando la cámara se sitúa en un lugar donde físicamente no podría estar y hay que manipular el decorado para hacerlo, por ejemplo cuando se toma un plano desde el interior de una nevera y vemos desde dentro al personaje que la abre buscando algo. Tratándose de animación nada es im-



La oveja Shaun

posible, la cámara se puede colocar donde se quiera sin que suponga una complicación técnica, exceptuando la animación Stop Motion, no obstante hemos hallado una serie que emplea esta técnica y usa este recurso, *La oveja Shaun*, precisamente hace un ángulo imposible desde el interior de la nevera como hemos explicado anteriormente. También lo hemos hallado en series como *Jelly Jamm* y *Como hermanos*.

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

4. CAMPO VISUAL

Como ya explicamos en el Capítulo 5 existen muchas formas de sacarle partido al campo visual y al espacio que hay alrededor de éste. En según qué ocasiones será una oportunidad para ahorrar trabajo y en otras un medio para que el espectador pueda imaginar que el mundo continúa detrás de lo que se le muestra.

La gran mayoría de series utiliza el espacio en off de forma sencilla, de hecho resulta casi inevitable no hacerlo porque siempre hay algún personaje que entra o sale del cuadro, que mira a otro personaje que no se muestra en pantalla o habla con él. Sólo en un 5,6% de series hemos detectado que se utiliza de una forma menos convencional, haciendo que la imagen resulte más cómica en la mayoría de los casos. Por ejemplo en la serie *Bugged* mientras un perro husmea por todas partes buscando una galleta, busca alrededor de una gran piedra, al situarse detrás ya no le vemos pero podemos escuchar cómo el perro está orinando y sale por el otro lado para continuar su búsqueda. Además de utilizar el espacio en off que está fuera del cuadro también puede usarse al tapar a los personajes con ciertos elementos como en el caso anterior.

También ocurre en la serie *Corneil y Bernie* en la que en un capítulo titulado *Los perros son mudos*, *Berni* se golpea contra una farola y para reanimarlo *Corneil* le da unas cuantas tortas en la cara pero para que no veamos ese acto la cámara se sitúa detrás de la farola de forma que sólo vemos levantarse una y otra vez la pata de *Corneil* mientras le ruega a *Bernie* que despierte.



Corneil y Bernie

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

Otra fórmula es la que se utiliza en *Flapjack* cuando en un momento de pelea entre dos personajes en lugar de mostrarnos a éstos propinándose golpes lo único que vemos es la reacción de la gente que va gesticulando al tiempo que se escuchan algunos porrazos. Quizá lo sencillo en este caso habría sido dejar el cuadro vacío mientras transcurre la pelea pero en lugar de esto se muestran a los personajes secundarios para aumentar la tensión del momento.

Un 4,9% de series utiliza narradores en off. Ellos nos van describiendo todo lo que sucede y parecen conocer al personaje protagonista incluso mejor que ellos mismos. Cuando ellos hablan da la sensación de ser omnipresentes, están en todas partes, desde algún lugar donde se ve todo, lo que también aumenta la sensación espacial. Este recurso lo encontramos sobre todo en series destinadas al público más pequeño, algunas de ellas son *Caillou* o *Pocoyo*.

A veces no sólo se utilizan recursos que nos hacen imaginar o construir el mundo que rodea a los personajes de estas series, sino que además en ocasiones pretenden romper la 4ª pared que es la pantalla para entrar también en el nuestro. Muchas series utilizan este recurso e interactúan con el espectador (9,9%) lo hacen realizándole preguntas sobre problemas que intentan resolver y para lo que piden ayuda al público (*Jungla sobre ruedas*, *Jake y los piratas de nunca jamás*, *Agente especial Oso*, *Adivina son Jess*, entre otras) En otras miran y se dirigen a la cámara como si supieran que todo es ficción (2,5%) *Telmo y Tula* saben que están haciendo un programa de manualidades pero en *El show de Garfield* a veces este gato le hace un guiño al espectador.

5. TIEMPO FÍLMICO

Hemos observado el tiempo fílmico en el que transcurren las series, en todas ellas los capítulos se desenvuelven de forma lineal, no hay alteración del tiempo a la hora de contar lo ocurrido en cada episodio. Alterar la estructura temporal de los sucesos, por ejemplo empezando el episodio por su desenlace e ir construyendo los acontecimientos, supone una complejidad para el espectador más pequeño que tiene que ordenar mentalmente los hechos pero quizá no lo sea para el espectador adolescente.

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

Sí hemos observado cierto uso del recurso conocido como flashback en el que se da un salto atrás en el tiempo para recordar algo y volver después al presente, pero tan sólo un 11,8% lo emplea y suelen ser series destinadas a un público mayor de 7 años, algunas son *Maxcotas*, *Los Cazadorks*, *Historias Corrientes*, *Detective Conan*, *Los Simpson* entre otras.

El flashforward al igual que el recurso anterior consiste en dar un salto en el tiempo pero esta vez en lugar de viajar al pasado se va al futuro. Ninguna serie de las analizadas lo utiliza.

La elipsis es un recurso fundamental para contar cualquier historia si se pretende que avance en el tiempo. Todas las series la usan en menor o mayor medida con la excepción del 3,7% que adoptan una fórmula narrativa poco convencional. Se trata de series en las que los capítulos tienen una corta duración, ya que de ser de otra manera no funcionaría, y relatan una situación concreta que se está dando en ese momento. Lo hemos observado en *Pocoyo*, *Berni*, *Van Dogh* o *Zoobabu*.

Por último hemos comprobado con qué frecuencia se interrumpe la historia para meternos en la imaginación o en los sueños de los personajes. En este caso su uso es más frecuente (33,5%) y sirve como una puerta para explorar otros mundos ficticios aunque los personajes desarrollen su historia en su realidad cotidiana. Lo hemos observado en series como *Juan y Tolola*, donde Juan le cuenta a su hermana fantásticas historias para conseguir que ella coma. También en *Backyardigans* o *La magia de Chloe* donde cada capítulo es fruto de la imaginación



Juan y Tolola

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

de los personajes que son capaces de transportarse a cualquier lugar sin salir de sus casas, sólo que el poder de sus mentes. Cuando podemos entrar en la mente de *Pequeño Bill* todo se vuelve de un sólo color, un recurso que resulta muy útil para evidenciar que todo se trata de un sueño o su imaginación.

6. MONTAJE

Es a través del montaje donde se le da sentido a los recursos de los que hemos hablado anteriormente, hace que los sucesos se conecten y sean coherentes. Un buen montaje es fundamental para que la historia se comprenda y sepamos con claridad cuando estamos ante un flashback o un sueño.

Habíamos diferenciado entre dos tipos de montaje, el Narrativo y el Paralelo, dentro del primero existen dos categorías: el montaje narrativo lineal, un método en el que las historias suceden de forma lineal en el tiempo y no existen interrupciones, el 60,9% de las series analizadas adoptan esta técnica y el 38,5% optan por el montaje narrativo intermitente en el que sí se hacen pequeñas pausas para introducir un flashback, un sueño o imágenes de la imaginación, además todas ellas tienen un buen montaje.

El otro tipo de montaje es el Paralelo, en el que dos historias suceden paralelamente en lugares diferentes pero al mismo tiempo, pudiendo llegar a encontrarse o no en algún momento. Sólo lo hemos hallado un 3% de series que utilicen este tipo de montaje. Suelen ser series destinadas a un público adulto como *Padre de familia*, *Futurama* o *American Dad* pero también lo hemos hallado en una serie infantil, *Phineas y Ferb*, donde las historias de



Phineas y Ferb

5.8. RESULTADOS. LENGUJE FÍLMICO

estos dos hermanastros suceden al mismo tiempo que los enfrentamientos entre el malvado *Dr. Heinz Doofenshmirtz* y la mascota de los niños, el orni-torrinco *Perry* que al mismo tiempo es un agente secreto y por supuesto nadie lo sabe. Las aventuras de ambos ocurren paralelamente y el montaje nos va llevando de una a otra, en algún momento del capítulo coinciden en el mismo lugar pero ninguno se da cuenta.

Resulta muy interesante porque en cada episodio cuenta con dos historias distintas, una trama principal, la de *Phineas y Ferb* y otra secundaria la de *Perry y el Doctor*. Esto es algo fuera de lo común en series destinadas al público infantil.

En general se observa que se recurre frecuentemente al uso de herramientas que ayudan a contar historias de manera dinámica. Muchos cambios de plano o movimientos de cámara, lo que también puede resultar un arma de doble filo. También se juega con acertadamente con el campo visual. En cambio, el tiempo fílmico suele ser lineal con la excepción del flashback y algún sueño. No hay viajes en el tiempo, dimensiones paralelas, etc. Algo que influye directamente en el montaje, por lo que tampoco se observa gran variedad.

1. FUNCIÓN DE LA BANDA SONORA

Habíamos distinguido entre diferentes tipos de bandas sonoras en función de sus intenciones expresivas: La música de subrayado, de contrapunto, anticipación y protagonista de lo narrado pero observamos que el uso de todas ellas no está muy extendido, sobre todo la música de contrapunto o anticipación de la que no hemos encontrado ningún caso.

La música de subrayado la hemos hallado en un 21,6%. Existen dos tipos, el *leitmotiv* del que sólo hemos encontrado una serie, *Saari*, una serie donde los personajes no hablan y se sirve de la música para identificar a los personajes, según el instrumento que suene sabremos que se trata de un personaje u otro. En casos como este donde los personajes no hablan la música ocupa un lugar muy importante ya que es la que nos va conduciendo a lo largo del capítulo y ayudándonos a comprender mejor la historia.

El resto utiliza la música como clichés, sirviéndose de ella para acentuar las sensaciones provocadas en distintas situaciones, sobre todo las de tensión. Las series que lo utilizan suelen ser de acción o aventuras y aumentan la tensión de las escenas de lucha con este tipo de banda sonora. Algunas de las series que lo usan son *Los Cazadorks*, *Atomic Betty*, *Keroro*, *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* o *Agallas el perro cobarde*.

La música como protagonista de lo narrado la encontramos en el 16% de las series analizadas. Son series que tiene algo de musical y en las que se detiene el curso normal de la narración para introducir una canción interpretada por los protagonistas para contarnos lo que está sucediendo o qué van a hacer. *Backyardigans* es una de ellas aunque en este caso podríamos decir que la traducción de la letra original al español no está muy bien conseguida, además el tono de voz de los personajes resulta casi desagradable. Otras preparan divertidas canciones mucho mejor adaptadas al español como *Hora de Aventuras*, *Mani Manitas* o *Nihao Kai Lan*.

Algunas de ellas cantan siempre la misma canción en un punto clave del ca-

5.9 RESULTADOS. BANDA SONORA

pítulo, es el momento de solucionar un problema y entre todos lo van a hacer con la ayuda de esta canción que une y motiva al equipo, ocurre en *Wonder Pets*. Otras veces sirve como punto de inicio para algún viaje como en *El gato del sombrero* o para reunirse todos juntos a ver una de *Las películas de Mama Mirabelle*.

Los efectos sonoros son algo fundamental para darle vida a los dibujos animados, no existe serie que no los utilice pero en ocasiones puede resultar excesivo si se hace un constante uso en cualquier situación en lugar de emplearse para marcar la comicidad o el dramatismo de según qué momento, haciendo que finalmente pierdan la credibilidad. No obstante encontramos un 12,4% de series en las que se hace un uso moderado y muy acertado de los efectos sonoros.

2. SINCRONÍA LABIAL Y GESTICULACIÓN

De todas las series analizadas en el 7,4% no existen diálogos por lo que queda descartado analizar este aspecto en ellas. También encontramos un 1,2% de series en las que a pesar de que los personajes hablan sus bocas no se mueven, se trata de *Thomas y sus amigos* realizada en Stop Motion, son trenes reales que mantienen conversaciones sin abrir la boca, también aparecen figuras humanas completamente estáticas mientras hablan. Otra es *Gnoufs* realizada en técnica mixta 3D y 2D digital donde los personajes han sido diseñados sin boca, lo cual facilita mucho la tarea de hacerles hablar. Sin embargo un poco más de la mitad de series analizadas (51,8%) tienen una sincronía perfecta, un 34,5% comete algunos errores. Lo



Gnoufs

5.9 RESULTADOS. BANDA SONORA

más común es que el personaje siga hablando mientras tiene la boca cerrada o al revés. Algo que en cierta medida puede ser normal si tenemos en cuenta que las series están realizadas en otros idiomas y en ocasiones cuesta encajar los diálogos. No obstante también encontramos series producidas en España con un nivel medio de sincronía labial, se trata de *Douguie se disfraza*, *Las tres Mellizas*, *Bandolero* y *El retorno de D'Artacán*, algunas cometen los errores mencionados anteriormente, en otras ocasiones la falta de sincronía se produce por la poca gesticulación de los personajes a los que se les diseña apenas 4 o 5 bocas que se mueven muy rápidamente sin tener en cuenta qué están diciendo.

Por último un 4,9% de series tienen una sincronía aún peor. Más de la mitad de ellas son producciones japonesas como *Líos de pingüino*, *Keroro*, *Detective Conan* o *Bakugan* que coinciden en estar realizadas a 8 fotogramas por segundo lo que condiciona mucho la buena sincronía de los personajes. Si las anteriores tienen entre 4 o 5 bocas para hacer hablar a los personajes éstas podría decirse que tienen sólo 2, abierto y cerrado.

En cuanto a la gesticulación de los personajes observamos que la enorme mayoría lo hace de una forma adecuadamente exagerada, lo que ayuda a que los posibles errores de sincronía pasen inadvertidos. En el 46,2% de las series analizadas los personajes gesticulan mucho, lo que llena de vivacidad sus acciones, un 39,3% lo hacen de forma moderada en situaciones concretas. En un 14,5% de series los personajes apenas gesticulan, no son expresivos y no importa que tipo de situación estén viviendo porque su cara siempre expresa lo mismo. Algunas de ellas son *Escuela de bomberos* protagonizada por camiones de bomberos antropomorfos, *Max y Ruby*, dos conejos humanizados o el *Show de Shanna*, una niña que sí es humana. Además todas ellas tienen una sincronía media. Tampoco las series mencionadas anteriormente que tienen una sincronía baja disfrutaban de una buena gesticulación de sus personajes.

**CAPÍTULO 6.
SELECCIÓN DE LAS MEJORES Y
PEORES SERIES EMITIDAS**

Nos hemos ocupado en este capítulo de hacer una selección de lo que hemos considerado las diez mejores y las diez peores series de dibujos animados entre las 163 analizadas. Podrían ser muchas más, o incluso podríamos agrupar todas las series en buenas, malas y mediocres pero al final los conceptos y las justificaciones comenzarían a repetirse. Por esta razón consideramos que mencionar las 10 mejores y 10 peores ha sido suficiente, aunque en las conclusiones de cada apartado mencionaremos algunas otras que guardan semejanza con las seleccionadas aquí.

El criterio que hemos seguido para elegir las mejores se ha basado en valorar las técnicas de animación, sus personajes y los contenidos destacables por sus valores educativos, dando como resultado esta pequeña muestra en la que reinan las series de animación infantil (menores de 7) ya que son las que suelen cuidar estos tres aspectos al mismo tiempo. Existen otras muy buenas que están dirigidas a niños más mayores pero son únicamente lúdicas, no tienen una intención moralizante y al no observar ese aspecto en sus contenidos no las hemos incluido.

Las mejores series que se describen a continuación tienen en común un empleo de las técnicas de animación muy acertado y de alta calidad, así como su originalidad. También tienen contenidos muy apropiados para niños pequeños que están desarrollando su personalidad, enseñando valores y comportamientos que pueden adoptar a su vida social.

Por otro lado, la razón por la que hemos escogido las diez peores son del mismo modo por la calidad de la animación, en este caso ausente en la mayoría pero también por mostrar conductas en sus personajes poco adecuadas. Se muestran grandes dosis de violencia gratuita y algunas de sus protagonistas femeninas son un tanto presuntuosas y consumistas.

JUAN Y TOLOLA

FICHA TÉCNICA

Compañía: Tiger Aspect Productions

Origen: Reino Unido

Año de producción: 2005

Dirección: Kitty Taylor

Canal: Disney Junior

Duración: 11'

Tema: Vida diaria

Técnica: Recortes digital



SOBRE LA SERIE

Juan y Tolola son dos hermanos que comparten protagonismo en esta serie, *Juan* es el hermano mayor, tiene 7 años y *Tolola* 5. Siempre están juntos aprendiendo en su día a día y aunque en ocasiones discuten siempre arreglan sus diferencias.

Originalmente esta serie se titula *Charlie and Lola* pero en España se conoce como *Juan y Tolola*, por esta razón la camiseta de *Juan* lleva serigrafiado el nombre de *Charlie*. Está basada en los libros para niños escritos por la autora inglesa Lauren Child.

Juan narra los acontecimientos que van ocurriendo a lo largo del capítulo y es la figura responsable y reflexiva que hace entrar en razón o ayudar cuando lo necesita a su hermana *Tolola*. En un capítulo titulado *Nunca jamás me comeré un tomate* *Tolola* se niega a comer muchos alimentos necesarios para ella. *Juan* debe conseguir darle la cena y hacer que coma zanahorias, guisantes y puré de patatas. Para ello inventa una serie de geniales historias sobre su procedencia, así *Tolola* no podrá rechazar unas exquisitas gotas verdes de Groenlandia o unas ricas ramitas naranjas de Júpiter. Esas historias fantásticas que *Juan* in-

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD



venta están cargadas de animación experimental, con técnicas poco comunes y cargadas de texturas, imágenes reales y una música muy especial.

Normalmente el capítulo transcurre en casa e intervienen pocos personajes externos, aunque en ocasiones podemos verlos en el colegio o en el parque con algunos amigos, como *Lotta*, una chica afroamericana amiga de *Tolola*.

En esta serie nunca aparece la figura paterna, *Juan y Tolola* siempre hablan de lo que sus padres les han mandado o no les dejan hacer, teniéndolos muy presentes, pero ellos nunca aparecen. Hay un estudio realizado por El defensor del Menor de la Comunidad de Madrid en el que dice que series como *Juan y Tolola*, *Pocoyo* o *Little Einstein* pueden resultar per-



judiciales para el desarrollo de los niños por ofrecer una visión “excesivamente autónoma de la infancia”¹ al no aparecer nunca un adulto y cuando lo hace de modo secundario y en algunos casos como una figura amenazante.

¹ Página consultada en http://www.defensordelmenor.org/upload/prensa/notas/Microsoft_Word_-_Nota_Prensa_Estudio_Menores_y_TV.pdf Consultado el 24/09/2012

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

Esto es algo que consideramos desmesurado porque en este caso aunque no aparecen los padres se habla constantemente de ellos. Es una figura que existe y que lo protagonistas tienen muy presente respetando siempre lo que ellos les han mandado hacer y nunca con miedo a su reacción. Hay un capítulo titulado *Sí lo soy, no lo eres* en el que los hermanos discuten, saben que si siguen haciéndolo sus padres no les dejarán ir al teatro de marionetas. Para que reflexionen y se reconcilien su madre les sienta en las sillas calmantes. Una buena opción para educar a los hijos a través del diálogo y por la que no todas las madres o padres de otras series de animación optan, como por ejemplo *Doraemon* o *Shin Chan* (series de las que hablaremos más adelante) donde se muestra a una madre de carácter irascible, gritona y que siempre suministra algún porrazo al niño que se ha portado mal. En cambio en este estudio no se menciona ninguna de estas series que también se emiten en horario de protección reforzada.

Esta serie tiene una gran riqueza artística que nos gustaría destacar. Aunque no cumple con todos los principios de animación en un nivel alto y su técnica en apariencia puede resultar algo simple, queda compensado por su gran valor artístico.

Los personajes están diseñados como recortables animados digitalmente. Alrededor del contorno de las figuras se deja ver un pequeño borde blanco que acentúa la característica de recortable. Su diseño nos recuerda al estilo *Naif*, el interior del pelo y algunas ropas están coloreadas como si estuvieran hechos a mano, dejando ver el registro del lápiz de color o la cera. También se utilizan muchos estampados y texturas de imágenes reales para rellenar los vestidos de *Tolola*, quien por cierto cambia de ropa en cada capítulo al contrario que la mayoría de series de animación. Normalmente



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

en las series de dibujos animados los personajes siempre presentan la misma ropa, no cambian de vestuario en el transcurso de los capítulos. Esta característica nos ayuda a identificar a un personaje de forma instantánea al aparecer en la pantalla. En cambio, como observamos en este caso Lola cuenta con una gran fondo de armario debido a que en esta serie aparecen muy pocos personajes, normalmente sólo *Juan y Tolola* y en algunas ocasiones algún amigo. De este modo se saca más partido a la caracterización del personaje ya que no se hace necesario el uso del vestuario para ayudar a su reconocimiento, pues sólo pueden ser *Juan* o *Tolola*.

Aunque *Tolola* cambia de vestido en cada capítulo, nunca lleva otra prenda que no sea esta. Dibujar un vestido y animarlo, resulta más sencillo que otro vestuario y hacer que cada uno parezca diferente es tan fácil como cambiar la capa de relleno por otra. La ropa de *Juan* también cambia aunque de manera más sutil. En su camiseta siempre lleva estampado su nombre y solo cambia el color, al igual que sus pantalones, que suelen ser grises o azules.

Las texturas no sólo se emplean para los vestidos de *Tolola*, también las observamos en multitud de objetos. Las paredes de una habitación empapelada con motivos florales, las cortinas, la textura de madera del parquet o la mesa del comedor, etc. Otro recurso muy utilizado son las imágenes reales, fotografías de objetos que también se animan como



recortables o pequeños vídeos de animales. Podemos observar cómo *Juan* sostiene una manzana real entre sus manos o cómo *Tolola* imagina que le regala a su amiga *Lotta* un poni y trasladarnos a su jardín mientras vemos un poni real.

Observamos que se mezclan multitud de técnicas artísticas como el dibujo, el fotomontaje, el vídeo real, las texturas, dando como resultado una animación muy creativa y de alta calidad.

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

SAARI

FICHA TÉCNICA

Compañía: Stork Fisk,
Imira Intertainment,
TV de Catalunya

Origen: España

Año: 2009

Dirección: Pablo Jordi Atienza

Canal: Disney Junior

Duración: 3'

Tema: Vida diaria

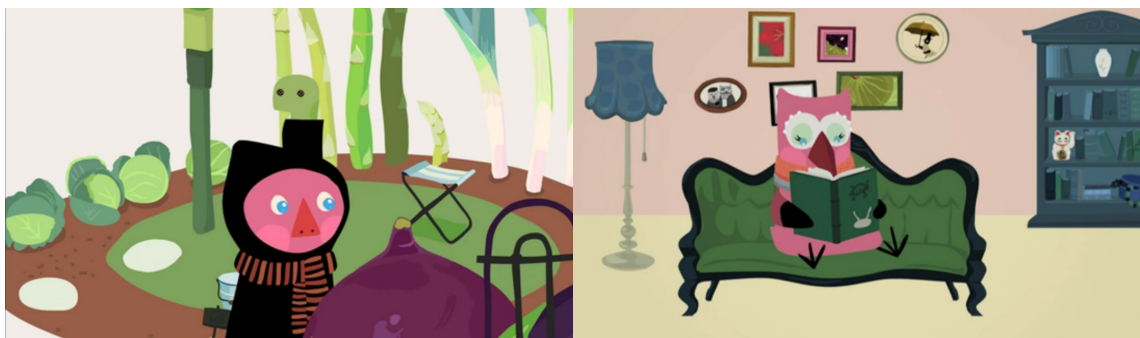
Técnica: Animación digital



SOBRE LA SERIE

Saari es una isla donde viven una serie de personajes zoomorfos muy curiosos y creativos, juntos exploran y conocen el mundo que les rodea.

En esta serie de producción española tiene un carácter muy importante la banda sonora, convirtiéndose en una protagonista más. Los personajes no hablan pero para que podamos comprender mejor la historia contamos con la melodía de distintos instrumentos que suenan según el personaje que está interactuando, de forma que cada instrumento está asociado a un personaje.



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

La gesticulación exagerada y las acciones de los protagonistas también favorecen la comprensión de lo que está ocurriendo. Esta premisa nos parece muy original y estimulante para empezar a educar el oído musical.

Cada capítulo de apenas tres minutos está protagonizado por cuatro amigos inseparables. *Pulpo*, que como su propio nombre indica es un pulpo de color rojo, es muy flexible y puede adoptar formas increíbles. Cuando él aparece escucharemos sonar la música procedente de un piano.

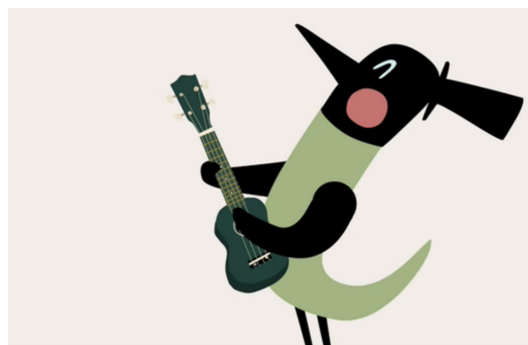
Buu es una lechuza de color rosa, es la que tiene un carácter algo más adulto, le gusta tejer, hacer bizcochos con sus amigos y cuando hay algún problema suelen consultarle a ella. Si escuchamos sonar una clarinete, es que ella está cerca.

Rikitiki es un pajarillo muy flamenco, lleva unas botitas para taconear cuando se arranca a bailar y su melodía proviene de la guitarra española como no podía ser de otra forma, es muy divertido y tiene un carácter muy alegre, siempre anima a los demás, como en

el capítulo *Día de Lluvia* en el que todos están algo alicaídos porque fuera está lloviendo y no pueden salir a jugar, pero él les hace entender que la lluvia también puede ser divertida, equipando a todos sus amigos de paraguas y botas de agua salen a jugar fuera.

Por último tenemos a *Pii*, es el personaje que más se asimila a la figura humana aunque por piernas tiene una rueda y por mano izquierda una marioneta. En general personajes que en apariencia no tienen nada que ver pero que se entienden muy bien.

La animación, resuelta completamente por ordenador en un software que creemos podría ser animación vectorial por capas, está cargada de originalidad y goza de un acabado sobresaliente. El diseño de fondos y personajes



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

resulta muy atractivo, tanto por el uso de colores en tintas planas y una gama cromática muy armoniosa que no se presta en ningún caso a los tonos chillones que suelen caracterizar a otras series de dibujos animados, si no que usa colores ligeramente apagados, propios de los tonos pardos o poco saturados, como por el estilo de dibujo que apuesta por la sencillez frente a lo recargado, donde ni siquiera son necesarias las líneas de contorno para diferenciar forma y figura, sino que lo hace el propio color, dando como resultado una composición fantástica.

Los principios de animación se ponen de manifiesto en esta serie, dando como resultado una animación de calidad. Los movimientos de los personajes son creíbles y exagerados, nos conducen a través de la historia haciendo que resulte comprensible como mencionábamos anteriormente.

Al estar realizada a 24 fotogramas por segundo, hace que la animación sea fluida y más notoria la buena puesta en escena que tienen los personajes. No existe el indeseado “efecto estroboscópico” que encontramos en otras series que se dibujan a 12 u 8 fotogramas por segundo.



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

PEQUEÑO BILL

FICHA TÉCNICA

Compañía: Nickelodeon Network

País: Estados Unidos

Año: 1999

Dirección: Jennifer Oxley,
Mark Salisburg,

Robert Scull

Canal: Nick JR

Duración: 23'

Tema: Vida diaria

Técnica: Animación digital



SOBRE LA SERIE

Pequeño Bill es una serie creada por Bill Cosby y narra el día a día de *Bill*, un niño de 5 años, que junto a sus compañeros de la guardería y su familia se enfrenta a la aventura del saber. *Bill* es un niño muy inocente, de carácter afable, tiene un gran corazón y avidez por aprender. Mostrando su aprendizaje diario a través de cada capítulo, enseña valiosas lecciones muy enriquecedoras para los pequeños espectadores, como en el capítulo titulado *Preocupados por Wabbit*. *Wabbit* es una de las conejitas que tienen en la guardería, está embarazada y no se siente muy bien. El chico de la tienda de animales acude a clase para explicarles cómo crían los conejitos. Cuando *Bill* llega a casa se lo cuenta a su madre y ella



le explica, mediante fotografías de su embarazo y ecografías, cómo lo llevó también en su barriga y cómo se alimentaba a través de ella para poder crecer y prepararse para nacer.

En general los capítulos están cargados de buenos valores resultando muy educativos. En la guardería todos los niños se entienden bien, juegan juntos y cooperan para hacer cualquier cosa, además existe mucha diversidad cultural, hay niños chinos, blancos, afroamericanos. En casa, *Bill* vive en el seno de una familia feliz, la abuela vive con ellos y es quien le da en muchas ocasiones buenos consejos. Ambos padres trabajan, lo cual rompe con el estereotipo de madre ama de casa y padre trabajador, en este caso ella es banquera y él inspector de vivienda.

La técnica y estilo de animación también resulta destacable por su calidad. Los personajes se mueven como recortables digitales aunque no se les ha dado tal apariencia (como sí ocurría en *Juan y Tolola*) pero se puede notar en su movimiento. Se aprecian los puntos de anclaje en las articulaciones y como se desplazan las extremidades independientemente del resto del cuerpo sin ser redibujadas. Sin embargo no toda la animación está realizada así, existen posiciones que necesitan ser dibujadas para que el personaje no resulte rígido y sus acciones parezcan naturales y creíbles.

El color está aplicado de forma esquemática, no existen sombras en el interior de los personajes para modularlos y apenas tampoco en los fondos, que a su vez son sencillos sin resultar demasiado recargados. El color ligeramente apagado y poco saturado, proporciona una buena combinación cromática, consiguiendo que tanto el fondo como el personaje queden perfectamente integrados, sin necesidad de



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

líneas de contorno que delimitan el espacio y ayudan a separar el personaje del fondo. Para este cometido, se hace uso del desenfoco de modo que aisle al personaje del fondo cuando es necesario. Este es un recurso fímico que no es utilizado comunmente en series de animación.

Otro recurso muy utilizado son las texturas, siempre lisas, sin estampados. Se recurre a los papeles o el cartón para rellenar objetos dentro de la escenografía, alfombras, cortinas, etc. El uso de estas texturas es muy acertado porque rompe con la monotonía que podrían producir el empleo único de colores esquemáticos.

En cuanto al lenguaje fímico nos gustaría mencionar uno de los recursos observados. Cuando *Bill* imagina algo, se abstrae de la realidad por un momento, todo a su alrededor desaparece y comienza a aparecer todo aquello con lo que está soñando. Para diferenciar entre su imaginación y la realidad, todo se vuelve monocromático, a veces en tonos azules, otras en rosas, violetas, etc.



En términos generales es una serie cargada de buenas intenciones que se ponen en práctica tanto por sus contenidos como por su técnica de animación que aún hoy resulta innovadora y llena de originalidad. Contando ya con 14 años de edad, es mejor que muchas otras que se están realizando actualmente.

PEPPA PIG

FICHA TÉCNICA

Compañía: Astley Baker
Davis LTD
País: Reino Unido
Año: 2009
Dirección: Mark Baker,
Neville Astley
Canal: Clan
Duración: 5'
Tema: Vida diaria
Técnica: Animación digital 2D



SOBRE LA SERIE

Peppa Pig es una serie de animación que narra la vida de *Peppa* y su familia. Todos los personajes son seres zoomorfos. Animales humanizados que realizan las mismas acciones que haría cualquier persona, vestirse, ir a trabajar, ir de vacaciones, etc. aunque siguen conservando su gusto por los charcos de barro. Normalmente se recurre a este tipo de personajes para huir de ciertos estereotipos sociales, aunque quizá este no sería el caso pues cada uno cumple con su papel de padre, madre, hijos o hermanos.

El padre de *Peppa* es un cerdito muy grande, con una tripa imponente, es muy alegre aunque a veces algo despistado, trabaja como arquitecto. La madre es una cerdita muy inteligente y comprensiva,



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

tiene muy buena mano para educar a sus hijos. Ella trabaja desde casa con el ordenador, aunque en la serie no se define muy bien qué tipo de trabajo hace, tiene la doble tarea de trabajar y cuidar de sus hijos mientras el padre no está.

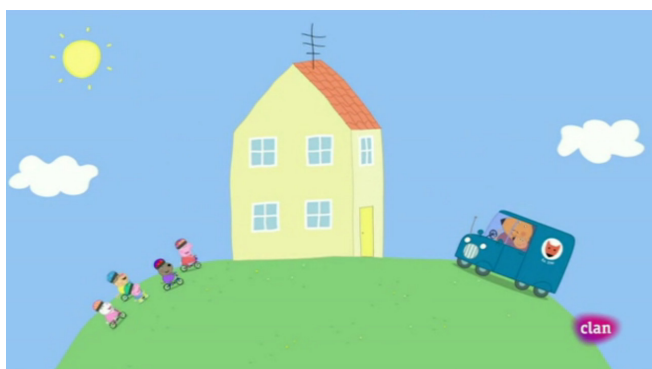


Peppa es una cerdita de unos cinco años, tiene un carácter un poco impulsivo. A veces se puede enfadar con facilidad pero siempre termina entrando en razón gracias a los consejos de sus padres.

La animación realizada enteramente por ordenador es bastante básica pero muy efectiva. Al ser una serie destinada al público más pequeño, los personajes son muy sencillos. Su cuerpo está formado por dos óvalos, uno para la cabeza y otro más grande para el cuerpo. Las ropas son simples vestidos en el caso de los personajes femeninos y una especie de maya que cubre el cuerpo de los personajes masculinos, dejando las extremidades al descubierto. Los brazos son dos simple líneas que finalizan en tres dedos, al igual que las piernas que finalizan en unos simples zapatos negros iguales para todos los personajes.

El color aplicado en tonos pastel no presenta sombra alguna, lo que denominamos como color esquemático. La única sombra que vemos es la que proyectan los cuerpos de los personajes.

Los fondos también son muy sencillos, los exteriores apenas tienen un línea de horizonte con algún elemento más y los personajes que intervienen.

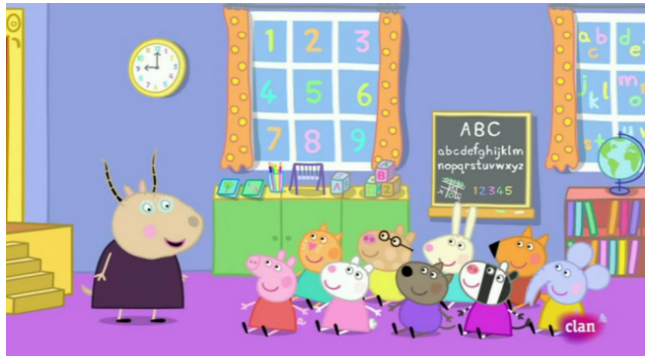


6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

En cambio los interiores están algo más elaborados, el dibujo de objetos y muebles es muy plano, con poca perspectiva y casi sin sombras.

Esta serie no cumple con todos los principios de animación en un nivel alto, pero consideramos que se hace así de forma intencionada, debido a la simplicidad de sus personajes. Por ejemplo, no podría cumplirse el principio de “prolongación y acción superpuesta” porque prácticamente todo su cuerpo es un bloque, no quedaría bien que la ropa se moviera con independencia, prolongando el movimiento una vez que el personaje se ha detenido.

No obstante, en ocasiones como esta, no cumplir con los principios de animación no es un síntoma de mala calidad cuando es un requerimiento estético y se juega en cierta manera con la rigidez de los personajes y la limitación en el movimiento. En la “torpeza” de ciertas animaciones, reside su encanto. Sí consideramos una animación pobre cuando se pretende cumplir con estos principios y no se consigue, pero como hemos mencionado, no es este el caso.



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

JELLY JAMM

FICHA TÉCNICA

Compañía: Vodka Capital

País: España

Año: 2010

Dirección: L. Gallego,
J. Ledesma

Canal: Cartoonito

Duración: 11'

Tema: Vida diaria

Técnica: 3D



SOBRE LA SERIE

Jelly Jamm es una divertida serie de animación 3D, protagonizada por 5 amigos: *Rita*, *Bello*, *Mina*, *Goomo* y *Ongo*, que juegan y aprenden juntos en un planeta llamado Jammbo.

En cada capítulo se pone de manifiesto la grandeza del compañerismo entre amigos y el aprendizaje de una valiosa lección, como en el capítulo *Pulseras tramposas* en el que *Rita* aprende de sus compañeros una lección de humildad. Ella se enfadaba siempre que perdía a algún juego, pero haciendo trampas gracias a una pulsera parlante empieza a ganar todos los juegos. Sus amigos, lejos de enfadarse por la derrota la felicitaban y admiraban por lo bien que se le daba todo. Finalmente ella comprende que ganar haciendo trampas no es divertido.

En el capítulo *La fiesta de Mina* observamos un contenido lleno de moraleja. *Mina* es una chica muy inteligente, para ella la diversión consiste en aprender cosas y no comprende la forma de divertirse que tienen los demás, así que

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

decide crear un método de diversión y para ponerlo en práctica celebra una fiesta. Sin embargo, los resultados no son los esperados y *Bello*, para animarla y hacerle entrar en razón le dice, “La diversión es una energía que sale de tu interior, y no puedes verla, pero está ahí (...) no puedes medirla, no puedes forzarla, no puedes controlarla, no puedes provocarla, ¡ocurre sin más!” En general los capítulos están llenos de mensajes como este, repletos de muy buenas intenciones educativas.

La técnica de animación es un 3D sencillo y eficiente, no es el 3D al que estamos acostumbrados, el que intenta ser un reflejo de la realidad sin conseguirlo. Aquí se demuestra que con esta técnica de animación se pueden explorar otras vías. Al ser los personajes seres con rasgos humanos pero sin llegar a serlo y vivir en un planeta fantástico, no hay una realidad que imitar, dando alas a la imaginación para inventar lugares, paisajes y personajes nuevos y creativos.

Además, el 3D que se utiliza aquí es muy plano, no introduce texturas y en ocasiones la sensación de tridimensionalidad se pierde porque los personajes están poco modulados y las expresiones de sus rostros están animadas en 2D. Sus ojos y sus bocas no tienen profundidad, son como una pegatina sobre un muñeco. Que esta técnica artística funcione es una excepción, ya que normalmente un 3D plano sin texturas da un aspecto demasiado simplista y suele ser producto de una animación poco trabajada. Pero *Jelly Jamm* cuenta con un muy buen diseño de personajes y fondos que encaja perfectamente con la estética que le ofrece este modo de emplear el 3D.



El movimiento de los personajes podría decirse que es perfecto, movimientos exagerados, un control excelente del timing. En definitiva una virtuosa apli-

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD



*Dinamismo de
perro con correa.*
Giacomo Balla

cación de los principios de animación. Nos resulta curioso el modo de representar a un personaje que está corriendo, para intentar exagerar aún más la sensación de movimiento y velocidad, aparecen muchas piernecitas moviéndose a toda velocidad, nos recuerda a lo que hacían artistas futuristas como Duchamp o Giacomo Balla para descomponer en imágenes un movimiento.

Por último, en cuanto al movimiento de personajes podemos observar que existe una clara influencia de la serie de animación *Pocoyo* ya que la gesticulación de los personajes de esta serie nos recuerda mucho a la que realizan los de *Jelly Jamm*. Suponemos que es debido a que los creadores de *Jelly Jam*, Víctor López y David Centolla, son dos ex-ejecutivos de Zinkia, los creadores de *Pocoyo*.

La música también juega un papel importante, ya que Jammbo, el planeta donde viven, es donde se crea la música para todo el universo. El encargado de poner voz y música a las canciones es Guille Milkyway, responsable de *La casa azul* un grupo pop español. Además Guille Milkyway ganó en 2012 un premio Goya a la mejor canción original por *Yo, también* de la película de mismo título.



CAILLOU

FICHA TÉCNICA

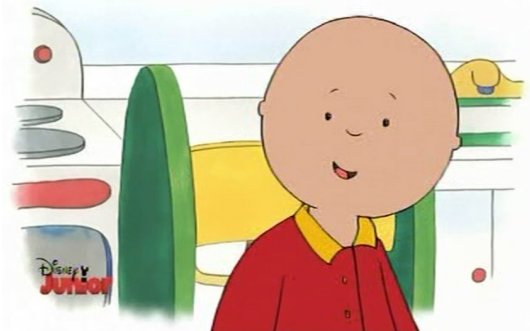
Compañía: Cookie Jar
País: Canadá
Año: 2000
Dirección: Jean Pilotte
Canal: Disney Junior
Tema: Vida diaria
Duración: 5'
Técnica: Animación tradicional



SOBRE LA SERIE

Caillou es un niño de cuatro años que crece en el seno de una familia unida y feliz, compuesta por el padre, *Boris*, la madre, *Doris*, una hermanita pequeña llamada *Rosie* y los abuelos, que si bien no aparecen en todos los capítulos, son una figura muy importante y querida por *Caillou*. La serie está basada en los libros publicados por Les Editions Chouette en 1987.

Caillou es un niño muy curioso, está ansioso por aprender y crecer. Para él cada día es un ejercicio de superación. Estima mucho a sus amigos, en especial a *Leo*, un niño de 5 años con el que le gusta mucho jugar. *Leo* es judío y celebra el *Hannukkah*. Además está su amiga *Clementine*, que también tiene cuatro años como *Caillou*, es de raza negra. Y *Sarah*, una niña china algo mayor que los demás, tiene siete años y ya va al colegio, cosa que *Caillou* ansía.



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

A través de los amigos de *Caillou* podemos ver que existe una rica variedad cultural, donde los niños pueden empezar a comprender que existen otras religiones y culturas. Y no sólo eso sino que aprenderán también a respetarlas.

Los padres de *Caillou* son ejemplares, entre los dos cuidan de los niños y se ocupan de las tareas del hogar. Ambos son trabajadores, lo que rompe con el estereotipo de madre ama de casa y padre trabajador que aparece poco por casa. Ella es contable y él aunque también trabaja, en la serie no se define en qué.

Es agradable ver, como se muestra en la imagen, que es el padre quien se encarga de dar el desayuno a sus hijos y recoger la cocina, pues como se observan en los resultados del análisis existen aún pocos casos en los que los padres tengan un papel activo en el cuidado de sus hijos.



Caillou significa en francés guijarro y así es estéticamente el personaje de *Caillou* para darle un mayor nivel de iconicidad al personaje con el fin de que facilite su animación. Su cabeza es un círculo, sus ojos dos puntos y su boca una línea, resulta asombroso observar cómo con tan poco se puede conseguir tanto.

Esta serie ha sido animada tradicionalmente, se trata de un dibujo en dos dimensiones dibujado a mano y que posteriormente se ha coloreado digitalmente. Los principios de animación se cumplen rigurosamente y además lo hacen con credibilidad. Los movimientos son exagerados, prolongados, realizan una trayectoria en arco y además los personajes tienen un peso y una fuerza que los dota de una excelente calidad. Es posible que ahorrando en detalles anecdóticos pueda dedicarse más atención a este aspecto para que

la animación gane. ¿De qué sirven unos personajes muy ataviados que finalmente terminan moviéndose robóticamente?

Los fondos son sencillos y se pueden intuir en ellos una mancha de acuarela que da un aspecto muy pictórico, utilizando colores icónicos poco modulados que nos muestran una realidad esquemática y dejando un marco blanco alrededor de los bordes de la pantalla que casi nos hace pensar que todo es un sueño, y es que en realidad la historia de *Caillou* es un cuento que una abuela le está contando a sus nietos. Es además ella la narradora de la historia, interviniendo como un narrador omnipresente que sabe todo sobre los personajes, incluso aspectos que tienen que ver con sus sentimientos.

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

LAS PELIS DE MAMA MIRABELLE

FICHA TÉCNICA

Compañía: Cbeebies

King Rollo Films

National Geographic

Television International

País: EEUU y Reino Unido

Año: 2008

Dirección: Leo Nielsen

Canal: Boomerang

Tema: Documental

Duración: 11'

Técnica: 2D Digital



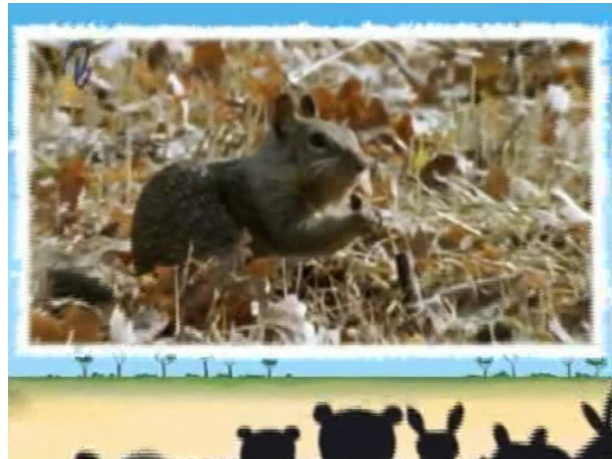
SOBRE LA SERIE

Las pelis de Mama Mirabelle es una serie de animación con una temática única que no hemos encontrado en ninguna otra serie, se trata del documental. *Mama Mirabelle* es una señora elefanta a la que todos aprecian mucho. Ella ha viajado por todo el mundo con su cámara grabando todo tipo de imágenes, a prácticamente todo el reino animal. Todas esas películas que ha capturado las utiliza para aclararle a su hijo y a sus amigos todas las preguntas que les van surgiendo a medida que van creciendo, sobre ellos y sobre la naturaleza.

En el capítulo *Hoy aquí y mañana allí* nos habla sobre la migración de los animales, ya que la amiga de *Max*, *Ñu*, tiene que irse con su manada. Además nos enseña que los amigos que vienen y van a lo largo de nuestra vida forman parte del ciclo de la naturaleza. El capítulo *La nariz lo sabe* trata sobre las diferentes formas en las que los animales utilizan su olfato y cuantos tipos hay, trompas, hocicos, picos. Todos somos diferentes e igualmente interesantes.

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

Lo que hace a esta serie aún más interesante en cuanto a contenido es que todos esos vídeos que nos muestra *Mama Mirabelle* son reales. Son imágenes de archivo de *National Geographic* y de la Unidad de Historia Natural de la *BBC*. Así los niños, además de entretenerse estarán aprendiendo y empezando a comprender cómo funciona el mundo natural. No obstante, hay un aspecto que por su crudeza se deja de lado, se trata del modo de alimentarse que tienen los animales carnívoros. De hecho, cuando se proyectan las películas documentales, todos los animales se reúnen para verla como si estuvieran en el cine, sin importar que algunos de ellos son alimento de otros en realidad.



La tendencia en muchas series de animación es hablar a los niños como si fueran unos incapaces mentales, repitiéndoles las mismas cosas infinitas veces. Sin embargo nos sorprende de esta serie cómo se dirige al espectador. *Mama Mirabelle* explica conceptos que podrían resultar complejos pero con un lenguaje sencillo y cercano se hacen comprensibles, sin recurrir a la repetición. Además tiene una voz maternal y dulce, también los niños tienen una voz dulce e inocente, sin ser voces chillonas como acostumbramos a escuchar en otras series.

La técnica de animación a la que se recurre aquí es muy similar a la utilizada en la serie *Pequeño Bill*. Los personajes están animados como recortables digitales y como ya mencionamos entonces esto se puede apreciar en la forma de moverse que tienen las extremidades independientemente del cuerpo.

Aunque la animación es digital se pretende dar un aspecto manual al acabado, ya que se puede observar cómo algunos personajes y fondos están coloreados con lápices. Los personajes principales apenas presentan textura, siendo

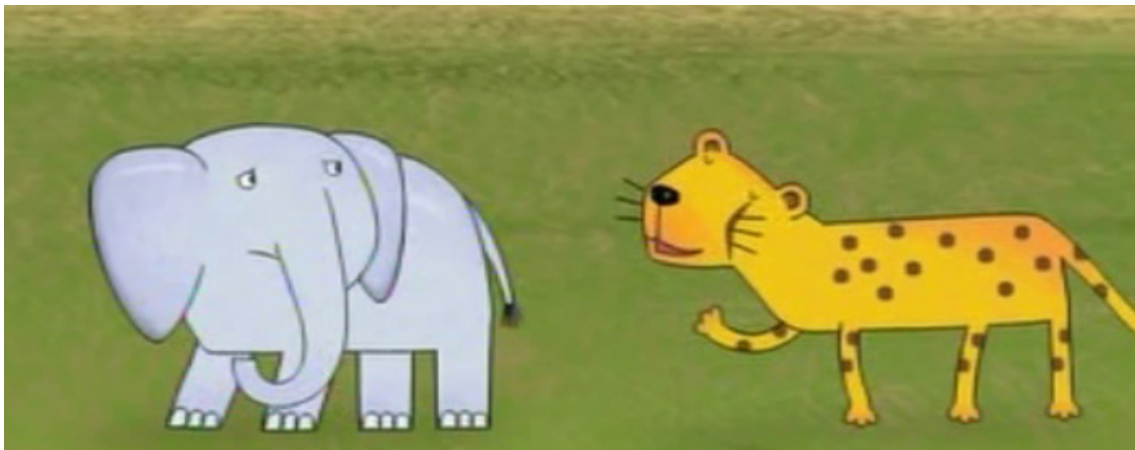
6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

casi completamente planos. En los fondos la textura se hace más evidente, dejándo ver lo que aparenta ser lápiz de color, pero que probablemente haya sido creado digitalmente.

El color aplicado es icónico ya que resulta el más adecuado al tratarse de una serie que nos da a conocer la naturaleza.



El nivel de caricaturización de los personajes es muy elevado, acercándose casi al estilo *Naif* y aunque los personajes hablan no se trata de animales humanizados ya que viven en su entorno natural, en la sabana africana, y se comportan como animales, con la única excepción de que se sienten a ver películas y que *Mama Mirabelle* lleve un sombrero.



WONDER PETS

FICHA TÉCNICA

Compañía: Viacom International

País: Estados Unidos

Año: 2005

Dirección: Jennifer Oxley

Canal: Nick JR

Tema: Aventuras

Duración: 12'

Técnica: Mixta



SOBRE LA SERIE

Wonder Pets es una serie de animación dedicada al público más pequeño, los protagonistas son un pollito llamado *Ming Ming*, una cobaya llamada *Limi* y una tortuga llamada *Tuck*, que viven aparentemente en sus respectivas jaulas en un jardín de infancia, pero cuando todos los niños se van a casa, saben cómo salir de ellas y comenzar entonces sus aventuras, prestando ayuda a quien lo necesite.

Cuando el día termina en la guardería, escuchamos a los niños marcharse y unas voces en off correspondientes a los padres charlando con sus hijos y preguntándoles por su día, pero nunca los vemos, lo que crea una sensación espacial y nos hace ver que el mundo sigue más allá de la guardería, que sus vidas con-



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

tinúan, aportando algo de realismo a la historia. Inmediatamente después, los *Wonder* reciben una llamada urgente avisándoles de que alguien está en peligro y rápidamente comienza su viaje, puede ser en cualquier parte del mundo, lo cual sirve para mostrar lugares emblemáticos, obras arquitectónicas y que el niño así empiece a comprender la inmensidad del mundo en el que vive.

Se le da mucha importancia a la canción, los *Wonder* cantan en todos los capítulos, algunas canciones se repiten y otras se adaptan a los sucesos acontecidos. Canciones alegres y divertidas que dinamizan los capítulos y ayudan a comprender qué está sucediendo, aunque cabe comentar que a veces las traducciones no riman como debieran, pero este no es el caso más



acusado que hemos encontrado. Uno de los mensajes que transmiten sus canciones es el trabajo en equipo. Saben que quizá no son muy fuertes, ni muy grandes, pero juntos y en equipo pueden lograr grandes cosas. Idea que sin duda deben aprender los niños y que les ayudará a valorar a un compañero y a sociabilizarse con normalidad.

También estos personajes apuestan por “lo diferente” como podemos ver en el capítulo *Los Wonder salvan a un caniche* un caniche se ha subido a la *Torre Eiffel* para estar solo porque sus amigos se ríen de su corte de pelo, y ahora no puede bajar, los *Wonder* apoyan su corte de pelo porque es diferente, es único y especial.

La historia también puede desarrollarse dentro de un libro, como observamos en el capítulo *Los Wonder salvan al flamenco* que ocurre en el interior de un libro de colorear.

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

La animación está realizada con texturas reales para la piel de los animales protagonistas y otros objetos que se animan como recortables digitales. Los fondos en cambio compaginan varias técnicas de animación como es el 3D, imágenes reales, animación 2D, combinando todo esto obtenemos escenarios creativos y originales. Pero además



vemos cómo en este capítulo puede cambiar el estilo de la animación para adaptarse al guión y ofrecer algo nuevo.

En cuanto a la animación, resulta que como siempre ocurre en este tipo de técnica, no cumple con todos los principios de animación, pero como ya hemos mencionado, al adoptar esta estética de recortable, no precisa del cumplimiento estricto de cada uno de los principios para gozar de una buena calidad.

El color suele ser icónico, correspondiendo en gran medida con la realidad, excepto en algunos casos como el capítulo mencionado anteriormente *Los Wonder salvan un flamenco* en el que es fantasioso, ya que se trata de un libro coloreado como le ha venido en gana al autor.

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

LA OVEJA SHAUN

FICHA TÉCNICA

Compañía: Aardman

Pais: Reino Unido

Año: 2009

Dirección: Lee Wilton

Canal: Nickelodeon

Tema: Humor

Duración: 7'

Técnica: Stop Motion



SOBRE LA SERIE

Shaun es la protagonista de esta original serie realizada en stop-motion por el estudio *Aardman*, famosos mundialmente por la serie de cortos de *Wallace y Gromit* realizados con la misma técnica de animación y el mismo estilo. De hecho los personajes de la *Oveja Shaun* ya aparecen en un corto de esta serie.

La oveja Shaun es muy particular, vive en una granja con el resto de ovejas, el granjero que cuida de ellas y un perro pastor algo oportunista. *Shaun* es una oveja inteligente, siempre está ingeniárselas para burlar al perro, jugar, divertirse, etc. aunque el granjero no es consciente de la inteligencia de sus ovejas, pues cuando él está presente ellas se comportan como ovejas normales. En cambio el perro sí muestra signos de inteligencia ante el granjero y de hecho él le



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

encomienda tareas que no podría realizar de ser de otra manera, aunque al final siempre le hubiera salido mejor de haberlas hecho por sí mismo, como en el episodio *El tenderete*. El granjero pone un pequeño puesto con las frutas y verduras de su huerto, pronto lo vende todo, va a buscar trastos viejos para vender más y deja al perro encargado del puesto. Él coge a *Shaun* y la pone a vender, cuando ha vendido todo, junto al resto de ovejas entran en casa a por más cosas para vender hasta que la desvalijan por completo. Cuando vuelve el granjero, el perro rápidamente se coloca en su puesto. Al principio el granjero se alegra mucho al comprobar la recaudación, pero cuando entra en casa y la encuentra vacía, se pone furioso con el perro, mientras las ovejas se desternillan.



Este tipo de cosas demuestra la picardía de la que goza este personaje, que no se deja avasallar por otros y a su modo hace justicia, sin recurrir a la violencia usa la inteligencia.

Los personajes no hablan, sino que emiten pequeños gruñidos en el caso de los personajes humanos. Conseguir que todas las acciones se comprendan mostrando únicamente la imagen en movimiento sin complementarse con el diálogo es una ardua tarea que aquí se consigue de manera sobresaliente.



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

Actualmente se emiten muy pocas series realizadas en Stop-motion con plastilina, y mucho menos que alguna de ellas lleguen a lograr la calidad de animación que ésta consigue. En ningún momento se aprecia el efecto estroboscópico que se suele captar en esta técnica de animación. Los personajes son flexibles, se mueven con naturalidad y con mucha desenvoltura, parece que no existen limitaciones para llevar a cabo la animación.

Cuando se recurren a otras técnicas de animación, se puede crear todo lo que se pueda imaginar, ya que no hay que materializarlo en algo físico, no hay limitaciones para la creatividad, todo es posible. En cambio en stop-motion, sí hay que materializar ese mundo que se ha decidido crear y no todo es posible, existen ciertas limitaciones que son físicamente imposibles, pero como hemos dicho, aquí parecen no existir.

La animación cumple con todos los principios. Además también goza de un rico lenguaje fílmico en el empleo de planos subjetivos, ángulos imposibles, uso del desenfoque, etc. Sin duda una joya de la animación que resulta divertida para niños y adultos, que juega mucho con la comicidad y expresividad de los personajes, sin llegar a caer en la crueldad.

ZOOBABU

FICHA TÉCNICA

Compañía: BRB,
TV Catalunya,
Screen 21, Image In
País: España
Año: 2010
Dirección: Toni García
Canal: Panda
Duración: 3'
Tema: Adivinanzas
Técnica: 3D



SOBRE LA SERIE

Zoobabu es una serie de animación coproducida por varias compañías españolas. Tiene una premisa muy original pues cada capítulo se plantea como una adivinanza. Cuando comienza, una caja parlante de color blanco nos va dando pistas sobre el animal que lleva dentro, mientras que la voz en off de una niña que nunca llegamos a ver intenta adivinar de qué animal se trata. Todas esas pistas que la caja nos va dando, sirven para descubrir las particularidades de cada animal, sobre lo que come, dónde vive, cómo es su anatomía. De esta manera lo que se plantea como un juego de adivinanzas resulta al mismo tiempo muy educativo.



6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

La animación realizada en 3D es de muy alta calidad, adoptando una vez más una estética icónica o caricaturesca de la realidad sin llegar a imitarla, además de cumplir con todos los principios de animación.



Los personajes tienen un tratamiento muy atractivo y original, ya que empiezan siendo una caja y nunca terminan de abandonar su forma cuadrada. Podemos observar a leones, elefantes, pingüinos que comparten el mismo esqueleto cuadrado.

Los fondos tienen un tratamiento parecido al de los personajes, angulosos y superficies planas, como si se trataran de cajas ensambladas. Al comenzar el capítulo el fondo está vacío, pero conforme se van descubriendo las pistas, comienza a componerse, adoptando las particularidades del hábitat del animal en cuestión.

En cada episodio los personajes cambian, pues se trata de adivinar distintos animales, pero también lo hace la voz, en cambio es siempre la misma voz de la niña que trata de resolver la adivinanza, lo que hace de cada capítulo algo nuevo y cambiante.

Los episodios son muy cortos, apenas 3 minutos de duración en los que no se mueve la cámara en ningún momento, ya que realmente no resulta necesario, creando así un ritmo pausado y sin sobresaltos. El tamaño del plano sólo cambia cuando el personaje se acerca o se aleja de la cámara, pero normalmente suele ser un plano general que nos permite ver la figura del personaje al completo. Es como si todo estuviera dispuesto y viéndose desde un teatro,

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

como las antiguas películas de Méliès que rodaba sobre un escenario cuando aún no se les había ocurrido mover la cámara de su sitio. Lo que en términos cinematográficos se conoce como *vista de salón*.

Una serie muy divertida y educativa para los más pequeños, donde tienen la oportunidad de adquirir sus primeras nociones sobre naturaleza y el mundo animal, donde se pone de manifiesto la imaginación y la creatividad, obteniendo resultados de excelente calidad.

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

A MODO DE CONCLUSIÓN GENERAL

En esta selección de las diez mejores series hemos escogido las que mayor calidad tienen en cuanto a técnica y estética como a contenidos.

Todas ellas han cuidado meticulosamente ambos aspectos, dando como resultado producciones audiovisuales llenas de creatividad. Podemos distinguir una amplia variedad de técnicas artísticas como los recortables digitales en las series *Juan y Tolola* o *Pequeño Bill* en las que se hace una combinación perfecta entre estética y técnica. En ambas series se aprecia que los principios de animación no se realizan con total efectividad ya que la técnica de animación así lo requiere, lo cual no es un índice de baja calidad sino un exigencia artística. También estas se caracterizan por el uso adecuado del color y su aplicación en tonos pardos que dotan de una elegancia y armonía a la composición prácticamente perfecta.

Encontramos además otras técnicas como la animación digital 2D. Sí bien la anterior también lo es, se diferencia de ésta en el modo de representar y mover a los personajes, pues los primeros se mueven como “marionetas” y los segundos redibujan sus partes fotograma a fotograma o crean interpolaciones de movimiento. Series como *Peppa Pig* o *Saari* saben aprovechar muy bien las posibilidades de la animación vectorial, dándoles a sus personajes un acabado sencillo con pocos planos de color que facilitan su puesta en escena y confiéndoles el peso que deben tener, para moverse de acuerdo a él.

Series como *Jelly Jam* realizada en 3D, rompen con la típica estética de animación 3D hiperrealista que estamos acostumbrados a ver. *Jelly Jam* no intenta ser una copia fiel de la realidad creando superficies muy conseguidas y trabajadas que no transmiten nada, sino que crea mundos nuevos, otros planetas donde viven seres fantásticos sin demasiado parecido humano en su apariencia pero con preocupaciones interiores similares.

Realizar esta selección nos ha resultado difícil ya que de las 163 series analizadas existen más de diez con la suficiente calidad. Incluirlas terminaría

6. SERIES DE MAYOR CALIDAD

siendo repetitivo pues comparten muchas características, como *Pinky Dinky Doo* en la que observamos un gran parecido en cuanto a técnica con *Juan y Tolola* o *Las Tres Mellizas* realizada en animación tradicional como *Caillou*.

Un denominador común para todas ellas es que en ninguna aparece nunca un enemigo. Ningún personaje quiere hacer daño a otro, ni tienen el duro trabajo de salvar al mundo de las fuerzas del mal. No siempre es necesario recurrir al villano para generar un conflicto, sino que éste proviene del interior del personaje al encontrar algún problema a la hora de resolver una situación. Con esto no queremos decir que no deba existir esta figura, pero en el caso de hacerlo, el protagonista y sus compañeros deben hacerle frente mediante el uso de la inteligencia en lugar de la violencia.

Los personajes no se rigen por estereotipos sociales muy marcados, incluso en series como *Wonder Pets* ni siquiera se dan rasgos femeninos a masculinos a los personajes, quizá lo único que lo haga sean sus nombres como animales, la tortuga, la cobaya y el pollito, pero por su comportamiento no se llega a distinguir qué género tienen.

Un aspecto clave es el contenido educativo que tienen estas series. Cada capítulo aporta una moraleja de principios morales importante para un niño en su día a día. Son historias que le ayudan a diferenciar entre lo que está bien y lo que no, que le enseñan a compartir, a ser honestos y mejores personas en general.

BOOM AND REDS

FICHA TÉCNICA

Compañía: Motion Pictures,
Anera Film

País: España

Año: 2006

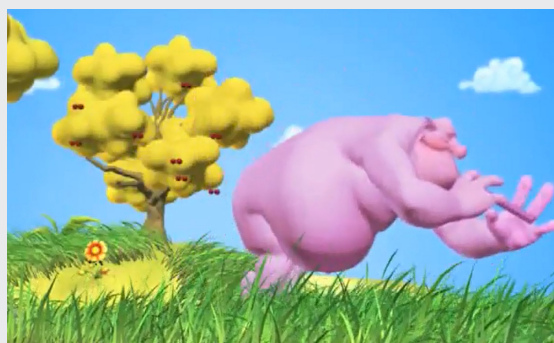
Dirección: Alex Colls

Canal: Panda

Duración: 4'

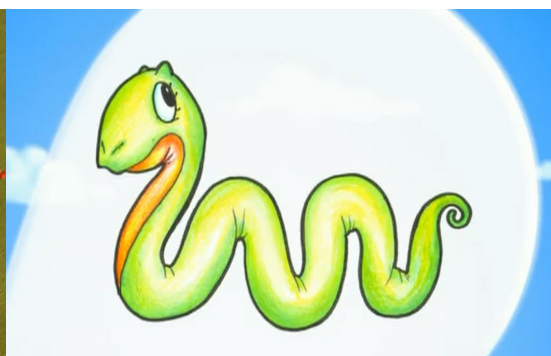
Tema: Adivinanzas

Técnica: 3D



SOBRE LA SERIE

Boom and Reds es una serie de animación española que no cumple con nuestros índices de calidad. Consta de una serie de capítulos cortos en los que a un personaje de poca inteligencia, llamado *Boom*, le plantean una adivinanza un grupo de personajes llamados *Reds*. Estos tienen apariencia de setas con las cabezas naranjas y son muy pequeños, al contrario de *Boom*, que aparenta ser un gran ogro rosa. Los *Reds* se dispersan por una superficie plana formando un dibujo que representa algún animal que *Boom* debe adivinar viéndolo desde la altura, pero como es un poco torpe nunca da con la respuesta



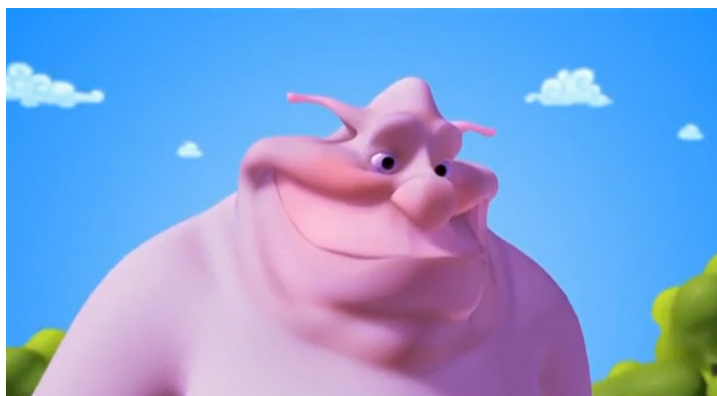
6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

correcta y los *Reds* se ríen de él al unísono por haberse equivocado. *Boom* sigue intentándolo aunque finalmente siempre le hacen llorar porque no lo consigue y se siente humillado. Como parece que nunca lo adivinará, uno de ellos le dice al oído de qué animal se trata, así *Boom* da la respuesta correcta y recibe un gran aplauso que no tiene ningún mérito.



Nos parece que esta serie no aporta ningún valor positivo en cuanto a contenido, ya que esas pequeñas criaturas clonadas se burlan del personaje que se equivoca haciéndole incluso llorar. Se ríen y se mofan de su torpeza en lugar de ayudarlo e invitarle a seguir intentándolo siempre.

Decíamos que esta serie nos parece de poca calidad por las siguientes razones. La primera de ellas y quizá más importante radica en el método de ahorro económico que se plantea esta productora. Este método consiste en la repetición, y no la de secuencias en distintos capítulos, algo que se puede llegar a comprender, sino en la repetición completa de cada uno de ellos. Es decir, cada capítulo utiliza exactamente la misma animación, sólo cambia el dibujo que forman los *Reds* sobre el animal que representan y el dibujo en forma de bocadillo de lo que *Boom* cree que es, pues en esta serie ningún personaje habla. Además estas imágenes son fotogramas fijos donde no hay animación. El resto perma-



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

nece exactamente igual capítulo a capítulo.

Ya que esta serie escasamente habrá supuesto algún coste económico, al menos se podría haber apostado por llevar la calidad del capítulo realizado hasta lo más alto. Nos referimos a la realización de un 3D con un mejor acabado, más detallado en sus texturas, en vez de producir superficies planas con un modelado excesivamente esquemático. Unos personajes que no fueran exactamente clones unos de otros, en los que solamente ha sido preciso modelar uno y copiar el resto sin llevar a cabo ninguna modificación.

Se trata de una serie de pésima calidad por dos aspectos fundamentales, la animación repetitiva y la falta de contenidos apropiados para los niños.

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

TOTALLY SPIES

FICHA TÉCNICA

Compañía: Image Entertainment,
Marathon Media

País: Francia y Canadá

Dirección: Stephane Berry,
Pascal Jardin

Año: 2001

Canal: Disney Channel

Tema: Acción

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



SOBRE LA SERIE

Totally Spies es una serie de animación franco-canadiense donde tres amigas inseparables llevan una doble vida como estudiantes de instituto y agentes secretas de una compañía de espionaje llamada *WOOHP*. *Jerry* es su jefe y el que les encomienda todas las misiones en las que se juegan la vida. Esta serie tiene una gran parecido con la película *Los Ángeles de Charlie* aunque en este caso sí podemos ver a *Jerry*. En cada capítulo ellas son reclamadas por *Jerry* y de un modo casi mágico aparecen inmediatamente en su despacho sin que puedan negarse a hacerlo. Allí un nuevo caso les está esperando y tendrán que luchar contra un nuevo villano, que en cada capítulo es diferente.

Estas tres chicas llamadas *Alex*, *Sam*



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

y *Clover* comparten un carácter superficial y un tanto vacío. Cuando no están resolviendo algún caso, sólo están preocupadas por salir de compras, la moda, el chico guapo de turno o su apariencia física que presenta una extrema delgadez, lo que en conjunto no hace más que favorecer la tediosa y abominable imagen de la adolescente obsesionada con su peso y preocupada por gustar a los demás. Una adolescente consumista y superficial que centra sus objetivos personales en el afán de obtener cosas materiales, ya sea un móvil de última generación, unos zapatos caros o al chico más guapo de la clase como si fuera un objeto más.

Alex es una chica mulata, quizá sea la más frívola y consumista de todas, aunque se da la mano con Clover que también resulta ser excesivamente presuntuosa. Sam es la más inteligente de las tres.

En cada episodio cambian de ropa, usando siempre tops ajustados, minifaldas y bikinis. Vivir en Beberly Hills es una buena excusa para que los personajes vayan siempre escasos de ropa. Cuando llega el momento de trabajar se enfundan su uniforme, una especie de malla que se ajusta al cuerpo como un guante y que también permite ver su silueta exageradamente delgada.

Se supone que están en una edad en el que las hormonas están algo dislocadas y esto lo dejan bien latente en cada episodio. Siempre se sienten atraídas por algún chico que en muchos casos suele ser finalmente el malo. Por ejemplo en un capítulo titulado *El espectáculo debe continuar, o síno...* Clover tiene un novio del que dice textualmente “es un cabeza de chorlito” pero como además es un “cachas”, le había servido hasta el momento, pero ahora está harta de esa clase de chicos y decide apuntarse a clases de teatro porque piensa que allí conocerá a uno más sensible e interesante, sin terminar la



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

relación con el anterior. Cuando conoce a un artista, que resulta ser el villano, decide volver con “los cabezas de chorlito” porque son más sencillos y fáciles de dominar. Como podemos ver se puede observar un comportamiento poco apropiado y estereotipado de lo que una chica adolescente debe ser.

Por otro lado, esta serie también está cargada de violencia “justificada” y enfrentamientos contra los villanos que se quieren hacer con el poder mundial. Presenciamos múltiples escenas donde los personajes son golpeados y atacados con algún tipo de arma. Además resulta chocante que sean atacadas físicamente por alguien que con anterioridad tenían una relación.

Totally Spies es una serie, que a pesar de estar realizada entre Francia y Canadá, tiene mucho que ver con el anime japonés en el diseño de personajes, caracterizados por cuerpos muy estilizados, ojos grandes, etc.

La serie está animada a 12 fotogramas por segundo, lo que consideramos una calidad media aunque aceptable y realizada con la técnica de animación tradicional, dibujada a mano y coloreada digitalmente. Posiblemente los fondos se hayan realizado de la misma manera, aplicando sombras y brillos planos que modulan las imagen pero dan un aspecto de acabado digital un tanto frío e inexpressivo.

Los principios de animación son llevados a cabo en calidad media o baja en su mayoría, los movimientos se realizan sin aportar nada a la personalidad del personaje, simplemente ejecutan acciones de manera robotizada y estandarizada. Las tres chicas se mueven igual. Sus ropas o su pelo normalmente no se mueven con independencia y cuando lo hacen es utilizando dos fotogramas que se repiten en bucle para dar sensación de velocidad.

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

SHIN CHAN

FICHA TÉCNICA

Compañía: Shin-Animation
País: Japón
Año: 1992
Dirección: Mitsuo Hongo, Keiich Hara Yuji Moto
Canal: Cartoon Network
Tema: Vida diaria
Duración: 8'
Técnica: Animación tradicional



SOBRE LA SERIE

Shin chan es una serie de animación cuyo protagonista casi no necesita presentación, ya que es un personaje muy polémico del que todos hemos oído hablar en algún momento por ser soez y mal educado. *Shin Chan* ha sido elegido para estar en este catálogo de series de baja o mala calidad por las cualidades de sus personajes y de su animación.

Esta serie trata sobre la vida diaria de *Shin Chan* y su familia, siendo él el centro de atención sobre el que gira cada capítulo, en el que sus padres tienen que ingeniárselas para educarlo o mal educarlo.

Shin Chan es un niño de 5 años de edad que va a la guardería,



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

cuando su madre consigue llevarlo. Como hemos mencionado es un niño bastante conflictivo, capaz de sacar de sus casillas a la persona más paciente. Es mal hablado, no tiene respeto por nada ni por nadie, insulta a su madre llamándola “culo gordo” y no le muestra ningún cariño dirigiéndose hacia ella por su nombre.

En ocasiones uno llega a pensar que este personaje se hace el despistado para burlarse de los demás, pero resulta que verdaderamente este niño escasea inteligencia, no sabe diferenciar entre decir hola o adiós. Lo que resulta muy alarmante es que un personaje de estas características se haya convertido en un ídolo de masas, seguido y admirado por centenares de niños que lo siguen e imitan su comportamiento porque lo consideran algo gracioso. Y tienen esta opinión porque no sólo les gusta a ellos sino que también les gusta a mayores. Muchos adultos son seguidores de *Shin Chan* y es posible que se diviertan viéndolo con sus hijos sin tener en cuenta lo perjudicial que puede ser para su educación.

Por otro lado tenemos al personaje de la madre, una mujer frustrada y ama de casa que dedica toda su vida a cuidar de sus hijos y de su casa. Una mujer que vive desquiciada y pierde los nervios con facilidad. Antes que razonar un mal comportamiento con su hijo, le gritará y le pegará un buen caponazo provocándole un chichón que le durará tan sólo unos fotogramas. Una mujer que vive obsesionada por las rebajas, es consumista de mercadillo, de lo barato y de poca calidad. Nunca perderá una oportunidad para comprar algo rebajado aunque no lo necesite, será capaz de dejarlo todo para salir corriendo al centro comercial.



El padre es un hombre mediocre que trabaja muchas horas como oficinista

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

y gana poco dinero. Siempre llega cansado a casa y no se ocupa demasiado de la educación de sus hijos, quizá por eso se lleva mejor con *Shin Chan* que su madre. Le gustan mucho las mujeres bellas y lo evidencia cada vez que se topa con alguna, mostrando una gran falta de respeto hacia su mujer, pues es capaz de acercarse a ella incluso en presencia de su hijo, como podemos ver en la siguiente imagen donde se presenta con *Shin Chan* en la puerta de su vecina nueva tras haberla visto anteriormente en el portal, y comenzando ambos, padre e hijo, una especie de cortejo torpe y fútil.



Observamos que esta serie está repleta de contenidos sexistas estereotipados a través del comportamiento de sus personajes. Una madre histérica ama de casa, un padre trabajador y cansado que se siente atraído por cualquier mujer, y un niño insoportable que hereda de su padre el gusto por las mujeres bellas, llegando a tener fantasías como en la imagen que se muestra, que es recreada en su mente al ver a dos chicas en el parque y confundirlas, inexplicablemente, con un chico que estaba molesto a su amigo *Masao*.



La técnica de animación también deja mucho que desear, realizada en animación tradicional, está dibujada a sólo 8 fotogramas por segundo, algo que hoy día resulta difícil de encontrar y en el caso de hallarlo normalmente siempre es en el anime japonés o en series muy antiguas que se emiten actualmente

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

como por ejemplo *La abeja maya*. Esto da como resultado un movimiento poco fluído en el que se puede apreciar el efecto estroboscópico. Asimismo cabe mencionar que en muchas ocasiones un fotograma fijo permanece en pantalla mientras los personajes hablan, lo cual economiza mucho la animación pues se producen muchos segundos sin tener que animar nada o en el mejor de los casos, una bocas que se abren y cierran y que no suelen sincronizarse correctamente con las palabras que pronuncia.

Los principios de animación son ejecutados en una calidad media en algunos casos y baja en otros. Cuando los personajes principales caminan entre la gente, sólo se mueven ellos, quedando el resto inmovilizados como en una fotografía, el fotograma que se muestra es buen ejemplo de ello, aquí sólo caminan *Shin Chan* y su madre, el resto permanece tal cual lo vemos aquí.



El diseño de personajes es otro aspecto que resulta un tanto desconcertante, sus caras son angulosas y deformadas, aunque han ido suavizándose con los años aún nos resultan poco aceptables estéticamente, siguen siendo grotescos. Sus ojos son enormes, con un gran iris negro y pupila blanca que los hacen parecer demoniacos.



BOB ESPONJA

FICHA TÉCNICA

Compañía: United Plakton, Nickelodeon
País: Estados Unidos
Año: 1997
Dirección: Stephen Hillenburg
Canal: Nickelodeon y Clan
Tema: Vida diaria
Duración: 11'
Técnica: Tradicional 2D



SOBRE LA SERIE

Bob Esponja es otro personaje archiconocido que tampoco necesita presentación por razones parecidas al anterior, *Shin Chan*. Ha sido también polemizado y protagonizado numerosos artículos en periódicos y revistas nacionales e internacionales que denuncian esta serie por no ser apropiada para la infancia.

Como ya mencionamos anteriormente, existe un estudio norteamericano realizado en la Universidad de Virginia donde se pone de manifiesto lo perjudicial que puede resultar el consumo de esta serie para niños de 4 años. Han realizado una prueba con 60 niños. A una parte de ellos se les ha pro-



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

yectado un capítulo de *Bob Esponja* y a otros uno de *Caillou*, después del visionado, se les proponía una actividad. Según los resultados, los que vieron *Bob Esponja* presentaron déficit de atención inmediatamente después de ver la serie, mientras que los que habían visto *Caillou* no presentaban síntomas de distracción y resolvían las actividades propuestas mucho mejor.

En el estudio realizado se expone que esta deficiencia de atención se debe al ritmo de la serie. *Bob Esponja* tiene un ritmo más rápido, muchos planos cortos que cambian frecuentemente, al contrario de *Caillou*, que sostiene los planos durante más tiempo, proporcionando un ritmo lento. La doctora en psicología Angeline Lillard, que ha realizado este estudio, desaconseja que los niños vean esta serie antes de realizar alguna tarea cognitiva ya que dificultará su aprendizaje y disminuirá su atención².

El argumento de esta serie gira en torno al personaje de *Bob Esponja*, como no podía ser de otra forma. Una esponja de mar, de color amarillo que tiene comportamiento humano, al igual que el resto de personajes. Trabaja como cocinero en un restaurante de hamburguesas. Su jefe, imcagrejo, le falta el respeto constantemente y le paga muy mal. Su carácter es impulsivo, agresivo, impertinente, torpe y despreocupado, un verdadero antihéroe. Vive sólo en el interior de una piña y aunque tiene familia no es común que aparezcan. Su mejor amigo es *Patricio*, una estrella de mar todavía más torpe que él, bastante bobalicona y simplona. Según parece no tiene ningún oficio, así que nos preguntamos cómo hace para subsistir. Aunque es el mejor amigo de *Bob*,



² Página consultada en <http://www.foxnews.com/health/2011/09/12/watching-spongebob-can-lead-to-learning-problems/> Consultado el 19/10/2012

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

eso no evita que tengan constantes desavenencias que nunca solucionan de forma pacífica. Es común y contradictorio ver cómo dos buenos amigos se maltratan física y psicológicamente, haciendo uso de la violencia como única forma de solventar sus problemas.

El antagonista de esta serie se llama *Calamardo*, se trata de un pulpo muy mal humorado que trabaja con *Bob Esponja* en el restaurante como camarero. Tiene un carácter muy irascible y pesimista, no soporta a nadie, incluidos sus clientes a los que trata con desprecio, lo que nos hace inexplicable la razón por la que aún conserva su trabajo. Si odia a alguien de verdad es a *Bob Esponja*, ya que en muchas ocasiones se ve afectado por su infinita torpeza e impertinencia.



Como podemos observar, ni siquiera es necesaria la presencia de un villano contra el que luchar para recurrir a la violencia, que se vería justificada de esta manera, aunque nunca aceptada. Pero creemos aún más grave este tipo de violencia verbal y física absolutamente gratuita e innecesaria, que se emplea con el único objetivo de crear el chiste y la gracia fácil, algo que consideramos despreciable. Una violencia que no queda en un mero bofetón sino que raya el sadismo, como podemos ver en la siguiente imagen, *Patricio* le saca los ojos a *Bob Esponja*.



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

Teniendo en cuenta estos aspectos es extraño comprobar que esta serie se emita en el canal Clan en horario de protección reforzada, emitiéndose a las 8:10 y en Nickelodeon a las 7:50 de la mañana, justo la hora en la que los niños todavía no se han ido al colegio y haciéndolo sin ningún distintivo de edad, pues consideramos que esta serie no debe dirigirse a menores de 7 años.

La animación está realizada a 12 fotogramas por segundo, como ya hemos mencionado, es una calidad media pero admisible. Los principios de animación se cumple con una calidad aceptable también, algunos en calidad media, como “entrada o salida lenta en una clave” y otros incluso en calidad alta, como “compresión y extensión”, que hace que un golpe sea mucho más creíble, exagerado y “divertido”.

Es curioso observar cómo incluso con todas las críticas que recibe esta serie, siga teniendo tanto éxito, o quizá sea gracias a ello que no hace sino promocionarlo más. Sea como fuere, *Bob Esponja* es un personaje que está presente en el imaginario infantil y que a cualquier padre le resultará difícil luchar contra él aún proponiéndoselo, pues actualmente nos inundan con su imagen y la enorme cantidad de productos de merchandising de la serie.

DORAEMON

FICHA TECNICA

Compañía: Tv Asahi,
Shin Ei Animation

País: Japón

Año: 1979

Dirección: Mitsuo
Kaminashi

Canal: Boing

Tema: Vida diaria

Duración: 13'

Técnica: Animación tradicional



SOBRE LA SERIE

Doraemon es una serie de animación japonesa que cuenta con unos años ya, desde 1979 se sigue emitiendo con mucha frecuencia y al parecer teniendo bastante éxito. *Doraemon* es un gato cósmico que viene del futuro para ayudar a Nobita y evitar que arruine su vida y la de su familia como ocurrirá en el futuro. Juntos protagonizan cada capítulo en los que también intervendrán sus amigos de la escuela.

Nobita es un niño de unos 10 años, es holgazán, despistado, cobarde y se le dan muy mal los estudios debido a su eterna vagancia. Nunca obedece a su madre, la cual siempre le está increpando por no hacer sus deberes. Ella parece una mujer dulce y comprensiva pero ese estado de



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

calma lo pierde fácilmente cuando ve a su hijo holgazanear, entonces se pone furiosa y comienza a gritar perdiendo los nervios. Él siempre le promete que cambiará, pero ella está cansada de escuchar falsas promesas. Es ama de casa y pasa el día haciendo las tareas del hogar, normalmente siempre lleva puesto el delantal. El padre de *Nobita* casi nunca aparece en los capítulos porque siempre está trabajando, de manera que es la madre la que se encarga completamente de su educación.



En el colegio *Nobita* no es un chico muy popular, sus compañeros y supuestos amigos *Tsuneo* y *Takeshi* siempre se aprovechan de él o le agreden, sufriendo lo que actualmente se conoce como *bulling*. Su amigo *Doraemon*, el gato mágico, saca del bolsillo de su tripa todo tipo de inventos para ayudar a *Nobita* a defenderse de los abusos de estos personajes u otros problemas, como su fracaso escolar. Pero *Nobita* termina utilizándolo para su disfrute y haciendo un mal uso de ellos que siempre acaba teniendo consecuencias negativas. Nunca aprende la lección y acaba cometiendo los mismo errores capítulo a capítulo. Por ejemplo en el episodio *La insignia de la cigarra y la hormiga*, *Doraemon* le da un poder para que *Tsuneo* y *Takeshi* le obedezcan y dejen de aprovecharse de él, pero *Nobita* tiene que ir más allá y sacarle más partido a la situación después de haber dado un giro y hacer que su amiga *Shizuka* y otras dos chicas le sirvan como esclavas, como podemos ver en el siguiente fotograma.

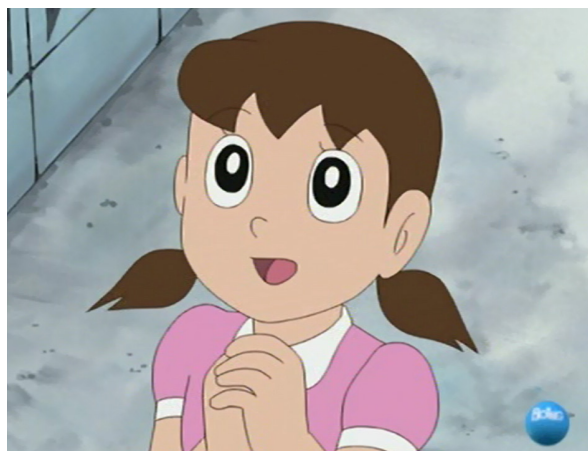


6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

Observamos que *Nobita* es un personaje desafortunado, es fracasado pero además en cierto modo también es algo mezquino, nunca aprende una lección. También observamos cómo es maltratado sistemáticamente, lo cual le provoca en cierta manera ser como es. Es el objetivo de las burlas y abusos de los que él considera sus amigos. El personaje que más le atormenta es *Takeshi*, al que llaman *Gigante*. Es de complexión grande, casi obeso, se aprovecha de su tamaño para intimidar al resto. Tiene muy mal genio, es violento, fanfarrón y holgazán, siempre recurre a la agresión para amedrentar a *Nobita*, o a su compañero *Tsuneo*, el cual le sigue para obtener cierta inmunidad.



Shizuka, la amiga de *Nobita* y de la que está enamorado en secreto como el resto de niños del colegio, es la típica niña ejemplar, es guapa, buena en los estudios, es dulce, siempre lleva su vestidito rosa y sus coletas.



Esta serie ha sido realizada en animación tradicional, dibujada a 8 fotogramas por segundo. Se unen dos factores en este caso para recurrir a este número de fotogramas, la antigüedad de la serie que requiere un proceso de producción aún más manual, y que procede de Japón, donde prácticamente todo el anime se realiza a muy baja calidad. El correcto movimiento de los personajes está conseguido en calidad media, los movimientos son exagerados y se utilizan frecuentemente cambios de ángulo, pero los personajes suelen trazar demasiado recorrido entre fotogramas, de manera que se pueden apreciar saltos en

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

la imagen, por lo que no hay mucha fluidez.

Además, se recurre muy frecuentemente a repetir ciclos de animación, no sólo cuando un personaje camina, lo cual sería normal, ocurre en muchísimas otras situaciones en las que se sucede un serie de movimientos repetitivos, comer, reír, etc. movimientos que se realizan con 2 o 3 fotogramas y dejan demasiado latente su repetición por limitaciones técnicas. Al mismo tiempo se recurre a paralizar la acción durante segundos cuando un personaje habla, moviendo únicamente los labios, otra característica del anime japonés, que se utiliza de forma incesante durante todo el capítulo.

En términos generales, esta serie no resulta recomendable por varias razones, la violencia física y psicológica que existe entre compañeros, abusos de poder, estereotipos sociales que encontramos en el tratamiento de la mujer, ya sea niña o adulta, pues sólo nos hemos detenido a hablar de la madre del coprotagonista, pero también se observan en algunos capítulos a las madres del resto de personajes que tienen el mismo rol social.

Por otro lado, técnicamente tampoco es una serie de calidad, producida en masa con el fin de generar un gran número de episodios con el menor coste posible.

CLÁSICOS DISNEY: EL PATO DONALD

FICHA TÉCNICA

Compañía: Disney
País: Estados Unidos
Año: 1966
Dirección: Jack Hannah
Canal: Disney
Cinemagic
Tema: Humor
Duración: 7'
Técnica: Tradicional 2D



SOBRE LA SERIE

Cuesta trabajo culpar de algo a estos dibujos animados que cuentan con tantísimos años de antigüedad, ya que en nuestro caso forma parte de nuestra infancia, pero al volver a verlos con los ojos de un adulto uno se pregunta ¿cómo era posible? Desde el comienzo ya está lanzando mensajes negativos de conducta, como en el



capítulo *Payaso de la Selva* que en una de las primeras imágenes en la que se muestra el título del capítulo, observamos a un personaje tumbado sobre las letras que fuma un puro plácidamente. Actualmente la imagen de alguien fu-

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

mando en televisión en horario infantil está absolutamente vetado. Las nuevas producciones de series juveniles jamás recurren ya al tabaco. Se ha acabado con la imagen y la idea de que fumar es sinónimo de elegancia, sensualidad o de triunfadores, cosa que se había hecho hasta hace no mucho, sobre todo en el cine. Hasta *Lucky Luke* dejó de fumar en el año 1984, sustituyendo la colilla que llevaba en los labios a la que nos tenía habituados por una ramita. La Organización Mundial de la Salud (OMS) le otorgó un premio por ello.

En el capítulo que hemos mencionado anteriormente *Payaso de la Selva*, el *Pato Donald* quiere hacer un reportaje fotográfico de todos los animales del bosque, pero un ave, apodado el payaso de la selva, se interpone en todas las fotografía y las estropea. Así comienza el *Pato Donald* una persecución a muerte contra el pájaro y que terminará volviéndolo loco. En su afán por acabar con él, intenta matarlo con una ametralladora, pero lejos de conseguirlo, destruye todo su equipo de fotografía, lo que le hace enloquecer aún más.

Actualmente no es habitual encontrar series donde aparezcan armas de fuego, en el caso de hacerlo suele ocurrir en producciones que provienen de Estados Unidos y los tipos de armas utilizadas son ficticias, como un rayo láser.



No será la única vez que veamos a *Donald* empuñar un arma, en otro capítulo titulado *El pingüino de Donald* pretende matar a un dulce pingüino que tiembla de pavor al ver cómo le apuntan con una escopeta, aunque finalmente no se ve capaz de hacerlo, el arma se le cae, provocando un accidente en la casa, del que afortunadamente nadie sale herido.

En otros capítulos el *Pato Donald* es el único protagonista, donde vemos que le ocurren una serie de desgracias y desafortunados sucesos que le van hacien-

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

do enfurecer, centrando el humor del episodio en los golpes que puede llegar a provocarse y en su mala suerte.

Hemos hecho mención al tipo de contenidos que tiene esta serie para evidenciar que no resulta apropiada. Es fácil hacer esta crítica tratándose de una serie que cuenta con casi 50 años de anti-



guedad, realizada en una época donde los valores eran otros y no se ponía tanta atención a estas cuestiones. Lo que pretendemos criticar entonces es la permisiva emisión de este tipo de series, que además pueden verse en horario de protección reforzada, todos los días en torno a las 18:00 horas bajo el título *Dibujos clásicos Disney*

Como ya mencionamos, en la emisión del *Pato Donald* donde centramos nuestro juicio, porque técnicamente es una serie que cuenta con bastante calidad, incluso una calidad mayor que otras series realizadas recientemente que cuentan con mejores medios informáticos que facilitan su elaboración. Realizada a 12 fotogramas por segundo es algo destacable para la época, que recordamos se trata de 1966 cuando la animación para televisión tenía muy baja calidad y se recurría a la “animación limitada”.

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

MONSTER HIGH

FICHA TÉCNICA

Compañía: Mattel
Entertainment, Willd
Brain Animation Studios
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Audu
Paden,
Eric Radomski
Canal: Boing
Tema: Vida diaria
Duración: 2'
Técnica: Digital 2D



SOBRE LA SERIE

Monster High es una serie de animación digital que transcurre en un instituto del mismo nombre, al que van los hijos de los monstruos más famosos de la historia, *Drácula*, *Frankenstein*, *el Hombre Lobo*, entre otros. El ambiente de la serie está caracterizado por la siniestralidad y la oscuridad, hasta el extremo de que las taquillas del instituto tienen forma de ataúd.



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

Los capítulos de aproximadamente 2 minutos solamente, apenas tienen tiempo de resolver una historia, por lo que vemos en ellos pequeñas situaciones que normalmente giran en torno a los chicos, las compras, la apariencia física, la popularidad y toda una serie de frivolidades sin precedentes. Por lo tanto sólo nos ofrecen una serie de conceptos negativos para los niños sin molestarse en sustentarlo con una historia sólida.

La protagonista se llama *Frankie Stein*, hija de *Frankenstein*, de carácter presuntuoso y superficial, como el resto de sus amigas, *Clowdeen Wolf* o *Lagoona*, entre otras. Si las observamos con detenimiento su aspecto nos resulta sorprendente. Absolutamente todas ellas están muy maquilladas, los ojos y los labios pintados con colores muy llamativos, el pelo teñido con mechas de colores, ropas ceñidas y vertiginosas minifaldas, tacones y plataformas de alturas imposibles. Toda esta indumentaria para unas chicas que oscilan los 15 años de edad, con un cuerpo de extrema delgadez.



Los chicos tampoco se quedan lejos, muchachos bravucones y engraidos que van detrás de estas provocadoras chicas.

Quizá lo más preocupante de todo esto es el fenómeno de masas que está creado entre las niñas e incluso menores. *Monster High* está creando tendencia por su estética siniestra y un deseo entre las más jóvenes por parecerse a ellas, por creer que esa apariencia es lo “diferente”. De hecho consideramos que lo que realmente tiene éxito es la imagen que vende de chica moderna, de lo que una adolescente debe ser y no la serie en sí. Se ha creado un gran

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

negocio alrededor de estos personajes vendiendo muñecas, revistas y artículos de todo tipo que causan sensación. Es alarmante cómo a los más pequeños se les pretende inculcar un ideal de belleza impuesto por la sociedad actual, la preocupación por el culto al cuerpo, y el deseo de gustar a los demás a costa de lo que sea.



Desde un punto de vista técnico, la serie es de una calidad ínfima. Los personajes animados como recortables digitales, desmiembran su cuerpo sin conseguir una buena articulación entre sus partes. Los cambios de posición entre fotogramas suelen ser muy bruscos, cambiando de una posición a otra totalmente distinta sin fotogramas intermedios que suavicen la transición del movimiento.

Los personajes no tienen peso, parece que en ellos no actúa la gravedad, al caminar se deslizan por el suelo a veces a más velocidad de lo que avanza el fondo, dando la sensación de estar patinando en un suelo resbaladizo, sobre el que en ocasiones ni siquiera proyectan sombra.

Un producto audiovisual de tal calidad es el fruto de un mal equipo de animadores que no conocen las leyes del movimiento de Newton. Leyes que resultan fundamentales estudiar a cualquier animador que pretenda ser un buen profesional.

BAKUGAN

FICHA TÉCNICA

Compañía: Tokyo Movie
Shinsha, Japan Vistec

País: Japón

Año: 2007

Dirección: Mitsuo
Hashimoto

Canal: Boing

Tema: Acción

Duración: 21'

Técnica: Mixta, Tradicional
2D y 3D



SOBRE LA SERIE

Bakugan es una serie de anime japonés que se caracteriza por su extremada violencia. Esta serie de tipo novelesco, es decir, que los capítulos están interrelacionados siguiendo una trama en vez de ser autoconcluyentes como la mayoría, trata sobre unos seres fantásticos, los *bakugan*, procedentes de unas cartas que manejan los personajes dueños de ellas para luchar contra otros defendiendo el mundo de la conquista de los villanos. Mediante esas cartas y pronunciando



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

unas palabras claves, aparecen unos monstruos con aspecto robótico que luchan contra quien se les enfrenta defendiendo con su vida la de su amo. Ya sabemos que el honor es muy importante en la cultura japonesa.

Los capítulos son una constante lucha, cargados de odio y sed de venganza, con guiones en los que los personajes manifiestan sus deseos de resarcirse, pronunciando frases como esta: “Es hora de que les hagamos sentir el dolor y el sufrimiento que han infringido a nuestro pueblo, haremos que lamenten haber pisado Neathia” palabras llenas de odio y rencor. Ésta es la premisa básica de la serie, la incesante lucha de los bakugan para liberar algún pueblo oprimido.

La serie, que está realizada principalmente en animación 2D tradicional a 8 fotogramas por segundo, en ocasiones también recurre al 3D para la realización de fondos y las naves de los personajes, no obstante es un 3D muy plano que no dota de mayor calidad a la serie.

Los *Bakugan* robóticos que proceden de las cartas apenas hacen movimientos, normalmente permanecen estáticos. Es característico que en el anime se aproveche una conversación para congelar un plano y mover sólo la boca del personaje pero para estos personajes ni siquiera se han molestado, pues cuando hablan permanecen impasibles, no gesticulan ni mueven la boca.



En los combates también se ahorra mucha animación, se recurre a los cambios de plano muy rápidos para dar así sensación de movimiento. Los perso-

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

najes atacantes tan sólo lanzan rayos de un lado a otro, el contrario los recibe mientras lanza un quejido y en ocasiones dos figuras prácticamente estáticas chocan en el aire.

Asimismo se recurre continuamente a las nubes de humo, de esta manera todo queda camuflado y permite de nuevo ahorrar animación dibujando lo mínimo posible. Podría decirse que está cargada de trucos para economizar lo máximo posible. Encontramos otra característica que responde a este aspecto, es la utilización constante de primeros planos, de modo que no hay que dibujar el movimiento o la postura del cuerpo, tampoco hay que emplear mucho trabajo en el fondo pues queda prácticamente tapado por el rostro del personaje y una vez más, sólo los labios se mueven, en el caso de hacerlo.

El personaje principal es un chico llamado *Dan*, es un adolescente humano, un tanto presuntuoso e impulsivo, pero el más hábil de todo su grupo manejando a su *Bakugan* y como no podía ser de otra forma, es el que levanta pasiones entre las chicas, consiguiendo poner celosas a unas cuando habla con otras.



Su compañero *Marucho* siempre le sigue noblemente. Es el más inteligente de todos a pesar de ser un niño de 9 años, su apariencia estética ya nos indica algo sobre su idiosincrasia pues recurriendo a un estereotipo se le colocan unas gafas que nos ayudan a aso-



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

ciarlas con su inteligencia. En cambio *Dan* siempre lleva unas gafas de sol en la cabeza, dando un aspecto más desenfadado y actual.

Los personajes contra los que luchan son unos seres fantásticos de extraña apariencia, provenientes de otros planetas. Aunque los personajes defensores del bien son humanos, también se unen a otros planetas y sus gentes para ayudarlos. Las luchas no suceden en la tierra, ya que a través de un túnel galáctico pueden viajar a otros lugares rápidamente.

En general una trama muy floja que sólo consiste en hacer la guerra entre criaturas fantásticas que son sumisas a sus dueños. Argumento que recuerda bastante a otras series anime de más antigüedad como por ejemplo *Pokemon*, donde unos seres fantásticos salen de unas bolas, y luchan unos contra otros obedeciendo a sus amos, como ocurre en *Bakugan*. Otro ejemplo es la serie también de anime *Yu Gi Oh*, igualmente basada en unas cartas que contienen a unos seres que son utilizados para la lucha. La combinación de los dos títulos anteriores parecen dar como resultado la serie de la que nos ocupamos aquí.

Bakugan es una serie muy violenta, su animación resulta pésima y además resulta ser un plagio de otras series que tampoco son aceptables.



Yu-Gi-Oh



Pokemon

LOS CAZADORKS

FICHA TÉCNICA

Compañía: BKN New Media

País: Reino Unido

Año: 2008

Dirección: Rick Ungar,
Chris Evans

Canal: Panda y Clan

Tema: Acción

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



SOBRE LA SERIE

Los *Cazadorks* es una serie inglesa que trata sobre alienígenas, los dorks, que pueden adoptar apariencia humana y han venido a conquistar la tierra. Su obstáculo será un grupo de 5 jóvenes, 3 de ellos alienígenas con aspecto de adolescentes humanos, preparados para evitarlo.

Aunque pueden tomar forma humana, uno de los enviados a la tierra tiene aspecto de perro, y no uno que pueda intimidar algo por su tamaño. Es un chiguagua con muy mal genio. Su compañera sí adopta apariencia humana, la de una mujer de mediana edad, muy poco agraciada físicamente. Ella



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

es muy servicial a pesar de recibir constantes abusos y denigraciones por parte de su jefe, a quien llama “majestad” mientras que él se dirige a ella llamándola “mujer” en tono despectivo para señalar su incapacidad para hacer cualquier cosa bien. Cuando se siente frustrado porque sus planes no salen como espera, se enaña con ella, ya sea insultándola o agrediéndola físicamente. Nos muestra una imagen lamentable de maltrato por parte de un personaje indeseable y una mujer que no reniega ante tal situación, sino que acepta y cree necesario puesto que él es su amo, su dueño y puede hacer con ella lo que le plazca.

Tan nauseabundo resulta este personaje llamado *Fido*, que en un episodio titulado *Sushi de Sidney* nos cuenta una desafortunada historia de amor que tuvo hacía 25 años con una bella joven humana, cuando vuelve a verla en ese episodio resulta que ha engordado y envejecido, su imagen le causa tal impacto que cae desmayado, al despertar manifiesta la alegría que siente por no haber acabado con ella.

Aunque no se puede esperar nada mejor de este personaje, ofrecer esta visión de una historia de amor basada en la apariencia física es poco apropiado. Rechazar a una persona por la que se ha estado enamorado porque su aspecto ha cambiado con el paso de los años es de las conductas más ruines que se pueden tener. ¿Por qué enseñarles esto a los niños?



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

El grupo de los *Cazadorks*, está compuesto por 5 chicos que tienen que compaginar esta tarea con aparentar ser normales e ir al instituto como lo haría cualquiera a su edad. El grupo lo componen, *Eddie*, un adolescente humano, quizá el más inteligente del grupo pero algo cobarde, resulta que estas dos características las encontramos unidas en mucho personajes analizados a lo largo de esta investigación. Parece que el hecho de cultivar la inteligencia está reñida con poseer determinación y valentía a la hora de luchar contra el enemigo. Cuando no hay mejor arma que la intelectual.

Angie es la otra chica humana que forma parte de la tropa, y como en todo grupo, debe existir un personaje de vacía existencia, esa es ella. Presuntuosa y superficial, siempre deseosa de terminar sus luchas para poder ir de compras. Muy representativo es que su arma sea un pintalabios que dispara láser. Es una consumista imparable y la más tonta del grupo, algo que deja latente constantemente,



como en un episodio en el que al oír la palabra “verosimilitud” ella la asocia a una enfermedad que curó con unas pastillas que el médico le recetó, pero lo que no tiene cura es su incapacidad mental. Casualmente, es el personaje que menos ropa lleva, mientras que el resto de compañeros llevan puestos jerséis y chaquetas, ella sólo porta una corta camiseta de tirantes que le caen por los hombros y descubren su vientre.

El resto de personajes son *Romeo*, *Nikki* y *Mac*, tres alienígenas con poderes que han sido enviados para defender la galaxia y aparentan ser adolescentes.

Estos cinco chicos tienen una apariencia que cualquier adolescente obsesionado con el físico querría tener. Todos son altos, guapos, esbeltos, delgados y fuertes, como sí su éxito fuera síntoma de la belleza que poseen, como sí hu-

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

biesen sido escogidos para realizar esa tarea por su aspecto. En cambio los *Dorks*, cuando tienen su aspecto alienígena son seres indeseables, al hablar sale una especie de vapor verde de sus bocas para resaltar el hedor que desprenden.

Estéticamente esta serie tampoco transmite nada. Animación tradicional en un estilo simple y vacío, que nos parece haber visto ya en numerosas ocasiones, no es original y no aporta nada nuevo.

Realizada a 12 fotogramas por segundo, los principios se cumplen vagamente, los personajes resultan rígidos y repiten muchos ciclos de animación, resultando monótona. Esta serie es aburrida tanto estéticamente como intelectualmente, los personajes principales son planos y además también ofrece mucha violencia en sus luchas contra los *Dorks*, haciendo uso constante de armas ficticias que disparan láser.



KERORO

FIHA TÉCNICA

Compañía: Sunrise Inc
País: Japón
Año: 2004
Dirección: Junichi Sato
Canal: Cartoon Network
Tema: Acción
Duración: 13'
Técnica: Tradicional 2D



SOBRE LA SERIE

El argumento de esta serie trata sobre una invasión de extraterrestres con aspecto de ranas humanizadas que han venido a conquistar la tierra. Ahora viven en casa de unos humanos y tienen una buena relación con ellos, aunque nunca se olvidan de cuál era su misión y siempre están planeando una nueva fórmula para conquistar el mundo, pero finalmente nunca les sale bien.

La canción de la cabecera ya nos muestra qué tipo de serie nos disponemos a ver. La letra no tiene desperdicio, con frases tan alentadoras como “... llegó la hora, venimos a sembrar el miedo... pensamos arrasar, entrenar un nuevo hogar... para adueñarnos de la galaxia hay que luchar... Sé uno de nosotros y apúntate a conquistar”

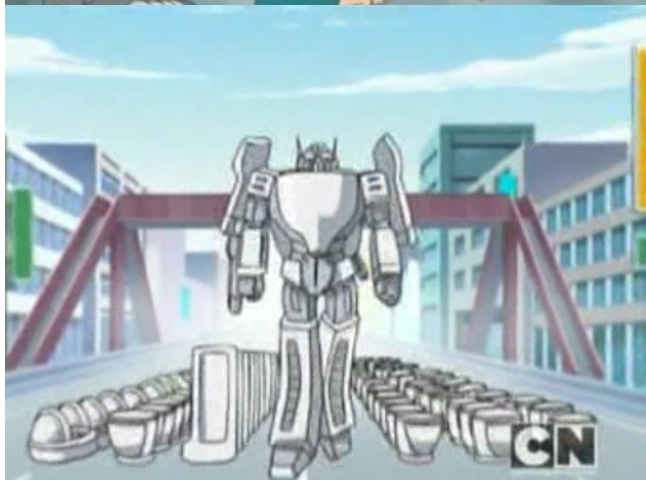


6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

además del mensaje que transmite, está muy mal rimada.

Esta serie de producción japonesa nos ha resultado difícil de clasificar en un género, cercana al realismo mágico en algunos aspectos, al fantástico en otros e incluso al non-sense por lo absurdo en ocasiones de la trama de los capítulos, como por ejemplo en *Caldon contra Gambox* donde *Keroro* le regala a *Nishizawa* un súper menú de año nuevo que, sorprendentemente se transforma en un robot gigante con cabeza de gamba que ataca a todos. Para luchar contra él, transforman el caldo de la abuela en un guerrero que debe defenderles. Con una ampolla de nanoflux, un fluido nanotecnológico que transforma cualquier objeto en un arma viviente. ¿Un caldo que se transforma en guerrero? Para idear algo así hay que estar bajo los efectos de algún estupefaciente mientras se toma un caldo. Además de lo absurdo del argumento, está repleto de violencia, pues en la lucha de estos seres, se golpean y atacan con armas de fuego, destruyendo la ciudad a su paso.

Otro ejemplo lo encontramos en *La revolución de los váteres* donde las ranas le ponen a los váteres unos chips para que ataque a los humanos en su momento más íntimo como parte de su plan de conquistar el mundo, pero cuando *Keroro* tiene que utilizarlo, también es atacado, volviéndose contra ellos. Los váteres se han rebelado, salen a la calle miles de ellos reclamando sus derechos y pidiendo la independencia. El siguiente plan para acabar



6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

con ellos será lanzar miles de calzoncillos con el fin de atascarlos. Una vez más es absurdo y estúpido.

El personaje principal de la serie es *Keroro*, jefe de la tropa que tiene que conquistar el planeta, pero contrariamente resultar ser un personaje holgazán y torpe, incapaz de centrarse en hacer algo correctamente. Es por su culpa que los planes nunca salen bien.

La serie, realizada en animación tradicional tiene muchas carencias técnicas que comparte con algunas series señaladas anteriormente. La primera es que está dibujada a 8 fotogramas por segundo, como ya hemos mencionado es una calidad baja que produce el efecto estroboscópico.



Repite constantemente ciclos de animación convertidos en un bucle con tan sólo dos fotogramas, menos en el caso de andar que se utilizan 6 u 8. Como el resto de producciones de series japonesas, los personajes hablan mucho y se mueven poco, conjuntamente, crean fondos de grandes dimensiones por los que la cámara vaga en largos tróvelin, mostrándonos personajes inmóviles o paisajes.

Los principios de animación no se llevan a cabo correctamente, la animación es rígida, a lo que le sumamos la poca expresividad que tienen los personajes. La falta de sincronía labial entre lo que se dice y la gesticulación del personaje, pues en incontables ocasiones mientras el personaje habla, su boca permanece cerrada antes de terminar de hablar.

Una vez más, estamos ante una serie cargada de violencia, personajes planos, chichas sensibleras, combinado con una animación extremadamente pobre.

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

A MODO DE CONCLUSIÓN GENERAL

Las 10 series que aquí se presentan por tener baja calidad en cuanto a contenidos y técnica son sólo representativas, pues por mucho que nos pese nos ha costado decidir, ya que el catálogo de series de estas características es extenso. Del mismo modo, hemos considerado que incluir más terminaría siendo redundante, pues como hemos visto, muchas de ellas comparten las mismas carencias. De la serie *Pokemon* o *Líos de Pingüino* podríamos destacar aspectos muy semejante a los de *Bakugan*. Lo mismo ocurre con la serie *Los Cazadorks* y otra serie titulada *Metajets* o la expuesta *Totally Spies* con *Trollz*.

Todas ellas tienen la característica común de estar realizadas únicamente para entretener, olvidando por completo el aspecto educativo que consideramos esencial. No suelen transmitir valores positivos sino todo lo contrario, encontramos un alto índice de violencia completamente innecesario, ya sea contra un villano como entre compañeros. Existen muchos estereotipos en cuanto al comportamiento de la mujer como madre y ama de casa, de niñas o adolescentes rimbombantes y de chicos airosos convertidos en el deseo de cualquier adolescente.

La violencia en televisión es un tema del que ya se ha hablado extensamente desde hace años y aún así no se ha puesto solución. La violencia justificada resulta tan perjudicial como cualquier otra, pero si cabe nos parece aún peor la violencia entre compañeros. Cuando se lucha contra un villano que quiere destruir la tierra al menos se hace evidente quienes son los malos y los buenos. Además un niño nunca se va a encontrar en una situación así, pero cuando la violencia es entre compañeros la situación cambia.

En series como *Bob Esponja* es muy frecuente la violencia entre compañeros. Dos supuestos amigos *Bob Esponja* y *Patricio* pelean constantemente por cuestiones sin importancia llegando a emplear grandes dosis de violencia el uno contra el otro. Observamos escenas en las que se sacan los ojos, se golpean salvajemente, etc. ofreciendo la violencia como uso cotidiano, como una manera de solventar problemas y diferencias.

6. SERIES DE INFERIOR CALIDAD

La mayoría de estas series están dibujadas a tan sólo 8 fotogramas por segundo, lo que merma bastante la calidad de la animación pues el ojo es capaz de apreciar el mencionado efecto estroboscópico.

Los personajes se mueven como seres robóticos en muchos casos, no tienen personalidad, fuerza o peso, son simples portadores de acciones que deben ejecutarse, *Monster Hibg*, *Cazadorks* o *Bakugan* son los casos más acusados.

Técnicamente observamos que no se saca partido a las técnicas de animación, no ofrecen nada nuevo. La animación 3D es excesivamente simplista, tanto los fondos como el modelado de los personajes es demasiado esquemático (*Boom and Reds*). Los recortes digitales no se articulan bien y faltan poses intermedias, así los cambios de postura son demasiado bruscos (*Monster Hibg*). Y la animación tradicional, dibujada con escasos fotogramas carece de fluidez y credibilidad (*Keroro*, *Doreamon*, *Shin Chan*)

Entre éstas, hemos encontrado dos series, *Bakugan* y *Monster Hibg*, en las que se les da más importancia al producto que venden que a la serie en sí. *Bakugan* es una serie desarrollada a partir del juego de cartas creado por Sega Toys y Spin Master y la serie *Monster Hibg* comenzó con una colección de muñecas que ahora goza de una extensísima línea de productos. Es quizá por esta razón que la calidad de estas series no sea algo que preocupe a las productoras, sino mantener viva la imagen del producto de manera que siga generando beneficios.

CAPÍTULO 7. CONCLUSIONES

Tras este extenso análisis ofrecemos a continuación una interpretación sobre los resultados obtenidos. Del mismo modo que hemos seguido un orden de nueve apartados para presentar los resultados vamos a hacerlo para concluir esta investigación y ofrecer después una valoración general.

1. INFORMACIÓN GENERAL

Aunque las producciones españolas ocupan un puesto importante dentro de los resultados que acabamos de observar, aún se aleja demasiado de las producciones estadounidenses que se emiten actualmente en España. Resultará difícil que las productoras españolas sigan creciendo si no reciben mucho apoyo desde su propio país a pesar de que el producto es bueno. Resulta normal, como ocurre en el cine, que en países como Estados Unidos lleguen con dificultad otras producciones extranjeras cuando ellos producen tanto, pero en nuestro caso en lugar de comprar tanto producto estadounidense deberíamos fomentar la divulgación del nuestro.

Se puede observar que en la nacionalidad de las series por cadenas, Estados Unidos siempre está en las primeras posiciones salvo en los canales Panda y Clan donde es España quien tiene una mayor repercusión. En el resto de canales también España encuentra siempre un pequeño lugar, al contrario que otros países como Italia o Francia e incluso Canadá, tres países que tienen una rica historia y tradición en animación y de los que hallamos pocas series en emisión.

Algunas cadenas han adoptado fórmulas en su programación que una vez les dieron éxito y que no se cuestionan desde hace años. Es el caso de la exitosa serie de *Los Simpson* que desde hace más de 20 años se emite de 14 a 15 horas en Antena3. También este canal emite el programa contenedor *El club Megatrix* en las mañanas de los sábados y domingos desde hace muchos años. Encontramos más casos como el de *La Banda* en Canal Sur, otro programa contenedor que tiene en común con el primero la cantidad de series antiguas que emiten.

7. CONCLUSIONES

Cada vez son más los canales temáticos que existen, entre todos ellos encontramos una gran cantidad de series que van cambiando cada día. No obstante al emitir dibujos prácticamente las 24 horas del día, se incide demasiado en la repetición. Durante nuestro proceso de grabación hemos observado en muchas ocasiones que un capítulo que se emite por la mañana puede repetirse de nuevo por tarde. También es ésta una de las razones por las que en algunas canales temáticos encontramos un porcentaje bajo en el total de sus series emitidas.

Al detenernos a observar la cantidad de mujeres que dirigen las series que se emiten actualmente nos hemos llevado una desagradable sorpresa. A veces creemos que celebrar todavía el día de la mujer trabajadora es dar un paso atrás en el tiempo porque las nuevas generaciones lo hemos vivido y asimilado como algo natural, pero resulta que quizá habría que celebrar el día de la mujer trabajadora en cargos directivos puesto que es algo de lo que aún estamos muy lejos. Nos preguntamos cómo es posible que esto ocurra actualmente cuando el número de licenciadas supera al de licenciados cada año al menos en España, donde encontramos uno de los casos más acusados en este nivel de desigualdad.

Observar el año en que está realizada una serie resulta muy relevante ya que en muchos casos suele ser el reflejo de un sociedad. Más todavía cuando se trata de series realistas que se desarrollan en un entorno urbano y reflejan la vida diaria de sus protagonistas, pero observamos que el 17,8% tienen más de 13 años de antigüedad y muchas de ellas fueron realizadas en los años 80 y principios de los 90, o incluso antes, donde los valores éticos corresponden a una moral distinta de la actual. Este porcentaje de series también tiene mucho que ver con los datos mostrados sobre el número de personajes femeninos frente a los masculinos, sobre el comportamientos que muestran de la mujer y el papel que hacen las niñas, en numerosas ocasiones algo pretenciosas y consumistas.

Resulta curioso observar cómo cada vez más existen series más cortas con capítulos de 10 a 11 minutos de duración. No sabemos si existe una razón

científica detrás de ello pero sí es cierto que cada vez es menos frecuente encontrar series nuevas que duren más de 10 minutos. En cambio la mayoría de series realizadas antes de entrar en el año 2000 duran más de 10 minutos por capítulo. Quizá es debido a que las historias ahora son más sencillas y no existen tramas paralelas.

La Ley General de Comunicación Audiovisual establece que todo contenido audiovisual debe disponer de una calificación por edad, pero comprobamos que se hace caso omiso de esta ley y muy pocas series cumple con esta disposición. Sobre todo resulta especialmente importante en aquellas series destinadas a un público adulto y son emitidas en horario de protección infantil e incluso protección reforzada, dónde no deben mostrarse comportamientos violentos, sexistas o hábitos inapropiados como el consumo de alcohol. Series como *Padre de Familia* o *Los Simpsons* por ejemplo no presentan la calificación de edad a pesar de estar muy lejos de ser apropiadas para niños.

En ambas series se muestran comportamientos muy inadecuados. Los protagonistas son alcohólicos, holgazanes, utilizan a sus mujeres como objeto y ellas se muestran complacientes hacia ellos desempeñando un papel arquetipo de mujer dedicada al cuidado de la familia y el hogar. Está claro que este tipo de dibujos animados muestran una visión sarcástica de la sociedad americana, pero este leer entre líneas es tarea de adultos. Un niño al que se le muestra este comportamiento como algo gracioso y heroico sólo puede llegar a comprenderlo de forma literal, ya que aun no tiene el suficiente criterio para diferenciar la ficción de la realidad.



Padre de Familia

7. CONCLUSIONES

Al observar los resultados sobre la temática, la época y la ambientación de las series comprobamos que lo habitual es contar historias de la vida cotidiana que se desarrollan en la época actual y en un ambiente urbano. Una fórmula que se repite en la mayoría de series, como *Mani Manitas*, *JJ quiere una mascota*, *Ed, Edd y Eddy*, *Angelo se sale* o *Como hermanos*, entre otras. No existe ningún esfuerzo por realizar algo nuevo, por crear un producto verdaderamente original.

En ocasiones no importa que cambiemos de serie o de canal porque al final estamos viendo siempre lo mismo, las mismas historias, los mismos personajes con los mismos problemas. Se insiste demasiado en la representación de la realidad, de la vida cotidiana y escenarios que resultan familiares. Aunque la intención que tienen estas series es la de enseñar a los más pequeños a entender su mundo más cercano y resolver conflictos de su vida diaria, consideramos que estos problemas también pueden hallarse en otros entornos más ligados a la fantasía y la creatividad, donde las moralejas pueden extrapolarse a la vida real. Conceptos como el amor, la amistad, la generosidad o el respeto también pueden verse en personajes fantásticos que viven en mundos irreales y llenos de imaginación. Pero no se arriesga ni se experimenta lo suficiente mostrando el lado artístico o experimental de la animación salvo en contadas ocasiones.

Es posible que hablar sobre violencia en televisión o concretamente en dibujos animados resulte redundante actualmente pues son muchos los estudios realizados hasta la fecha. No obstante, aún habiéndose polemizado tanto sobre este aspecto todavía no se ha solucionado. Encontramos series con elevados índices de violencia, ya sean enfrentamientos entre personajes con objetivos opuestos o entre amigos que “inocentemente” se pelean y maltratan. Puede ser muy contradictorio el contexto en que aparece la violencia si está acompañada de otros valores como la amistad, la justicia o la valentía, dando a entender que un comportamiento violento, en casos en que se requiera, está ligado a otro tipo de valores que sí son positivos.

Por un lado tenemos series que recurren excesivamente a la violencia y por otro encontramos series extremadamente melosas o sentimentalistas, sobre todo aquellas enfocadas a los más pequeños donde todos los personajes viven entre algodones como en los *Osos Amorosos* que viven en un país llamado *Muchomimo* o *Bananas en Pijamas* que viven en la *C/ de los abrazos*, *Tarta de fresa* y sus amigas viven en *Fresilandia*.

Un número elevado de series retrata a los personajes femeninos como personas consumistas, superficiales o capaces de enloquecer por unas buenas rebajas. Resulta muy ofensivo que estos conceptos se sigan presentando como algo intrínseco al carácter femenino y se asuman con naturalidad. En cambio los personajes masculinos suelen ser más rudos e inteligentes, la mayoría de ellos son los que salvan al mundo de las garras del mal aunque en ocasiones con la ayuda de alguna chica privilegiada.

Nos chirrían los oídos cuando encontramos escenas como la siguiente, trata de la serie *George de la Jungla*, en un capítulo titulado *Tontos radicales*, todos los personajes están aburridos y no saben qué hacer, *Simio* dice: “es un hecho natural, los chicos se aburren más que las chicas” a lo que *Magnolia* responde: “Las chicas también se aburren” pero *Simio* opina que: “Vosotras podéis pasaros todo el día peinándoos y sois felices” a lo que *Magnolia* contesta: “es verdad” mientras responde un test absurdo de una revista femenina. Resulta un tanto lamentable el comportamiento de esta chica que no sólo no se ofende con la afirmación del otro personaje sino que está de acuerdo.

7. CONCLUSIONES

2. TIPO DE HISTORIA

Muy ligado al tipo de historia están los conceptos de los que hemos hablado anteriormente sobre temática, época y ambientación en los que observábamos la falta de originalidad que hay en las series de animación actualmente. Observamos una vez más que las historias realistas son las predominantes dentro de los dibujos animados. En ellas no se incluye ningún elemento fantástico, todo transcurre en la normalidad más absoluta. Consideramos que este tipo de hilo argumental puede llegar a ser delicado ya que en esa representación de la realidad se están mostrando modelos de conducta social que no siempre son adecuados y se asumen como algo natural, véase *American Dad*, en la que se muestra una sociedad patriarcal, donde la mujer es ama de casa y espera a su marido a la vuelta del trabajo con la cena hecha y la casa perfectamente ordenada.

Aunque observamos que la mayoría de estas series realistas están protagonizadas por animales zoomorfos, se siguen contando historias completamente verosímiles, sin embargo están protagonizadas por animales que se comportan como humanos. También como animales que viven en su entorno, quizá esto último es lo más interesante ya que de este modo al menos se puede aprender algo.

Otro tipo de historia muy utilizado es el “realismo mágico” donde se parte de una historia de la vida cotidiana en la que se introduce algún elemento mágico que se asume como algo natural. Este tipo de argumentos, según nuestro parecer, son los que más se compenetran con el público infantil ya que puede sentirse más identificado

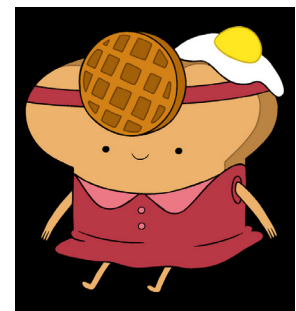
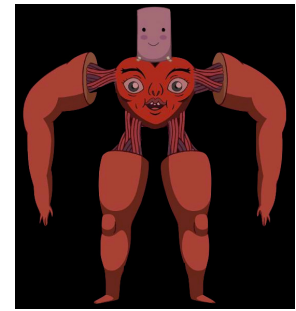


Casper: Escuela de sustos

7. CONCLUSIONES

con las vivencias de los personajes, en el colegio o en sus casas, pero además incluye el elemento mágico que les hace soñar y fantasear, aumentando así la creatividad y la imaginación que luego suelen aplicar en sus juegos, en sus dibujos, etc. Las encontramos en series como *Casper: Escuela de sustos* donde todo transcurre en el día a día de una ciudad normal con personajes humanos, pero la presencia del fantasma *Casper* y los demás se asume ya como algo natural. Lo mismo ocurre en la serie *El hombre invisible*, *Los padrinos mágicos*, *Jhony Test*, entre muchos otros.

En un porcentaje menor pero significativo existen las historias de género “fantástico” que aprovechan el medio de la animación para crear mundos ficticios, seres imposibles, viajes en naves que surcan el espacio, todo un sin fin de posibilidades que sólo la animación puede ofrecer ya que no tiene límites narrativos. Series donde aparecen todo tipo de personajes fantásticos capaces de cualquier cosa, pueden transformarse, encogerse, estirarse, etc. lo vemos en series como *Hora de aventuras* donde una chico de 12 años y su perro *Jake* viven increíbles aventuras en un mundo lleno de fantasía e imaginación, donde los personajes más inverosímiles cobran vida como *Ricardo el chico corazón*, *Arcoíris* la novia de *Jake*, *Princesa Tostada del reino Desayuno* o los *Guardianes del Chicle*. Un sin fin de personajes fantasiosos que en algunas ocasiones nos recuerdan a las criaturas fantásticas recreadas en la película de animación *Yellow Submarine* de los Beatles.



Aunque muchas de las series con historias realistas son muy buenas y sirven para que los niños aprendan a desenvolverse y enfrentarse a sus pequeños conflictos cotidianos, consideramos que sería bueno contar con más historias fantásticas donde se planteen otro tipo de situaciones para que exista una mayor variedad donde el niño pueda escoger.

7. CONCLUSIONES

3. TÉCNICA ARTÍSTICA

Sobre la técnica artística observamos que prima la caricatura ya sea “caricatura humana y de animales” muy por encima de cualquier otra técnica o la “caricatura de animales antropomorfos” (animales humanizados) En ambas el tratamiento de los personajes se exagera, distorsionando intencionalmente sus proporciones pero haciendo aún reconocible la representación humana o animal. Este nivel de iconicidad es el más utilizado en la animación dedicada al género infantil. Véase *Douguie se disfrazo*, *Patatas y Dragones*, *Jungla sobre ruedas*, que se caracterizan por el uso de personajes pequeños con cabezas grandes.

Dentro de nuestra escala de niveles de iconicidad distinguíamos 6 diferentes pero sólo estos dos últimos son los que verdaderamente tienen éxito, incluso muchas series de dibujos animados mezclan éstas dos modalidades. El resto los encontramos en porcentajes muy pequeños e incluso creando híbridos entre ellos.

A nivel técnico resulta más sencillo representar una caricatura humana con una proporciones más exageradas que una figura realista en la que hay que respetarlas. A la hora de animar también será más fácil, las caricaturas no tienen por qué tener las articulaciones en su sitio, las piernas y brazos pueden ser blandos y flexibles. El brazo que vemos en la imagen del personaje de *George* en *George de la Jungla*, tiene la libertad de doblarse por donde le plazca al animador sin que nos parezca extraño, podrá hacerlo con curvas más o menos exageradas dependiendo de la acción del personaje y siempre nos parecerá correcto. También responden mejor a ciertos principios de animación como la exageración para crear una escena más cómica pero sobre todo los errores en cuanto a proporciones serán menos



George de la Jungla

notables. En cambio en un personaje realista se debe poner especial cuidado en mantener siempre en el mismo sitio las articulaciones, los brazos y piernas ya que sólo podrán doblarse por un mismo sitio.

Recordamos lo que decía Scott McCloud¹ sobre la iconicidad de los personajes. Cuanto más caricaturizado esté un personaje más fácil será el reconocimiento que podamos hacer de nosotros mismos en él, ya que su cara no es la de nadie. En cambio un personaje realista con una cara muy definida hará más difícil que nos sintamos identificados con él. Quizá con esta teoría encontramos otra explicación al uso tan generalizado de esta técnica frente a otras.

¹ McCloud, S. (2005). *Entender el Cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

7. CONCLUSIONES

4. USO DEL COLOR

Por un lado analizamos de qué forma se aplica en los personajes y por otro lado en los fondos, ya que en ocasiones se utilizan técnicas distintas para el tratamiento de ambas partes.

El color más utilizado tanto en personajes como fondos es el icónico, es decir que el color de lo representado guarda mucha semejanza con lo que representa. Si bien en personajes se aplica de forma esquemática ya que facilita el proceso de coloreado en la animación, en fondos, al ser una imagen estática en la mayoría de los casos, se aplica modulándolo para crear una sensación de profundidad mayor. Además, también McCloud en su libro *Entender el Cómic: El Arte Invisible* decía que mientras que a los personajes se les caricaturiza para ayudar a que el público empatice con mayor facilidad, en cambio en los fondos se puede desplegar todo un arte ya que no es necesario sentirse identificado con él.

Sin embargo que se emplee un mayor o menor sombreado no quiere decir necesariamente que la animación sea más pobre. Encontramos series con un tratamiento de los personajes y los fondos levemente modulados pero con una belleza, unas tonalidades y unas formas exquisitas que destacan la calidad del dibujo. Véase la serie *Tom*, donde encontramos fondos de ciudades con un dibujo arquitectónico tan laborioso que no es necesario modular el color, pues se vería recargado, en ocasiones la expresividad de la línea es más que suficiente. Claro que esto no siempre es así y otras veces se prescinde del modulado del color para aumentar la velocidad de producción en detrimento de la calidad artística.



Tom

7. CONCLUSIONES

Pocas series optan por el color fantástico. Comúnmente lo hacen aquellas series que recrean personajes totalmente ficticios donde no puede haber ningún referente real. Por ejemplo *Glumpers*, una especie de extraterrestres orondos y blanditos de distintos colores, aunque también encontramos otras series que a pesar de representar personajes que tienen su correspondencia real optan por colores fantásticos como *Mi pequeño Pony* o *Los osos amorosos*.



Mi pequeño Pony

El color saturado es aún menos utilizado, tan solo unas pocas series lo emplean y es que en ocasiones no ofrece muy buenos resultados pues da lugar a colores muy llamativos, demasiado brillantes como por ejemplo *Lola y Virginia* o *Sandra, detective de cuentos*. Ambas series españolas y producidas por la productora, Imira Entertainment. Están realizadas en animación 2D digital y parecen utilizar la misma paleta de colores. Podemos ver en la imagen a *Sandra*, un niña detective que tiene una caracterización un tanto especial, siempre lleva puesta una bata de andar por casa que arrastra por el suelo sin importar donde vaya, una opción muy inteligente que en muy raras ocasiones muestra los pies del personaje y permite que se desplace como si se deslizara. Esta es una de las razones por las que parece que estos personajes tienen poco peso, que flotan.



Sandra, detective de cuentos

Las coletas de *Sandra* tienen la particularidad de verse siempre en la misma posición sin importar hacia dónde esté mirando ella, igual que las orejas de *Mickey Mouse*, de hecho este peinado recuerda un tanto al personaje del ratón. El elfo que la acompaña de un color verde casi radioactivo va volando a su lado, así que se dispone de otro personaje fácil de animar.

7. CONCLUSIONES

5. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Las técnicas de animación que disfrutan de un mayor éxito son las 2D. Ya hemos mencionado en distintas ocasiones que la animación en 2D comprende a su vez multitud de técnicas aunque la más utilizada es la tradicional. Son infinitas las técnicas y recursos estéticos de los que disponemos, pero las productoras y compañías de animación sólo se limitan a repetir una y otra vez los mismos esquemas, con el fin de ahorrar costes y tiempo de la producción ¿para qué indagar en algo nuevo cuando ya sabemos lo que funciona? Por cierto, ¿funciona?

Existen muy pocas series en las que se pueda apreciar algo distinto a las demás, donde se aproveche el medio de la animación para contar historias y añadir además algunos tintes de creatividad fuera de lo común, donde se incentive el gusto por el arte. Aunque es meritoria la intención que tienen algunas series como *Little Einstein* en las que se habla de arte, artistas de la historia y músicos, pero no lo hacen de una forma del todo innovadora, es decir, se recurre a la misma animación de siempre.

La mayoría de series están animadas en técnicas de animación tradicional, pero ¿qué hay de original en eso? Resulta difícil creer que de verdad no se puede ofrecer nada más, aunque muchas series son muy buenas tanto por su animación, tratamiento de personajes y contenido da la sensación de no importar qué serie estamos viendo porque son todas la misma. Siempre las mismas historias, los mismos conflictos, personajes, lugares y el mismo estilo de animación.

6. CALIDAD DE LA ANIMACIÓN

A la hora de observar si las series ejecutan los principios de animación nos damos cuenta que lo normal es que sí lo hagan, algunos mejor que otros. No es habitual encontrar una serie en la que algo resulte realmente chocante porque esté excesivamente mal hecho. No existe ninguna serie que se haya puntuado en una calidad baja todos los principios aunque sí en algunos principios concretos de más difícil ejecución.

En la animación tradicional los principios de animación son llevados a cabo con mucha más calidad. Los personajes tienen más peso, más fuerza y resultan más verosímiles sus movimientos. En cambio, los dibujos animados generados por ordenador, en ocasiones parecen flotar por el escenario, no tienen el mismo agarre que los anteriores. Véase *Poppets Town*, *JJ quiere una mascota* o *Kid vs Kat* por mencionar algunas aunque también hay unas pocas excepciones como por ejemplo *El gato del sombrero* que tiene una excelente animación.

Quizá una de las series peor animadas en las que encontramos que los principios se llevan a cabo en una calidad media baja es *Bandolero*, una serie española que cuenta ya con unos años de antigüedad. Los personajes no exageran sus movimientos, la “entrada y salida lenta en una clave” es casi inapreciable, dando a los personajes un movimiento muy mecánico. “La prolongación y acción superpuesta” tampoco es notable. En general los personajes son rígidos, no hay fluidez, incluso se puede observar un efecto estroboscópico cuando un personaje se desplaza, lo que se debe al bajo número de fotogramas dibujados por segundo (8) y a un gran recorrido trazado entre fotogramas que provoca saltos.

Casi resulta una norma en las series de origen japonés que la animación sea lo más limitada posible. Personajes que se mueven lo justo y que al hablar sólo abren y cierran la boca, amplios fondos por los que la cámara se recrea, etc. Lo vemos en series como *Pokémon*, *Líos de Pingüinos* o *Bakugan*.

7. CONCLUSIONES

7. PERSONAJES

El primer dato que siempre llama nuestra atención es el número de personajes masculinos y femeninos. De los 621 personajes analizados hemos comprobado que por cada personaje femenino existen dos masculinos. No alcanzamos a comprender cuál es la motivación que se persigue con esto, pero nos resulta cuanto menos extraño este tipo de desigualdad.

Resulta obvio que todavía en este aspecto algunas cosas deben evolucionar, ya que las niñas, adolescentes o mujeres que protagonizan las series se ven en pocas ocasiones, relegando normalmente su papel al de meras compañeras del protagonista o del villano, madres o novias. Como es el caso de las series *El hombre invisible*, *Los desastres del rey Arturo* o *El retorno de D'Artacan* por mencionar algunas. O series donde ni siquiera aparecen como *Bugged*, *Glumpers*, *Thomas y sus amigos* entre otras.

Si observamos los porcentajes más altos de cada aspecto estudiado; el oficio, el físico, la ropa, el pelo, etc. comprobamos que tenemos dos perfiles de personaje que se repiten una y otra vez, encontramos un patrón establecido para los personajes masculinos y otro para los femeninos.

Por norma general todos los personajes masculinos tienen un físico saludable, ni obesos ni delgados, aunque hay más personajes masculinos con obesidad que femeninos a pesar de suponer más del doble del total.

Existen muchas profesiones desempeñadas por personajes masculinos pero es curioso que lo más frecuente es que no ejerzan ninguna. En la mayoría de ocasiones no se menciona que sean estudiantes o trabajadores, no se les ve yendo a la escuela o al trabajo, aunque debemos tener en cuenta que no sólo estamos hablando de personajes humanos. De hecho el número de personajes masculinos no humanos es bastante superior al de humanos. En cuanto a los humanos resulta impactante encontrarnos que la enorme mayoría es de raza blanca y en contadísimas ocasiones aparece un protagonista negro, chino o sudamericano.

Suelen vestir con camiseta y pantalón de color predominantemente azul, su pelo es de color castaño.

Normalmente son personajes inteligentes y hábiles que saben desenvolverse en situaciones extremas. Pero también hay un gran número de personajes que se caracterizan por ser muy despistados.

El patrón establecido para los personajes femeninos es el siguiente. Tienen un físico saludable por normal general, aunque encontramos muchos más personajes muy delgados que en el caso de los masculinos y es que esta característica siempre se le atribuye al carácter femenino. Se muestran a las chicas muy preocupadas por su aspecto físico y por agradar a los demás. Además existe un número muy pequeño de mujeres (normalmente mayores) que presentan algo de sobrepeso, mientras que los hombres pueden permitirse estar más descuidados respecto a ellas.

En el caso de las chicas hay más estudiantes que personajes sin profesión, al contrario que los chicos. Una vez más la mayoría de los personajes humanos femeninos son de raza blanca. Su indumentaria se compone de camisetas y vestidos rosas generalmente, su pelo es rubio.

Entre las cualidades de la personalidad de los personajes femeninos es destacable su inteligencia ya que en numerosas ocasiones hacen una reflexión sobre sus situaciones y el modo de resolverlas. Aunque también existe un gran número de personajes un tanto presuntuosas.

En resumen encontramos historias muy estereotipadas con personajes de naturaleza no humana en su mayoría, donde siguen siendo los chicos los personajes principales. Entre los humanos observamos que mayoritariamente son de raza blanca. Lo que significa que existe aún una lejanía en el tratamiento igualitario entre sexos y razas. No se puede ofrecer esta visión del mundo a los niños que absorben y aceptan esta concepción de la realidad que se les ofrece como verdadera ya que les educa en creencias y actitudes equivocadas y obsoletas.

7. CONCLUSIONES

8. LENGUAJE FÍLMICO

En cuanto a la tipología de planos observamos que todas las series hacen uso de todo tipo de planos. Algunas con más frecuencia que otras, pero es algo que va en función de la narración y sus necesidades fílmicas. Como la serie *Zoobabú* que en ningún momento cambia de plano o mueve la cámara de lugar. Debido a la corta duración de sus capítulos y al tipo de narración elegir esta opción es lo más acertado para narrar la historia adecuadamente. Es como si nosotros mismos nos situásemos ante el personaje en cuestión durante los dos minutos que dura el capítulo para que nos cuente las características del animal que nos habla y podamos adivinarlo.

Podemos destacar que el plano subjetivo se usa muy poco y por lo observado suele hacerse cuando un personaje va a coger algo, situándose la cámara desde la posición del personaje, de modo que el espectador ve como la mano se acerca al objeto. No suele hacerse de forma más significativa, salvo en contadas ocasiones como en *La oveja Shaun* como explicamos anteriormente.

En cuanto a los movimientos de cámara vemos que el trávelin es más utilizado que la panorámica, ya que en muchos casos no requiere más complejidad que la de disponer de un fondo de grandes dimensiones para que la cámara se desplace sobre él. En cambio, la panorámica se usa en contadas ocasiones, puesto que este movimiento sí requiere de un gran esfuerzo por parte del dibujante. En las ocasiones que hemos visto este recurso es en animaciones 3D o Stop Motion, ya que se dispone de un escenario construido que facilita el desplazamiento de la cámara, ya sea para realizar panorámicas, como para hacer trávelin no sólo horizontal, sino también de profundidad y así no tener que recurrir al zoom.

El zoom se utiliza en exceso. En las series que están dedicadas al público más pequeño se suele hacer menos uso de éste y los anteriores recursos, ya que la narración fílmica suele ser más pausada y relajada.

Cuando el zoom no está controlado puede empeorar la calidad de la anima-

ción, ya que da un aspecto plano, eliminando la profundidad. Recordamos cómo Disney inventó la cámara multiplano para evitar la tosquedad que produce un zoom sobre el fondo, ya que ampliaba de la misma forma lo que se encontraba en primer término como en último. Actualmente con las técnicas digitales en la que se puede separar en capas las distintas partes de un fondo, se puede producir el mismo efecto que con la cámara multiplano, pero observamos que no es muy frecuente hacerlo.

Tampoco hemos apreciado el uso del enfoque/desenfoque en gran número de series. Resulta extraño ya que actualmente las animaciones se montan por ordenador, independientemente de si han sido realizadas a mano o no. Los personajes están separados del fondo, aplicar esta técnica sólo significaría aumentar el *blur* de la capa que se quiere desenfocar. Hacerlo daría más énfasis en las ocasiones requeridas, a un personaje, objeto o paisaje que se quiera destacar.

En los ángulos de toma observamos que como es natural se utiliza el ángulo a nivel la mayor parte del tiempo. La toma en picado y contrapicado suelen sucederse en series donde hay mucha acción, en luchas y peleas donde se dan grandes saltos y se ven a los personajes abalanzándose unos sobre otros desde alturas exageradas. Este tipo de planos, en secuencias de gran velocidad de acción, suelen ir montadas a un ritmo muy rápido para transmitir la tensión que viven los personajes. Un ejemplo lo encontramos en *Monster Buster Club* donde un grupo de niños se enfrenta constantemente a una serie de alienígenas para defender su pueblo.



Monster Buster Club

7. CONCLUSIONES

Vemos que es escaso el uso de Flashback. Ésta técnica narrativa resulta muy interesante por el esfuerzo mental que en ocasiones consigue del espectador al tratar de ordenar los hechos mentalmente. También para mantener la atención cuando en el salto temporal se da la clave para descubrir lo que está sucediendo en el presente. Para el público infantil podría resultar un buen ejercicio de retentiva, observación, atención y de apreciar y entender este recurso narrativo que puede encontrar tanto en la literatura como en el medio audiovisual.

En conclusión, hemos comprobado que la mayoría de producciones disponen de un amplio lenguaje fílmico en cuanto al tipo de planos y puntos de vista, aunque como hemos señalado, ocurre sobretodo en series de máxima acción, donde suele existir violencia. Los movimientos de cámara que no ofrecen dificultades técnicas también son muy utilizados. Donde encontramos una mayor carencia, es en el tratamiento temporal en el que discurren las historias. Éstas, son demasiado lineales y planas, no se juega con el espacio-tiempo.

Tal vez porque se cree que un niño no es capaz de seguir el hilo argumental si cambia el encuadre temporal, pero hoy en día, los más pequeños están viendo televisión desde que nacen, y aunque sea de forma inconsciente están educados fílmicamente (ya sea de buena o mala manera) para reconocer y comprender este tipo de recursos narrativos. Por ello es menester que se produzcan series con más calidad, donde exista un mayor juego intelectual para el pequeño espectador.

9. BANDA SONORA

El uso más común de la banda sonora es siempre la música de subrayado como cliché. También existen muchas series que la utilizan como protagonista de lo narrado cuando en determinados momentos todo se transforma en un musical, pero hay otras muchas formas de emplear el sonido que no se ponen en práctica en este tipo de producciones. La banda sonora no sólo tiene que estar al servicio de la historia para ayudar a su desarrollo, también puede ser parte protagonista, puede provocar muchas sensaciones en el espectador, descubrir aspectos de los personajes y la historia, pero muy pocas series la utilizan de una forma original con esa intencionalidad salvo la ya mencionada *Saari*.

Los empleos de efectos sonoros también podría mejorar considerablemente. Una animación que no cuida sus efectos de sonido irremediablemente se ve empobrecida, son éstos los que ayudan a que los personajes cobren vida, a que sus acciones sean creíbles y además ayudan a camuflar algunos errores de animación. No hay más que quitarle el sonido a unos dibujos animados para comenzar a ver errores que antes pasaban desapercibidos.

Hemos observado que la mayoría de series tienen una buena coordinación entre la vocalización y el sonido, además la gran parte de personajes gesticulan mucho para desviar nuestra atención a otros puntos que no sea la boca. De hecho los que no lo hacen suelen tener una mala gesticulación y además una mala sincronía.

7. CONCLUSIONES

En resumen si cogemos el aspecto más destacable de cada campo estudiado podemos concretar que hay un tipo de serie de dibujos animados con unos personajes predeterminados que se repiten una y otra vez. Una fórmula a la que apenas se le cambian unos pocos componentes pero que sostiene el mismo esquema.

Tras este meticuloso estudio podríamos decir que la fórmula que siguen la gran parte de las series es la siguiente:

Se trata de capítulos con una duración entre 10 y 12 minutos que narran la vida cotidiana de su personaje protagonista. Lo normal es que éste sea un personaje masculino de raza blanca sin ninguna profesión. No sabemos a qué se dedica pero debemos suponer que lleva a cabo algún tipo de labor cuando no le vemos. Suele vestir de color azul, llevar zapatillas deportivas y el pelo de color castaño. Este personaje vive junto a sus compañeros en una ciudad que podría ser como la nuestra.

En ocasiones hay alguna dosis de violencia para dar un poco de tensión. También existe algún personaje mágico al que se trata con normalidad y del que el protagonista se aprovecha, aunque siempre le sirve para aprender una valiosa lección moral. Nuestro protagonista es una caricatura humana y la técnica con la que se anima esta serie ficticia es animación 2D tradicional.

Que podamos sacar este tipo de fórmula no dice nada bueno sobre el panorama de la animación infantil. Los más pequeños tienen derecho a poder disfrutar de más variedad de productos para ir formando su criterio y su capacidad de desechar aquello que no les interesa.

Si nos detenemos a observar las conclusiones obtenidas en el estudio del que ya hemos hablado *Análisis de imágenes en dibujos animados emitidos en televisión*, comprobamos que el panorama no ha cambiado mucho a pesar de que casi han pasado 10 años entre este estudio y el nuestro.

En lo referente a la nacionalidad de las series la situación es exactamente la

misma, en el año 2005 EEUU era el mayor exportador de dibujos animados y en 2012 sigue siéndolo también. Entonces España ocupaba el segundo lugar, algo que tampoco a cambiado.

Las historias estaban protagonizadas mayoritariamente por humanos, se contaban historias realistas y se trataban temas ligados a la cotidianidad de los personajes. Apenas existía la fantasía. Todo esto nos suena porque ya hemos hablado de ellos, son exactamente las mismas carencias que seguimos observando actualmente.

Otro dato que no ha cambiado es el porcentaje de personajes masculinos y femeninos. Por cada personaje femenino aparecían dos masculinos. El único aspecto en el que hemos observado una mejora es en la profesión de los personajes femeninos si obviamos el de estudiante. Mientras que antes la mayoría quedaban relegadas a simples amas de casa, brujas, conserjes o maestras, actualmente encontramos chicas más arriesgadas que combinan sus vidas de estudiante con ser espías secretas, detectives y heroínas. Aunque siguen existiendo mujeres que se presentan como amas de casa, princesas o reinas, también hay exploradoras o pilotos. También entonces la aplastante mayoría de personajes humanos eran de raza blanca como sigue ocurriendo actualmente.

Resulta curioso observar cómo a pesar de realizarse estudios como el mencionado anteriormente ninguna productora quiera servirse de ellos para mejorar la calidad de los dibujos animados que genera. Podría servir como un punto de inflexión para pararse pensar sobre lo que se está haciendo, e incluso para proponerse el reto de crear algo nuevo. Otras historias con otros héroes, donde exista igualdad a todos los niveles.

CAPITOLO 8. INTRUZIONE

Questa tesi di dottorato analizza la tecnica e il contenuto dei cartoni animati trasmessi oggi in televisione, rispondendo alla necessità di approfondire che tipo di valori vengono divulgati nei cartoni animati spagnoli e che livello di qualità tecnica ed estetica offrono.

Uno dei motivi che ci ha portato a intraprendere questa ricerca è la carenza in Spagna di studi su questo tema. Le poche volte che se n'è parlato si fa riferimento ai contenuti non appropriati ai bambini, ma sempre riferendosi a programmi volti a un pubblico adulto ed emessi durante l'orario di tutela dei minori. Pensiamo sempre che i cartoni animati siano stati fatti su misura per i più piccoli e tralasciamo che certe volte potrebbero essere poco idonei. Molti genitori si fidano ciecamente e non controllano che tipo di cartoni stia vedendo il proprio figlio.

Nel capitolo 1.4 Giustificazione, parleremo delle motivazioni della nostra ricerca, dei pochi studi effettuati in Spagna e delle informazioni insufficienti, fino ad arrivare a spiegare l'importanza dei risultati ottenuti. L'Istituto Ufficiale di Radio e Televisione Spagnola, RTVE, ha condotto uno studio nel 2005 intitolato Programmazione infantile in TV : Orientamenti e contenuti che la determinano.

Anche il Progetto Pigmalión, realizzato nel 2004 dalla Fundación Infancia y Aprendizaje, valutava l'influenza della televisione sui bambini e denunciava la grande mancanza di informazioni in Spagna per aiutare a determinare come influisce la TV sui bambini spagnoli.

Per questo motivo abbiamo voluto studiare come i cartoni animati possono influenzare i bambini sotto due punti di vista: il contenuto e l'estetica. Basandoci sugli studi di A. Bandura e L. S. Vygotskijsull'apprendimento sociale e psicologico, abbiamo compreso come il bambino può ripetere comportamenti appresi in televisione, soprattutto quando sono caratteristici dei personaggi dei loro cartoni animati preferiti. Allo stesso tempo, crediamo che attraverso la rappresentazione estetica dei cartoni animati si comincia anche a influenzare la sensibilità estetica del bambino.

8.1 ASTRATTO

Successivamente, nella sezione 1.5 Antecedenti , parleremo degli studi previ a questa ricerca e osserveremo la maggiore preoccupazione che dimostrano gli altri paesi per analizzare ciò che vedono i bambini e come li può influenzare nel loro sviluppo.

Dalla nascita della televisione si sono realizzati diversi studi sugli effetti che provoca nei bambini, ma si è sempre centrata l'attenzione sul contenuto dei cartoni animati o di altri programmi per bambini, ma raramente si è parlato della forma o dell'estetica. L'unica eccezione è la ricerca realizzata dall'Università di Granada dalla Dott.ssa M^a Carmen Hidalgo e dal Dott. Jesus Per-tiñez nel 2005, dal titolo *Analisi delle immagini nei cartoni animati trasmessi in televisione*, proprio su quest'ultima si basa questa tesi di dottorato.

In questa ricerca si elabora un metodo di analisi che mostra qual è la qualità artistica dei disegni dei cartoni animati. Basandoci su questo metodo abbiamo sviluppato il nostro, approfondendocerti aspetti del linguaggio filmico che possono ampliare le nostre informazioni.

I risultati di questa ricerca sono stati rilevanti e hanno causato un enorme impatto multimediale. È stato osservato che le storie erano spesso interpretate da esseri umani, si trattavano problemi della realtà che stimolavano poco la creatività dello spettatore. Le tecniche utilizzate dipendevano molto dal budget, ed erano sempre post-prodotte con tecniche digitali che curavano poco i dettagli, dando poca importanza alla qualità artistica.

Nel 2008 si continuano ad approfondire questi studi per concentrarsi ancora di più sulla forma, considerata un mezzo per l'educazione estetica dei bambini. Questa volta i risultati non sono stati più incoraggianti: i disegni erano uniformi e non c'era gran varietà di tecniche e di stili nel disegno dei personaggi. Anche qui, sempre per motivi economici, si tralasciava il lato artistico dell'animazione. Ciò nonostante, si nota una cosa positiva: in Spagna cominciano a nascere studi di animazione che aspirano a un tipo di animazione più creativa.

Nella Sezione 1.6 Scopo dello studio, abbiamo analizzato l'offerta televisiva di tutti i canali, sia in televisione digitale terrestre (DTT), sia nei canali della televisione a pagamento (quelli che sono comuni a tutte le televisioni via satellite). Un totale di 17 canali trasmettono cartoni animati, certi sono tematici ed altri gli dedicano solo una specifica fascia oraria. I canali DTT analizzati sono Antena 3, Neox, FDF, Boing, Clan, Disney Channel, Canal Sur. Per quanto riguarda la TV Satellitare abbiamo analizzato i seguenti canali: Disney Cinemagic, Disney Junior, Disney XD, Panda, Boomerang (attualmente non trasmessa), Cartoon Network, Cartoonito, Nickelodeon, Nick Jr, Fox.

Per analizzare attentamente le serie trasmesse su questi canali, abbiamo registrato ogni giorno per tre mesi una media di tre puntate per ogni cartone. Una quantità sufficiente per capire la trama della serie, il comportamento dei protagonisti, osservare la tecnica e la qualità dell'animazione. Dei cartoni con puntate di breve durata, tra i 2 e 5 minuti, abbiamo analizzato una media di 5 puntate. Sommandoli, abbiamo ottenuto un totale di 163 serie di cartoni animati.

Il nostro obiettivo è analizzare i cartoni contemporanei, ma abbiamo incluso anche quei cartoni meno recenti che continuano a essere trasmessi ancora oggi.

Capitolo 2. La legislazione, ci serve come assistenza legale in caso di trovare qualcosa di veramente inappropriato. Abbiamo studiato le leggi sulla televisione e sui contenuti per l'infanzia e abbiamo notato che ci sono alcune leggi a livello nazionale (Legge Generale della Comunicazione Audiovisiva) ed europeo (Direttiva sui Servizi Audiovisivi di Comunicazione), dove si delinea l'orario di tutela dei minori e si regolano i contenuti rispetto all'età. Certi canali possiedono dei manuali di stile nei quali si specificano le misure da applicare.

Capitolo 3. Storia dell'animazione, abbiamo ripercorso la nascita di quest'arte, dall'invenzione della lanterna magica, ai primi giochi ottici come il taumatrozio Zoetrope, fino ad arrivare ai giorni nostri e alle tecniche di animazione

8.1 ASTRATTO

attuali. Una volta stabiliti i fini della nostra indagine è stato necessario determinare gli aspetti da analizzare in ogni serie di cartoni animati.

Nel Capitolo 4. Aspetti da considerare per l'analisi dei cartoni animati, abbiamo approfondito ciascuno di questi aspetti che fanno parte della nostra analisi. Abbiamo determinato un metodo di analisi considerando gli aspetti che ci permettono di avere una visione generale sulla qualità di ciò che viene trasmesso nell'attualità. A continuazione osserviamo questi aspetti:

1. Informazioni generali sulla serie: anno, produttore, paese, canale, trama, periodo, ambientazione, direzione, durata, messaggi.

Abbiamo affrontato diverse questioni. Da una parte ci siamo concentrati sui messaggi etici o morali contenuti in ciascun episodio e su quelli derivati dal comportamento dei suoi personaggi. Dall'altra abbiamo ritenuto interessante notare l'ambientazione o il periodo storico in cui si sviluppano le storie per vedere che livello di fantasia o di immaginazione suggeriscono.

Conoscere il paese di produzione è di particolare importanza perché ci permette scoprire la situazione dell'animazione in questo e in altri paesi. Studi precedenti ci hanno dimostrato che gli Stati Uniti hanno influenzato maggiormente questo mercato. Abbiamo voluto costatare se la situazione è cambiata o se è rimasta la stessa. Crediamo che nei cartoni animati si riflettono aspetti della società che li ha prodotti. In molte serie i personaggi assumono dei comportamenti stereotipati, nelle serie provengono dagli Stati Uniti si mostra spesso il cosiddetto "American way of life", nel quale le ragazze più popolari sono cheerleaders ed i ragazzi appartengono a una squadra di calcio.

2. Argomentazione e tipo di storie: realismo, realismo magico, realtà zoomorfa e non-sense.

Si distinguono 5 tipi di storie. Storie realistiche dove tutto accade nella norma, a differenza del realismo magico in cui viene introdotto qualche elemento magico. Di solito sono personaggi che possiedono poteri, ma vivono nella

normalità quotidiana. La realtà zoomorfa, invece, è interpretata da personaggi animali umanizzati. Troviamo anche delle storie fantastiche dove esiste la possibilità di creare altri mondi e personaggi fittizi. Poi c'è il non-sense, dove si creano le situazioni più assurde, quasi sempre comiche.

3. Livello iconico: iperrealista o fotografico, disegno realistico, caricatura di umani o animali, animali o oggetti antropomorfi e animali zoomorfi.

In questa sezione abbiamo visto come si rappresentano i personaggi e qual'è la loro relazione con la realtà. Possiamo distinguere 6 livelli, i più vicini alla realtà come l'iperrealismo o la fotografia, il disegno dal vero dove i personaggi mantengono le proporzioni umane e il colore, e quelli con una modellazione non realistica, dove i personaggi mantengono le proporzioni umane ma sono privi di volume.

La caricatura di uomini o animali, quella più utilizzata, esagera le proporzioni umane semplificando l'animazione e aumentando la comicità dei personaggi. Solitamente si ottiene aumentando la dimensione della testa rispetto al corpo e creando delle articolazioni più flessibili. Infine abbiamo gli animali o oggetti antropomorfi e gli animali zoomorfi. I primi si differenziano da questi ultimi per i loro comportamenti umani, camminano in posizione eretta e hanno un lavoro o vanno a scuola, mentre gli animali zoomorfi, anche se intelligenti, vivono nel loro habitat naturale.

4. Uso del colore come elemento espressivo, il colore denotativo o realistico e il colore connotativo.

Il colore denotativo presenta oggetti e sfondi che riflettono la realtà, mentre il colore connotativo sfrutta gli effetti psicologici che causano i colori per creare sensazioni concrete o per rafforzare la psicologia dei personaggi. Inoltre, abbiamo osservato in che misura si modella il colore e abbiamo rilevato tre tipi di gradazioni: colore modellato, leggermente modellato e schematico.

8.1 ASTRATTO

5. Tecniche di animazione, animazione 2D, stop motion, animazione 3D e animazione con tecniche miste.

Si distinguono principalmente 4 stili di animazione, ma a sua volta questi includono tecniche diverse. Nelle animazioni 2D troviamo quelle realizzate con tecniche tradizionali (a mano) o digitali. Anche nell'animazione stop motion, possiamo distinguere tecniche come pixilation, plastilina o lattice e collage (che può essere animato digitalmente). Ci sono molte altre tecniche di animazione, ma non sono utilizzate per la produzione di cartoni animati.

6. Qualità dell'animazione; Nozioni di base di animazione e animazione limitata.

Oltre alle tecniche di animazione, è importante analizzare la qualità dell'animazione stessa. Abbiamo osservato se si compiono i principi di base di animazione creati negli studi Disney, basati sulle leggi del moto di Newton. Questi principi ci aiutano a capire meglio come deve muoversi e comportarsi un personaggio animato.

Tutto ciò influisce direttamente sulla qualità dell'animazione, infatti, abbiamo osservato a quanti fotogrammi al secondo vengono animati i cartoni e se c'è un eccesso di ripetizione di determinati loop di animazione.

7. Analisi dei personaggi, natura, ruolo, sesso, età, aspetto fisico, professione, indumenti, disabilità e tratti psicologici.

Uno degli aspetti che ci ha interessato in particolare è l'analisi dei personaggi e tutto ciò che mantiene una stretta relazione con essi: la quantità di personaggi femminili rispetto a quelli maschili, le caratteristiche dei protagonisti, i loro principali tratti psicologici, cosa fanno, come si vestono, come si pettinano ecc... Diamo importanza al loro aspetto perché dalla loro estetica possiamo estrapolare concetti simbolici che possono rivelare degli stereotipi.

8. Linguaggio cinematografico, tipi di piani e campi, movimenti della macchina da presa, inquadrature, tempo e montaggio.

Ci siamo interessati del linguaggio cinematografico utilizzato nelle serie di cartoni animati. Abbiamo controllato se si sfrutta la ricchezza di questo mezzo, utilizzando diversi tipi di piani o angoli, per enfatizzare i concetti, come si impiegano i movimenti della macchina da presa e a che scopo.

Il tempo cinematografico è la forma di trasmettere il trascorrere del tempo nello schermo, quando si nota un salto nel tempo con un flashback o flash-forward, o quando ci danno la possibilità di entrare nei pensieri del personaggio per vedere cosa sta immaginando. Infine c'è il montaggio, strumento indispensabile per dare ritmo al tempo in cinematografia.

9 .Soundtrack, la funzione della colonna sonora, gesti e lip-sync.

In conclusione della nostra analisi, abbiamo visto come si utilizza la colonna sonora relazionata all'immagine. Può servire per intensificare dei sentimenti, per indicare che sta per accadere qualcosa o suggerire la presenza di un personaggio che non possiamo vedere. Infine abbiamo osservato perché i personaggi gesticolano per migliorare lip-sync (sincronia labiale).

Durate questa analisi, abbiamo creato una serie di tabelle per rispondere a queste domande. Questo metodo ha fornito una panoramica completa e approfondita su ciò che la televisione spagnola offre ai bambini.

Grazie ai risultati che abbiamo riunito nel Capitolo 5. Risultati, possiamo sapere in che percentuale le serie usano determinate tecniche, stili, ecc..., presentando alcuni grafici che mostrano tutti i dati raccolti durante la nostra ricerca. Anche nel Capitolo 6. Raccolta delle serie, abbiamo raccolto, basandoci sul contenuto e sulle tecniche utilizzate, le migliori e le peggiori 10 serie di cartoni animati trasmesse oggi.

8.1 ASTRATTO

Infine, dopo aver presentato le nostre conclusioni nel capitolo 7, abbiamo compilato una scheda tecnica per ogni serie analizzata e le abbiamo aggiunte nell'allegato I. Nell'analisi delle serie, raccogliamo le informazioni generali su ciascuna: dove viene trasmessa, la durata, la trama, il paese d'origine, ecc... e una breve sinossi.

In conclusione, questa tesi non parte da un'ipotesi, ma cerca di studiare un tema un po' dimenticato nonostante la sua importanza, ovvero l'animazione infantile. Prima di iniziare questa ricerca, non potevamo giudicare positiva o negativa la situazione attuale dell'animazione in Spagna, solo dopo averla analizzata abbiamo potuto dare il nostro verdetto.

Per ricevere riconoscimenti internazionali, abbiamo realizzato un soggiorno di ricerca di tre mesi presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, nella città di Milano, in Italia. Il soggiorno ha avuto luogo dal 12 aprile al 12 Luglio 2012 .

L'Accademia di Belle Arti di Brera è sicuramente una dei centri di ricerca più importanti d'Europa. Con una tradizione che risale al XVII secolo, ha saputo coniugare tradizione artistica con le nuove tecnologie. Da 10 anni conta con la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, un nuovo centro specializzato che offre due corsi di laurea in Nuove Tecnologie dell'Arte che si propongono di insegnare agli studenti le teorie, gli strumenti e le metodologie utilizzati nei lavori più innovativi delle arti digitali, lavorando parallelamente al miglioramento tecnico e alla soggettività creativa.

L'Accademia di Belle Arti di Brera vanta una biblioteca con un'ampia scelta di libri che abbiamo potuto consultare per raccogliere maggiori informazioni per realizzare la nostra ricerca.

La frequenza ai corsi di animazione presso la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Accademia di Brera, ci ha permesso di confrontarci con insegnanti specializzati in questo settore, ricavando un enorme beneficio per la nostra ricerca sulle tecniche di animazione tradizionali e "non tradizionali" con cui hanno lavorato. Ringraziamo in particolar modo il professore e artista Paolo

Rosa, direttore dello studio d'animazione *Azzurro* di Milano, nel quale abbiamo potuto realizzare uno stage di cinque settimane.

Durante questo tirocinio, abbiamo avuto l'opportunità di vedere come si lavora in uno studio di animazione professionale. Scoprire i software, le attrezzature e le tecniche di animazione che si utilizzano, e abbiamo partecipato ai progetti a cui stavano lavorando. Indubbiamente, è stata un'esperienza molto gratificante, soprattutto a livello professionale.

Lo Studio *Azzurro* utilizza principalmente il software *AfterEffects* di Adobe, sia per le animazioni digitali in 2D che per il video editing di natura artistica. La tecnica di animazione 2D si basa sulla preparazione d'immagini con *Photoshop* e utilizza la separazione in livelli per poi animare i personaggi con *AfterEffects* come ritagli digitali indipendenti. Un metodo sempre più frequente nell'animazione digitale, adoperato oggi anche nelle serie di animazione in 2D in sostituzione all'animazione con *Adobe Flash*.

Osservare come si lavora con questa tecnica, è stato particolarmente interessante ai fini di questa tesi: scoprire come emergono le idee "brainstorming", come si distribuisce il lavoro e come si arriva al risultato finale.

Il periodo di tirocinio, come accennato precedentemente, è stato di 5 settimane, dal 28 maggio fino al 29 giugno dalle 10:00 alle 19:00; tempo sufficiente per potersi sentire parte integrante del team di lavoro.

Dopo quest'analisi approfondita, offriamo un'interpretazione dei risultati ottenuti. Presenteremo i risultati seguendo la stessa impostazione di nove sezioni utilizzata nella nostra analisi e, infine, presenteremo la nostra valutazione complessiva.

1 . INFORMAZIONI GENERALI

Nonostante la posizione importante occupata dalle produzioni spagnole nei risultati che abbiamo appena commentato, esiste ancora troppo distacco da quella rilevata dalle produzioni americane trasmesse in Spagna. Anche trattandosi di lavori di qualità, sarà difficile che le case produttrici spagnole continuino a crescere se non ricevono il sostegno del proprio paese. Solitamente è difficile che delle produzioni straniere arrivino in paesi che vantano una vasta produzione come nel caso degli Stati Uniti, per questo, nel nostro caso, dovremmo fomentare la distribuzione della produzione locale invece di comprare così tanti prodotti americani.

Se analizziamo la provenienza dei cartoni animati nei differenti canali, ci renderemo conto che la maggior parte è di origine statunitense ad eccezione di canali come Panda e Clan, nei quali si trasmettono principalmente cartoni animati spagnoli. Nel resto dei canali la Spagna occupa sempre una piccola percentuale nella programmazione, al contrario di paesi come Italia, Francia e perfino Canada, che hanno una ricca storia e tradizione nel campo dell'animazione e non contano con una buona produzione di serie di cartoni animati.

Certi canali hanno adottato un tipo di programmazione che fin dall'inizio ha avuto una forte approvazione e non è mai stata messa in discussione. Questo è il caso della fortunata serie *I Simpson*, che da oltre 20 anni viene trasmessa dalle 14:00 alle 15:00 su Antena 3. Su questo canale viene trasmesso da molti anni anche il programma contenitore *Il club Megatrix* tutti i sabato e le domenica mattina. Un altro programma contenitore è *La Banda* di Canal Sur, un altro programma contenitore simile al primo per il tipo di serie di vecchia data che emette.

8.2. CONCLUSIONI

Aumenta sempre di più il numero dei canali tematici, tra essi troviamo una gran varietà di serie che cambiano ogni giorno. Nonostante la vasta scelta, la trasmissione di cartoni animati 24 ore al giorno risulta inevitabilmente ripetitiva. Durante il processo di registrazione abbiamo osservato in molte occasioni che un capitolo che va in onda al mattino può essere ripetuto anche sul tardi. Questo è uno dei motivi per cui in alcuni canali tematici troviamo poca scelta nelle serie in programmazione.

Quando ci siamo soffermati ad osservare quante donne dirigono le serie trasmesse nell'attualità, abbiamo avuto una brutta sorpresa. A volte, quando celebriamo la festa della donna, crediamo di star tornando indietro nel tempo, perché le nuove generazioni sono abituate a vedere la donna lavoratrice. Forse, oggi, dovremmo trasformare questa festa in quella della donna leader, un concetto dal quale siamo ancora troppo lontani. Ci chiediamo come può accadere se in Spagna ogni anno ci sono sempre più laureate che laureati, eppure è uno dei paesi dove si manifesta maggior disuguaglianza.

Conoscere l'anno in cui è stata realizzata una serie è molto importante perché in molti casi è un riflesso di una società, tanto più quando si tratta di una serie realistica che si svolge in un ambiente urbano e riflette la vita quotidiana dei suoi personaggi. Abbiamo osservato che il 17,8 % ha più di 13 anni e molti di loro sono stati fatti negli anni '80 e primi anni '90, o anche prima, e che i valori etici corrispondono a una morale diversa dall'attuale. Queste serie hanno molto a che vedere con i dati riportati sul numero di protagoniste contro il numero di protagonisti, e soprattutto sul comportamento delle donne e sul ruolo che hanno le ragazze, molte volte pretenzioso e consumistico.

E' curioso osservare come aumenta il numero delle serie brevi, con capitoli che durano 10 o 11 minuti. Non sappiamo se viene dettato da motivi scientifici, ma è vero che è sempre più raro trovare una nuova serie di durata superiore ai 10 minuti. Al contrario, ciascun episodio della maggior parte delle serie prodotte prima del 2000 dura più di 10 minuti. Forse succede perché le storie sono molto più semplici oggi e non ci sono storie parallele.

La legge generale della Comunicazione Audiovisiva afferma che il contenuto audiovisivo deve essere classificato per fascia di età, ma nella maggior parte dei casi si ignora questa legge. Succede soprattutto con le serie destinate a un pubblico adulto e che vengono trasmesse in orario di tutela dei minori, mostrando comportamenti violenti, sessisti o abitudini scorrette come il consumo di alcol. Spettacoli come *I Griffin* o *I Simpson*, per esempio, non hanno la fascia d'età pur essendo tutt'altro che adatto ai bambini.

In entrambi si mostrano comportamenti inadeguati. I protagonisti sono alcolisti, pusillanimi, usano le donne come oggetti e queste si dimostrano accondiscendenti e svolgono un ruolo archetipo della donna dedicata alla cura della famiglia e della casa. E' chiaro che questo tipo di serie mostra una visione sarcastica della società americana, ma solo un adulto è capace di leggere tra le righe. Un bambino che vede questo comportamento come divertente ed eroico può solo prenderlo alla lettera, perché non possiede ancora gli strumenti necessari per distinguere la finzione dalla realtà.



I Griffin

Guardando i risultati, vediamo che si è soliti raccontare storie di vita quotidiana che si svolgono nel tempo presente e in un ambiente urbano. Una formula che si ripete nella maggior parte delle serie, come *Manny Tuttofare*, *JJ vuole un animale domestico* o *Ed, Edd e Eddy*. Non vi è alcuno sforzo per fare qualcosa di nuovo, di creare un prodotto davvero originale.

A volte non importa se cambiamo serie o canale, perché alla fine stiamo vedendo sempre le stesse cose, le stesse storie, gli stessi personaggi con gli

8.2. CONCLUSIONI

stessi problemi. Si insiste troppo sulla rappresentazione della realtà, sulla vita quotidiana e su scenari familiari. Anche se l'intenzione di queste serie è quello di insegnare ai piccoli a capire il loro mondo che gli circonda e risolvere i conflitti nella vita quotidiana, riteniamo che questi problemi si possono trovare anche in circostanze legate alla fantasia e ad ambienti creativi, nei quali la moralità può essere estrapolata dalla vita reale. Concetti come l'amore, l'amicizia, la generosità e il rispetto possono essere visti anche in personaggi fantastici che vivono in mondi irreali e fantasiosi. Purtroppo, fatto eccezione per rare occasioni, non si azzarda abbastanza per difendere il lato artistico e sperimentale dell'animazione.

Può risultare strano parlare di violenza in televisione o in concreto nei cartoni animati, ma si sono realizzati molti studi fino ad oggi. Nonostante aver denunciato questo aspetto, non è arrivati a nessuna soluzione. Troviamo diverse serie con un alto livello di violenza, come scontri tra i personaggi avversari o tra amici che "innocentemente" lottano fra di loro e si maltrattano. Un contesto in cui la violenza viene accompagnata da altri valori come l'amicizia, la giustizia e il coraggio, può risultare molto contraddittorio. Questi casi implicano che il comportamento violento, ove richiesto, sia legato a valori positivi.

Da un lato abbiamo serie dove si ricorre a una violenza eccessiva e dall'altro abbiamo serie sdolciate ed estremamente sentimentali, in particolare quelle rivolte ai più giovani dove tutti i personaggi vivono in un mondo incantato come in *Gli orsetti del cuore*, che vivono in un paese chiamato *Premura* o *Banane in pigiama* che vivono in *via degli Abbracci*, o *Fragolina Dolcecuore*.

Un gran numero di serie ritrae personaggi femminili come persone legate al consumismo, superficiali o in grado di impazzire per i soldi. E' molto offensivo vedere che questi concetti siano ancora presentati come intrinseci del carattere femminile. I personaggi maschili, al contrario, di solito sono più duri e intelligenti, la maggior parte di loro sono quelli destinati a salvare il mondo dalle grinfie del male e solo in pochi casi vengono aiutati da una ragazza privilegiata.

Rimaniamo stupefatti quando troviamo scene come quella della serie *George della giungla*, quando nell'episodio intitolato *Scemi radicali*, tutti i personaggi si sentono annoiati e non sanno cosa fare e *Ape* dice: "E' una cosa naturale, i ragazzi si annoiato più delle ragazze" e *Magnolia* risponde: "anche le ragazze si annoiano", ma *Ape* dice che "Voi due potete pettinarvi tutto il giorno e siete felici", e *Magnolia* risponde: "E' vero", mentre risponde ad un test assurdo di una rivista femminile. È un po' triste il comportamento di questa ragazza che non solo non si offende per l'affermazione dell'altro personaggio, ma per giunta si trova d'accordo.

2. TIPO DI STORIA

Strettamente legati al tipo di storia, troviamo i concetti di cui abbiamo discusso in precedenza come le tematiche, il periodo storico e il contesto, nei quali abbiamo osservato la mancanza di originalità presente nelle serie attualmente. Notiamo ancora una volta che le storie realistiche sono quelle predominanti nei cartoni animati. Non includono nessun elemento fantastico e tutto si svolge nella normalità più assoluta. Consideriamo che questo tipo di trama può essere delicata perché in questa rappresentazione della realtà stanno mostrando modelli di comportamento sociale, non sempre appropriati, e che comunque vengono vissuti con naturalezza, come succede in *American Dad*, ambientato in una società patriarcale, dove la donna è una casalinga e aspetta suo marito di ritorno dal lavoro con la cena in tavola e la casa perfettamente in ordine.

Mentre notiamo che la maggior parte di queste serie realistiche hanno come protagonisti animali zoomorfi, raccontano delle storie reali nelle quali gli animali si comportano come esseri umani. Incontriamo animali che vivono nello stesso ambiente, e questo è molto interessante e dovrebbe farci riflettere.

Un altro tipo di storia molto utilizzato è il "realismo magico" nel quale la vita quotidiana viene contaminata con qualche elemento magico che viene percepito come qualcosa naturale. A nostro parere, questi argomenti sono i più apprezzati dal pubblico infantile perché si può identificare con più facilità con

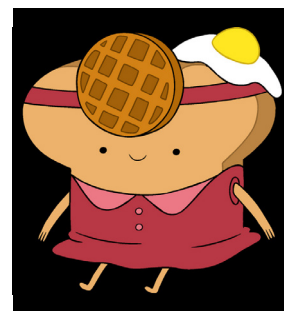
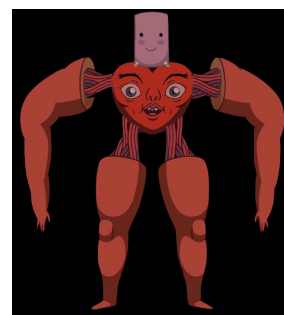
8.2. CONCLUSIONI

le esperienze dei personaggi, a scuola o la casa, inoltre entrano in contatto con l'elemento magico capace di far sognare e fantasticare. Così, aumentano la creatività e la fantasia che successivamente applicano nei loro giochi, disegni, ecc. Troviamo un esempio di questo genere nella serie di *Casper: Scuola di paura*, dove tutto si svolge in una città normale con personaggi umani e la presenza del fantasma *Casper* e gli altri risulta normale. Lo stesso accade nella serie *The Invisible Man*, *Due Fantagenitori*, *Johnny Test* e molti altri .



Casper: Scuola di paura

In una piccola ma significativa percentuale troviamo le storie di genere “fantastico”, che utilizzano il mezzo dell'animazione per creare mondi immaginari, esseri inimmaginabili, viaggi in navi spaziali e tutte le infinite possibilità che solo l'animazione può fornire grazie a una narrazione senza limiti. Series dove appaiono personaggi fantastici capaci di tutto: possono trasformarsi, ridurre le loro dimensioni, allungarsi, ecc. Lo vediamo in serie come *Adventure Time*, dove un ragazzo di 12 anni e il suo cane *Jake* vivono incredibili avventure in un mondo pieno di fantasia e immaginazione, dove i personaggi più improbabili prendono vita come *Ricardio il ragazzo cuore*, la fidanzata di *Jake Lady Iridella*, la *Principessa della colazione* o i *Dolcibotti*, guardiani di Dolci-



landia. Un numero infinito di personaggi fantastici che a volte ci ricordano le creature create nel film d'animazione *Yellow Submarine* dei Beatles.

La maggior parte delle serie con storie realistiche sono eccellenti e insegnano ai bambini ad affrontare e relazionarsi con i loro piccoli conflitti quotidiani, ciò nonostante, crediamo che sarebbe idoneo avere più storie fantastiche in cui si presentano altri tipi di situazioni che offrono al bambino più varietà di scelta.

3. TECNICA ARTISTICA

Per quanto riguarda le tecniche artistiche, osserviamo che la caricatura, di natura umana o animale che sia, o di animali antropomorfi, occupa un posto privilegiato rispetto alle altre tecniche. In ambe i personaggi sono esagerati, le loro proporzioni vengono distorte intenzionalmente, però mantengono sempre riconoscibile da rappresentazione umana o animale. Questo livello d'iconicità è il genere più utilizzato nell'animazione per l'infanzia. Per esempio, *I Mille Travestimenti Di Dougie*, *Patate y Dragonese*, *In giro per la giungla*, si caratterizzano per l'uso di piccole persone con grandi teste.

Tra i nostri livelli d'iconicità distinguiamo sei tipi, ma solo gli ultimi due riscuotono realmente successo e li troviamo frequentemente in molte serie di cartoni animati. Il resto si trovano in percentuali molto basse e spesso vengono utilizzati per creare ibridi fra di loro.

Tecnicamente è più facile rappresentare una caricatura umana con proporzioni esagerate rispetto alla rappresentazione di una figura realistica che deve rispettarle. E' più facile anche doverli animare, infatti, le caricature non hanno bisogno di avere delle articolazioni fisse: le gambe e le braccia possono essere flessibili. Il braccio che vediamo



George della Giungla

8.2. CONCLUSIONI

nella foto del personaggio di *George* in *George della giungla*, è molto flessibile e permette all'animatore di poterlo muovere liberamente senza che risulti strano. Può fare movimenti più o meno esagerati, ma ci sembrerà sempre corretto. Certe volte è l'alternativa più efficace se si vuole esagerare per creare una scena comica e soprattutto per coprire gli errori. Al contrario, in un personaggio realistico bisogna prestare particolare attenzione e tenere sempre nello stesso posto le articolazioni: braccia e gambe si possono piegare solo in un direzione.

Come affermava Scott McCloud¹ parlando dell'iconicità dei personaggi, quanto più si esagera la caricatura del personaggio, più facile risulta riconoscerci in esso, perché la sua faccia non è la faccia di nessuno, e viceversa, un personaggio realistico con un viso ben definito, renderà più difficile identificarci con lui. Forse questa teoria può spiegare la predilezione per questa tecnica.

4. USO DEL COLORE

Da un lato analizzeremo in che modo si applica il colore ai personaggi e dall'altro ci soffermeremo su come si colorano gli sfondi, visto che molte volte vengono utilizzate tecniche diverse.

Il colore più usato in ambi i casi è il colore iconico, ovvero il colore che si avvicina di più a quello reale di ciò che rappresenta. Nei personaggi si utilizza soprattutto in modo schematico perché facilita il processo di animazione, mentre negli sfondi, che sono immagini statiche, solitamente si usa modulandolo per creare un senso di maggior profondità. Inoltre, anche McCloud nel suo libro *Capire il Fumetto: L'arte invisibile*², afferma che i personaggi sono caricature perché devono aiutare il pubblico a immedesimarsi più facilmente, mentre negli sfondi si può sviluppare tutta un'arte proprio perché non bisogna identificarsi con essi.

¹ McCloud, S. (2005). *Entender el Cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

² *Ibidem*

Ciò non significa che il maggiore o minore uso dello shader determina la qualità dell'animazione. Abbiamo analizzato cartoni animati dove il trattamento dei personaggi e degli sfondi è leggermente sfumato, ma trasmette bellezza nei toni e nelle forme, valorizzando la qualità del disegno. Per esempio, nella serie *Tom*, troviamo sfondi di città realizzati con un laborioso disegno architettonico che non richiede un colore modulato perché l'espressività della linea è più che sufficiente. Naturalmente non è sempre così, spesso non si usa il colore modulato per velocizzare la produzione a scapito della qualità artistica.

*Tom*

Pochi scelgono un colore fantasioso. Solitamente avviene quando si tratta di personaggi completamente inventati e che non mantengono nessuna relazione con la realtà. Per esempio, *Glumpers*, una specie di alieni compiaciuti e coccoloni di diversi colori, o altre serie che pur avendo personaggi che rappresentano esseri viventi vengono rappresentati con colori fantasiosi come *Vola mio mini Pony* o *Gli orsetti del cuore*.

*Vola mio mini Pony*

Il colore saturo è quello che si utilizza meno, lo troviamo in pochissime serie e spesso non da buoni risultati perché sono colori troppo vivaci, come quelli di *Lola e Virginia* o *Sandra detective delle fiabe*. Queste due serie sono spagnole e sono state prodotte dalla casa produttrice Imira Entertainment. Sono realizzate in animazione digitale 2D e sembrano utilizzare la stessa tavolozza

8.2. CONCLUSIONI

di colori. Possiamo vedere nell'immagine a *Sandra*, una ragazza detective che viene caratterizzata da una specie di vestaglia che indossa sempre ovunque vada e che non fa mai vedere i piedi del personaggio facendolo spostare come se scivolasse sul pavimento. Questo è uno dei motivi che rende questi personaggi leggeri, galleggianti.



Sandra detective delle fiabe

Le code di *Sandra* non cambiano posizione rispetto alla direzione in cui sta guardando, sono sempre immobili, così come le orecchie di *Topolino*, infatti questa pettinatura ricorda un po' quella del personaggio Disney. Il folletto che l'accompagna ha un colore quasi radioattivo e vola sempre al suo fianco, è un altro personaggio facile da animare.

5 .TECNICHE DI ANIMAZIONE

Tecniche d'animazione più diffuse sono quelle in 2D. L'animazione 2D comprende molte tecniche tra le quali la più utilizzata è quella tradizionale. Sono infinite le tecniche e le risorse estetiche a nostra disposizione, ma le case produttrici e gli studi di animazione si limitano a utilizzare sempre gli stessi schemi per ridurre tempi e costi di produzione. Perché cercare qualcosa di nuovo quando sappiamo cosa funziona? Ma...sicuri che funziona?

Ci sono ben poche serie che adottano schemi diversi da tutto il resto, che sfruttano le potenzialità dell'animazione per raccontare storie aggiungendo qualche pennellata di creatività, di originalità e di amore per l'arte. Le intenzioni di serie come *Little Einstein* che parla dell'arte, degli artisti e dei musicisti, è lodevole per i suoi contenuti ma dal punto di vista tecnico non è affatto innovativa.

La maggior parte dei cartoni sono animati nelle tecniche di animazione tradizionale. Ma allora che c'è di originale? E' difficile credere che in realtà non

si può offrire di meglio, anche se molte serie sono eccellenti sia per la loro animazione che per i personaggi ed i contenuti, abbiamo la sensazione che non importi che serie si stia vedendo perché sembrano tutte uguali. Sempre le stesse storie, gli stessi conflitti, personaggi, luoghi e lo stesso stile di animazione.

6. QUALITÀ DELL'ANIMAZIONE

Quando si analizza se le serie rispettano i principi dell'animazione, vediamo chiaramente che quasi tutte, chi meglio e chi peggio, le utilizza. E' raro trovare una serie che dimostra chiaramente di aver commesso degli errori evidenti. Nessuna serie è stata valutata totalmente scadente in termini di esecuzione, al massimo solo in determinati principi.

Nell'animazione tradizionale, i principi dell'animazione sono trattati con cura. I personaggi hanno più peso, più forza, e i loro movimenti sono più credibili. Invece, i cartoni animati realizzati al computer hanno poca presenza scenica, come per esempio *PoppetsTown*, *JJ vuole un animale domestico* o *Kid vs Kat*. Un'eccezione è *El gato del sombrero*, una serie che vanta un'eccellente animazione.

Forse una delle peggiori serie di cartoni animati, dove scarseggiano questi principi, è *Bandolero*: una serie spagnola realizzata un po' di anni fa. I personaggi non esagerano i loro movimenti ed assumono un movimento meccanico, sono rigidi e si può notare addirittura effetto stroboscopico quando si muovono, un effetto causato dal numero insufficiente di fotogrammi disegnati al secondo (8).

Nelle serie di origine giapponese, eseguire un'animazione limitata, sembra quasi uno standard. I personaggi si spostano il minimo indispensabile, quando parlano si limitano ad aprire e chiudere la bocca, gli sfondi vengono continuamente riciclati, ecc. Lo notiamo, per esempio, nella serie dei *Pokémon* o *Bakugan*.

8.2. CONCLUSIONI

7 . PERSONAGGI

Il risultato che chiama di più la nostra attenzione è il numero di personaggi maschili e femminili. Dei 621 personaggi analizzati, abbiamo visto che per ogni personaggio femminile troviamo due maschili. Non riusciamo a capire quale sia la motivazione, ma riteniamo davvero strano questo tipo di disuguaglianza.

E' ovvio che sotto questo aspetto bisogna ancora evolvere, visto come le donne o le adolescenti poche volte diventano uniche protagoniste della storia. Di solito sono relegate ad accompagnare l'eroe o il cattivo, sono madri o fidanzate. Come accade nella serie *L'uomo invisibile*, *I disastri di Re Artù* o *Il ritorno di D'Artacan*, giusto per citarne alcuni. Ci sono delle serie dove non appaiono affatto, come *Bugged*, *Glumpers* e *Thomas e i suoi amici*.

Se osserviamo le percentuali più alte di ogni aspetto studiato, come l'occupazione, il fisico, gli indumenti, i capelli, ecc... notiamo che abbiamo due profili di personaggi che si ripetono sempre, infatti, troviamo un modello prestabilito per i personaggi maschili e uno per quelli femminili.

Generalmente tutti i personaggi maschili hanno un fisico sano, non sono obesi o gracili.

Sono molti i lavori che potrebbero svolgere i personaggi maschili, ma è curioso vedere che il più delle volte non ne svolgono nessuna. Nella maggior parte dei casi non si specifica se sono studenti o lavoratori, non si mostra che vanno a scuola o al lavoro, ma dobbiamo anche considerare che non stiamo parlando solo di personaggi umani. Infatti, il numero dei personaggi non umani di sesso maschile è più elevato rispetto a quello dei personaggi umani. Riguardo a questi ultimi, è davvero impattante che la maggioranza dei protagonisti sia sempre di razza bianca. In rarissime occasioni entrano in scena personaggi di colore, cinesi o sudamericani.

Di solito indossano una camicia, dei pantaloni blu e i loro capelli sono casta-

ni. Normalmente sono personaggi intelligenti e abili, che sanno trovare una soluzione nelle situazioni estreme.

Ora analizziamo il modello stabilito per i personaggi femminili: hanno un fisico generalmente sano, anche se molto più magro rispetto ai personaggi maschili, infatti questa caratteristica è l'attribuito che si riscontra più comunemente. Si mostrano delle ragazze molto preoccupate per il loro aspetto fisico e per compiacere gli altri, mentre gli uomini possono permettersi di essere meno fanatici del loro aspetto. L'unico gruppo di donne leggermente in sovrappeso è quello delle anziane, le quali danno già poca importanza a questi aspetti.

A differenza dei ragazzi, le ragazze solitamente sono studentesse o hanno una professione. Ancora una volta, sono personaggi prevalentemente di razza bianca. Il loro abbigliamento è caratterizzato da camicie e abiti color rosa e i loro capelli sono biondi.

Fra le qualità della personalità dei personaggi femminili spicca l'intelligenza che molte volte viene utilizzata per trovare soluzioni sagge per risolvere i problemi. A volte incontriamo molti personaggi femminili totalmente opposti a questi e si distinguono per essere presuntuosi.

In sintesi, troviamo storie molto stereotipate, con personaggi di natura soprattutto non umana, dove i ragazzi occupano il posto dei personaggi principali. Tra gli esseri umani osserviamo che sono prevalentemente di razza bianca, un fattore che ci fa riflettere su quanto sia lontana ancora l'uguaglianza razziale. Non si può offrire questa visione del mondo ai bambini, i quali assimilano ed accettano questa concezione della realtà che trasmette pregiudizi e atteggiamenti obsoleti.

8 . IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

Per quanto riguarda i piani, osserviamo che i set fanno uso di tutti i tipi di piani. Alcuni con più frequenza di altri, ma tutti in funzione del ritmo che

8.2. CONCLUSIONI

detta la narrazione e delle esigenze filmiche. La serie *Zoobabu*, per esempio, non cambia mai il piano e l'inquadratura è sempre fissa. A causa della breve durata delle puntate e del tipo di narrazione, questa scelta è la migliore per raccontare correttamente la storia. E' come se noi stessi davanti al personaggio durante i due minuti della puntata per farci raccontare le caratteristiche dell'animale di cui ci sta parlando e poterlo indovinare.

Possiamo notare che piano soggettivo viene utilizzato raramente e solitamente si usa quando un personaggio sta per prendere qualcosa, situando la macchina da presa nella posizione del personaggio, in modo che lo spettatore veda come la mano si avvicina all'oggetto.

Per quanto riguarda i movimenti della macchina da presa, vediamo che il travelling è più utilizzato rispetto alla vista panoramica, poiché in molti casi non richiede elementi complessi, e basta avere uno sfondo grande per permettere alla telecamera di spostarsi da un lato all'altro. La panoramica viene usata raramente, perché questo tipo di inquadratura richiede un grande sforzo da parte dell'artista. Vediamo questo tipo d'inquadratura nelle animazioni in 3D o nelle animazioni stop motion, nei quali si dispone di uno scenario costruito che facilita i movimenti di telecamera, sia per realizzare panoramiche che per utilizzare il travelling, sia per simulare la profondità che per fare zoom.

Nella serie dedicate al pubblico dei più piccoli non si fa molto uso di questi ultimi ricorsi, visto che la narrazione è di solito più piacevole e rilassata.

Quando non si utilizza correttamente, lo zoom può peggiorare la qualità dell'animazione perché dà un aspetto piatto ed elimina la profondità. Ricordiamo che Disney ha inventato la telecamera multiplane proprio per evitare il disturbo che produce lo zoom nello sfondo, visto che si ingrandiva allo stesso modo il primo piano e l'ultimo. Oggigiorno, con le tecniche digitali che ci permettono di separare in livelli tutti gli elementi, è possibile produrre lo stesso effetto della multiplane, ma notiamo che non è spesso utilizzato.

Nella maggior parte delle serie non abbiamo potuto apprezzare l'uso della

messa a fuoco e della sfocatura. Risulta molto strano considerando che ormai qualsiasi montaggio viene effettuato con il computer, indipendentemente se si tratta di animazioni fatte a mano o create digitalmente. I personaggi sono separati dallo sfondo e applicando questa tecnica si aumenterebbe il “blur” del libello che si vuole sfocare. In questo modo si darebbe più enfasi una situazione, un personaggio, un oggetto o a un paesaggio quando necessario.

Nelle riprese, osserviamo che si utilizza la maggior parte del tempo l'inquadratura frontale. Le inquadrature dall'alto e dal basso si utilizzano soprattutto nelle serie con più azione dove troviamo lotte e battaglie, e quando i protagonisti fanno grandi salti e stanno in bilico su altezze esagerate. Questo tipo di piani in sequenze rapide di solito vengono montati con un ritmo veloce per trasmettere la stessa tensione vissuta dai personaggi. Un esempio può essere *Monster Buster Club*, nel quale un gruppo di bambini è costantemente in lotta per difendere il suo popolo.



Monster Buster Club

Parlando di narrazione, notiamo che il Flashback è poco comune. Questa tecnica narrativa è molto interessante perché richiede uno sforzo mentale da parte dello spettatore per ordinare mentalmente gli avvenimenti, o per mantenere l'attenzione quando si presenta un salto nel passato che potrebbe svelare cosa sta succedendo nel presente. Per il pubblico infantile potrebbe essere un buon esercizio di concentrazione e di osservazione.

In conclusione, abbiamo visto che la maggior parte delle produzioni dispone di un linguaggio cinematografico ricco di piani e inquadrature ma, come abbiamo descritto precedentemente, vengono usati soprattutto nelle serie e nei

8.2. CONCLUSIONI

momenti di azione, dove solitamente vige la violenza. Anche i movimenti di macchina da presa di poca difficoltà tecnica sono ampiamente utilizzati. La carenza maggiore si nota nelle storie lineari e piatte che non danno gioco alla relazione spazio-tempo che può suggerire l'inquadratura.

Forse si ritiene che un bambino non è in grado di seguire la trama se si modifica l'intervallo di tempo ma, oggigiorno, i più piccoli guardano la TV dalla nascita e anche inconsapevolmente vengono educati (nel buono e nel cattivo senso) a riconoscere e comprendere questi mezzi narrativi. Pertanto, è necessario fomentare la produzione di serie di qualità, nelle quali è presente un maggior gioco intellettuale per i piccoli spettatori.

9. SOUNDTRACK

L'uso più diffuso della colonna sonora è sempre la musica riconosciuta come cliché. In molte serie, la colonna sonora è utilizzata come protagonista della narrazione, soprattutto quando parliamo dei musical. Ci sono molti altri modi per utilizzarla. La colonna sonora non serve solo a dettare la storia, può anche essere protagonista e causare sentimenti e reazioni nello spettatore e può servire per svelare caratteristiche dei personaggi e della storia. Purtroppo sono poche le serie che utilizzano la musica in modo originale e per questi fini, a parte, per esempio, la serie *Saari*.

Anche l'uso degli effetti sonori potrebbe migliorare considerevolmente. Un'animazione che non si preoccupa di curare gli effetti sonori viene impoverita, sono questi che aiutano i personaggi a prendere vita, a rendere credibili le loro azioni e possono aiutare a camuffare alcuni errori nell'animazione. Per poter vedere gli errori che nasconde un cartone animato bisogna semplicemente togliere l'audio e si sveleranno tutti gli errori che prima non venivano percepiti.

Abbiamo osservato che la maggior parte delle serie hanno un buon coordinamento tra voci e suoni e, la gran parte dei personaggi, gesticola molto per distogliere la nostra attenzione dai movimenti della bocca.

10. CONCLUSIONI GENERALI

Riassumendo, se facciamo riferimento a ciascun campo studiato, ci renderemo conto che c'è un tipo di cartone animato che presenta sempre la stessa tipologia di personaggi, sono predeterminati e si ripetono sempre. Una formula che non riceve molti cambi perché segue sempre lo stesso schema.

Dopo questo studio accurato potremmo dire che il modello adottato dalla gran parte delle serie è la seguente:

Puntate con una durata media di 10 o 12 minuti e narrano la vita quotidiana del suo protagonista principale. In genere si tratta di un personaggio maschile di razza bianca e senza professione. Non sappiamo a che si dedica, ma supponiamo che quando si assenta svolge qualche lavoro. Di solito ha i capelli castani, indossa abiti blu e scarpe sportive. Questo personaggio vive con i suoi compagni di avventure in una città perfettamente identificabile con la nostra. A volte si presentano scene di violenza per dare una certa tensione. Spunta sempre un personaggio magico che il protagonista sfrutta un po', ma dal quale imparare sempre preziose lezioni morali. Il nostro protagonista è una caricatura umana e la tecnica con cui si anima questa serie fittizia è l'animazione tradizionale in 2D.

Il fatto di poter ricavare un modello da seguire non è un fattore necessariamente positivo nel panorama dell'animazione infantile. I più piccoli hanno tutto il diritto di avere più scelta di prodotti che aiutano a formare il loro giudizio e la loro capacità di elezione.

Se ci soffermiamo sulle conclusioni raggiunte nello studio *Analisi delle immagini dei cartoni animati trasmessi in TV*, noteremo che il panorama non è cambiato molto in quasi 10 anni. Non rileviamo grandi differenze tra questo studio e il nostro.

Per quanto riguarda la provenienza delle serie, la situazione è esattamente la stessa, infatti nel 2005 gli Stati Uniti erano i più grandi esportatori di cartoni animati e nel 2012 continua ad essere così. Neanche per la Spagna ci sono

8.2. CONCLUSIONI

stati grandi cambiamenti, infatti era e continua ad essere la seconda dopo gli Stati Uniti.

Nelle storie, i protagonisti erano principalmente umani, i racconti realistici e si trattavano questioni legate alla vita quotidiana. Non c'era fantasia. Tutto questo ci risulta familiare perché abbiamo sollevato la stessa riflessione. Sono gli stessi problemi che osserviamo oggi.

Un altro fattore che è rimasto invariato, è la percentuale di personaggi maschili e femminili. Per ogni personaggio femminile c'erano due maschili. L'unico aspetto in cui abbiamo osservato un miglioramento è nella professione dei personaggi femminili. Qualche anno fa erano relegati ad essere semplici casalinghe, streghe, bidelle o insegnanti, mentre oggi sono solitamente studentesse e sono ragazze più inquiete che si dedicano ad essere anche detective o spie segrete. Anche se continuano ad esistere le donne casalinghe, regine o principesse, ci sono anche le esploratrici e le eroine. Un altro fattore comune che è rimasto invariato nel tempo è la carnagione dei personaggi, che continua ad essere di colore bianco nella stragrande maggioranza.

E' curioso notare come gli studi effettuati su questo tema, le riflessioni e i consigli che potrebbero migliorare la qualità delle animazioni, non vengono tenuti in conto dalle case di produzione. Potrebbero servire come un punto di riflessione per fermarsi a pensare su ciò che si sta facendo e proporre di creare qualcosa d'innovativo: altre storie con altri eroi, dove ci sia uguaglianza a tutti gli effetti.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

ACADEMIA DE VUELO

Compañía: Cimar, Neuronas y Teletoon

País: Francia y Canadá

Año: 1998

Dirección: Benoit Di Sabatino

Canal: Panda

Duración: 24'

Técnica: Tradicional 2D



Un grupo de pilotos de élite compuesto por *Dan Rupert* el líder del equipo, *Alex*, *Marc* y *Tina* se embarcarán en numerosas aventuras para salvar a quien se encuentre en situaciones peligrosas. Desde incendios hasta rescates de montaña no existe ningún lugar a donde estos intrépidos pilotos no puedan llegar.

ADIVINA CON JESS

Compañía: Tree House,

Nelvana, Classic Media

País: Canada

Año: 2008

Dirección: Donnie Anderson,

Alan Simpson

Canal: Disney Junior

Duración: 10'

Técnica: 3D



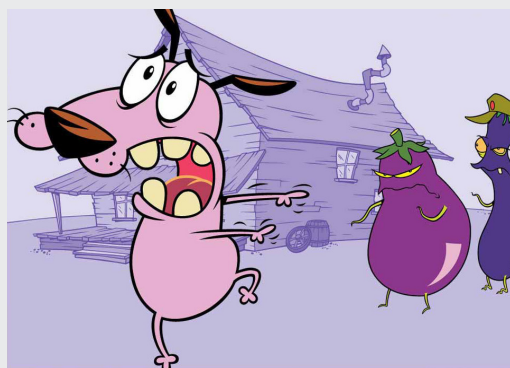
Jess es un gato muy inocente que vive en una granja junto a otros amigos. Nunca deja de hacerse preguntas sobre todo aquellos que le rodea y desconoce. El título de cada capítulo siempre es una pregunta a la que darán respuesta durante su desarrollo, por ejemplo ¿cómo puedo dejar blando mi melocotón? en el que se dan cuenta que deben esperar a que madure.

Todas las cuestiones que se plantean también se las propone al espectador y como siempre en estos casos en que se rompe la “cuarta pared” el personaje entiende que desde casa hemos dado la respuesta correcta, pretendiendo ser un programa educativo.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

AGALLAS, EL PERRO COBARDE

Compañía: Cartoon Network, Stretch Films Studios
País: Estados Unidos
Año: 1999
Dirección: John R. Dilworth
Canal: Boing
Duración: 10'
Técnica: Tradicional 2D

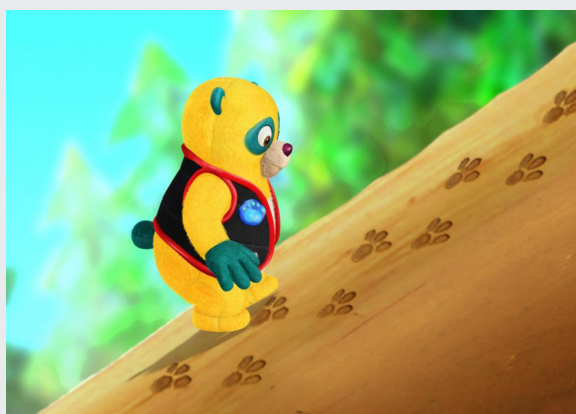


Agallas es un perro muy inteligente, vive con dos ancianos granjeros, *Muriel*, quien le da mucho cariño y *Eustaquio*, un viejo cascarrabias que se divierte asustando al perro con una máscara gigante.

Aunque *Agallas* pasa la mayor parte del tiempo asustado, cuando el peligro acecha de verdad por la presencia de algún suceso paranormal, algo que ocurre con bastante frecuencia, saca todo el coraje y el ingenio para proteger a sus amos.

AGENTE ESPECIAL OSO

Compañía: Sunwoo Entertainment
País: Estados Unidos, Corea del Sur, Japón y México
Año: 2009
Dirección: Romy Mendoza
Canal: Disney Junior
Duración: 11'
Técnica: 3D



Ayudar a niños que están en apuros es la gran habilidad de *Agente Especial Oso*. Al comienzo de cada capítulo, el *Agente Oso* recibe una llamada de auxilio de un niño a través de su *Garra Guía* que a través de una pantalla le muestra a la persona que debe socorrer, así pues se pone en marcha.

Para solucionar el problema deberá hacerlo tan sólo en tres pasos, pidiendo en cada uno de ellos la colaboración del espectador, al que le hará preguntas y asumirá que han dado la respuesta correcta para poder seguir adelante. Finalmente siempre consigue ayudar al niño en cuestión y sus jefes le felicitan por su trabajo.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

AMERICAN DAD

Compañía: Fox
País: Estados Unidos
Año: 2005
Dirección: Seth Macfarlane
Canal: Fox y Neox
Tema: Vida diaria
Duración: 22'
Técnica: Tradicional 2D



Una familia americana de clase media es la protagonista de esta serie. El cabeza de familia es un agente de la C.I.A. muy conservador, racista y homófobo entre otras cosas. Su mujer es una abnegada ama de casa que ama a su marido por encima de todo. Tienen dos hijos, un chico de 14 años al que se le considera un tanto “Nerd” llamado *Steve* y una hija hippie de 18 años llamada *Hayley*. Además conviven con un extraterrestre, *Roger*, el cual parece no tener sentimientos hacia nadie y suele meter en problemas a la familia. También viven con un pez inteligente que tiene el cerebro de un esquiador olímpico alemán.

ÁNGELO SE SALE

Compañía: Teamto, Cake Entertainment, France Tv, Expand Drama
País: Francia y Canadá
Año: 2010
Dirección: Chole Miller
Canal: Cartoon Network
Duración: 11'
Técnica: 3D



Ángelo se sale cuenta las peripecias de un niño de 12 años llamado *Ángelo*, junto a sus amigos y compañeros de clase *Lola* y *Sherwood*. Para conseguir lo que quiere manipulará a su madre y de una manera u otra siempre encontrará la forma de convencerla para sacar cosas de ella. Algo de lo que su padre siempre queda asombrado y también aprende para su beneficio.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

ATOMIC BETTY

Compañía: Breakthrough Film & Television, Tele Imagen kids y otros

País: Francia y Canadá

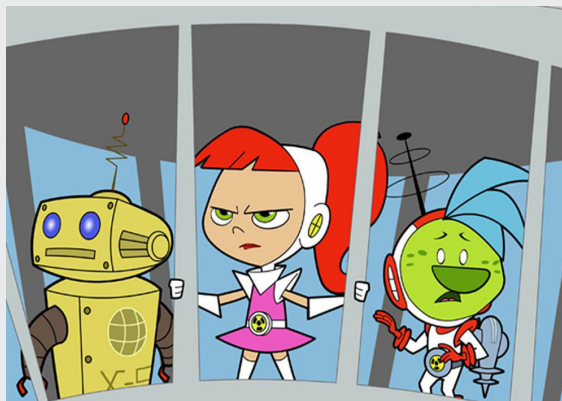
Año: 2005

Dirección: Kent Reimer

Canal: Disney Channel

Duración: 11'

Técnica: Digital 2D



Betty es una niña de 10 años con una doble vida, por un lado hace el papel de chica normal que va al colegio, ayuda en las tareas de casa y sale con sus amigos, pero lo que nadie sabe es que esta joven niña es una guerrera intergaláctica que tiene la misión de impedir que los planes del malvado *Máximo* lleguen a buen fin. Lo conseguirá con la ayuda de sus compañeros *Chispa*, piloto de la nave espacial y *Robot X-5* quien tiene amplios conocimientos de la galaxia.

Combinar ambas vidas se hace difícil para *Betty* pero siempre consigue salir victoriosa sin que los malos descubran su identidad en la tierra ni sus compañeros su faceta guerrera.

BABAR Y LAS AVENTURAS DE BADOO

Compañía: Nelvana, Teamto

País: Canadá

Año: 2010

Dirección: Mike Pallows

Canal: Disney Junior

Duración: 10'

Técnica: 3D



Badoo es un pequeño elefante que pasa las vacaciones con su abuelo el rey *Babar* en su palacio. *Badoo* es un niño muy curioso y su mayor pasión es salir a explorar la selva en la que siempre suele encontrar algo nuevo. Con sus amigos aprenderán muchas cosas nuevas y también tendrán que defender el reino del malvado y torpe *Dilash* y su tío *Crocodylus* que quieren hacerse con él.

Un dato curioso es que en el reino de *Babar* no existe el dinero sino que los personajes usan el trueque para comprar cosas.

BACKYARDIGANS

Compañía: Nelvana
País: Canadá
Año: 2004
Dirección: Bill Giggie
Canal: Boomerang y Cartoonito
Duración: 22'
Técnica: 3D



Los *Backyardigans* son unos seres de distintas naturalezas que juegan en su jardín. Allí imaginan que están en lugares fantásticos y lejanos por lo que cada capítulo se desarrolla en un lugar distinto donde viven nuevas aventuras y los personajes interpretan papeles diferentes, aunque no tienen una gran voz esta serie también es un musical, constantemente cantan y bailan canciones que tienen que ver con la situación que viven.

BAKUGAN

Compañía: Tokyo Movie
 Shinsha, Japan Vistec
País: Japón
Año: 2007
Dirección: Mitsuo
 Hashimoto
Canal: Boing
Duración: 21'
Técnica: Tradicional 2D



Dan es un chico de 12 años y descubridor de los *Bakugan*. Los *Bakugan* son unos seres procedentes de unas cartas mágicas que poseen algunos humanos. *Dan* luchará junto a sus amigos para defender el mundo del que proceden estos seres ya que existen numerosos villanos que intentan conquistarlo. En sus enfrentamientos los *Bakugan* son llamados sacando de estas cartas una serie de animales robóticos para luchar unos contra otros, cada uno tiene su dueño y le será fiel aunque le cueste su vida.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

BANANAS EN PIJAMA

Compañía: Southern Star
País: Australia
Año: 2011
Dirección: Craig Handley
Canal: Cartoonito
Duración: 12'
Técnica: 3D



B1 y *B2* son las protagonistas de esta serie, dos bananas idénticas y muy compenetradas que siempre están dispuestas a divertirse y ayudar a los demás. Viven en un pueblecito, concretamente en la avenida de los abrazos. Allí tienen otros amigos con los que jugar, como *Topsi* una cangurita un poco impulsiva y testaruda, o *Lulu* una osita muy lista y algo organizadora. Juntos nos enseñarán valores como la amistad y el compañerismo.

BANDOLERO

Compañía: Neptuno Films
País: España
Año: 2001
Dirección: Josep Viciano
Canal: Canal Sur
Duración: 26'
Técnica: Tradicional 2D



Bandolero es un *Robin Hood* andaluz que vive en el siglo XIX, no permite que nadie extorsione ni robe a su pueblo y mucho menos que lo hagan los poderes políticos, los cuales quieren terminar con él a toda costa ya que no sólo no les deja actuar con impunidad sino que les roba lo que tienen para dárselo a los pobres. *Bandolero* tiene una banda con la que actúa, se encontraron un día casualmente y desde entonces están unidos por la causa.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

BERNI

Compañía: BRB
International, Screen 21
País: España
Año: 2006
Dirección: Jose L. Ucha y
Claudio Biern
Canal: Clan
Duración: 4'
Técnica: 3D



Berni es un oso polar un poco despistado y desastre aunque muy divertido. Siempre intenta empezar a practicar algún deporte como el golf, la escalada o simplemente ir al gimnasio pero lo hace de forma poco segura, saliendo siempre bastante accidentado. Al final de cada capítulo nos enseñan cómo hacerlo correctamente, es un mensaje del Consejo Superior de Deportes.

BOB ESPONJA

Compañía: United
Plakton
País: Estados Unidos
Año: 1999
Dirección: Stephen
Hillenburg
Canal: Nickelodeon
Duración: 11'
Técnica: Tradicional 2D



Bob es una esponja de mar que vive en el océano pacífico en un lugar llamado *Fondo Bikini*. Vive con la ilusión de convertirse en un gran chef pero de momento trabaja preparando hamburguesas en el restaurante *Crustáceo Crujiente*, donde es explotado laboralmente por un jefe muy ruin y se mete en problemas constantemente debido a su incompetencia. Allí también trabaja *Calamardo*, un calamar muy cascarrabias que no soporta a *Bob*.

Sus mejores amigos son *Patricio*, una estrella de mar poco inteligente y *Arenita*, una ardilla que para vivir bajo el mar utiliza un traje de buzo. Con ellos vivirá muchas situaciones extrañas debido al carácter impulsivo de *Bob* y alguna que otra aventura.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

BOOM AND REDS

Compañía: Motion Pictures

País: España

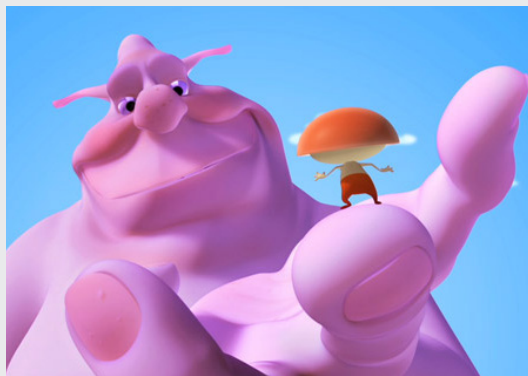
Año: 2006

Dirección: Alex Colls

Canal: Panda

Duración: 4'

Técnica: 3D



Boom and Reds es otra serie de adivinanzas donde los *Reds*, unos seres diminutos que parecen pequeñas setitas naranjas, le pedirán a *Boom*, un enorme ogro rosa, que adivine el dibujo que ellos formarán alineándose en el suelo para que *Boom* lo vea desde la altura.

Debido a la falta de inteligencia de *Boom* nunca consigue adivinar de qué se trata por lo que los *Reds* se ríen de él. Finalmente uno de ellos le sopla al oído la respuesta y cuando la dice todos lo celebran.

BRANDY Y MR. WHISKERS

Compañía: Disney Company

País: Estados Unidos

Año: 2004

Dirección: Timothy Björklund

Canal: Disney Channel

Duración: 11'

Técnica: Tradicional 2D



Brandy y Mr. Whiskers son una perrita un tanto presuntuosa y un conejo algo loco. Viajaban en el mismo avión cuando debido a un accidente llegaron a parar a la selva Amazonas. Desde entonces están atrapados allí y deben aprender a convivir, lo que resultará muy difícil ya que ambos tienen caracteres muy chocantes y caen en constantes disputas aunque en el fondo se aprecian mucho. *Brandy* está deseando volver a su casa en Florida mientras que *Whiskers* ha hecho de ese lugar su verdadero hogar.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

BUBBLE GUPPIES

Compañía: Nickelodeon Studios

País: Estados Unidos

Año: 2011

Dirección: Desconocido

Canal: Nick JR

Duración: 22'

Técnica: Mixta



Los *Bubble Guppies* son un grupo de sirenitas y sirenitos que viven en el fondo del mar en un lugar llamado *Bubblitucky*. Juntos van a la escuela donde el profesor *Mr Grouper*, un pez naranja, les enseña muchas cosas nuevas. Cada día uno de ellos plantea un tema sobre el que tiene curiosidad porque llegando al colegio ha visto algo que le ha llamado la atención.

En esta serie también se interactúa con el público infantil haciendo preguntas que parecen no tener en consideración la inteligencia de un niño, como por ejemplo en un capítulo preguntan ¿Qué material creéis que sería mejor para mi fortaleza? ¿queso? ¿cartón? ¿ladrillos?

BUGGED

Compañía: Canal+, Timoon animation

País: Francia

Año: 2009

Dirección: Franck Demolliere

Canal: Panda

Duración: 7'

Técnica: 3D



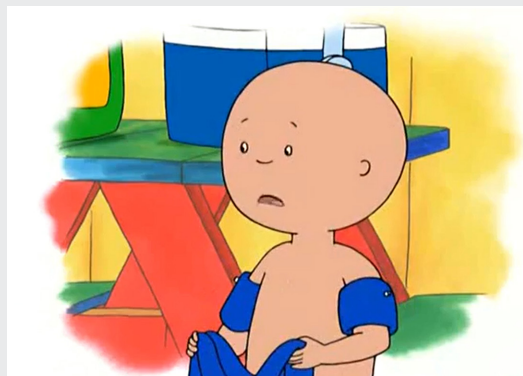
Murphy es un perro extraterrestre cuyo único objetivo en la vida es dar caza a *Puck*, un extraño ser con aspecto de cucaracha que se lo podrán difícil. Además también tendrá que sortear a *Ralph*, una gran bestia azul que tiene el mismo objetivo. Como es de imaginar entre *Murphy* y *Ralph* existe una gran rivalidad pues tienen un objetivo común, lo que facilitará las cosas a *Puck* pues mientras ellos pelean él puede escapar.

Un serie que recuerda a la antigua *Correcaminos*, los personajes persiguen a *Puck* como el *Coyote* al *Correcaminos*, pero nunca lo conseguirán y saldrán escarmentados. En esta serie de animación los personajes no hablan sino que lo hacen las imágenes.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

CAILLOU

Compañía: Cookie Jar
País: Canadá
Año: 2000
Dirección: Jean Pilotte
Canal: Disney Junior
Duración: 4'
Técnica: Tradicional 2D



Caillou es un niño de 4 años que aún no va al colegio pero está deseoso de hacerlo. Tiene muchas ganas de crecer para poder ser más independiente y aprender muchas cosas. La vida diaria está llena de aventuras para él pues siempre descubre algo nuevo a través de situaciones que se dan con sus padres o amigos. Tiene muy buen carácter aunque a veces se enfada con su hermana pequeña *Rosie* pero siempre acaba entrando razón y comprendiendo que tiene que ser paciente porque ella es más pequeña.

CAMPAMENTO LAZLO

Compañía: Cartoon Network Studios
País: Estados Unidos
Año: 2005
Dirección: Brian Sheecley
Canal: Cartoon Network
Duración: 11'
Técnica: Mixta 2D



Lazlo es un atrevido y simpático mono que está alojado en el *Campamento Guisante*, un lugar retirado e idílico en medio de la naturaleza. Acompañado por sus mejores amigos el elefante *Ray* y el rinoceronte *Palique*, con los que comparte cabaña, lo pasarán en grande participando en los juegos del campamento y haciendo algunas travesuras, lo que pone de los nervios al jefe del campamento llamado *Lerdus* y a sus exploradores *Habichuela* que cumplen sus órdenes.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

CASPER

Compañía: Universal Cartoon Studios

País: Estados Unidos

Año: 1996

Dirección: Marija Miletic

Canal: Panda

Duración: 10'

Técnica: Tradicional 2D



Esta serie está basada en la película *Casper* realizada en 1995 con personajes reales (excepto los fantasmas).

En la película el *Doctor Harvey* un psiquiatra especializado en fantasmas es contratado por una mujer para expulsar a los espíritus de una mansión que ha heredado, por lo que pasa un temporada en ella junto a su hija *Kat*. En la serie parece que el tiempo se ha parado y ellos se han quedado a vivir allí permanentemente. Conviven con *Casper*, un fantasma de 13 años enamorado de *Kat* y sus crueles tíos que no están de acuerdo y mostrarán su desagrado constantemente cometiendo incesantes travesuras y bromas pesadas para vejear al *Dr. Harvey*. Estos personajes resultan muy desagradables y groseros, además de tener un comportamiento un tanto violento.

CHIPY CHOP: GUARDIANES RESCATADORES

Compañía: Disney Company,

Sunwoo Animation Inc

País: Estados Unidos

Año: 1990

Dirección: John Kimbal, Bob Zamboni

Canal: Disney Cinemagic

Duración: 21'

Técnica: Tradicional 2D



Chip y Chop son dos simpáticas ardillas que han formado un equipo de rescatadores junto a otros personajes. Entre ellos está *Monty*, un ratón grandullón y adicto al queso, *Gaddy*, una inteligente ratoncita que creará inventos que les ayuden a resolver los casos y *Zipper*, una mosca muy simpática.

Juntos harán frente a todos aquellos que quieran hacer el mal, entre ellos están el malvado científico *Norton* que pretende destruir la humanidad y el desagradable gato *Malacara*, que quiere hacerse rico a cualquier precio.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

CHOWDER

Compañía: Cartoon Network Studios, Warner Bros y otros
País: Estados Unidos
Año: 2009
Dirección: Kris Sherwood, Juli Hashiguchi y otros
Canal: Cartoon Network y Boing
Duración: 10'
Técnica: Digital 2D



Chowder es un aprendiz de chef, trabaja con su mentor el señor *Garbanzo* en su negocio de catering en una ciudad llamada *Mazapán*.

La gran ilusión de *Chowder* es convertirse algún día en un importante chef mundialmente reconocido, pero de momento sus recetas aún dejan mucho que desear y en más de una ocasión le meterán en problemas porque en este extraño lugar algunos alimentos tienen vida. *Chowder* tiene un poco de sobrepeso y es que a este niño de 12 años le gusta demasiado comer.

CHUCKY SUS AMIGOS

Compañía: Nelvana, Hasbro Studios
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Don Kim
Canal: Cartoonito
Duración: 11'
Técnica: 3D



Chuck y sus amigos, *Boomer*, *Rowdy*, *Handy*, *Rowdy*, *Digger*, *Soku* y *Biggs* son un grupo de camiones adolescentes. Siempre están juntos jugando y divirtiéndose aunque muy a menudo cometen trastadas de las que acaban aprendiendo una lección.

La madre de *Chuck* trabaja en un taller de reparaciones y *Chuck* muchas veces va a ayudarla. Para ellos, trabajar en un taller mecánico es como trabajar en un hospital salvando vidas.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

CODIGO LYOKO

Compañía: France 3, Canal J y Moonscope
País: Francia
Año: 2003
Dirección: Jerome Mouscadet
Canal: Panda
Duración: 24'
Técnica: Tradicional 2D y 3D



Lyoko es un mundo virtual al que un grupo de niños protagonistas pueden viajar por medio de unos escáneres. Allí está atrapada una niña llamada *Aelita* y existe un virus llamado *Xana* contra el que deben luchar para conseguir que *Aelita* sobreviva. Cuando los niños viajan a este mundo virtual todo se convierte en animación 3D mientras que cuando viven en el mundo real la animación es en 2D.

COMO HERMANOS

Compañía: Galaxy 7, Blue Spirit Animation, France Tv, Be Films
País: Francia y Bélgica
Año: 2009
Dirección: Pablo Lelve
Canal: Disney XD
Duración: 7'
Técnica: Digital 2D



Pabé es un chico africano y *Sebastián* europeo, a pesar de los diferentes orígenes de cada uno tienen una amistad tan fuerte que podrían considerarse como hermanos. Pasan todo el día juntos jugando y divirtiéndose aunque a veces se meten en algún lío por hacer travesuras.

A pesar de su corta edad *Pabé* está saliendo con una chica discapacitada llamada *Marilou*. *Seb* está enamorado de *Marnie*, quien también le corresponde pero aún no se ha hecho oficial.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

CORNEIL Y BERNIE

Compañía: Millimages,
France 3
País: Francia
Año: 2003
Dirección: Albert Pereira
Canal: Panda
Duración: 13'
Técnica: Digital 2D



Corneil es el perro más inteligente que jamás haya existido, más inteligente que muchos humanos. Además de hablar sabe leer, hacer rápidos cálculos y también idiomas pero todo esto prefiere mantenerlo en secreto pues tiene miedo de que los científicos quieran estudiarlo y lo conviertan en una rata de laboratorio. El único que sabe su secreto es *Bernie*, un chico que se dedica a cuidar perros y se encarga de pasear a *Corneil*. Aunque son grandes amigos, *Bernie* a veces le chantajea con contar su secreto para obtener cosas de él.

DAVID EL GNOMO

Compañía: BRB International
País: España
Año: 1985
Dirección: Luis Ballester
Canal: Canal Sur
Duración: 25'
Técnica: Tradicional 2D



Los gnomos son unos seres minúsculos que viven en la naturaleza respetándola y amándola, defendiéndola de quien la agrede. Todos ellos viven en comunidad y se prestarán ayuda cuando la necesiten, especialmente *David el Gnomo* que junto a su fiel amigo *Swift* acudirá a ayudar rápidamente a aquel que esté en apuros. También luchará contra los malvados *Trolls* que constantemente intentan agredirlos y desean comérselos pero gracias a la pericia de los gnomos y la falta de inteligencia de los trolls nunca llegará a suceder.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

DETECTIVE CONAN

Compañía: TMS Entertainment,
Yomiuri Telecasting Corporation

País: Japón

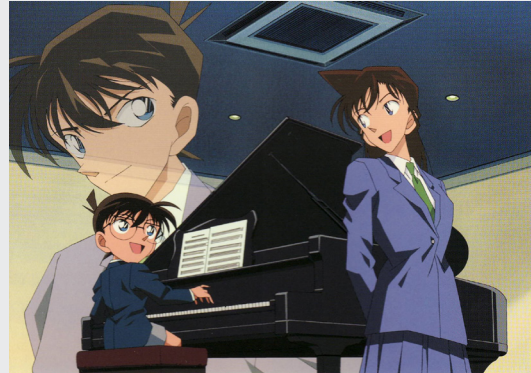
Año: 1996

Dirección: Kenji Kodama

Canal: Cartoon Network

Duración: 23'

Técnica: Tradicional 2D



Un joven y brillante detective es atacado durante una investigación convirtiéndose en niño. Desde entonces vive en un cuerpo que no es el suyo. Para protegerse a sí mismo y su familia cambia su identidad y se introduce en la vida de su tío *Mouri* para seguir resolviendo casos, pues también es detective.

Mouri ya está casi retirado, nadie le encarga ningún caso y se ha vuelto adicto al alcohol y las apuestas pero desde que *Conan* ha llegado su carrera ha vuelto a resurgir. Trabajan juntos pero es *Conan* quien resuelve los casos, como es tan sólo un niño para dar su veredicto deja inconsciente a su tío y pone su voz como si fuera una marioneta. *Mouri* no se da cuenta de nada y cree que resuelve los casos él solo.

DIBO, EL DRAGÓN DE LOS DESEOS

Compañía: Ocon

País: Corea del Sur

Año: 2006

Dirección: Lin Jun Sue

Canal: Panda y Clan

Duración: 13'

Técnica: 3D



Dibo es un dragón que tiene el poder de conceder deseos a sus amigos, viven en un lugar llamado *Cozy Land*. Todos ellos son muñecos de ganchillo, todos son animales menos *Annie* que tiene forma humana. Cada vez que alguien necesita o desea algo se lo pedirá a *Dibo*, quien le concederá su deseo en cierta medida pues en muchas ocasiones lo que *Dibo* les entrega no cumple con sus expectativas pero finalmente les servirá para aprender una valiosa lección.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

DINOTREN

Compañía: The Jim Henson Company

País: Estados Unidos y Canadá

Año: 2010

Dirección: Craig Bartlett

Canal: Clan

Duración: 14'

Técnica: 3D



Una gran familia de Tenarodón ha adoptado a *Buddy*, un Tyrannosaurus que se ha extraviado, a pesar de ser completamente diferente a ellos. Ahora tiene una nueva familia y tres hermanos con los que compartirá sus ansias por aprender cada día algo nuevo. En cada episodio nos hablan de una especie de dinosaurio nuevo y para conocer su hábitat y época viajamos en el dinotren, un tren mágico capaz de llegar a cualquier lugar o época.

Al final de cada capítulo un actor real explicará de forma más precisa las particularidades de la especie de dinosaurio tratada en el episodio.

DIVE OLLY DIVE

Compañía: Mike Young Productions

País: Estados Unidos

Año: 2006

Dirección: Gary Hurst

Canal: Clan

Duración: 11'

Técnica: 3D



Olly es un pequeño submarino que aún tiene mucho que aprender y la mejor forma de hacerlo es explorando su entorno, el fondo del océano. Lo hace junto a su mejor amiga *Beth*, con quien vivirá muchas aventuras y se meterá en algún que otro problema. En otras ocasiones deberán cumplir con alguna misión que el buceador *Doug* les haya pedido. Bajo el mar tienen muchos curiosos amigos, algunos seres marinos y otras máquinas humanizadas como ellos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

DORA LA EXPLORADORA

Compañía: Viacom
País: Estados Unidos y México
Año: 2000
Dirección: George S. Chialtas, Arnie Wong y otros
Canal: Clan, Nick JR y Nickelodeon
Duración: 23'
Técnica: Tradicional 2D



Dora es una chica latina y muy intrépida a la que le gusta mucho salir de exploración a buscar algo que ha perdido o ayudar a los demás. Por ello se adentra en curiosas aventuras con la ayuda del mono *Botas*, *Mochila* y *Mapa* quienes le darán las claves para poder llegar a su destino.

Al igual que *Mani Manitas*, otro chico latino, *Dora la exploradora* es una chica bilingüe que nos enseña algunas palabras en inglés. También interactúa con el espectador realizándole preguntas.

DORAEMON

Compañía: Shin Ei Animation
País: Japón
Año: 1969
Dirección: Mitsuo Kaminashi
Canal: Boing
Duración: 13'
Técnica: Tradicional 2D



Doraemon es un gato cósmico venido de otro planeta que vive con *Nobita*, un chico adolescente un tanto holgazán y aprovechado. *Doraemon* tiene la capacidad de sacar del bolsillo de su estómago cualquier objeto o invento que pueda imaginar, algo a lo que *Nobita* le sacará mucho partido. Aunque *Doraemon* le entrega a *Nobita* todos esos inventos con la intención de ayudarlo, él siempre le dará un mal uso y acabará metiéndose en más de un lío. Este chico nunca aprenderá pues capítulo a capítulo vuelve a caer en el mismo error.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

DOUGIE SE DISFRAZA

Compañía: Neptuno Films

País: España

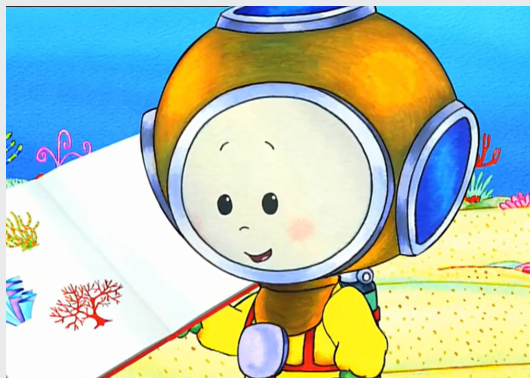
Año: 2006

Dirección: Josep Viciano

Canal: Clan

Duración: 7'

Técnica: Recortes digital



Dougie es un niño pequeño que como a todos le gusta mucho disfrazarse. Al comienzo de cada capítulo nos muestra un libro de pegatinas distinto y nos invita a hacer un viaje fantástico dentro de él para conocer a los personajes que lo protagonizan. Así podemos conocer cuál es el atuendo de un buzo, un granjero o un esquiador y cuáles son los materiales que necesita para llevar a cabo su tarea.

En estos viajes *Dougie* siempre encuentra a alguien que necesita ayuda y el podrá prestársela gracias a su libro de pegatinas.

ED, EDD Y EDDY

Compañía: Cartoon Network

Aka Cartoon Inc

País: Canadá

Año: 1999

Dirección: Danny Antonucci

Canal: Boing y FDF

Duración: 10'

Técnica: Tradicional 2D



Ed, Edd y Eddy son tres chicos adolescentes y buenos amigos pero a cada cual más estúpido. Cada capítulo nos muestra su desastrosa vida diaria en la que sucede algo diferente.

Ed es el menos inteligente de los tres, sufrirá por ello los golpes y maltratos de los demás. *Edd* es un grandullón tímido y el más inteligente de los tres, aunque en un capítulo estuvo enfadado todo el tiempo sin hablarle a nadie y golpeando a quien se acercara porque sabía que su mal humor se debía a que se le había metido una piedrecita en el zapato. Por último está *Eddy*, quien se considera a sí mismo el líder de grupo. Obsesionado con el dinero siempre está buscando la forma de hacerse con una pequeña fortuna, ya sea poniendo un mercadillo de basura, cobrando pases para una película que ellos mismos han hecho u otras ocurrencias en las que siempre acaba estafando a algún niño.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

EL ASOMBROSO MUNDO DE GUMBALL

Compañía: Cartoon
Network Studios
País: Reino Unido
Año: 2011
Dirección: Mic Graves
Canal: Cartoon Network
Duración: 11'
Técnica: Mixta



Gumball es el protagonista de esta historia, es un gato de 12 años y junto a su hermano adoptivo *Darwin*, un pez modificado genéticamente que puede vivir fuera del agua, vivirán surrealistas y alocadas situaciones.

El padre de estos niños es un orondo conejo rosa completamente irresponsable, no cuida a sus hijos y tampoco trabaja, sólo se dedica a holgazanear, comer y jugar a videojuegos. En cambio la madre es la que tiene la responsabilidad de cuidar de su familia, trabaja muchas horas en una fábrica para sacarlos adelante. Aunque a veces actúa de forma un tanto histérica y violenta es la voz de la razón para sus hijos cuando tienen un problema.

EL CORRAL

Compañía: Viacom
País: Estados Unidos
Año: 2007
Dirección: Todd Grimes
y T. J. Sullivan
Canal: Cartoon Network
Duración: 11'
Técnica: 3D



Otis es una vaca que vive en una granja con otros animales de los que se siente responsable, aunque se cuidan entre todos y en más de una ocasión será el propio *Otis* el que necesite la ayuda del resto. Todos ellos son animales inteligentes, pueden hablar y razonar como humanos, siempre se las ingenian para inventar juegos con los que divertirse cuando nadie los ve y es que esto es algo que llevan en secreto pues ningún humano, con la excepción de la *Sra. Beady*, sabe de su inteligencia. Todo el mundo la toma por loca y ella está empeñada en descubrirlos para librarse de esa mala fama, pero nunca lo conseguirá.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

EL GATO DEL SOMBRERO

Compañía: Canadian
Tv Fund, Tree-House

País: Canada

Año: 2010

Dirección: Tony
Collingwood

Canal: Disney Junior

Duración: 11'

Técnica: Digital 2D



Nick y *Sally* son vecinos con una fuerte amistad y además tienen la suerte de recibir frecuentemente la visita del *Gato del Sombrero*. Él siempre aparece en su coche volador acompañado de su pez para recoger a los niños y llevarlos de viaje a un lugar nuevo. En ese lugar vive un animal al que el gato les presentará con la intención de que se interesen por la naturaleza. Este animal les contará cómo es su vida. Con esta premisa se dan a conocer curiosidades sobre diversos animales con un fondo educativo.

EL HOMBRE INVISIBLE

Compañía: BRB, Mooscoop

País: España y Francia

Año: 2005

Dirección: Toni Garcia

Canal: Panda

Duración: 24'

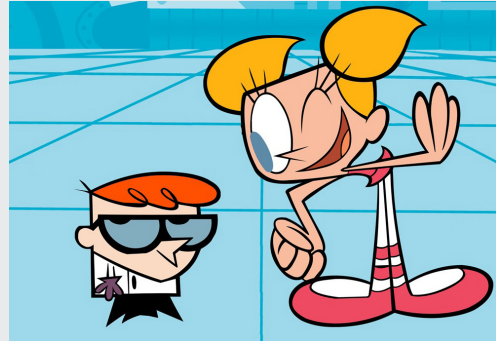
Técnica: Digital 2D



Alan Crystal es un chico aparentemente normal, tiene una novia, amigos, va a clase, lo que cualquiera a su edad haría. Pero nadie sabe que en realidad también es un superhéroe y tiene el poder de convertirse en *El Hombre Invisible*. Gracias a esta capacidad deberá evitar que los planes del malvado *Opacus* lleguen a buen fin, ya que su única intención es hacerse con el poder mundial.

EL LABORATORIO DE DEXTER

Compañía: Cartoon Network
Hanna-Barbera Productions,
Rough Draft Studios
País: Estados Unidos
Año: 1996
Dirección: Rob Renzetti
Canal: Cartoon Network y Boing
Duración: 7'
Técnica: Tradicional 2D



Dexter es un niño pequeño que sueña con convertirse en uno de los más grande científicos de la historia. Trabaja en su laboratorio secreto creando numerosos inventos pero las travесuras de su hermana mayor *Dee-Dee* se lo pondrán muy difícil, dando lugar a peligrosos accidentes en el laboratorio.

Dexter nunca puede explicarse cómo ha logrado entrar su hermana al laboratorio pues lo tiene protegido con multitud de contraseñas, escáneres, palancas secretas, etc.

LA PATO DONALD

Compañía: Disney Company
País: Estados Unidos
Año: 1966
Dirección: Jack Hannah, Jack King
Canal: Disney Cinemagic
Duración: 7'
Técnica: Tradicional 2D



El *Pato Donald* es uno de los famosos personajes de Disney. Se caracteriza por tener muy mal humor y muy mala suerte, aunque en el fondo tiene buen corazón. En su vida diaria siempre sufre accidentes domésticos debido a su torpeza o se encuentra con personajes con los que llega a tener algún conflicto y suele salir mal parado.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

EL PEQUEÑO REINO DE BEN Y HOLLY

Compañía: Astley Baker Davis LTD
País: Reino Unido
Año: 2008
Dirección: Neville Astley y Mark Baker
Canal: Clan
Duración: 11'
Técnica: Digital 2D



Holly es una princesa aprendiz de hada, por lo que aún tiene mucho que aprender para que sus hechizos salgan como desea. *Ben* un duende muy hábil que como todos los de su especie es capaz de construir cosas increíbles. Ambos son muy buenos amigos y viven en el *Pequeño Reino*, un lugar donde todo es muy pequeñito. *Holly* cuenta con el apoyo y la supervisión de *Nana*, la ama de llaves del castillo donde viven, también es hechicera y una buena maestra para *Holly* aunque no se lleva demasiado bien con los duendes.

EL REINO DE ACUÁTICA

Compañía: Neptuno Film, Southern star, Flamma Films
País: España
Año: 2007
Dirección: Craig Handley
Canal: Disney Junior
Duración: 10'
Técnica: Mixta 2D y 3D



Tiburina, *Pulpita* y *Estrellita* son tres princesas que viven en el *Reino de Acuática*. Su vida gira en torno a la escuela y los compañeros pero también están muy comprometidas con la conservación del fondo marino. En ocasiones el capítulo puede girar en torno a la escuela o la familia y en otras van a prestar su ayuda a alguien que se encuentra en apuros.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

EL RETORNO DE D'ARTACAN

Compañía: BRB, Thames Tv, Tve

País: España

Año: 1990

Dirección: Desconocido

Canal: Panda

Duración: 24'

Técnica: Tradicional 2D



Son muchos años con los que cuenta ya esta serie y todos conocemos ya a sus famosos personajes. *El Retorno de D'Artacan* es la segunda temporada continuación de *D'Artacan y los tres Mosqueperros*. Una historia basada en el libro de Alejandro Dumas *Los Tres Mosqueteros*.

El protagonista *D'Artacan* viaja a París para convertirse en un *Mosqueperro* y junto a sus compañeros *Pontos*, *Dogos* y *Amis* lucharán contra el *Cardenal Richelieu*. En esta segunda temporada *D'Artacan* ya está casado con su amada *Julieta* y viven en una casita parisina con sus hijos.

EL SHOW DE GARFIELD

Compañía: Dargaud

Media, France 3

País: Francia

Año: 2008

Dirección: Philippe Vidal

Canal: Boing

Duración: 12'

Técnica: 3D



Todos conocemos ya a este perezoso gato naranja amante de la lasaña que ha protagonizado tantas tiras cómicas. No obstante sus historias y su aspecto se han modernizado y se presentan en 3D. La premisa de esta serie sigue siendo la misma. *Garfield* es un gato muy vago pero también muy inteligente, vive con *Jon* en su casa y constantemente se mete en problemas que él mismo termina resolviendo.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

EL SHOW DE SHANNA

Compañía: Unbound Studios

País: Estados Unidos

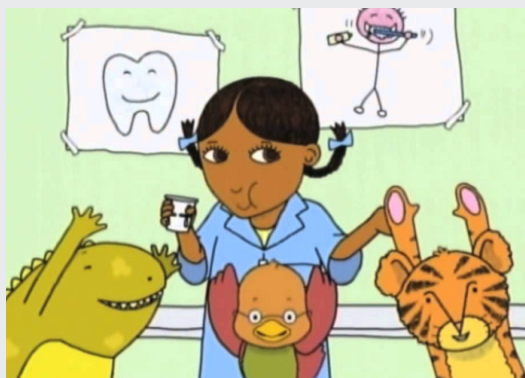
Año: 2004

Dirección: Judy Rothman

Canal: Disney Junior

Duración: 4'

Técnica: Tradicional 2D



Shana es una niña mejicana de 6 años que junto a su hermano de 4 años *Nello* inventan divertidos juegos para pasar el rato en su habitación. En cada capítulo *Shana* se disfraza con la indumentaria de una profesión, ya sea dentista, bailarina, policía o astronauta, entonces nos da tres pistas dirigiéndose al público para que adivine de qué profesión se trata.

EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO

Compañía: Toon City Animation

País: Estados Unidos

Año: 2007

Dirección: Richard Sebast
y Scott Heming

Canal: Panda

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



Serie creada a partir de la película de mismo título *En busca del valle encantado*. La primera fue creada en el año 1988 y hasta el año 2007 se han hecho 13 películas. Trata la vida diaria de este gran grupo de niños dinosaurios compuesto por *Piecitos* muy entusiasta e inteligente es un apatosaurio huérfano que vive con sus abuelos. Su mejor amiga se *Sera*, una triceratops bastante testaruda pero muy buena amiga. Junto a otros amigos lo pasarán muy bien inventando juegos y aprendiendo de sus experiencias.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

ESCUELA DE BOMBEROS

Compañía: Warner Bros

País: Estados Unidos

Año: 2005

Dirección: Kathi Castillo

Canal: Boomerang y
Cartoonito

Duración: 6'

Técnica: Tradicional 2D



Los protagonistas de esta serie son tres jóvenes camiones de bomberos *Petróleo*, *Protestón* y *Rojo* que aprenden juntos para convertirse algún día en los mejores de su trabajo. Además de apagar incendios ayudan a todo el que lo necesita realizando todo tipo de tareas, como cambiar la bombilla fundida del faro, el cual también está humanizado o ayudar a un viejo camión a realizar las tareas del campo, tareas de las que ellos mismos aprenderán mucho.

FAMOUS 5

Compañía: Marathon,
Chorion y France 3

País: Estados Unidos y Francia

Año: 2008

Dirección: Pascal Pinon
y Thierry Sapyn

Canal: Disney Cinemagic

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



Un grupo de 4 amigos compuesto por dos chicas, *Jo* y *Allie*, y dos chicos, *Maz* y *Dylan*, junto a su inseparable perro *Timmy*, vivirán muchas aventuras intentando resolver numerosos misterios. Aunque en muchas ocasiones ponen en peligro sus propias vidas siempre acaban consiguiendo su objetivo.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

FANBOYY CHUM CHUM

Compañía: Oktobor Animation

País: Estados Unidos

Año: 2009

Dirección: Brandon Kruse,
Eddie Trigueros

Canal: Nickelodeon

Duración: 12'

Técnica: 3D



Funboy y Chum Chum son dos amigos de 12 y 10 años respectivamente. Obsesionados por los cómics de superhéroes, la ciencia ficción y los videojuegos. Viven solos en un lugar llamado la *Fantorre* y siempre van disfrazados de superhéroes con los calzoncillos por fuera, con la gran ilusión de llegar a serlo algún día.

En ocasiones luchan contra enemigos para devolver la paz del lugar y otras simplemente contra el aburrimiento, pero ellos tienen ingenio de sobra para que esto no ocurra por mucho tiempo.

FIFI Y LAS PEQUEFLORES

Compañía: Cosgrove Hall
Films

País: Reino Unido

Año: 2005

Dirección: Keith Chapman

Canal: Nick JR

Duración: 10'

Técnica: Stop Motion



Fifi es una simpática florecilla que vive en un bosque junto a otras flores, arañas, abejorros, gusanos. Todos viven felices en comunidad y se ayudan mutuamente cuando surge algún problema. Pero entre todos estos personajes de buen corazón también está *Stingo*, una avispa muy mal humorada que se aprovechará de la buena voluntad de sus vecinos para sacarles algún beneficio, aunque sus planes nunca llegarán a buen término porque siempre se terminan dando cuenta.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

FLAPJACK

Compañía: Cartoon Network Studios
País: Estados Unidos
Año: 2008
Dirección: John Maintyre
Canal: Cartoon Network
Duración: 11'
Técnica: Mixta



Flapjack es un niño huérfano que ha sido criado por una ballena, el interior de ésta es su casa y él la considera su madre. Es un niño muy inocente con pocas ideas propias, se deja influenciar por su madre la ballena y por el capitán *Muñón*, un personaje al que salvaron en el mar y que ha llenado la cabeza de *Flapjack* de fantasías sobre una supuesta isla paradisiaca llamada isla *Dulce* que quiere encontrar con su ayuda. En su búsqueda se embarcarán en numerosas y divertidas aventuras.

FOOT 2 RUE

Compañía: Tele Imagen Kids
País: Francia e Italia
Año: 2005
Dirección: Bruno Bligoux y Stephane Roux
Canal: Panda
Duración: 23'
Técnica: Tradicional 2D



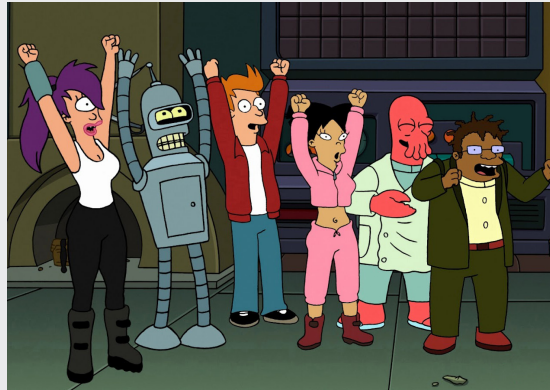
Los protagonistas de esta serie son un grupo de adolescentes que juntos han formado un equipo de fútbol. Compuesto por 3 chicos y 2 chicas juegan partidos callejeros contra otros equipos de la ciudad. Aquí las reglas son diferentes pues los partidos se juegan en las calles y las paredes pueden usarse para hacer rebotar la pelota.

Todos ellos están muy entregados al equipo, se ayudan entre ellos a superar problemas personales y el deportes les sirve como una vía de escape.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

FUTURAMA

Compañía: Fox
País: Estados Unidos
Año: 1999
Dirección:
Canal: Fox
Duración: 20'
Técnica: Tradicional 2D



Fry es un repartidor de pizzas que estando en un laboratorio criogénico cae por accidente en un congelador y despierta 1000 años después. Al salir del congelador no puede creer lo que tiene alrededor, tecnologías increíbles, robots y extraterrestres. Pronto conocerá a los que serán ahora sus amigos y compañeros de trabajo pues en este futuro su profesión seguirá siendo la de repartidor aunque de otro tipo de mercancías. Aunque anhela mucho su antiguo mundo buscará junto a sus nuevos amigos un lugar en este extraño y nuevo hogar.

GEORGE DE LA JUNGLA

Compañía: Teletoon, Studio B Productions, Clasic Media
País: Canadá
Año: 2008
Dirección: J. Falconer
Canal: Nickelodeon
Duración: 11'
Técnica: Mixta 2D



George es un personaje muy disparatado y algo loco que vive en la jungla, lugar que ama y protege de todo aquel que intente dañarla. Vive con su mejor amigo llamado *Simio*, *Úrsula* y *Magnolia*. Juntos han creado una peculiar familia y ayudarán a *George* a enfrentarse contra los malhechores que aparezcan o simplemente a arreglar alguna situación que la enorme torpeza de este renovado *Tarzán* ha provocado. De ambas cosas consiguen salir siempre victoriosos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

GLUMPERS

Compañía: Motion Pictures,
Tv Catalunya
País: España
Año: 2010
Dirección: Enrique Uviedo, Pere Clos
Canal: Clan
Duración: 2'
Técnica: 3D



Los *Glumper* son 6 extraños seres que parecen venidos de otro planeta. Conviven juntos en una casa y es de esta convivencia de donde saldrán las historias de cada capítulo. Cada uno tiene una personalidad diferente por lo que sus caracteres chocan constantemente y en ocasiones se gastan bromas un tanto desagradables.

GNOUFS

Compañía: Method, France 3
País: Francia
Año: 2003
Dirección: Desconocido
Canal: Panda
Duración: 12'
Técnica: 2D y 3D



Tras un larguísimo viaje en globo un grupo de extraños seres han llegado a la tierra decididos a quedarse en ella. Han adquirido una serie de poderes que les permiten convertirse en cualquier cosa, son capaces de desprenderse de su cuerpo y ocupar el de un objeto o ser viviente, quedando los suyos en estado vegetal. De esta manera son capaces de ponerse en la situación de otros y empatizar con ellos.

Para adaptarse a la vida en la tierra estudian a sus habitantes, sus costumbres, su comportamiento, etc., de esta manera van conformando una idea de lo que son pero en algunas ocasiones llevándose a error. En cada episodio se puede apreciar una moraleja que crítica en cierta manera a la sociedad.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

GORMITI

Compañía: Marathon Media,
Giochi Preziosi

País: Francia e Italia

Año: 2008

Dirección: Pascal Ropars

Canal: Clan

Duración: 21'

Técnica: Tradicional 2D



Creada a partir de un juego esta serie está protagonizada por 4 niños, *Toby*, *Nick*, *Lucas* y *Jessica*. Aparentemente normales en su vida diaria en realidad esconden un secreto, son capaces de viajar a otra dimensión donde se encuentra la isla de *Gorm*, allí se convierten en poderosos señores de la naturaleza cambiando su forma humana por la de unos fuertes seres fantásticos y su finalidad es evitar que este lugar que da origen a los *Gormiti* sea destruido.

HARRY SU CUBO DE DINOSAURIOS

Compañía: Tele Toon, CCI
Entertainment

País: Canada

Año: 2005

Dirección: Desconocido

Canal: Disney Junior y Clan

Duración: 11'

Técnica: Tradicional 2D



Harry es un niño de 5 años muy especial e imaginativo. Tiene un cubo lleno de dinosaurios de juguete pero lo que nadie sabe, excepto su abuela que fue quien se lo regaló, es que los dinosaurios tienen vida y a través de ese cubo puede viajar con ellos a otro mundo llamado *Dino*. Ese otro lugar le servirá como vía de escape, allí será capaz de solucionar los conflictos que tiene en el mundo real consigo mismo en su día a día, con la ayuda de sus amigos dinosaurios.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

HEIDI

Compañía: Nippon Animation

País: Japón

Año: 1974

Dirección: Isao Takahata

Canal: Canal Sur

Duración: 25'

Técnica: Tradicional 2D



Heidi es una niña huérfana de 5 años a la que han llevado a vivir con su abuelo a los Alpes. El abuelo al principio no está de acuerdo, es muy gruñón y arisco con todo el mundo, incluso con ella. Pero poco a poco *Heidi* irá conquistando el corazón de su abuelo y el de todos los que la rodean, conocerá a su gran amigo *Pedro* con el que dará largos paseos por las preciosas montañas pastoreando las cabras. Más tarde otra persona importante aparecerá en sus vidas, *Clara*, un chica en silla de ruedas.

HÉRCULES

Compañía: Disney Company

País: Estados Unidos

Año: 1998

Dirección: Bob Kline

Canal: Disney Cinemagic

Duración: 21'

Técnica: Tradicional 2D



Nos encontramos con un *Hércules* adolescente que se encuentra en periodo de formación tanto de héroe como de estudiante. Mientras intenta llevar una vida sencilla asistiendo a sus clases en la escuela y compartiendo sus inquietudes con sus mejores amigos, *Cassandra* e *Ícaro*, tendrá que luchar contra numerosos monstruos mitológicos, muchos de ellos enviados por su propio tío.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

HERMANOS KOALA

Compañía: Desconocido

País: Estados Unidos

Año: 2003

Dirección: Tobias

Fourance, Martin Pulles

Canal: Boomerang y
Cartoonito

Duración: 10'

Técnica: Stop Motion



Frank y Buster son los *hermanos koala*. Viven en una granja australiana con otros amigos animales a los que dedican su vida entera ya que su misión en la vida es ayudar a los demás.

Cada vez que alguien tiene un problema sea de la índole que sea acude a los *hermanos koala*. En ocasiones son problemas de la vida cotidiana y en otras alguien está en peligro, entonces cogen su avioneta y acuden rápidamente. No siempre los *hermanos koala* tienen la solución para todo por lo que pedirán la colaboración de sus vecinos, los cuales la darán encantados porque en esta pequeña granja todo el mundo se ayuda.

HISTORIAS CORRIENTES

Compañía: Cartoon

Network Studios

País: Estados Unidos

Año: 2009

Dirección: Desconocido

Canal: Cartoon Network

Duración: 10'

Técnica: Tradicional 2D



Mordecai un arrendajo azul y *Rigby* un mapache son los protagonistas de esta serie. En ella observamos el día a día en el trabajo de mantenimiento de un parque de este par de veinteañeros. Ambos entusiastas de los videojuegos, la música y hacer el vago. Junto a sus compañeros y amigos tratarán de salir airoso de sus tareas laborales.

Entre sus amigos encontramos a extrañísimos personajes, *Benson*, el jefe de los protagonistas es una máquina de chicles humana. *Skips*, un yeti que tiene el don de la juventud eterna o *Fantasmín*, un fantasma con una mano en la cabeza. Sin duda un conjunto de seres muy peculiares e imaginativos muy divertidos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

HORA DE AVENTURAS

Compañía: Rough Draft Studios, Saerom
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Larry Leichliter
Canal: Cartoon Network y Boing
Duración: 11'
Técnica: Digital 2D



Fin es un chico de 12 años que vive con *Jake*, un perro mágico, en el fantástico mundo de *Ooo* donde él es el único humano. Son impulsivos y poco razonables, en ocasiones eso les meterá en más de un problema pero al mismo tiempo son los seres más nobles y tienen un gran sentido de la justicia. Junto a otros personajes como la *Princesa Chicle* o *Marceline*, ayudarán a los indefensos y defenderán el planeta de los malvados planes de su enemigo el *Rey Hielo* para llegar a convertirse en los mayores héroes de su tiempo.

JAKE Y LOS PIRATAS DE NUNCA JAMÁS

Compañía: Disney Company, Mercury Filmworks
País: Estados Unidos
Año: 2011
Dirección: Howy Parkins
Canal: Disney Junior
Duración: 10'
Técnica: Tradicional 2D



En esta aventurera serie de animación aparecen unos villanos que ya conocemos de lejos. Se trata del *Capitán Garfío* y su torpe compañero *Smee* que buscan con ahínco la entrada secreta a la *isla de Jake* en el país de *Nunca Jamás*.

Jake es el pirata protagonista, junto a sus buenos amigos *Izzy*, *Cubby* y el loro *Skully* impedirán que *Garfío* encuentre la isla. Además de no conseguirlo nunca constantemente se pone en situaciones humillantes que provocan la diversión de los demás.

En esta serie tiene la particularidad de romper la cuarta pared ya que los personajes miran a cámara y nos hablan aunque no hacen preguntas obvias.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

JELLYJAMM

Compañía: Vodka Capital

País: España

Año: 2010

Dirección: Luis Gallego y
Javier Ledesma

Canal: Cartoonito y Clan

Duración: 11'

Técnica: 3D



Jammbo es un lejano y precioso lugar donde la música se origina, aquí viven cinco simpáticos personajes que protagonizan esta serie. Cada uno tiene un carácter muy especial y diferente, lo que a veces puede generar algún conflicto en sus vidas diarias, pero no es nada que no puedan solucionar ya que al final siempre aprenden a ponerse en la situación del otro y aprender algo nuevo. Son grandes compañeros y amigos que se apoyan unidos en los momentos difíciles y se divierten en los buenos.

JOHNNYTEST

Compañía: Teletoon,
Cokie Jar, Atomic Cartoon

País: Canadá

Año: 2005

Dirección: Larry Jacobs

Canal: Disney Channel

Duración: 12'

Técnica: Digital 2D



Johnny tiene dos hermanas gemelas y superdotadas, son amantes de la ciencia y tienen un laboratorio montado en casa. Continuamente están realizando experimentos científicos que probarán con su hermano. Él no tiene miedo a nada y le encanta ser el conejo de indias de sus hermanas, aunque sufrirá múltiples transformaciones poniéndole en más de una difícil situación. Finalmente sus hermanas siempre consiguen hacer el antídoto que lo devolverá a su forma original.

En esta serie observamos que por primera vez los roles se han intercambiado, mientras que la madre de *Johnny* sale a trabajar el padre se queda haciendo las tareas del hogar y cuidando a sus hijos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

JIMMY NEUTRON

Compañía: DNA Productions

País: Estados Unidos

Año: 2002

Dirección: Keith Alconr y

Mike Gasaway

Canal: Nickelodeon

Duración: 12'

Técnica: 3D



Jimmy es un chico de unos 12 años de edad y es superdotado, tiene el coeficiente intelectual más alto de todo el colegio y es un enamorado de la ciencia. Con lo que más disfruta es creando inventos que le ayuden a solucionar algún problema a él o a algunos de sus amigos. Lo que ocurre es que a pesar de su brillantez estos inventos siempre tienen algún defecto que causan un problema aún mayor, no obstante *Jimmy* siempre encuentra la solución para que no ocurra ninguna catástrofe.

JJ QUIERE UNA MASCOTA

Compañía: Desconocido

País: Desconocido

Año: Desconocido

Dirección: Desconocido

Canal: Disney Junior

Duración: 2'

Técnica: Digital 2D



JJ es un niño muy curioso y amante de los animales. En cada capítulo le pide a su padre un animal como mascota. El padre coge su libro de animales y le explica a su hijo de dónde viene ese animal y cuáles son los cuidados que necesita. Al final el padre le pregunta si quiere la mascota en cuestión pero él no termina de decidirse porque quiere seguir conociendo a otras.

Además de aprender sobre los cuidados de los animales el niño comprende que cuidar a una mascota es una gran responsabilidad y no un juguete.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

JORGE EL CURIOSO

Compañía: Toon City Animation, Imagine Entertainment y otros
País: Estados Unidos
Año: 2006
Dirección: Scott Heming
Canal: Disney Junior
Duración: 11'
Técnica: Tradicional 2D

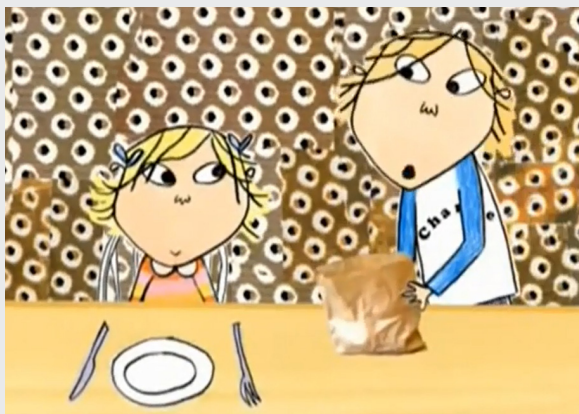


Jorge es un pequeño mono que vive en la ciudad junto a *Ted*, un humano que le ha acogido y cuida de que no se meta en problemas, aunque allí todo el mundo les quiere.

En su esfuerzo por comprender el mundo en que vive a veces comete alguna travesura que le lleva a vivir divertidas situaciones. *Jorge* no habla pero se comunica con la gente mediante gestos, es muy expresivo. A través de las ganas de aprender que tiene *Jorge* y su incesante curiosidad, se muestra al espectador pequeñas lecciones de ciencia o matemáticas, lo que resulta muy enriquecedor.

JUAN Y TOLOLA

Compañía: Tiger Aspect Productions
País: Reino Unido
Año: 2005
Dirección: Kitty Taylor
Canal: Disney Junior
Duración: 11'
Técnica: Recortables digital



Juan y *Tolola* son dos hermanos de 9 y 5 años de edad. La serie nos habla de la relación entre hermanos, aunque en ocasiones tienen algún pequeño conflicto siempre lo resuelven pacíficamente. *Juan* quiere mucho a su hermana, cuida de ella y le ayuda a solventar sus problemas. Él es el narrador de esta historia, nos cuenta desde su punto de vista todo lo que va aconteciendo en sus vidas.

Los padres nunca aparecen en la serie pero siempre se hace referencia a ellos, los niños los tienen muy presentes y hacen tareas que ellos les han mandado.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

JUNGLA SOBRE RUEDAS

Compañía: Spider Eye
País: Reino Unido
Año: 2009
Dirección: Morgan Francis
Canal: Disney Junior y
Disney Channel
Duración: 13'
Técnica: 3D



En esta peculiar jungla todos los animales tienen ruedas en lugar de patas. Observamos la vida diaria de estos personajes sobre ruedas en la que resuelven problemas cotidianos con la ayuda de los demás o se proponen retos para superarse a sí mismos.

También en esta serie se interactúa con el espectador para que ayude a resolver enigmas de forma más rápida formulando preguntas.

KERORO

Compañía: Sunrise INC
País: Japón
Año: 2004
Dirección: Junichi Sato
Canal: Cartoon Network
Duración: 13'
Técnica: Tradicional 2D



Keroro es un extraterrestre con apariencia de rana proveniente del planeta *Keron*. Ha venido a este planeta junto a otros extraterrestres con la intención de conquistarlo pero mientras idean un plan se han alojado amistosamente en la casa de unos humanos. Aunque les han cogido cariño no abandonan su idea inicial y siempre están buscando la forma de llevarla a cabo, pero siempre resultan ser un fracaso.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

KICK BUTTOWSKI

Compañía: Disney Company

País: Estados Unidos

Año: 2010

Dirección: Chris Savino

Canal: Disney XD

Duración: 10'

Técnica: Digital 2D



Kick es un chico de 12 años amante del peligro y los deportes de riesgo, siempre lleva puesto su traje de acróbata y su meta en la vida es convertirse en el más grande de todos los tiempos. Aunque antes tendrá que ir al colegio, comportarse adecuadamente y tener una vida como la de cualquier niño, lo que no le impedirá cometer más de una trastada que le meterá en problemas.

KIDS VS KAT

Compañía: Studio B Productions

País: Canadá

Año: 2008

Dirección: R. Boutilier, J. Mepham, G. Sullivan

Canal: Disney XD

Duración: 10'

Técnica: Digital 2D



Millie es una niña de 8 años que tiene por mascota lo que ella creía un gato callejero, pero pronto su hermano *Coop*, el verdadero protagonista de la serie se dará cuenta de que este gato es un alienígena y desde entonces tendrá numerosos enfrentamientos con él para develar su verdadera identidad. Pero a *Coop* nunca le salen bien sus planes y todo el mundo le toma por loco al decir que este gato viene de otro planeta. Sólo su mejor amigo *Dennis* le cree.

Al *Sñr. Gato* tampoco le gusta *Coop* y aunque no se tiene muy claro cuál es su misión en la tierra de momento su objetivo es humillar a *Coop*.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

KUZCO, UN EMPERADOR EN EL COLE

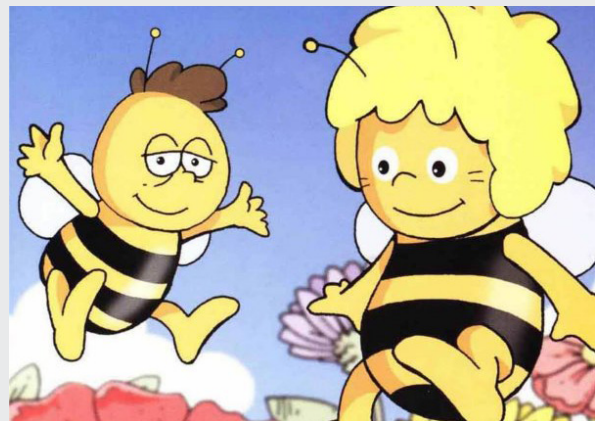
Compañía: Tooncity
Animation Disney Company
País: Estados Unidos
Año: 2006
Dirección: Howy Parkins
Canal: Disney Channel
Duración: 11'
Técnica: Tradicional 2D



Kuzco es un joven emperador al que se le ha ordenado asistir a la *Academia Kuzco* y aprobar todas las asignaturas si quiere recuperar su puesto. Es un chico muy enérgico, distraído y algo egocéntrico al que le cuesta mucho estudiar, aunque en el fondo quiere aprobarlo todo. Se ha enamorado de *Malina*, una compañera inteligente y guapa que le rechaza constantemente pero le ofrece su amistad. Ella y su amigo *Waka* ayudarán a *Kuzco* con las tareas del colegio y a enfrentarse a la malvada *Izma* cuyo único objetivo es que *Kuzco* suspenda todo para que no vuelva a ocupar su puesto como emperador.

LA ABEJA MAYA

Compañía: Nippon Animation
País: Japón
Año: 1975
Dirección: Hiroshi Saito, Mitsuo Kaminashi y Seiji Endo
Canal: Canal Sur
Duración: 23'
Técnica: Tradicional 2D



En un país multicolor vive una abeja bajo el sol, esa es *Maya*, una pequeña abejita muy intrépida con muchas ganas de explorar y conocer el mundo que le rodea. Junto a su gran amigo *Willi* el zángano saldrán de expedición en busca de polen pero por el camino encontrarán muchas cosas que las distraerán de su propósito. En ocasiones ayudan a alguien que se encuentra en apuros, otras investigan y dan respuesta a todas sus preguntas sobre su mundo. También entablará amistad con otros insectos como el simpático saltamontes *Flip*.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LA ARDILLA MIEDOSA

Compañía: Nelvana
País: Canada
Año: 2011
Dirección: Matt Ferguson
Canal: Disney XD
Duración: 11'
Técnica: Digital 2D



Ardilla Miedosa es una ardilla poco afortunada, un tanto ingenua e incomprendida que suele ser ninguneada por los demás. Trabaja en un supermercado donde pasa la mayor parte de su tiempo, su jefe es muy estricto y controla a *Ardilla* muy de cerca, pero cuando puede comete alguna trastada.

LA CASA DE MICKEY MOUSE

Compañía: DQ
Entertainment Limited,
Disney Company
País: Estados Unidos
Año: 2008
Dirección: Sheri Pollack
Canal: Disney Channel y
Disney Junior
Duración: 23'
Técnica: 3D



La casa de *Mickey Mouse* es un programa educativo en el que se le plantea al espectador un problema para que ayuden a *Mickey* a resolverlo, para ello se les muestra una serie de herramientas que podrían ser útiles. Una vez elegida la más adecuada de pone en práctica y se resuelve el problema, para celebrarlo todos bailan la *Mickeydanza* mientras se despiden hasta el próximo programa.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LA GATA LUPE

Compañía: Colabi Productions, Nickelodeon Uk, Cake Entertainment
País: Reino Unido
Año: 2010
Dirección: Leo Nielsen
Canal: Disney Junior
Duración: 11'
Técnica: Recortes digital



Cada capítulo de *La gata Lupe* es una historia que nos cuenta la dueña de ésta mascota. En ellas la gatita se embarca en viajes fantásticos y alucinantes aventuras con muy buenos compañeros, la generosa conejita *Alma*, el alegre perrito *Guau* o el inteligente búho *Hugo*. En ocasiones también aparece *Epel*, un personaje con el que conviven pero que tiene muy mal humor y al que a pesar de todo también tratan con mucho cariño.

LA MAGIA DE CHLOE

Compañía: Mike Young
País: Estados Unidos
Año: 2009
Dirección: Gaby Hurst
Canal: Disney Channel
Duración: 11'
Técnica: Digital 2D



Chloe es una niña a la que le divierte jugar con sus amigos *Tara* y *Jet* entre otros. Tiene un armario muy especial que está lleno de disfraces y cada vez que se ponen uno mágicamente se trasladan a otro lugar donde vivirán divertidas aventuras y aprenderán mucho de ellas. En realidad todo sucede en la habitación de *Chloe*, es la imaginación que tienen ella y sus amigos la que hace aparecer todos esos mundos fantásticos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LA OVEJA SHAUN

Compañía: Aardman
País: Reino Unido
Año: 2007
Dirección: Lee Wilton
Canal: Nickelodeon
Duración: 7'
Técnica: Stop Motion



Shaun es una oveja muy inteligente, vive en una granja con el resto de sus compañeras, un perro que las vigila y el granjero, que no sabe de la inteligencia de sus ovejas aunque da muestras de considerar inteligente al perro pues le encomienda tareas como ir a echar el correo.

Shaun y el resto de ovejas siempre están buscando la forma de pasarlo bien, ya sea organizando fiestas, echando un partido de fútbol o simplemente fastidiando al perro, lo que da lugar a situaciones muy divertidas, pero cuando el granjero está presente abandonan inmediatamente lo que están haciendo y se ponen a pastar como haría una oveja normal.

LA PANTERA ROSA

Compañía: Rubicon Studios
País: Estados Unidos
Año: 1969
Dirección: Ron Brewer y
Lionel Ordaz
Canal: Boomerang
Duración: 7'
Técnica: Tradicional 2D



La Pantera Rosa es un peculiar felino de color rosa, siempre está de buen humor y tiene una gran inteligencia. De alguna manera u otra siempre se ve involucrada en extrañas y divertidas situaciones de las que siempre sale airosa. *La Pantera Rosa* no habla, por lo que se recurre a un tipo de humor muy visual que recuerda mucho al cine mudo y algunos la asemejan a personajes tan grandes como Charles Chaplin o Buster Keaton.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LA VACA CONNIE

Compañía: Neptuno Films

País: España

Año: 2004

Dirección: Josep Viciano

Canal: Disney Junior

Duración: 7'

Técnica: Recortes digital



Connie es una pequeña vaquita con muchas ganas de aprender, esa impaciencia le llevará a vivir divertidas situaciones, a través de sus experiencias irá creciendo interiormente. Al mismo tiempo que ella, aprenderemos cosas interesantes sobre la naturaleza, los animales que la rodean, las plantas, etc.

Los padres de *Connie* están muy unidos y la apoyan incondicionalmente. Su madre es una vaca lechera y su padre un gran toro, siempre tendrán las palabras y consejos adecuados para ella.

LA VUELTA AL MUNDO DE WILLY FOG

Compañía: BRB

País: España

Año: 1983

Dirección: Luis Ballester

Canal: Panda

Duración: 26'

Técnica: Tradicional 2D

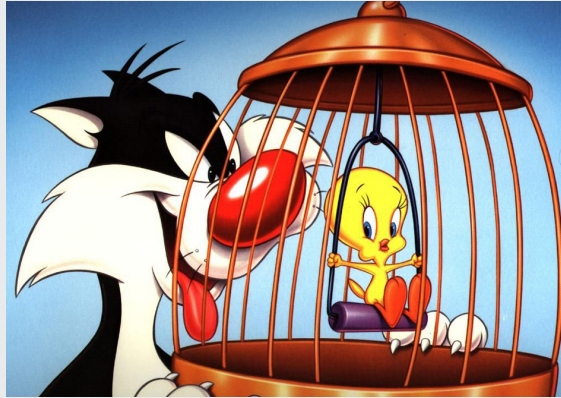


Willy Fog es un rico caballero inglés que debe dar la vuelta al mundo en 80 días para ganar una apuesta contra el director del banco de Inglaterra en la que se juega la mitad de su fortuna. Empezará este largo viaje junto a su mayordomo *Rigodón* y su amigo *Tico*, un ratón con acento andaluz. Por el camino encontrarán muchos obstáculos que deberán superar, sobre todo los impuestos por *Transfer*, un lobo enviado por el director del banco con el objetivo de impedir que *Willy Fog* gane la apuesta.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LAS AVENTURAS DE SILVESTRE Y PIOLIN

Compañía: Warner Bros
País: Estados Unidos
Año: 1995
Dirección: Karl Toerge
Canal: Boomerang
Duración: 11'
Técnica: Tradicional 2D



Las persecución que *Silvestre* hace a *Piolín* vienen de muy lejos ya. Gracias a su picardía y a la ayuda del perro *bulldog*, *Piolín* sigue sano y salvo. Pero en esta ocasión a estas eternas trifulcas se suman una serie de misterios que la *Abuelita* resolverá junto a sus mascotas ya que es una detective reconocida mundialmente.

LAS MACABRAS AVENTURAS DE BILLY Y MANDY

Compañía: Cartoon Network Studios
País: Estados Unidos
Año: 2005
Dirección: Shaun Cashman
Canal: Cartoon Network y FDF
Duración: 10'
Técnica: Digital 2D

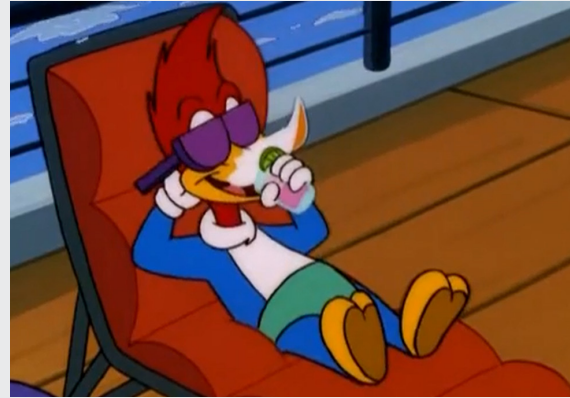


Billy es un niño un poco nervioso y alocado, es bastante simple y carente de inteligencia. *Mandy* es una niña muy cruel y un poco violenta, no dudará en decir lo que piensa por duro que sea. Ambos son amigos de *Muerte*, que se hace llamar *Calavera* y tiene la obligación de vivir con ellos por haber perdido un apuesta. Además de ir a la escuela y estar con amigos, estos niños y la muerte tendrán que luchar contra otros seres sobrenaturales.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LAS NUEVAS AVENTURAS DEL PÁJARO LOCO

Compañía: Universal Cartoon Studios
País: Estados Unidos
Año: 2000
Dirección: Alan Zaslove
Canal: Panda
Duración: 7'
Técnica: Tradicional 2D



Un pájaro loco renovado vuelve con nuevas aventuras. Este pájaro carpintero llamado *Woody* es un tanto impertinente y oportunista, pasa los días molestando a los demás para conseguir sus propios intereses. Uno de los personajes más recurrentes es *Wally*, una especie de morsa gruñona con la que *Woody* no se lleva nada bien, su diversión será hacerle rabiar.

LAS SUPERNENAS

Compañía: Hanna Barbera
País: Estados Unidos
Año: 1998
Dirección: Randy Myers, Craig MC Crackeng
Canal: Boing
Duración: 20'
Técnica: Tradicional 2D



Las Supernenas son producto de un experimento accidentado que el científico *Utonium* había creado con el fin de crear a una sola niña muy dulce para que le hiciera compañía ya que se sentía muy solo en su casa, pero tras un error al añadir los ingredientes surgió una explosión de la que aparecieron estas tres superheroínas, *Bellota*, *Bombón* y *Burbuja*.

Las Supernenas lucharán contra los villanos que quieren conquistar la ciudad. Uno de ellos, el más recurrente, es el mono *Mojo Jo Jo*, que anteriormente había sido el asistente del científico *Utonium*, pero tras el nacimiento de éstas se aleja de él y se convierte en un villano que quiere destruirlas.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LAS TRES MELLIZAS

Compañía: Cromosoma,
Tv Catalunya
País: España
Año: 2004
Dirección: Albert Vinyoli
Canal: Clan
Duración: 25'
Técnica: Tradicional 2D



Creada a partir de los cuentos escritos e ilustrados por Roser Capdevilla basándose en sus trillizas, cuenta las aventuras de estas tres hermanas un tanto traviesas. Cuando hacen alguna de las suyas, la *Bruja Aburrida*, un bruja con poderes mágicos, las traslada al interior de un cuento popular, un momento de la historia o incluso al interior de una obra de arte para que allí aprendan una lección ayudando a quien encuentren en problemas.

LILO Y STITCH

Compañía: Core Toons
Division
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Mike Gasaway
Canal: Nickelodeon
Duración: 11'
Técnica: 3D

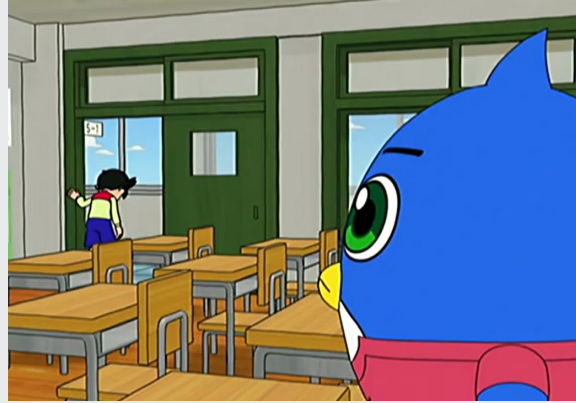


Esta serie es un *spin off* de la película de mismo nombre realizada en 2002, continuando la historia por donde se quedó. *Stitch* forma parte de unos de los 628 experimentos que el extraterrestre *Doctor Jumba* inventó y por lo que fue penalizado. Su castigo consistía en mandarlo al exilio y destruir todos sus inventos pero *Stitch* consigue hacerse con los mandos de la nave donde iban a ser trasladados y accidentalmente se estrella en la tierra. Todos los experimentos han quedado esparcidos por ella y deberán encontrarlos, *Jumba* debe conseguirlo junto a los demás antes de que lo haga el *ex Capitán Gantu* para utilizarlos con fines malvados.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LÍOS DE PINGÜINO

Compañía: Shogakukan
Shueisha
País: Japón
Año: 1969
Dirección: Jun Kamiya
Canal: Cartoon
Network y Boing
Duración: 10'
Técnica: Tradicional 2D



Peter es un pingüino que se comporta como un niño descarado y con poca vergüenza. Va al colegio y se mezcla con el resto de humanos como si él fuera uno más. Su mejor amigo es un niño llamado *Naoto*, y constantemente se ve metido en problemas gracias a *Peter*, el cual siempre está ideando planes absurdos, además este tiene un poder, transformarse en cualquier cosa.

LITTLE EINSTEIN

Compañía: Curious Pictures,
The Baby Einstein,
Playhouse Disney
País: Estados Unidos
Año: 2005
Dirección: Desconocido
Canal: Disney Junior y
Disney Channel
Duración: 23'
Técnica: Digital 2D



Little Einstein es una serie educativa en la que un grupo de amigos formado por dos niños y dos niñas, se adentran en una misión para ayudar a alguien que está en peligro en un lejano lugar, inmediatamente tomarán su nave para acudir al rescate.

Al inicio de cada capítulo se menciona el título del mismo para indicarnos de qué irá la historia, una obra de arte, ya sea escultórica, pictórica o arquitectónica y una pieza musical clásica. Así sabemos que los temas a tratar serán por ejemplo: *Nave coche de bomberos - Teatro de sombras de Java - Tchaikovsky*.

Durante el capítulo se hará mención a ellas y les ayudarán a resolver los problemas.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LMN'S

Compañía: Motion Pictures, Animation Band, Tons of Toons

País: España

Año: 2008

Dirección: Josep Esteve

Canal: Panda

Duración: 13'

Técnica: Tradicional 2D



Un malvado científico llamado *Dr. No* realiza un experimento con un acelerador de partículas. En un accidente él y un niño de 9 años llamado *Chip* son transportados a otra dimensión llamada *Micromundo*, un extraño lugar habitado por átomos donde ellos son los únicos humanos.

Ahora el *Dr. No* pretende construir una poderosa máquina que le lleve de vuelta a la tierra con la intención de conquistarla. Para ello necesita esclavizar a todos los átomos y obtener *la lente* que *Chip* posee. Lo primero que deberá hacer es capturarlo, pero *Chip* tiene amigos que le ayudarán a frenar los planes del científico.

LOLA Y VIRGINIA

Compañía: Icon Animation, Millimages, Tv Catalunya, Euskal Telebista, France 3

País: España

Año: 2006

Dirección: Myriam Ballesteros

Canal: Clan, Panda y Nickelodeon

Duración: 13'

Técnica: 2D digital



Lola y Virginia son dos chicas muy competitivas y completamente opuestas. *Lola* tiene 12 años, es una chica inteligente, saca buenas notas, tiene una vida normal en una clase social media y buenas amigas que le ayudan siempre. *Virginia* es una chica muy presuntuosa y viene de una familia adinerada, algo de lo que nunca dejará de alardear. Tiene una fiel amiga a la que trata como si trabajara para ella.

Ambas van al mismo instituto y allí surgirán constantes enfrentamientos, a veces porque les gusta el mismo chico o por tener el mejor trabajo de ciencias saboteándose la una a la otra, entre tantas situaciones.

LOS BUCANEROS CALZONEROS

Compañía: Blue-Zoo,
Entara Limited
País: Reino Unido
Año: 2006
Dirección: Adam Shaw, Oli Hyan
Canal: Nickelodeon
Duración: 4'
Técnica: 3D



Tres piratas están a bordo de un barco, su única misión es surcar los mares en busca de calzoncillos.

LOS CAZADORKS

Compañía: BKN New
Media
País: Reino Unido
Año: 2008
Dirección: Rick Ungar y
Chris Evans
Canal: Panda y Clan
Duración: 22'
Técnica: Tradicional 2D



Los *Cazadorks* son un grupo de adolescentes con una doble vida. Tres de ellos son humanos y los otros dos son extraterrestres que han adoptado forma humana y van al instituto para pasar desapercibidos. Tienen una misión, capturar a los *Dorks*. Los *Dorks* también son extraterrestres que se han instalado en este planeta, cada vez hay más y pretenden conquistarlo, pero los *Cazadorks* se lo impedirán.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LOS CUENTOS DE MATE

Compañía: Pixar
País: Estados Unidos
Año: 2008
Dirección: John Lasseter
Canal: Disney Channel
Duración: 4'
Técnica: 3D



Los personajes que protagonizan esta serie fueron creados para la película de animación *Cars* producida por Pixar. *Mate* es el mejor amigo de *Rayo McQueen* antiguo protagonista de la película. Pero es ahora *Mate* quien protagoniza la serie. En ella le cuenta fantásticas historias a su amigo *McQueen* sobre su vida pasada, aunque parece añadir en ellas ciertas dosis de fantasía y exageración. Cuando *McQueen* le pregunta si realmente pasó, *Mate* le responde “¿No te acuerdas? Tú también estabas ahí” y la historia continúa con la aparición repentina de *McQueen*.

LOS DAVINCIBLES

Compañía: Rai, Cartobaleno
y Moonscoop
País: Italia
Año: 2011
Dirección: Gregory Panaccione
Canal: Clan
Duración: 12'
Técnica: Digital 2D



Los protagonistas de esta serie son dos niños, *Pablo y Lisa DaVinci* que acompañados de su insensato tío *Leo* (Leonardo DaVinci) buscan grandes obras de arte alrededor del mundo, pero donde quiera que vayan acaban enfrentándose al malvado *Cuba*, un extraño personaje con una cara un tanto picassiana y boina roja.

Bajo el fondo de innumerables lugares históricos y monumentales e importantes obras de arte ocurren constantes enfrentamientos contra el malvado *Cuba* que quiere conquistar el mundo utilizando en ocasiones hasta las propias obras como objetos de pelea.

LOS DESASTRES DEL REY ARTURO

Compañía: Neptuno Films,
Cake Entertainment, Coolabi
Productions LTD
País: España
Año: 2004
Dirección: Josep Viciana
Canal: Clan
Duración: 24'
Técnica: 2D Digital



El *Rey Arturo* está locamente enamorado de la *Princesa Ginebra*. Ella, aprovechándose de esta situación le dice que para conquistar su amor debe satisfacer sus deseos, pidiéndole todo tipo de caprichos absurdos.

El *Rey Arturo* siempre cede a sus peticiones con la esperanza de que algún día se case con él. Pondrá en peligro su vida y vivirá numerosas aventuras para concederle todo lo que le pida. Con la poca ayuda del mago *Merlín* y *Lancelot* nunca conseguirá sus propósitos, decepcionando una y otra vez a la *Princesa Ginebra*.

LOS MONSTRUOS DE MATT

Compañía: Motion Pictures, Gamount
País: Francia
Año: 2008
Dirección: Gregorio Panaccione
Canal: Disney Channel
Duración: 12'
Técnica: Tradicional 2D



Los padres de *Matt* tienen una empresa llamada *Agencia Monster* en la que participa toda la familia y la amiga de *Matt* llamada *Manson*. Esta agencia, aunque no es la única en la ciudad de *Joliville*, se encarga de cazar a todos los monstruos y fantasmas que aparecen por allí para devolverlos a su lugar de origen y salvar a los vecinos de sus garras. Toda la familia y la mascota *Dink*, un pequeño monstruito bueno al que han adoptado, trabajará unida para atrapar a los monstruos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LOS OSOS AMOROS

Compañía: Agkidzume,
American Greetings,
Sabelle Dern
País: Estados Unidos
Año: 2007
Dirección: Larry Houston
Canal: Disney Junior
Duración: 10'
Técnica: 2D Tradicional



Los *Osos Amorosos* viven en un país repleto de arcoíris y fantasía, en un lugar llamado *Muchomimo*, juntos viven como una gran familia que se apoya y ayuda en cada momento.

Cada osito tiene un color diferente y un dibujo distinto en su barriguita que hace referencia al tipo de magia o virtud que tienen. *Alegrosita* tiene un arcoíris, *Amorosito* un corazón y *Gruñosito* una nube con lluvia.

LOS PADRINOS MÁGICOS

Compañía: Frederator Studios,
Billionfold Inc, Nickelodeon Productions
País: Estados Unidos
Año: 2001
Dirección: Butch Hartman
Canal: Nickelodeon
Duración: 11'
Técnica: Mixta 2D



Cosmo y *Wanda* son dos seres mágicos con la misión de ayudar a los niños infelices como es el caso de *Timmy*.

Timmy es un niño de 10 años al que sus padres no le hacen ningún caso y dejan a cargo de una cruel criada. En el colegio tampoco le va demasiado bien, no tiene muchos amigos y es objeto de las burlas de los chicos más populares. Pero con la ayuda de sus padrinos mágicos podrá convertir cualquier deseo en realidad, ellos le concederán todo lo que pida aunque en casi todas las ocasiones le lleva a meterse en un problema todavía mayor del que tenía. Sin embargo no hay mal que por bien no venga ya que siempre acaba aprendiendo una valiosa lección sobre la amistad, el compañerismo o la generosidad.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LOS SIMPSONS

Compañía: Fox Broadcasting Company

País: Estados Unidos

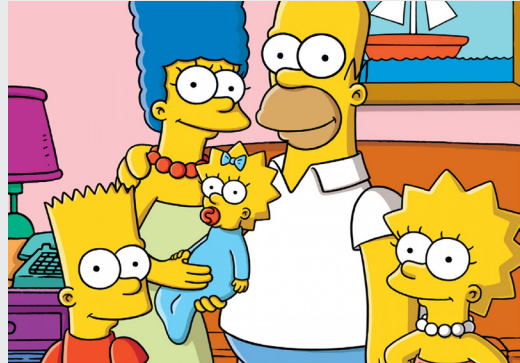
Año: Desde 1987

Dirección: Matt Groening

Canal: Antena 3, Neox y Fox

Duración: 20'

Técnica: Tradicional 2D



Los Simpson son una familia norteamericana compuesta por 5 miembros. El cabeza de familia y padre *Homer Simpson* es el encargado de traer el dinero a casa y aunque lo consigue también es el más irresponsable de todos, es un gran amante de la cerveza y de la holgazanería. La madre *Marge* es una ama de casa encargada de mantener el orden en la familia, es responsable y la voz de la razón para sus hijos, ellos son tres. *Bart*, un chico muy travieso de 10 años al que no le gustan los estudios. *Lisa* es una niña de 8 años, la más inteligente de la familia, amante de la naturaleza, los libros y la música. Y por último *Maggie*, un bebe que aún no camina ni habla.

Las historias que cuentan tienen que ver con la vida cotidiana de esta familia de clase media. Sus relaciones familiares y con el entorno de cada uno de ellos.

LOUYLOU

Compañía: Desconocido

País: Desconocido

Año: Desconocido

Dirección: Desconocido

Canal: Disney Junior

Duración: 3'

Técnica: Digital 2D



Lou y Louise son dos hermanos que conforman una patrulla de seguridad en su ciudad. Son los encargados de vigilar que nadie incumpla las normas de seguridad, cuando encuentran alguna infracción interactúan con el espectador preguntándole si él también la ha detectado. Una vez que el público “ha respondido” se dirigen a la persona en cuestión que está infringiendo las normas para pedirle que rectifique su comportamiento.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

LUCKY LUKE

Compañía: Gamount, FR3, Hanna Barbera.

País: Estados Unidos y Francia

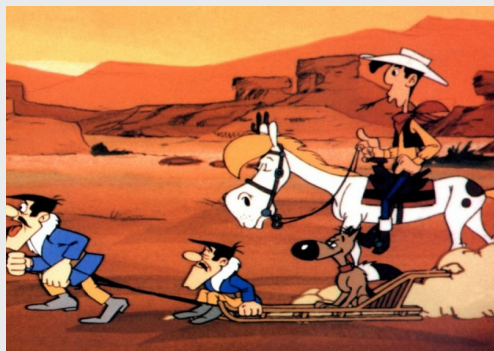
Año: 1983

Dirección: Bénédicte Aulois

Canal: Panda

Duración: 25'

Técnica: Tradicional 2D



Lucky Luke cuenta las aventuras de este personaje. Un vaquero solitario que acompañado por su inteligente y fiel caballo *Jolly Jumper* recorren el viejo oeste combatiendo el crimen y enfrentándose a malhechores, ladrones y asesinos. Entre ellos se encuentran *Los Dalton*, unos personajes secundarios que aparecen con frecuencia cuando consiguen escapar de la cárcel. Entre sus planes siempre está el de acabar con *Lucky Luke*, pero lo tendrán muy difícil ya que es “más rápido que su propia sombra”.

Ran Tam Plan es otro famoso personaje de esta serie, también es compañero de *Lucky Luke* y aunque no le acompaña en sus viajes siempre se encuentran de algún modo. Es el perro guardián de la prisión, más pendiente de encontrar algo que comer que de hacer su trabajo.

LUNAR JIM

Compañía: Halifax Film Company, Alliance Atlantis

País: Canadá

Año: 2005

Dirección: P. Huggam, B. Zelkowicz, A. Busby y B. Duchcherer

Canal: Boomerang

Duración: 10'

Técnica: Stop Motion



Monaluna es una estación lunar donde vive *Jim*, el protagonista de la serie y el resto de sus compañeros, *Rover* un perro que no habla pero aporta muchas ideas, *Ripple* la ingeniera y *Ecco* el granjero que cuida de los animales y el huerto.

La serie se desarrolla completamente dentro de este escenario y aunque están en el espacio se plantean situaciones que tienen que ver con la vida cotidiana. Se ayudan entre ellos y a los que llegan a la estación necesitando algún tipo de auxilio, de forma generosa y desinteresada ellos siempre prestan ayuda.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

MAMA MIRABELLE

Compañía: National Geographic Tv International, CBeebies, King Rollo Films
País: Estados Unidos y Reino Unido
Año: 2008
Dirección: Leo Nielsen
Canal: Boomerang
Duración: 11'
Técnica: Digital 2D



Mama Mirabelle es una elefanta que ha viajado mucho llevando su cámara a cuestas para grabarlo todo. Cada vez que su hijo pequeño y amigos tienen una duda sobre su naturaleza o la de otro animal, *Mama Mirabelle* tiene un vídeo con el que poder explicárselo mejor. Estos vídeos son documentales originales de National Geographic.

Cuando llega el momento de verlos todos los animales de la Sabana se sientan para compartirlo juntos. En ellos aprenden valiosas lecciones como que los amigos que vienen y van forman parte del ciclo de la naturaleza.

MANI MANITAS

Compañía: Nelvana, Disney Interprises
País: Estados Unidos y Canadá
Año: 2006
Dirección: Charles E Basten
Canal: Disney Junior y Disney Channel
Duración: 11'
Técnica: 3D



Mani Garcia es un hombre latino de 31 años que tiene un taller de reparaciones y es el mejor de toda la ciudad. Además es bilingüe por lo que en nuestro caso aprenderemos palabras en inglés pero en la versión original los niños americanos aprenden español.

En cada episodio *Mani* se encuentra en su taller cuando recibe la llamada de alguien que necesita sus servicios. Entonces recoge sus herramientas parlantes y se pone en marcha. Una vez llegado al lugar y vista la avería hace un viaje a la ferretería de *Kelly* a comprar lo que necesita, parece que entre ellos dos existe algo especial.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

MAXY RUBY

Compañía: Silver Lining Productions, Nelvana
País: Canadá
Año: 2002
Dirección: Jaime Whitney
Canal: Nick Jr
Duración: 8'
Técnica: Digital 2D



Max y Ruby son dos pequeños hermanos conejos. *Max* tan solo tiene 3 años y apenas habla, en cambio *Ruby* tiene ya 7 años y se encarga de cuidar de su hermano casi como si fuera su madre, ya que los padres de estos conejitos nunca aparecen en la serie.

Ruby es muy cariñosa con su hermano y le enseña a hacer muchas cosas, le consuela cuando lo precisa aunque a veces necesita su propio espacio y jugar con sus amigas.

MAXCOTAS

Compañía: Tafay Entertainment, Mikeyoung, Mooscoop
País: Estados Unidos
Año: 2005
Dirección: Andrew Young
Canal: Panda y Clan
Duración: 10'
Técnica: 3D



Tommy es un niño de 13 años que vive en un faro junto a cinco extraterrestres desde que un día estos se estrellaron contra su casa cuando viajaban en su nave por el espacio. Emocionados por la belleza de lo que encuentran y tras pasar 300 años en su nave deciden quedarse a vivir.

Estos extraterrestres alterarán por completo la vida de *Tommy* pues están un poco chiflados, no obstante también la llenarán de aventuras y diversión, además de ayudarle a aprender alguna que otra lección.

Aunque aparentemente *Tommy* vive solo y los padres nunca aparecen por casa, se comunican con él a través de un altavoz. De esta manera se nos advierte de su existencia.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

METAJETS

Compañía: Cookie Jar, Teletoon

País: Canadá y Corea del Sur

Año: 2009

Dirección: Paul Hunt y

Hyun-Ho Kim

Canal: Nickelodeon y Clan

Duración: 23'

Técnica: Tradicional 2D



Los *Metajets* son un grupo de pilotos de élite formado por tres chicos y una chica que se dedican a las competiciones de *ARC* (circuito de carreras aeronáuticas) en su tiempo libre pero su verdadera dedicación es aprovechar su habilidad como pilotos para salvar al mundo de crueles villanos. Bajo las ordenes del *Capitán Strong* lucharán contra el malvado *General Raven* y sus secuaces.

MI PEQUEÑO PONY: LA MAGIA DE LA AMISTAD

Compañía: Studio B
Productions, Hasbro Studios

País: Estados Unidos

Año: 2010

Dirección: Lauren Faust

Canal: Cartoonito

Duración: 21'

Técnica: Digital 2D



Las historias de las pequeñas ponis suceden en la ciudad de *Ponyville*, un tranquilo lugar donde viven un grupo de 6 ponis adolescentes del que *Twilight* es el personaje central.

El tema central de la serie gira en torno al concepto de la amistad. Entre todas suelen resolver algún problema que le haya surgido a una de ellas. En otras ocasiones tienen algún conflicto pero siempre se dan cuenta de que la amistad está por encima de todo.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

MICKEY MOUSE Y LOS ANIMALES DE RECORD

Compañía: Disney
País: Estados Unidos
Año: Desconocido
Dirección: Desconocido
Canal: Disney Junior
Duración: 2'
Técnica: 3D



¿Cuál es el animal más lento? ¿Cuál es el animal más peludo? ¿Cuál es el animal con la lengua más larga? Con la ayuda de una *Mickey* herramienta podremos averiguar entre tres opciones que el caracol es el animal más lento, el buey almizclero el más peludo y el oso hormiguero el que tiene la lengua más larga. A continuación *Mickey* nos explicará algunas curiosidades de estos animales.

MONSTER BUSTER CLUB

Compañía: Marathon Media,
Image Entertainment,
Jetix Europe
País: Francia y Canadá
Año: 2007
Dirección: Jean L. Vandestoc
Canal: Disney XD
Duración: 21'
Técnica: 3D



Single Town es la ciudad donde viven los chicos que forman parte de la *Monster Buster Club*. Una banda creada para defender la paz y la justicia dentro de esta ciudad ya que a ella vienen a parar numerosos seres extraterrestres que huyen de otro lugar por haber delinquido.

Cathy también es una alienígena instalada allí, junto a *Sam*, *Danny* y *Chirs*, tres chicos humanos e integrantes todos de esta banda lucharán contra aquellos que vengán a hacer el mal. Con la ayuda de los sabios consejos del *Sñr. Smith*, abuelo de *Cathy* conseguirán ganar todas las batallas.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

MONSTER HIGH

Compañía: Mattel Entertainment, Wildbrain Animation Studios

País: Estados Unidos

Año: 2010

Dirección: Audu Paden y Eric Radomski

Canal: Boing

Duración: 2'

Técnica: Digital 2D



El *Monster High* es un instituto al que acuden los hijos de todos los grandes personajes de la ciencia ficción de la historia, *Frankenstein*, *El Conde Drácula*, *El hombre lobo*, etc.

Cuenta las peripecias de un grupo de adolescentes muy preocupadas por la moda, sus relaciones con los chicos del instituto y sus problemas escolares. La protagonista es una chica llamada *Frankie*, hija de *Frankenstein*. Está creada artificialmente, se puede ver que sus articulaciones están unidas por puntos y en su cuello tiene dos tornillos como su padre. Tan sólo tiene 15 días de edad aunque aparenta 15 años y para ella muchas cosas del instituto le son extrañas todavía.

MORTADELO Y FILEMÓN

Compañía: BRB International

País: España

Año: 1994

Dirección: Claudio Biern Boyd

Canal: Panda

Duración: 25'

Técnica: Tradicional 2D



Sobradamente conocidas son las historias de *Mortadelo y Filemón* agentes secretos de la *T.I.A.*, una organización destinada a combatir el crimen. *Mortadelo* es el personaje alto y calvo con poder para transformarse en cualquier objeto o animal para llevar a cabo sus planes pero su torpeza siempre le traiciona y finalmente el que acaba saliendo peor parado es *Filemón*, que lleno de odio termina persiguiendo a *Mortadelo* para propinarle una paliza mientras le insulta.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

NI HAO KAI LAN

Compañía: Viacom International

País: Estados Unidos y China

Año: 2008

Dirección: Karen Chau

Canal: Nick JR

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



Kai Lan es una pequeña niña china que junto a sus amigos enseñará algunas palabras de chino mandarín interactuando con el pequeño espectador. También cuenta con la presencia de su abuelo *Yeye*, al que quiere y respeta mucho. *Yeye* le acercará a la pequeña muchas historias y anécdotas de la cultura china.

Además de explicarnos el porqué de muchas tradiciones chinas también se fomenta el trabajo en equipo, el compañerismo y la amistad en el comportamiento de *Kai Lan* y sus amigos.

OGGY LAS CUCARACHAS

Compañía: Xilam,
Gamount Film Company

País: Francia

Año: 2003

Dirección: Oliver Jean Marie y
Thomas Szabo

Canal: Boing

Duración: 10'

Técnica: Tradicional 2D



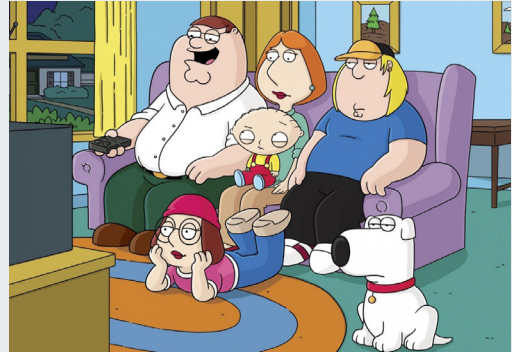
Oggy es un gato muy perezoso al que le encanta pasar el tiempo delante de la televisión, pero de vez en cuando emplea toda su energía en perseguir a las cucarachas que le hacen la vida imposible. En sus persecuciones crean verdaderos desastres en casa y alrededores, lo que altera la paz del vecino, un perro bulldog con muy malas pulgas que descargará en *Oggy* todo su enfado.

Esta serie no tiene diálogos pero podemos comprender la historia ya que no resulta muy compleja al tratarse de constantes persecuciones, accidentes y golpes.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

PADRE DE FAMILIA

Compañía: Fox
País: Estados Unidos
Año: 1999
Dirección: Seth Macfarlane
Canal: Fox y Neox
Duración: 20'
Técnica: Tradicional 2D

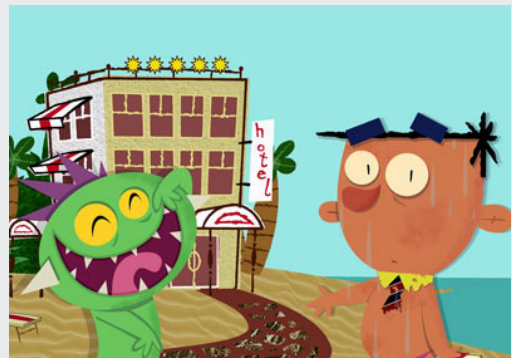


Padre de familia narra las vivencias de una familia norteamericana de clase media desde un punto de vista muy irónico, es por ello que está destinada a un público adulto.

La familia está compuesta por el padre *Peter Griffin*, un hombre sin grandes intereses, irresponsable, alcohólico, obeso, glotón y un muy mal ejemplo para sus hijos. *Lois* es la madre ama de casa, es la más inteligente de la familia, la única con un poco de sentido común. Tienen tres hijos muy especiales, *Chris*, un chico poco inteligente, *Megan*, una adolescente con problemas en el instituto que no se acepta a sí misma y *Stewie*, un bebé diabólico lleno de odio que quiere destruir a todos. También tienen un perro inteligente llamado *Bryan* al que podría considerarse como un intelectual.

PAPAWA

Compañía: Tv Catalunya, Screen 21, BRB
País: España
Año: 2006
Dirección: Pedro Muñoz y E. Berthier
Canal: Panda
Duración: 7'
Técnica: 2D digital



Papawa es una preciosa isla donde habitan una serie de extraños personajes que la protegerán de cualquier extranjero que irrumpa allí.

Se cree que en esta isla pueden cumplirse los sueños, por lo que no dejará de llegar gente con distintos deseos. Lo que no saben es que estos seres, un poco malvados, se encargarán de truncar sus sueños y que salgan de allí huyendo, con la única intención de pasar un rato divertido a su costa.

Aunque los personajes van llegando a *Papawa* sí pueden hablar, los habitantes de este lugar no lo hacen, sólo emiten sonidos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

PAT EL CARTERO

Compañía: Woodland Animations

País: Reino Unido

Año: 1981

Dirección: Chris Tylor

Canal: Disney Junior y Clan

Duración: 15'

Técnica: Stop Motion



Pat es un cartero muy conocido y apreciado por todo el vecindario de *Greendale*. Acompañado por su gato *Jess*, su misión será que todo el mundo reciba sus cartas y paquetes a tiempo pero siempre ocurre algún imprevisto que pone en peligro su cometido. Con la ayuda que le prestan sus vecinos y amigos ofreciéndole un medio alternativo de transporte conseguirá llegar a su destino.

PATATAS Y DRAGONES

Compañía: Alphanim,

Cinar, Canal J, Europool

País: Francia y Canadá

Año: 2003

Dirección: Desconocido

Canal: Panda

Duración: 8'

Técnica: Tradicional 2D



Hugo es el Rey de los *Patatas* y su gran obsesión es echar al dragón de su reino pues siempre acaba chamuscándole, aunque lo cierto es que este divertido dragón no tiene ninguna maldad.

El rey ha prometido la mano de la princesa para aquel que consiga librarse del dragón y desde el momento todo tipo de personajes han aparecido por allí para intentar acabar con el dragón y conseguir a la princesa.

Su hija *Melody* y el bufón *Riri*, el cual está enamorado de la princesa, son amigos del dragón, juntos a otros personajes que también están de su lado harán todo lo posible por defenderlo de todos aquellos que intenten dañarlo.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

PECEZUELOS

Compañía: Disney Company

País: Estados Unidos

Año: 2010

Dirección: Max Well Atoms

Canal: Disney Channel

Duración: 13'

Técnica: Digital 2D



Milo es un chico un tanto insensato al igual que su hermano *Oscar*. Van juntos al instituto y forman pandilla con *Bea*, una pececilla cuyo sueño es llegar a ser actriz. *Oscar* está enamorado de ella en secreto. Viven en uno de los acuarios que hay en la tienda de mascotas, pero se mueven por todos ellos con facilidad como si fuera una gran ciudad. Asistimos a su vida diaria y sus problemas en el instituto, relaciones amistosas, amorosas, etc.

PEPPA PIG

Compañía: Astley Baker

Davis LTD

País: Reino Unido

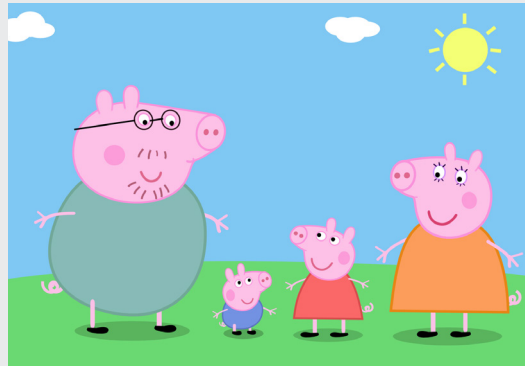
Año: 2009

Dirección: N. Astley y M. Baker

Canal: Clan

Duración: 5'

Técnica: Digital 2D



Peppa Pig es una pequeña cerdita que vive con su familia compuesta por su hermano pequeño *George* con el que juega y se divierte. *Mama Pig* una cerdita inteligente que trabaja desde casa y *Papa Pig*, un enorme y alegre cerdito que juega mucho con sus hijos. Además *Peppa* tiene muchos amigos con los que comparte sus experiencias diarias y con los que a veces también se enfada. Los abuelos de *Peppa* también aparecen con mucha frecuencia y son muy importantes para ella.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

PEQUEÑO BILL

Compañía: Nickelodeon Studios

País: Estados Unidos

Año: 1999

Dirección: J. Oxley,
M. Salisbury y R. Scull

Canal: Nick JR

Duración: 23'

Técnica: Digital 2D



Bill es un niño pequeño que va al jardín de infancia donde se encuentra con muchos amigos. Juntos forman un grupo donde se observa una gran diversidad cultural. Hay niños chinos, latinos, blancos y afroamericanos, también hay un niño muy amigo de *Bill* que va en silla de ruedas.

El día a día de *Bill* es una pequeña aventura para él porque siempre está aprendiendo algo nuevo, ya sea en el colegio o en casa, donde forma parte de una gran familia muy unida, le tiene especial cariño a su abuela que también vive con ellos.

PHINEAS Y FERB

Compañía: Disney Company,
Rough Draft Studios y otros.

País: Estados Unidos

Año: 2008

Dirección: Dan Povenmire

Canal: Disney XD

Duración: 10'

Técnica: Tradicional 2D



Phineas y Ferb son hermanastros pues el padre de *Phineas* se casó con la madre *Ferb* y *Candace* formando esta nueva familia que tiene por mascota a un ornitorrinco llamado *Perry*.

Esta serie tiene la particularidad de desarrollar dos historias paralelamente, por un lado tenemos las de *Phineas y Ferb* que siempre están buscando la forma de divertirse creando inventos. Por otro las de la mascota *Perry* que a la vez es un agente secreto encargado de frustrar los planes del *Dr. Doofenshmirtz*. De alguna manera los enfrentamientos entre *Perry* y el científico afectan favorablemente a la historia de *Phineas y Ferb* sin que ninguno de ellos se dé cuenta.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

PINGÜINOS DE MADAGASCAR

Compañía: Dreamworks
País: Estados Unidos
Año: 2008
Dirección: Bret Haaland
Canal: Nickelodeon
Duración: 11'
Técnica: 3D



Los pingüinos de Madagascar son unos simpáticos personajes salidos de la película *Madagascar* creada en 2005, tres años después verán la luz en esta afamada serie.

Los pingüinos viven en el zoológico de Central Park en Nueva York. Parecen haber recibido una preparación militar pues constantemente se adentran en misiones secretas dentro del zoológico para resolver algún misterio o problema que en ocasiones ellos mismos han originado. Otras veces son los lémures, unos personajes un tanto revoltosos pero muy divertidos que crean más de un problema.

PINKY DINKY DOO

Compañía: Keyframe
Digital Productions
País: Estados Unidos
Año: 2008
Dirección: Darren Cranford
Canal: Disney Junior
Duración: 12'
Técnica: Mixta 2D



Pinky es un niña de 7 años con una gran imaginación y capacidad para resolver problemas. Cada capítulo resulta ser una historia que ella le cuenta a su hermano pequeño *Tyler* en el interior de la “caja de los cuentos” y que tiene que ver con algún problema cotidiano que ha tenido el niño.

Con una estética que recuerda a la serie *Juan y Tolola*, resulta muy educativa ya que enseña a los pequeños a resolver sus problemas. Además durante el capítulo utilizan siempre alguna palabra fuera de lo común para el lenguaje infantil y al terminar el episodio hacen un repaso de lo que ha ocurrido y explican el significado de la palabra en cuestión como frustrado o cacofonía.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

PLANET SHEEN

Compañía: Core Toons
Division
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Mike Gasaway
Canal: Nickelodeon
Duración: 11'
Técnica: 3D



Sheen es un personaje salido de otra serie llamada *Jimmy Neutron*. En ella *Sheen* le roba el cohete a *Jimmy* sin saber manejarlo y aterriza en un planeta llamado *Teenu*, donde empieza su aventura en solitario.

Allí es el único humano por lo que se le considera un extraterrestre. *Sheen* es un personaje un tanto irritante, no piensa nada de lo que hace y es bastante torpe. Estas características le llevarán a meterse en más de un problema, pero en ocasiones es esa torpeza y un poco de suerte la que le lleva a salvar a sus amigos.

POCOYO

Compañía: Zinkia Entertainment
País: España
Año: 2005
Dirección: Guillermo García
y David Cantolla
Canal: Clan
Duración: 7'
Técnica: 3D



Pocoyo es un niño muy alegre y divertido, siempre tiene ganas de aprender cosas nuevas y jugar con sus amigos *Elly*, *Pato*, *Pajaroto* y *Lula*. Guiado en muchas ocasiones por la voz en off de un adulto aprenderá valiosas lecciones sobre la vida y la amistad.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

POKÉMON

Compañía: Oriental Light and Magic

País: Japón

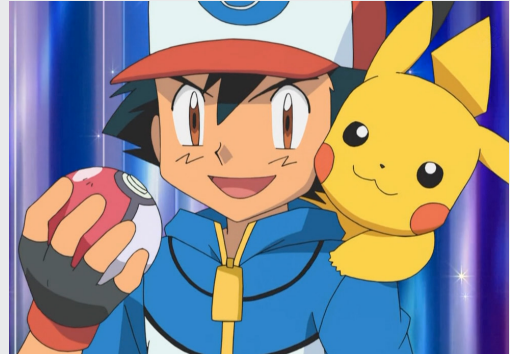
Año: 1997

Dirección: Masamitsu Hidaka

Canal: Clan

Duración: 21'

Técnica: Tradicional 2D



Los *Pokémon* son una criaturas fantásticas con multitud de poderes distintos, cada uno tiene su particularidad. *Ash* es el chico protagonista de esta serie y su sueño es convertirse en el mejor entrenador de *Pokémon*, para ello emprende un largo viaje. Su primer *pokémon* fue *Pikachu*, un regalo de su entrenador, es un pequeño ser amarillo que tiene el poder de desprender electricidad. Tendrán que luchar en numerosas ocasiones contra el equipo *Rocket*, que pretenden robar todos los *pokémon* para llevárselos a su jefe, pero estos carecen de habilidades y siempre son derrotados.

POP PIXIE

Compañía: Rainbow S.P.A, Rai Fiction

País: Italia

Año: 2006

Dirección: Iginio Straffi

Canal: Panda

Duración: 13'

Técnica: Digital 2D



Pixieville es un fantástico lugar donde viven criaturas muy diferentes, los *Pixies*, *Gnomos*, animales mágicos. Todos juntos viven en armonía y se relacionan amistosamente, menos los *Elfos*, otro tipo de criaturas que se divierten alterando el orden y gastando bromas muy pesadas. Los *Pixies* con sus poderes mágicos tendrán que vérselas en más de una ocasión contra estos desagradables *Elfos* para instaurar de nuevo la paz.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

POPPETS TOWN

Compañía: Neptuno Films,
Decode Entertainment, Tv Catalunya
País: España
Año: 2009
Dirección: Josep Viciano
Canal: Disney Junior y Disney Channel
Duración: 12'
Técnica: 2D digital



La ciudad de los *Poppets* rebosa alegría, sus casas con formas de helado, patines o magdalenas, sus coloristas parques y sobre todo sus habitantes, un montón de animalitos antropomorfos muy felices y amistosos.

Todos ellos siempre se están haciendo preguntas sobre todo lo que les rodea, tienen muchas ganas de aprender y con ellos también lo haremos nosotros. Podremos conocer por qué *Bobby* estornuda cada vez que entra en el parque, cómo usar una brújula, por qué los imanes se pegan al metal, entre tantísimas cuestiones. Para descubrir las respuestas, la gatita *Patty* utilizará su ordenador portátil y lo consultará en internet.

PORORO

Compañía: Iconix,
SK Broadband, Ocon
País: Corea del Sur
Año: 2003
Dirección: Hyun-Ho Kim
Canal: Panda
Duración: 5'
Técnica: 3D



Pororo es un pequeño pingüino de carácter afable que vive rodeado de amigos en una lejana isla donde no tienen contacto con los seres humanos. Entre sus amigos está *Petty* otra simpática pingüina, el castor *Loopy* o el colibrí *Harry* entre otros. Juntos se enfrentarán a la vida diaria y aunque en ocasiones tengan algún desacuerdo siempre lo solucionarán para ayudarse unos a otros.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

RAY COSMICO QUANTUM

Compañía: Taffy, Mike Young, Method, Kika
País: Francia, Alemania y EEUU
Año: 2009
Dirección: Andrew Young, Arnaud Bouron y Ji Hoon Son
Canal: Panda y Clan
Duración: 22'
Técnica: 3D



El equipo *Quantum* está formado por una serie de seres de muy distintas naturalezas, su objetivo común es conseguir que la humanidad permanezca a salvo y para ello lucharán contra todo tipo de malhechores. *Robbie* es el protagonista de esta serie y como es habitual en estos casos tendrá que llevar una doble vida para poder ser un superhéroe y al mismo tiempo un chico normal que va al instituto.

SAARI

Compañía: Stor Fisk, Imira Entertainment, Tv Catalunya
País: España
Año: 2009
Dirección: Pablo Jordi
Canal: Disney Junior
Duración: 3'
Técnica: 2D Digital



Saari es una preciosa isla donde viven un grupo de amigos muy peculiares, juntos exploran la fantástica isla y encuentran cosas nuevas que aprender.

Los personajes no hablan por lo que la música tiene un papel muy importante, cada vez que un personaje aparece suena la melodía proveniente de un determinado instrumento, de modo que acabamos identificándolo con él y cuando suena sabemos que anda por allí.

Este grupo de amigos lo componen el pulpo *Octopus*, *Buu* la lechuza, *Pii* que podría decirse que es humano aunque por piernas tiene una rueda y *Rikitiki*, un pajarillo muy alegre.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

SABRINA: ACADEMIA DE BRUJAS

Compañía: Hong Ying
Universe Company, Tex Sarl,
Dic Entertainment Corp
País: Estados Unidos
Año: 2003
Dirección: Pascal Gaugry
Canal: Disney Cinemagic
Duración: 21'
Técnica: Tradicional 2D



Sabrina es una peculiar adolescente mitad bruja y mitad humana. Vive con sus tías brujas *Hilda* y *Zelda* y su gato *Salem*, que en realidad es un brujo condenado a vivir en el cuerpo de un gato por hacer un uso inapropiado de la magia.

Sabrina va a la academia de brujas donde aprende a utilizar la magia responsablemente y nunca en beneficio propio, aunque esto no lo lleva del todo bien y le meterá en algún que otro problema. En la academia hay otra bruja llamada *Cassandra*, una chica muy prepotente enemiga de *Sabrina*, a quien insulta a menudo por su condición mitad humana.

SAM SAM

Compañía: Bayard Jeunesse
Animation, Araneo
País: Francia y Canadá
Año: 2007
Dirección: Tanguy De Keanel
Canal: Boomerang y Cartoonito
Duración: 7'
Técnica: 3D



Sam Sam es pequeño súper héroe y forma parte de una familia que también lo es. Aunque es pequeño ya sabe volar y utilizar sus poderes pero esto último no lo controla del todo todavía. Sus padres tienen una relación muy buena, se quieren mucho y dan muestras de ello, aunque a veces a *Sam Sam* no le gusta ver cómo se dan un beso.

En ocasiones lucharán unidos contra el malvado *Barba Feroz* capitán de un barco pirata galáctico y en otras la trama trata la vida diaria de *Sam Sam* con sus amigos en el colegio.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

SANDRA DETECTIVE DE CUENTOS

Compañía: Imira Entertainment, TVE
País: España
Año: 2009
Dirección: Myriam Ballesteros
Canal: Clan y Disney Cinemagic
Duración: 4'
Técnica: 3D



Sandra es una niña muy especial con un gran secreto. Aparentemente lleva una vida normal pero nadie sabe que en realidad es una detective que se dedica a investigar misterios en el interior de algún cuento junto a su ayudante *Fo*. Un elfo mágico que tras decir las palabras clave transporta a *Sandra* al lugar en cuestión. Juntos desvelarán todas las incógnitas para resolver cada caso.

SCOOBY DOO: MISTERIOS S.A.

Compañía: Warner Bros
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Victor Cook, Curt Geda y otros
Canal: Boing y Cartoon Network
Duración: 22'
Técnica: Tradicional 2D



Un grupo de amigos adolescentes formado por dos chicas, dos chicos y su perro *Scooby Doo* se dedican a esclarecer ciertos misterios que ocurren en el pueblo *Cueva Cristal*. Lo que aparenta ser un suceso paranormal acaba siendo la maniobra de algún villano con un oscuro plan que siempre es descubierto por estos inteligentes jóvenes. Además de resolver misterios asistimos a la vida cotidiana de estos chicos en el instituto y sus relaciones amorosas entre ellos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

SCRUFF

Compañía: La Galera, D'Ocon Films, Tv Catalunya

País: España

Año: 2000

Dirección: Antoni D'Ocon

Canal: Panda

Duración: 24'

Técnica: Tradicional 2D



Scruff es un pequeño cachorro que vive en una granja. El granjero *Peter* lo encontró perdido y desde entonces lo ha acogido. Aunque al principio el resto de animales se mostraban un poco recelosos, pronto conocerá amigos en la granja de los que se harán inseparables y con los que aprenderá cosas muy útiles para su nueva vida allí.

SHIN CHAN

Compañía: Shin Ei Animation

País: Japón

Año: 1992

Dirección: Mitsuo

Hongo y Keiichi Hara

Canal: Cartoon Network

Duración: 7'

Técnica: Tradicional 2D



Shin Chan es un niño de 5 años un tanto travieso y mal educado. Su madre pierde los nervios con bastante frecuencia porque le cuesta mucho trabajo que *Shin Chan* haga las cosas bien. Se levanta tarde para ir al colegio, siempre está importunando a sus padres, maestros y compañeros con comentarios inapropiados y es egoísta entre otras cosas. Con su padre tiene mejor relación que con su madre pues ella se encarga de regañarle y el padre que llega cansado de trabajar le consiente todo, además tiene un carácter muy infantil lo que le acerca más a su hijo.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

SLASH

Compañía: Rai Fiction, Grupo Alcini

País: Italia

Año: 2011

Dirección: Patrizia Calzetta

Canal: Panda

Duración: 20'

Técnica: Tradicional 2D



Un grupo de jóvenes adolescentes compuesto por 3 chicas y dos chicos tendrán que trabajar en equipo para intentar que el malvado y codicioso *Cobra* no consiga llevar a cabo sus fines malvados para hacerse con el poder mundial.

SUPER HERO SQUAD

Compañía: Marvel

País: Estados Unidos

Año: 2010

Dirección: Patty

Shinagawa

Canal: Nickelodeon

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



Este escuadrón de súper héroes nos trae a los más famosos héroes de Marvel reducidos a caricaturas. En una batalla entre *Iron Man* y el malvado *Dr. Doom* la *Espada del infinito*, de la que quería adueñarse éste último para hacer el mal, queda destruida convirtiéndose en numerosos fractales. El objetivo tanto del escuadrón como de los villanos será hallar estos pedazos que tendrán un gran poder una vez reunidos.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

TARTA DE FRESA

Compañía: Dic Entertainment

País: Estados Unidos

Año: 2002

Dirección: Desconocido

Canal: Boomerang y Cartoonito

Duración: 20'

Técnica: Tradicional 2D



Tarta de fresa es el personaje protagonista de esta serie. Vive en *Fresilandia* rodeada de amigos, todos ellos con nombres de frutas o postres como *Ani Vainilla*, *Flori Naranja*, *Compotita*, *Galletita* o su mascota el perrito *Muffin*. Viven juntos en este idílico lugar donde la casa de Tarta de fresa tiene forma de fresa y toda su ropa tiene motivos de esta fruta. Se tratan temas relacionados siempre con la amistad y el compañerismo a través de la vida diaria de los personajes.

TELMO Y TULA

Compañía: Motion Pictures

País: España

Año: 2007

Dirección: Alex Colls

Canal: Disney Junior y
Disney Channel

Duración: 7'

Técnica: 3D



Telmo y Tula son dos hermanos que protagonizan esta serie de manualidades. En cada episodio nos enseñarán a hacer algo nuevo utilizando materiales sencillos o reciclados que podamos encontrar por casa. Cuentan con la presencia de un adulto que les ayudará con aquellos procedimientos más peligrosos y que no deben hacer ellos solos, como utilizar tijeras, hacer agujeros, etc.

En una temporada anterior *Telmo y Tula* eran cocineros y mostraban como hacer sencillas recetas para los más pequeños, también en presencia de un adulto para usar el horno o el fuego. Una serie que sin duda fomenta la creatividad entre los más pequeños.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

THE SECRET LIFE OF SUCKERS

Compañía: Genoma Animation, BRB, Screen 21
País: España
Año: 2009
Dirección: Desconocido
Canal: Disney XD
Duración: 2'
Técnica: 3D



Los *Suckers* son todos aquellos juguetes u objetos de decoración que muchas personas llevan en la parte de atrás de sus coches. Los *Suckers* tienen vida, cada uno vive en un vehículo aunque a veces se reúnen y podemos observar cómo se dan absurdas y divertidas situaciones. El protagonista se llama *Travis*, en un peluche azul que tiene como compañero a un perrito, juntos viajarán y compartirán experiencias.

THOMAS Y SUS AMIGOS

Compañía: Hit Entertainment
País: Reino Unido
Año: 2006
Dirección: Steve Asquith
Canal: Disney Junior
Tema: Vida diaria
Duración: 8'
Técnica: Stop Motion



Thomas y sus amigos viven en la isla de *Sodor*, un lugar donde también conviven con humanos y otros vehículos.

Thomas es un joven tren con muchas ansias por explorar el mundo y salir de su recorrido habitual por lo que en ocasiones se mete en algún lío, pero con la ayuda de sus amigos y el trabajo en equipo conseguirá salir airoso de cada situación sin que se convierta en un problema mayor.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

TOM

Compañía: Cromosoma, Norma Editorial
País: España
Año: 2004
Dirección: Ernest Agullo
Canal: Clan
Duración: 23'
Técnica: Tradicional 2D



Wanda y Tip son dos feriantes del circo *Hamilton*. Un buen día se encontraron en Nueva York al gran dinosaurio *Tom*, que tras una fuerte tormenta llegó a parar allí. Desde entonces siempre los acompaña en sus giras y forma parte del espectáculo. Viajan por el mundo visitando grandes ciudades pero no siempre pueden andar con tranquilidad pues el malvado *Carter*, dueño de un parque de atracciones quiere darle caza para incluirlo en el espectáculo de su parque y hacerse rico. Mandará a sus secuaces para perseguirlos por todas las ciudades en las que instalen su circo.

TOM Y JERRY

Compañía: Metro Golden Meyer
País: Estados Unidos
Año: 2005
Dirección: Kathi Castillo
Canal: Boomerang y Cartoonito
Duración: 6'
Técnica: Tradicional 2D



Las continuas persecuciones entre *Tom y Jerry* vienen ya de muy lejos. *Tom* es un gato poco espabilado y sin suerte. Está obsesionado con dar caza a *Jerry*, un pequeño ratón muy hábil e inteligente que se divierte burlando a este torpe gato. Para peor suerte de *Tom*, está el perro *bulldog* que se ve casi siempre afectado dentro del revuelo que montan pero *Jerry* se las ingeniará para que el perro descargue en *Tom* toda su ira propinándole brutales palizas.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

TOOT Y PUDDLE

Compañía: Mercury Filmworks, National Geographic Kids Entertainment
País: Estados Unidos y Canadá
Año: 2008
Dirección: Christian Larocque
Canal: Cartoonito
Duración: 10'
Técnica: Tradicional 2D



Toot y Puddle son dos cerditos muy amigos pero muy diferentes. Mientras que *Toot* es un cerdito al que le apasiona la aventura y los viajes, *Puddle* prefiere explorar el entorno más inmediato. Así nos cuentan por un lado el viaje lleno de aventuras que emprende *Toot* y por otro las situaciones que vive *Puddle* con sus amigos y vecinos.

TOTALLY SPIES

Compañía: Image Entertainment, Marathon Media
País: Francia y Canadá
Año: 2001
Dirección: Stephane Berry y Pascal Jardín
Canal: Disney Channel
Duración: 22'
Técnica: Tradicional 2D



Sam, Clover y Alex son tres chicas que llevan una doble vida. Van al instituto y después a la universidad. Una de ellas trabaja como camarera en un bar y al mismo tiempo son tres súper espías secretas que forman parte de una organización llamada *WOOHP* (Organización Mundial de Protección Humana) Su jefe *Jerry* siempre les encarga una peligrosa misión que resolverán con éxito al estilo *Los Ángeles de Charlie*.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

TROLLZ

Compañía: Hong Ying Universe, Dic Entertainment
País: Estados Unidos y Canadá
Año: 2005
Dirección: Karen Hyden
Canal: Panda
Duración: 25'
Técnica: Tradicional 2D



Las *Trollz* son un grupo de 5 adolescentes que viven en una ciudad llamada *Trollzopolis*. Cada una tiene una piedra mágica que le da un poder distinto, con la ayuda de estos poderes podrán enfrentarse a aquellos villanos que pretendan alterar la paz de este lugar, especialmente *Simón*, un *Grimm* que ha escapado de otra dimensión donde fue encerrado para que no cometiera más crímenes.

TUFF PUPPY

Compañía: Yeson Entertainment Billionfold Inc, Nickelodeon Productions
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Butch Hartman
Canal: Nickelodeon
Duración: 12'
Técnica: Digital 2D



T.U.F.F es una agencia encargada de mantener la paz y la seguridad en la ciudad de *Petrópolis*. En ella trabaja *Puppy*, un perro atolondrado y bastante inepto al que le encanta mirar filetes por internet para babear. Trabaja junto a *Kitty*, la mejor agente de toda la agencia. Es una gata muy profesional que se enfada constantemente con *Puppy* debido a su conducta. Tienen fuertes discusiones en las que suelen llegar a las manos.

A pesar de que *Puppy* carece de buenas cualidades tiene el don de la suerte, por lo que consigue resolver cada caso satisfactoriamente salvando a cientos de personas, algo que enfurece aún más a *Kitty*.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

UMIZOOMI

Compañía: Viacom
País: Estados Unidos
Año: 2010
Dirección: Desconocido
Canal: Nick JR
Duración: 22'
Técnica: 3D



El equipo *Umizoomi* está compuesto por dos hermanos, *Millie* y *Geo* y su amigo robot *Bot*. Juntos resolverán muchos problemas por medio de las matemáticas y ayudarán a quienes lo necesiten. Para ello también contarán con la ayuda del espectador a quien le propondrán muchas cuestiones. Es un programa educativo dedicado a los más pequeños.

VAN DOGH

Compañía: Motion Pictures
País: España
Año: 2009
Dirección: Pere Clos y Enrique Uviedo
Canal: Panda
Duración: 4'
Técnica: 3D



Van Dogh es un perro pintor. Cuando está pintando es su campo de girasoles siempre vienen a visitarlo *Yon*, *Pan* y *Kit* en su bicicleta tándem. *Van Dogh* les enseña su pintura y después con un toque de su pincel mágico la convierte en un puzle. Uno de los 3 niños coge el pincel mágico y pinta encima otro puzle desordenado para que *Van Dogh* adivine qué es, tras 3 intentos nunca lo consigue.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

VICKY EL VIKINGO

Compañía: Nippon Animation

País: Alemania y Japón

Año: 1974

Dirección: Hiroshi Saito

Canal: Antena 3 y Canal Sur

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



El pequeño *Vicky* vive en una aldea con su madre y amigos. Ellos siempre esperan en casa a que el padre y jefe de los vikingos regrese de sus viajes en barco. Pero *Vicky* ya se ha hecho lo bastante mayor como para empezar a acompañarlos. Gracias a su astucia, ya que siempre demuestra que más vale maña que fuerza, consigue sacar de más de un apuro a este grupo de vikingos un tanto brutos, sobre todo su padre.

W.I.T.C.H

Compañía: Disney Company,
SIP Animation

País: Estados Unidos,
Francia, Inglaterra y otros

Año: 2005

Dirección: Marc Gordon

Canal: Disney Channel

Duración: 22'

Técnica: Tradicional 2D



W.I.T.C.H son las iniciales de los nombres de un grupo de chicas adolescentes con poderes mágicos, *Will, Irma, Taranee, Cornelia* y *Hay Lin*. Juntas deberán defender la muralla que separa el mundo mágico de la tierra, este lugar se llama *Meridian*. Para ello cuentan con la ayuda y sabiduría de *Yan Lin*, un antigua guardiana que siempre supo del poder de esta chicas desde niñas, además también es la abuela de *Hay Lan*.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

WONDER PETS

Compañía: Viacom International
País: Estados Unidos
Año: 2005
Dirección: Jennifer Oxley
Canal: Nick JR
Duración: 12'
Técnica: Recortes digital



Ming Ming el pollo, *Linny* la cobaya y *Tuck* la tortuga son tres mascotas que viven en un jardín de infancia donde los niños las cuidan, pero cuando ellos vuelven a casa y estas mascotas se quedan solas salen de sus jaulas para convertirse en héroes ayudando a quien lo necesite.

Tras recibir una llamada de auxilio los *Wonder* se ponen en marcha cantando canciones que hablan sobre la importancia del trabajo en equipo para conseguir algo. Podrán llegar a cualquier parte del mundo en su bote volador y así nos mostrarán lugares muy emblemáticos.

ZOMBIE HOTEL

Compañía: France 3, Luxanimation, Alphanim
País: Francia
Año: 2006
Dirección: Luc Vinciguerra
Canal: Disney Channel
Duración: 23'
Técnica: Tradicional 2D



Una peculiar familia formada por zombies es propietaria de un hotel, los hijos *Fungus* y *Maggot* son los protagonistas de esta serie. Ambos hermanos zombies van al colegio y desean mezclarse con los demás como gente normal, quieren ser aceptados. Tienen un amigo humano llamado *Sam* con el que vivirán divertidas aventuras tanto en el colegio como dentro del hotel.

Estos extraños personajes zombies tiene algo que nos recuerdan a los tétricos personajes de *Tim Burton* y a *La familia Adams*, quizá conjuga un poco de cada uno.

ANEXO I. SERIES ANALIZADAS

ZOOBABU

Compañía: BRB, Tv Catalunya, Screen 21, Image-In

País: España

Año: 2010

Dirección: Desconocido

Canal: Panda

Duración: 3'

Técnica: 3D



Zoobabu es una serie de animación un tanto atípica donde nos plantean una adivinanza en cada episodio. Todo empieza con una caja parlante que nos va dando pistas sobre el animal que encierra y conforme nos las va dando empieza a transformarse poco a poco en dicho animal. Al mismo tiempo el entorno empieza a construirse.

Nos da pistas sobre el lugar donde vive, sus características físicas o su alimentación, por lo que además resulta muy educativa. *La voz en off* de una niña trata de adivinarlo y cuando lo consigue la caja termina de transformarse.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

ABRAHAM, M. LUC, J. (1990). *Grafismo Funcional*. Barcelona: CEAC.

ADAMS, T. R. (1991). *Tom and Jerry: 50 Years of Cat and Mouse*. Nueva York: Crescent Books

ANDREW, S. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño

ANN WRIGHT, J. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación*. Guipúzcoa: Elsevier Inc.

BANDURA, A. (1982). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe, S. A.

BARTHES, R. (2009). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos y voces*. Barcelona: Paidós Ibérica

BECK, J. (2004). *Animation Art. From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI*. Londres: Flame Tree Publishing

BEGLEITER, M. (2001). *From Word to image*. USA: Michael Wiese Productions.

BENDAZZI, G. (1994). *Cartoons: 100 Year of Cartoon Animation*. Londres: John Libbey

BENDAZZI, G. (1995). *Coloriture: Voci, rumori, musiche nel cinema d'animazione*. Bolonia: Pendragón

BENDAZZI, G. (2003). *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*. Milán: Il Castoro

BIBLIOGRAFÍA

- BEWERLY, R. (1995). *Así se crean los dibujos animados*. Barcelona: Rosaljai
- BLAIR, P. (1999). *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Barcelona: Evergreen.
- BLOCK, B. (2008). *Narrativa visual*. Barcelona: Omega
- BRISSET, D. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: UOC
- BYRNE, B. (2012). *Motion Graphics*. Waltham, USA: Focal Press
- BYRNE, E. & MCQUILLAN, M. (1999) *Deconstructing Disney*. Londres y Sterling: Pluto Press
- CALVERT, S. CASEY, A. DABNER, D. (2011). *Graphic Design. Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il web*. Milán; Hoepli
- CÁMARA, S. (2008). *El dibujo animado*. Barcelona: Parramón
- CANEMAKER J. (ed.) (1988). *Storytelling in Animation*. Los Ángeles: Power/AFC
- CAPARRÓS, J. M. (2009). *Historia del cine mundial*. Madrid: Libros de Cine RIALP
- CHION, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- CHONG, A. (2010). *Animación digital*. Barcelona: Blume.
- COLOMER, A. RAFOLS, R. (2003). *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili

- COPÓN, M. (2007). *Tiempo y conflicto, estética de los dibujos animados*. Madrid: Cátedra
- COSTA, J. (2010). *Películas clave del cine de animación*. Barcelona: Ma Non Troppo
- COTTE, O. (2009). *Los Oscar de dibujos animados. Los secretos de la creación de trece cortometrajes galardonados en Hollywood*. Barcelona. Ediciones Omega
- CRAFTON, D. (1993). *Before Mickey: The Animated film 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press.
- CUETO, R. (ed) (2013). *Animatopia*. Donostia-San Sebastian: Festival internacional de cine de Donostia-San Sebastian S.A.
- DARLEY, A. (2002). *Cultura Visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- DELGADO, P. E. (2000). *El cine de animación*. Madrid: Ediciones J. C
- DELUZE, G. (1986). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós Comunicación
- DÍAZ, C. (2010). *Ray Harryhausen. El mago del Stop-Motion*. Madrid: Calamar ediciones.
- DÍEZ, P. (2003). *Narrativa Audiovisual: La escritura radiofónica y televisiva*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.
- DONIS, A. (1985). *Sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DORFMAN, D. MATTELART, A. (1972). *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. México: Siglo XXI editores, s. a. de c. v.

BIBLIOGRAFÍA

Eco, U. (2001). *Cómo se hace una Tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. Barcelona: Gedisa

Eco, U. (2011). *La escritura ausente*. Barcelona: Debolsillo

EDGAR-HUNT, R. MARLAND, J. RAWLE, S. (2012). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Parramón Audiovisual.

FABER L. & WALTERS H. (2004). *Animation Unlimited; Innovative Short films Since 1940*. Londres: Laurence King Publishing

FEO, M. (2011). *Storyboarding dalla parola all'animazione*. Milán: Apogeo

FERNÁNDEZ, F. MARTÍNEZ, J. (1999). *Manual básico de narrativa y lenguaje visual*. Barcelona: Paidós Comunicación.

FINCH, C. (1988). *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to Magic Kingdoms*. Nueva York: Portland House

FONTE, G. (2004). *Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos de Disney*. Madrid: T&B Editores.

FONTE, G. MATAIX, O. (2005). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. Madrid: T&B Editores.

FONTE, G. (2013). *John Lasseter*. Madrid: Cátedra

FORTES, G, R. (2011). *Guía para ver y analizar "El viaje de Chihiro"*. Valencia: Nau Llibres. Octaedro

FUMISS, M. (1998). *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London & Montroug: John Libbey

FUNDACIÓN AUDIOVISUAL DE ANDALUCÍA. (2008). *Mujeres, política y medios de comunicación. Homenaje a Clara Campoamor*. Sevilla: Fundación Audiovisual de Andalucía.

FUNDACIÓN ICO (2007). *Fantasmagoría. Dibujo en movimiento*. Madrid: Fundación ICO.

FUNDACIÓN LUIS SEOANE. (2010). *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia ediciones.

GARCÍA, A. APARICIO, R. (2009). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa

GARCÍA, R. (1995). *La magia del dibujo animado*. Madrid: Mario Ayuso Editor

GASCA, L. GUBERN, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra

GRAVETT, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publishing

GÓMEZ, J. (2002). *Máquinas y Herramientas de dibujo*. Madrid: Cátedra

GONZÁLEZ, P. (2008). *El cine de animación norteamericano/el cine mudo*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya

GONZÁLEZ, R. (2006). *Manual para la realización de storyboards*. Valencia: Editorial de la UPV

HAHN, D. (1996). *Animation Magic*. Estados Unidos: Disney Press.

HALAS, J. MANVELL, R. (1980). *La técnica de los Dibujos Animados*. Barcelona: Omega S.A

BIBLIOGRAFÍA

HART, C. (1994). *Everything you ever wanted to know about cartooning but were afraid to draw*. New York: Watson-Guption Pub.

HELLER, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, SA

HIDALGO, C. (1993). *La ilustración infantil española en los años 90. Los personajes y su representación*. Tesis Doctoral.

HILTY, G. PARDO, A (eds.) (2011). *Watch me move. The animation show*. London y New York: Merrell

HORST, N. (1982). *Psicología del desarrollo de la infancia y de la adolescencia. I Desarrollo del niño hasta su ingreso en la escuela*. Barcelona: Herder

Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE. (2005) *Programación infantil de Televisión: Orientaciones y contenidos prioritarios*. Madrid: EGRAF, S. A.

JOHNSON, P. (2008). *Creadores*. Barcelona: Ediciones B, S.A.

KATZ, S. D. (2000). *Plano a plano. De la idea a la pantalla*. Madrid: Plot Ediciones

KENNER, H. (1994). *Chuck Jones: A Flurry Of Drawings*. Berkeley: University of California Press.

KRIGER, J. (2012). *Animated Realism. A Behind the Scenes look at the Animated Documentary Genre*. EEUU: Elsevier.

LAYBOURNE, K. (1979). *The animation book. A complete guide to animated filmmaking from flip-books to sound cartoons*. New York: Crown Trade Paperbacks

LEWIS, D. (2008). *Uso práctico del sonido en el cine*. Guipúzcoa: Escuela de cine y vídeo.

LEYDA, J (ed). (2003). *La forma del cine. Sergei Eisenstein*. México: Siglo XXI editores, s. a. de c. v.

Libro de Actas del “Foro Comunicar” y del “III Encuentro de Comunicación y Pedagogía. (2010). *El Niño y la televisión*. Granada: YSP

LIZ, F. HELEN, W. (2004). *Animación limitada. Cortometrajes innovadores desde 1940*. Madrid: Ocho y Medio

LOCKE, L. (1992). *Film Animation Techniques. A beginner's guide and handbook*. USA: Betterway books

MALTIN, L. (1987). *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. Nueva York: New American Library

MANDER, J. (1981). *Cuatro buenas razones para eliminar la televisión*. Barcelona: Gedisa

MANZANERA, M. (1992). *Cine de animación en España. Largometrajes 1945-1985*. Murcia: A.G. Novograf, S.A.

MARÍN, J. P (2010). *Detrás de los Simpson*. España: Ediciones del Laberinto S. L.

MARTÍ, L. E. (2011). Homosexualidad, infancia y animación: Del nacimiento de Pebbles Picapiedra a la adopción de Ling Bouvier. *Revista Con A de Animación 1*

MARTÍN, G. (2010). *Jan Svankmajer. La magia de la subversión*. Madrid: T&B Ediciones.

MARTÍNEZ, G. E. (2011). Los mundos [teóricos] de Coraline. Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación. *Revista Con A de Animación 1*

BIBLIOGRAFÍA

- McCLOUD, S. (2005). *Entender el Cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- McKEE, R. (2009). *El Guión*. Barcelona: Alba Editotial, s. l. u.
- MEMBA, J. (2008). *Historia del cine universal*. Madrid: T&B Ediciones.
- MOSCARDÓ, J. (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Madrid: Alianza Editorial
- NEGROPONTE, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B
- OBIOLS, N. (2004). *Mirando cuentos: Lo visible y lo invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. Barcelona: Laertes.
- PATMORA, C. (2004). *Curso completo de animación*. Barcelona: Editorial Acan-to S.A.
- PERTÍÑEZ, J. (2010). *Técnicas básicas de StopMotion*. Granada: Godel.
- PERRUCA, S. (2008). *Il cinema d'animazione italiano oggi*. Roma: Bulzoni
- PAIGET, J. (2000). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelona: Crítica
- PIAGET, J. (2007). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata
- PAIGET, J. (2008). *Psicología del niño*. Madrid: Morata
- PINEL, V. (2009). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ma non troppo
- PURVES, B. (2011). *Stop Motion*. Barcelona: Blume
- RICO, L. (1992). *Tv fábrica de mentiras*. Madrid: Espasa Hoy.

RODRIGUEZ, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

RUIZ, A. M. (2000). *Literatura infantil. Introducción a su teoría y práctica*. Alcalá de Guadaíra: Guadalmena.

SALISBURY, M. (ed.) (2000). *Tim Burton por Tim Burton*. Barcelona. Alba Editorial S.L.

SANDLER, K. (ed.) (1998). *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*. New Brunswick: Rutgers University Press

SANGRO, P. PLAZA J. F. (2009). *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*. Barcelona: Laertes S.A.

SANMARTÍN, J. GRISOLÍA, J. GRISOLÍA, S. (1998). *Violencia, Televisión y Cine*. Barcelona; Ariel

SCHNEIDER, S. (1998). *That's all folks! The art of Warner Bros*. Londres: Aurum Press

SHELBOURN, C. (2010). *Drawing Cartoons*. EEUU: Crowood

SHELBY, A. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón.

SHIFFMAN, D. (2008). *Learning Processing*. Burlington, USA: Morgan Kaufmann.

SIMON, M. (2003). *Producción independiente de animación 2D*. Guipúzcoa: Escuela de cine y vídeo.

STABILE C. & HARRISON M. (eds.) (2003). *Prime Time Animation*. Londres y Nueva York: Routledge

BIBLIOGRAFÍA

- STANCHFIELD, W. (2009). *Draw to life*. Burlington, USA: Focal Press
- TAYLOR, R. (2000). *Enciclopedia de Técnicas de Animación*. Barcelona: Acanto, S.A.
- TEJADA, C. (2008). *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*. Madrid: Cátedra
- THOMAS, B. (1968). *Walt Disney. Maravillas de los dibujos animados*. Valencia: Gaisa, S.L.
- THOMPSON, R. (2002). *El lenguaje del plano*. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión.
- TRÍAS, E. (1996). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Ariel
- URRA, J. CLEMENTE, M. VIDAL, M.A. (2000). *Televisión: Impacto en la infancia*. Madrid: S.XXI de España Editores.
- VAUGHAN, W. (2012). *Modelado digital*. Madrid: Anaya
- VIDAL, J. GUIRAL, A. ESPAÑA, R. FIDALGO, S. (1999). *De Yellow Kid a Superman. Una visión social del cómic*. Barcelona: Fundación Josep Comaposada & Editorial Milenio.
- VIGOTSKY, L.S. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal
- VILCHES, L. (1993). *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- VILLAFAÑE, J. MÍNGUEZ, N. (1996). *Principios de la teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- VILLAIN, D. (1997). *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Liberduplex, S.L.

- WALKER, A. CHAPLIN, S. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro - Eub.
- WALLON, P. (2008). *El dibujo de los niños*. Barcelona: Davinci
- WASKO, J. (2001). *Understanding Disney. The Manufacture of Fantasy*. Cambridge y Malden: Polity Press
- WATTS, S. (1997). *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*. Nueva York: Houghton Mifflin
- WEISS, E. (2011). *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story 3*. Barcelona: Lunweg.
- WELLS, P. (ed.) (1997). *Art and Animation*. Londres: Academy Group/John Wiley
- WELLS, P. (1998). *Understanding Animation*. Londres y Nueva York: Routledge
- WELLS, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. Londres: Wallflower Press
- WELLS, P. HARDSTAFF, J. (2008). *Re-imaginig animation. The changing face of the moving image*. Suiza: AVA Publishing
- WELLS, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.
- WELLS, P. QUINN, J. MILLS, L. (2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume
- WIEDERMAN, J. (ed.) (2005). *Animation Now!* Londres y Los Angeles: Taschen

BIBLIOGRAFÍA

WILLIAMS, R. (2001). *Kit de supervivencia del animador*. London-New York: Faber and faber.

WIGAN, M. (2007). *Imágenes en secuencia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

WHITAKER, H. HALAS, J. (1981). *Animación: Tiempos e intercalaciones*. Guipúzcoa: Elsevier Inc.

WHITE, T. (2009). *How to make animated films*. Burlington, USA: Focal Press

WHITE, T. (2010). *Animación del lápiz al píxel*. Barcelona: Omega, S. A.

WHITE, T. (2012). *Animator's Notebook*. Waltham, USA: Focal Press.

WYATT, A. (2010). *Come fare animazione digitale*. Milán: Il Castello

YÉBENES, P. (2002). *El cine de animación en España*. Barcelona: Ariel Cine

ZÚÑIGA, J. (2004). *Imagen*. País Vasco: Escivi S.A.

NORMATIVA

- Directiva 89/552/CEE del Consejo, de 3 de octubre de 1989, *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados Miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva*. (DOUE: 17-10-1987)
- Directiva 97/36/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 30 de junio de 1997 por la que se modifica la Directiva 89/552/CEE del Consejo, *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva*. (DOCE: 30-7-1997)
- Directiva 2007/65/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de diciembre de 2007 , por la que se modifica la Directiva 89/552/CEE del Consejo *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva* (Texto pertinente a efectos del EEE) (DO L 332 de 18.12.2007)
- Directiva 2010/13/UE del Parlamento Europeo y del Consejo de 10 de Marzo de 2010, *sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentos y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual)* (DOCE: 15-4-2010)
- Ley 25/1994, de 12 de julio, *por la que se incorpora al Ordenamiento Jurídico Español la Directiva 89/552/CEE, sobre la coordinación de Disposiciones Legales, Reglamentarias y Administrativas de los Estados Miembros relativas al ejercicio de actividades de Radiodifusión Televisiva*. (Vigente hasta el 1 de mayo de 2010).
- Ley 7/2010, de 31 de Marzo, *General de la Comunicación Audiovisual*. (BOE: 1-4-2010)

BIBLIOGRAFÍA

· Real Decreto 410/2002, de 3 de mayo, *por el que se desarrolla el apartado 3 del artículo 17 de la Ley 25/1994, de 12 de julio, modificada por la Ley 22/1999, de 7 de junio, y se establecen criterios uniformes de clasificación y señalización para los programas de televisión.*

PÁGINAS WEB

20 Minutos. *Disney devolverá el dinero de "Baby Einstein" por no ser educativos.* Consultada el 5 de enero de 2010, disponible en:

<http://www.20minutos.es/noticia/550207/0/baby/einstein/dinero/>

Animation World Network. *Animation Work Magazine.* Los Ángeles. Consultada el 15 de marzo de 2013, disponible en:

<http://www.awn.com/magazines/animation-world-magazine>

Baby first. Consultada el día 9 de enero de 2010, disponible en:

<http://www.babyfirst.es>

Canal Panda. Series. Consultado el 12 de marzo de 2012, disponible en:

<http://canalpanda.es/series/>

Cartoon Network. Programas. Consultada el 12 de marzo de 2012, disponible en:

<http://www.cartoonnetwork.es/seriestv#homepage=Homepage%20Yellow%20Bar%20-%20Programas>

COMFER, Comité Federal de Radiodifusión. Una cuestión preliminar a los dibujos animados. Argentina. Consultada el día 16 de abril de 2013, disponible en:

http://www.afsca.gob.ar/web/Varios/Estudios/Contenido_en_los_medios/dibujos.pdf

Corporación Radio Televisión Española. *Clan Series*. Madrid. Consultada el 6 de Diciembre de 2011, disponible en:

<http://www.rtve.es/infantil/series/>

Corporación Radio Televisión Española. *Manual de estilo*. Madrid. Consultada el 12 de marzo de 2013, disponible en:

<http://manualdeestilo.rtve.es/>

Departamento de Comunicación de la Comisión Europea. *Síntesis de la legislación UE*. Consultada el 18 de diciembre de 2009, disponible en:

http://europa.eu/legislation_summaries/audiovisual_and_media/124101es.htm

Disney Channel. *Series*. Consultada el 28 de marzo de 2012, disponible en:

<http://www.disney.es/disney-channel/series>

El Mundo.es. *Ver la serie "Bob Esponja" podría dificultar el aprendizaje de los más pequeños*. Madrid: Grupo Unidad Editorial. Consultada el 12 de febrero de 2012, disponible en:

<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/09/12/television/1315841545.html>

El País. *Disney devuelve el dinero de los DVD de 'Baby Einstein'* Madrid: Ediciones El País S.L Consultado el 5 de enero de 2010, disponible en:

http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Disney/devuelve/dinero/DVD/Baby/Einstein/elpepisoc/20091026elpepisoc_4/Tes

Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación. *Diboos Federación de Animación*. Barcelona. Consultada el 15 de junio de 2012, disponible en:

<http://www.diboos.com/el-sector/>

Formely Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine. Consultada el 10 de febrero de 2012, disponible en:

<http://archpedi.jamanetwork.com/journal.aspx>

BIBLIOGRAFÍA

Fox News Network. *Watching SpongeBob Can Lead to Learning Problems?* New York. Artículo consultado el día 19 de octubre de 2012, disponible en: <http://www.foxnews.com/health/2011/09/12/watching-spongebob-can-lead-to-learning-problems/>

GARCÍA, M.C. (2006). *Proteger a la infancia. Los códigos de Autorregulación a debate*. Revista ICONO 14, 7. Consultado el 20 de marzo de 2011, disponible en: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/412/288>

HIDALGO, M.C. Y PERTÍÑEZ, J. (2005). *La calidad en los dibujos animados en televisión*. Revista Comunicar, 25. Consultado el 3 de marzo de 2011, disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-123>

HIDALGO, M.C. Y PERTÍÑEZ, J. (2008). *Educación estética en animación televisiva*. Revista Comunicar, 31. Consultado el 3 de marzo de 2011, disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=31-2008-100>

INTEF. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado. Madrid. Ministerio de Educación. Consultado el 3 de febrero de 2013, disponible en: http://tv_mav.cnice.mec.es/

La guía TV. *Programación*. Madrid. Consultada el 25 de julio de 2012, disponible en: <http://www.laguiatv.com/programacion/>

Nickelodeon. Programas. Consultado el 8 de diciembre de 2011, disponible en: <http://www.nickelodeon.es/programas>

PÉREZ, F. Y URBINA, S. (2005). *Violencia en los dibujos animados de ayer y hoy*. Revista Comunicar, 25. Consultado el 3 de marzo de 2011, disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-077>.

PROPPER, F.(2006). *Niños y superniños en los dibujos animados. Protagonistas precoces*. El monitor, 7. Consultado el 4 de marzo de 2011, disponible en: <http://www.me.gov.ar/monitor/nro7/medios.html>

REINA, M.C. (2005). *Series animadas y población infantil*. Revista Comunicar, 25. Consultada el 3 de marzo de 2011, disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-194>

RTVA. Manual de estilo. Consultado el 12 de marzo de 2013, disponible en: <http://www.canalsur.es/resources/archivos/2010/3/22/1269268079994LibrodeestiloCanalSur.pdf>

SAS Society for Animation Studies. Conculmada el 23 de enero de 2013, disponible en: <http://ww2.animationstudies.org/>

The IotaCenter. *History of Experimental Animation*. Los Ángeles. Consultada el 24 de enero de 2013, disponible en: <http://iotacenter.org/visualmusic/articles>

Tv infancia. *Código de Autorregulación sobre contenidos televisivos e infancia*. Consultado el 26 de enero de 2010, disponible en: <http://www.tvinfancia.es/Textos/CodigoAutorregulacion/default.htm>

Vodka Capita. S.L. *Jelly Jamm. Valores educativos*. Barcelona. Consultada el 26 de julio 2013, disponible en: http://www.jellyjamm.com/#valores_educativos