

MEMORIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Turbo vs. Rayo



- **Alumno:** Juan Alfonso Medina Ortega
- **Tutor académico:** Alfonso Ruiz Rallo



Índice

- Resumen y palabras clave
- Introducción.
 - *Justificación del tema*
 - *La vejez*
 - *El rol de la animación en el entretenimiento*
 - *Intencionalidad final del proyecto*
- Antecedentes
 - *La percepción de la vejez a lo largo de la historia*
 - *La historia de la animación*
 - *El internet y la influencia de Newgrounds*
- Estado de la cuestión
 - *En la televisión*
 - *Las nuevas plataformas de streaming*
- Alcance
- Objetivos
- Metodología
 - *Preproducción*
 - *Producción*
 - *Postproducción*
 - *Logotipo, mockups y campaña publicitaria*
- Desarrollo
 - *La idea*

- *El guión*
- *Diseño de personajes*
- *El Storyboard y animática*
- *Fondos, objetos, personajes*
- *Animación*
- *Diseño de logotipo*
- *Biblia y campaña publicitaria*
- **Conclusión**
- **Bibliografía**

Resumen y palabras clave

Resumen

En este Trabajo de Fin de Grado se presenta una investigación sobre la forma de representar la vejez dentro de los medios de entretenimiento y consumo, sobre todo, en la animación. Un análisis de los distintos referentes que han marcado la industria de las series y películas animadas en “2D”, su estilo visual para plasmar una historia, o la manera en la que estas historias pueden desafiar preconcepciones de la vida real, o de la propia ficción. Además, y sosteniéndose en esta investigación, un trailer de un episodio piloto de una historia propia y original, con personajes y mundo creados desde cero: Turbo Abuelo Vs. Rayo Yayo; destinado a público de todas las edades, donde el protagonismo lo tengan personas mayores.

Palabras clave

Vejez, estereotipo, representación, ficción, animación, tráiler.

Abstract

This end-of-degree project presents an investigation about the way elderly people are shown in the consumer and entertainment media, especially in the field of animation. An analysis on the different referents that have marked the industry of shows and cinema made in “2D” animation, its visual style to show a story, or the way that those stories can defy the preconceptions made from real life, or even fiction itself. Also, and based on this investigation, a pilot episode’s trailer with its own and original story, with characters and world created from the ground up: Turbo Vs. Rayo; intended for audiences of all ages, which the protagonism is taken by elderly people.

Keywords

Elderly, stereotype, representation, fiction, animation, trailer.

Introducción

Justificación del tema:

El motivo principal para el desarrollo de este trabajo es la sospecha de que existe una necesidad creciente de series de animación que busquen revivir el estilo más enfocado a público maduro (sin dejar de ser para todos los públicos) de otras obras nacidas, principalmente, en los años 90 y principios de los 2000, en canales de televisión como Cartoon Network. Además de la aparente falta de representación de la tercera edad como rol protagónico en series de animación de este estilo.

En la actualidad, a pesar de la existencia de canales como Adult Swim, con series de animación destinadas para adultos como Bojack Horseman o Rick & Morty, no existen tantos proyectos en desarrollo que representen un punto intermedio que permita a los jóvenes disfrutar del contenido, pero tengan en mente a los adultos. Mucho menos donde la gran mayoría de sus personajes sean ancianos.

Es así como el enfoque de este trabajo irá al análisis del rol de la tercera edad en la ficción, el desarrollo de la animación, centrándose sobre todo en el caso de Cartoon Network, y el desarrollo del concepto para una serie de animación, a partir de un trailer de un episodio piloto.

La vejez:

La vejez es una condición que tarde o temprano afecta a todas las personas. La representación de este estado humano, el de alguien que ha vivido mucho tiempo, se remonta muy atrás en el tiempo, ya desde un inicio, en los

mitos y las leyendas la vejez era un estado de sabiduría, de gran experiencia, y sin embargo aparente vulnerabilidad. En la mitología griega, se llegaba a representar como algo nacido del mal, un castigo. Aquellos que viven miles de años y conservan su fuerza tienden a aparentar ser jóvenes, en su mejor momento entre la adultez y la niñez. La vejez es algo que o bien supone ser vulnerable pero sabio, un recordatorio de nuestra condición mortal o un estado a evitar, casi como una enfermedad, la inevitable llegada a un final.

Sin embargo esta no es una mentalidad infundada, una y otra vez se demuestra que cuanto más mayor nos hacemos, nos volvemos más lentos, más sensibles a enfermedades, la memoria falla, o directamente nuestra percepción de lo que nos rodea deja de funcionar por algún motivo u otro, hasta el punto donde nos marchitamos irremediablemente.

En la actualidad esta mentalidad no es muy diferente, la ficción nos recuerda una y otra vez que todos podemos envejecer. Cuando vemos a una persona mayor, solemos verla como alguien lento, carente de las facultades en las que antes destacaba, los últimos momentos de una vida, o simplemente alguien anclado al pasado.

Ejemplos de esto se pueden encontrar en todos los medios y culturas; tanto en la animación, el cómic, el cine, la literatura...

El diseño dentro de la animación:

Al referirnos a creaciones destinadas a un público, es inevitable hablar de la cultura de diseño que se ha ido desarrollando dentro de las mismas, ya sea a partir de logotipos, tipografías, merchandising, o el propio estilo de animación, que es también un reflejo de las filosofías de la época en la que se desarrollaron.

Es el caso del canal Cartoon Network, que empezó bajo el logotipo diseñado en 1992 por el colectivo Corey McPherson Nash llamado “checkerboard” por su similitud con un



tablero de ajedrez, volviéndose rápidamente en un icono de la plataforma, característico por su simplicidad, una cuadrícula de 7x2 en blanco y negro.

Para el año 1998 harían una leve variación, que eliminaría el contorno. No es hasta 2004 que se realiza una revisión considerable de la mano del equipo interno de la cadena: Animal Logic, que desarrolló un logotipo muy similar al visto en Hannah-Barbera.



En 2010, un nuevo cambio se daría con la llegada del “Check It Out”, slogan que vino con un rediseño más acorde a las sensibilidades actuales, simple, limpio y plano.

Sin embargo el diseño en la animación es una cuestión que data de mucho antes. En los años 40 UPA mostraba su estilo de colores planos, vanguardista, y de acuerdo con las percepciones de lo aerodinámico.

Su “némesis” directo, Disney, presentaba un estilo naturalista, complejo y fluido. De tipografías serif y mucha complejidad junta a anatomías perfectas.

Este enfoque de sensibilidades inspiraría a las generaciones de animadores futuras tanto en la industria como en los nuevos medios de internet que permiten a autores curiosos e inexpertos a desarrollar su propio estilo.

El rol de la animación en el entretenimiento

La animación ha sido una forma constante de plasmar historias desde 1908, con el avance de las técnicas y entendimiento de cómo se pueden desarrollar las historias, existen gran variedad y cantidad de ejemplos de cómo, a partir de la animación, se puede contar cualquier tipo de historia, con cualquier tipo de estilo. Un caso muy claro son las series del canal de televisión Cartoon Network: The Grim Adventures of Billy & Mandy, Dexter’s Laboratory, Samurai Jack, Jhonny Bravo, Ed, Edd n Eddy, etc. Son series con tramas variadas, algunas cómicas, otras serias,

tomando estilos de animación diferentes y propios.

A día de hoy, y con la llegada de servicios de streaming como Netflix, Prime video, Disney+, la forma en la que las series se presentan al público es muy diferente a como se hacía en televisión, ahora hay series enfocadas directamente para adultos (Rick & Morty, American Dad, Futurama...), o para niños (Teen Titans GO!, Blues Clues, Butterbean's Café...)

No obstante, con la aparición de nuevas series de animación como Steven Universe, Adventure Time, Regular Show... Está volviendo a nacer una nueva demanda de estas series que cubren ese terreno intermedio que permite el entretenimiento de todos los públicos independientemente de su edad, y es en esta demanda que se desarrolla el proyecto.

Intencionalidad final del proyecto

Con este proyecto se busca generar una animación que presente una visión alternativa de la edad, que olvide limitaciones y dé la vuelta a ciertos tropos que se han repetido una y otra vez en la ficción. Que presente de forma original, sin olvidar sus referentes e influencias, a las personas de tercera edad, a partir de la comedia y una visión más rebelde y diferente. Un entretenimiento para todos los públicos, acorde al renacimiento del estilo de las series de Cartoon Network.

Antecedentes

La percepción de la vejez a lo largo de la historia

La vejez es una cuestión que inevitablemente todos conocemos, ya sea a partir de nuestro familiares, salir al exterior, o por simple percepción propia, nos damos cuenta de que los seres humanos crecemos, el pasar de los años nos afecta físicamente, y a partir de cierto punto, este cambio deja de traducirse en una ampliación y refuerzo de nuestras facultades, para comenzar a transformarse en lo contrario, la cada vez más clara reducción o incluso pérdida de las mismas. Descubrir esta condición que afecta a todos los seres vivos no requiere de ningún tipo de enseñanza compleja, simplemente es cuestión de salir al exterior y mirar alrededor. Según el portal de noticias 20 minutos, en 2019 habían ya 8,9 millones de españoles que superan los 65 años.

En contraste, en el paleolítico la esperanza de vida era sumamente baja, siendo cercana a los 20 años. Esto, cabe aclarar, es un promedio de la edad, y no un absoluto que determine cuánto tiempo de vida tenía cada persona, pero sí un testimonio de las duras condiciones de vida, que suponían un cuerpo fuerte y sentidos agudos para conservar la vida en un entorno hostil. No es extraño pensar que la población anciana escaseaba durante este período y, por tanto, que la longevidad era un valor especial, se podría definir como algo “sobrenatural”, una “protección divina”. Es posible incluso que dentro de las tribus, sean los ancianos los chamanes y brujos. El anciano era pues el depositario del saber y transmisor de la memoria del clan, siendo cuidado e idolatrado.

Como es de imaginar, y teniendo en cuenta la peculiaridad humana, y el aparente interés que siempre ha existido por representar todo evento, no es de extrañar la existencia de escritos que datan del 2450 a.C, en el Antiguo Egipto, donde el visir del faraón Tzezi de la dinastía V, Ptahhotep, en un texto autoanalizándose afirmase:

“¡Qué penoso es el fin de un viejo! Se va debilitando cada día; su vista disminuye, sus oídos se vuelven sordos; su fuerza declina su corazón ya no descansa; su boca se vuelve silenciosa y no habla. Sus facultades intelectuales disminuyen y le resulta imposible acordarse hoy de lo que

sucedió ayer. Todos los huesos están doloridos. Las ocupaciones a las que se abandonaba no hace mucho con placer, sólo las realiza con dificultad, y el sentido del gusto desaparece. La vejez es la peor de las desgracias que puede afligir a un hombre” (Ptahhotep, 2450 a.C.)



Es aquí donde vemos un primer ejemplo de cómo el anciano es un referente de limitación y carencia, sin embargo, la visión de la vejez sigue siendo positiva, es un pilar fundamental de la educación de los jóvenes y símbolo del saber. Y, al igual que en la prehistoria, el anciano era cuidado, aunque este factor ahora dependía también de su cuna, su estamento socioeconómico.

La representación negativa de la vejez vendría finalmente con la Antigua Grecia, especialmente en Atenas, donde pasó a convertirse en una ofensa para el espíritu, un castigo y motivo de mofa en las comedias. Uno de los casos más claros de esta percepción es la figura de Geras, la personificación de la vejez en la mitología griega, dios oscuro, cercano compañero de Tánatos, la muerte no violenta, representado como un joven alado con barba, portando una antorcha invertida y una espada en su cinturón. Geras, en cambio, se presentaba en las vasijas atenienses como un hombre escuálido, arrugado y encogido. Más adelante se mostraría como una triste mujer apoyada en un báculo y con una copa que mira a un pozo en el que hay un reloj de arena. Se cuenta también el relato (interpretado así por los historiadores, ya que lo único que queda de este es su representación en algunas vasijas del siglo V a.C.) de cómo Heracles venció a la vejez, considerándose la “victoria del héroe” el haber muerto joven. Mostrándose superior a Geras en su representación; también puede interpretarse como un intento del héroe

por entender la vejez y qué era hacerse viejo, pues en otra vasija se muestran a ambos hablando en igualdad.

Sin embargo los dioses respetaban a Geras por su experiencia al haber vivido tanto tiempo. Era aquel capaz de poner fin a las tiranías e injusticias, impidiendo que fueran eternas, aunque los efectos que provocaba, la debilidad y decadencia que suponía, eran despreciados por todos.

Con esto se genera una clara contradicción, esta condición que era aborrecida era también respetada y aceptada, cuestión que se ve reflejada en la distribución de la sociedad ateniense. El consejo de los ancianos era un órgano consultivo que se tenía presente, sí, no obstante las decisiones eran tomadas por los jóvenes, a pesar de las leyes que reforzaban el respeto a los padres.

Existe una leyenda Griega que narra la historia de Aurora, una olímpica hermana del Sol y de la Luna conocida por ser aquella que abre las puertas del Cielo para dejar pasar al Sol y que este ilumine un nuevo día. Condenada a siempre enamorarse, conoció a un mortal llamado Titono, al cual secuestra y pide a Zeus que le entregue la vida perenne. No obstante, por impaciencia olvidó aportar a su amado el don de la juventud eterna. Es así como Titono con los años envejece, arrugándose, aquietando y encorvándose; termina encerrándose en un canasto de mimbre, viviendo una “perpetua, dolorosa y desesperanzadora longevidad”.



Otra lente por la que se podía entender la vejez era la tradición hebreo-cristiana, mostrando sus representaciones más fundamentales a través del Antiguo Testamento, por el cual se pueden entender no sólo las percepciones, en este caso, de los ancianos, sino también conocer la historia. Existió un Consejo de Ancianos, considerado en el Libro de los Números como una iniciativa divina, dando poderes religiosos y judiciales.

Muchos versículos de la Biblia dan gran autoridad a los ancianos, como una entidad fundamental dentro de la escala de poder: “Cuando llegaron a Jerusalén, fueron recibidos por la iglesia, los apóstoles y los ancianos, e informaron de todo lo que Dios había hecho con ellos.” (Hechos 15:4).

La figura de Moisés y sus acciones son fundamentales, teniendo en cuenta sobre todo, las órdenes que recibe de Dios: “Vete delante del pueblo y lleva contigo a ancianos

de Israel” (Ex. 17:5).

Esto cambiaría con la llegada del rey hebreo Roboam, donde el consejo y, en consecuencia, la imagen de los ancianos, se deterioraría, pues no eran útiles en la guerra. Esta situación mejoraría nuevamente en 586 a.C. con el fracaso militar, atribuido al alejamiento de la fe en la religión por parte del pueblo hebreo, lo que produjo un retorno y fortaleza de las creencias, y con ello, de la imagen de los ancianos.

En Roma si bien la vejez era mostrada desde una visión pesimista, formó parte de muchos textos de la época. Las leyes romanas daban una autoridad inmensa al anciano, como Pater Familia, que tenía tal control de la familia y los esclavos

que se convirtió en una figura temida y odiada. Con la llegada de la República, se confió el poder político a los hombres de edad avanzada, que provocó inestabilidad a partir del s. I a.C. Esto significó la pérdida de este poder familiar y político, provocando que esta visión tirana de la vejez provocara rechazo y desprestigio.

Con la llegada de la Edad Media, vino una era de escasez, predominante por la fuerza y la brutalidad. Para la Iglesia, los viejos no eran un grupo específico, sino uno más dentro del conjunto de desvalidos. En los documentos del colectivo eclesiástico, y, a pesar de la abundancia en ancianos, no se hacía mucho hincapié en esta condición. El resguardo de los monasterios no era para todos, por lo que mucha gente mayor dependía de la solidaridad de su familia para sobrevivir en un entorno donde “la ley del más fuerte” predomina por sobre cualquier otra.



La vejez no tiene valor alguno, pues es incapaz de luchar, esto implica que su percepción no viene dada desde cierta edad, sino por las capacidades de la persona, se es joven mientras la fuerza física está conservada y viejo desde que comienza su debilidad. Esta visión y falta de interés era clara dentro del arte, las esculturas románicas muestran una estilización intemporal, donde la barba y los cabellos largos son los únicos atributos del viejo.

La Iglesia no tuvo una visión favorable de los ancianos, esto se ve plasmado en la Regla del Maestro, un conjunto de reglas monásticas del siglo IX, donde los ancianos son destinados a labores de portero o pequeños trabajos manuales.

La vejez en la Edad Media era una alegoría del pecado dentro de la ficción, envejecer implicaba tomar una imagen fea y decrepita, todo proveniente del castigo divino. Le Roy Ladurie es un referente de esta cuestión, con su obra *Montaillou: una aldea occitana*, donde, en contraste con la percepción de los romanos, el jefe de la casa familiar es el hijo, que trata de manera indeseable a sus mayores, los cuales no realizan ninguna acción sin consultarle previamente.



Bajo estos pretextos, el anciano tiene tres opciones para perdurar en sus últimos años de vida, dentro de las familias nobles, los jóvenes cuidan de sus mayores llegada su incapacidad dentro de sus castillos; a partir del siglo VI, aquellos portadores de la suficiente riqueza, podían buscar retiro en los monasterios, práctica que se extendió hasta la creación de los grandes monasterios, que tendrían alojamiento específico para los ancianos.

Esto marca las primeras impresiones del retiro de la vejez, un punto donde los mayores se aíslan del resto del mundo y van a un entorno, un refugio, que les permita vivir con comodidad y tranquilidad. Evidentemente, aquellos que no se podían permitir este coste, debían trabajar hasta que sus fuerzas se lo impidieran, siendo más tarde dependientes de sus familias como se estableció anteriormente, o, en el caso más común, formar parte del amplio colectivo

de indigentes. Esta situación mejoraría en el siglo XIII, con la aparición de enfermerías en monasterios y la llegada de los hospitales, que permitirían a aquellos en situación de riesgo alojarse. De la misma forma, algunos señores feudales mantenían a resguardo a sus ya viejos trabajadores agrícolas.

A partir del siglo XIV, con la llegada de la ampliamente conocida epidemia de peste negra, muchos jóvenes y niños fallecieron, produciendo un inmenso desequilibrio demográfico, que se tradujo en un cambio favorable de la percepción de los ancianos. Pasan a tomar el rol de patriarca, siendo ahora el vínculo entre generaciones, testificando en los procesos de canonización, escribiendo crónicas, contando historias, o transmitiendo el saber. Este evento también produjo consecuencias sociales y demográficas, pues los casamientos entre hombres ancianos y mujeres jóvenes fue en aumento.

Esta visión más aceptada de la vejez nuevamente se vería perjudicada con la llegada del Renacimiento y el descubrimiento del mundo grecorromano. Los valores que conlleva la juventud son nuevamente exaltados, la vejez pasó una vez más a convertirse en un presagio de decadencia y muerte. La población renacentista quiso proseguir la búsqueda para prolongar la juventud, ya fuera a través de la medicina, la magia, la alquimia, la religión y la filosofía, se pretendía desvelar los misterios de por qué sucede la vejez y terminar con esta definitivamente. Es así como las obras sobre esta investigación, el origen y tratamiento de la vejez, fueron en aumento, llegando a un número que solo pudo ser sobrepasado en la actualidad.

El desprecio a la vejez se manifiesta también en las artes, donde es ignorada por pintores y escultores italianos, mientras que los flamencos y alemanes se ensañaron con esta condición, presentando al viejo con un ser arrugado y decrepito, y a las mujeres más cercanas a la concepción de las brujas que existía en la Edad Media.

Los representantes del Humanismo aborrecían completamente la vejez, a pesar de su enfoque en la erudición y sabiduría, características antiguamente dadas a los ancianos, conservaban una visión claramente transmitida de la Edad Media. Esto se ve en la visión que presenta Erasmo en su obra inspirada por autores griegos y romanos: El elogio de la locura, donde hace una cita despiadada de la vejez, donde el anciano ocupa el papel más relevante.

La imagen de la mujer en esta época suponía un canon de belleza en su juventud, no obstante, al envejecer se con-

vierte irónicamente en el símbolo máximo de la fealdad, que se muestra no solo en la pintura, como se mencionó anteriormente, sino también en la literatura, con dramaturgias y novelas picarescas de los importantes autores del Siglo de Oro en España; viejas llenas de juicios con un aspecto físico exagerado y hasta cierto punto podría considerarse cruel. Esto es muy evidente, por ejemplo, en las sátiras de Quevedo.

Esta visión se contradice con la perspectiva de la literatura erudita renacentista, que tenía una excepcional opinión favorable de los ancianos, con autores que ejemplifican esto como Luis Vives, en *Introducción a la sabiduría*, o Tomás Moro en su obra *La utopía*, donde señala las percepciones de sus contemporáneos y pone al anciano, dentro de una sociedad utópica, al mismo nivel, digno de aceptación social.

Con el pasar del tiempo, esta perspectiva tan negativa de la vejez se fue diluyendo, con la llegada del siglo XVII las críticas en la literatura bajan de tono y se concede al anciano un mayor valor. Corneille creó figuras de ancianos que no se alejaban del de cualquier otra persona común, cuyos sentimientos no están limitados por la edad. Entre burgueses, al menos hasta los 50 años, se mantenía un respeto al hombre de avanzada edad, no por su longevidad, sino por su riqueza.

El retiro monástico que se implantó a finales de la Edad Media seguía presente en el Renacimiento, para aquellos ancianos no tan enriquecidos, refiriendonos en este caso a campesinos y artesanos, eran igualmente dependientes de sus familias. Con la llegada de la imprenta, y el gran número de nuevos jóvenes que trajo la recuperación demográfica, supuso un alejamiento sustancial de la idea del anciano como portador de la sabiduría y transmisor de los conocimientos. Pues ahora estaban en manos de la mayoría de jóvenes y su transmisión era más fácil que nunca.

Cabe resaltar, que si bien en el arte y la literatura los ancianos eran despreciados y hasta cierto punto marginados, en la vida cotidiana esta cuestión era tratada con mucha más benevolencia.

Con la llegada de “El Mundo Moderno” se empezó una tendencia a lo impersonal, lo reglamentado y el poder pasó a ser representativo, o sea, una delegación del pueblo. Con la llegada de estos nuevos conceptos, y el rol del trabajador como funcionario, llegaron otros que afectarían directamente a los ancianos, el más fundamental: la jubilación.

Antes el retirarse era una cuestión directamente ligada a la incapacidad física de la persona, la familia debía cuidar a sus mayores por la perspectiva condicionante de que era la familia, sin ningún tipo de remuneración, la que se encargaría por obligación. Ahora era una cuestión economicista, con la llegada de la Revolución Industrial a la persona se la deja valorar por su condición o posición, sino por el trabajo que ha realizado sirviendo a una empresa, institución pública, privada o de manera autónoma. Es el Estado el que se ve obligado a compensar al empleado ante los ojos, ya no de la iglesia ni los eruditos, sino ante la población en general.

El origen de la jubilación viene de la palabra en latín “jubilar”, que significa “lanzar un grito de júbilo”, y nació para recompensar a los trabajadores de 50 años, una especie de meta tras cumplir una vida de incansable trabajo. Las empresas ahora eran familiares, el jefe era el miembro de mayor edad. Las ideas de la burguesía, cada vez más en aumento, valoraban la vejez de una manera nueva, ya no era transmisor de conocimiento, era aquel que mantenía la empresa familiar y, por tanto, quien conservaba y transmitiría la riqueza, era aquel que más propiedades tenía, y por tanto, cedería a sus sucesores.

Es así como en el teatro del siglo XVIII se mostro un cambio radical en la figura del anciano, ahora era un papel donde se le muestra majestuoso y conmovedor. Por fin se separa a finales del siglo XIX a la vejez de la enfermedad y surgen la Gerontología y la Geriatria.

Con la llegada de la era contemporánea, los avances sociales, técnicos y científicos suponen un beneficio para las personas, mayores, ahora con mayor cuidado y entendimiento que nunca, llegarán a permanecer mucho más tiempo y con mayor salud, teniendo pues más presencia y representación que nunca antes. No obstante, con el aumento de las sociedades industriales, provocó otro desprestigio de la vejez.

Los avances anterior mencionados supusieron un alargamiento en la esperanza de vida, cosa que produce que el anciano deje de ser un problema individual, encargado a la familia, para cobrar un significado público y convertirse en un problema social que tiene trascendencia a nivel político.

El desprestigio de la vejez viene dado por representar el pasado, su experiencia supone el representante directo de una era anterior que no ayuda, sino perjudica el avance. El anciano se ve rodeado de un mundo que cada vez se

desconecta más de él, con nuevas invenciones y filosofías de vida. El núcleo familiar se polariza cada vez más y las tasas de natalidad poco a poco descienden. El anciano deja de ver la época donde vive como suya, y empieza a tratar el pasado como su auténtica “realidad” de la cual se ve transportado (“en mis tiempos...”). La jubilación deja de ser un retiro a favor del anciano para pasar a verse como una muestra de “exilio”, el distanciamiento definitivo del hombre mayor con el mundo que ahora pertenece a los jóvenes, que en sus valores devalúan los valores del anciano, y lo que puede o no llegar a ofrecer en retorno por lo que depende. Los espacios donde viven las personas del presente son reducidos.

El objetivo principal del anciano ahora es vivir el máximo tiempo posible, conservando aquellos roles que dan sentido y función a su vida. Como dijo el físico Albert Einstein: “La vida es como andar en bicicleta. Para mantener el equilibrio, debe estar en movimiento”.

Ejemplos de cómo se representa la vejez a día de hoy se pueden encontrar en todos los medios y culturas: Old Man Logan, escrito por Mark Millar, con un lobo en sus últimos momentos, debe luchar una vez más por prevalecer su legado; El regreso del caballero oscuro de Frank Miller, donde Batman, ya anciano, vuelve a patrullar a pesar de su deterioro, mostrando cómo depende de la nueva generación (Robin) para conseguir una pequeña parte de las hazañas que lo caracterizaban de joven; Piccolo Daimaku, villano de Dragon Ball, manga de Akira Toriyama, desea la juventud para así recuperar el poder que perdió con la edad; Doraemon, de Fujiko Fujio, representa ya no solo la vejez, sino el hecho de madurar como una frontera irremediable, tu adultez está determinada por tus decisiones en la niñez, y si deseas cambiarlo, debes volver atrás en el tiempo; el señor Miyagi, de Karate Kid, película dirigida por John G. Avildsen, sin estar limitado físicamente, no tiene la necesidad de prosperar, pues ya es experto en sus habilidades, es un individuo aislado del resto, carente de ambición y su duro pasado lo retiene.

Everywhere at the end of time, de The Caretaker, es un álbum musical de 6 horas y media que pretende ser escuchado de una sola vez. Esto se debe a que no son canciones separadas, que pretenden ser escuchadas en cualquier momento, sino una representación del deterioro mental hacia la demencia de una persona mayor. Los temas se ubican en diferentes “fases”, y tienden, en un principio, a ser samples (fragmentos tomados de otras canciones) de diferentes canciones de la década de los 30, 40 y 50, modificados para repetirse, sonar entre reverberaciones o de-

tenerse de maneras abruptas. Según el álbum progresa, esos mismos temas empiezan a desentonar, entremezclarse y desordenarse. Finalmente, todo se convierte en un sinsentido de ruidos y sonidos carente de sentido u orden; representando el final de los recuerdos.

La historia de la animación

Los orígenes de la animación se remontan a 1877 con un invento conocido como praxinoscopio, creado por el inventor y pionero del cine de animación francés



Charles-Émile Reynaud. Previamente a esta invención existía el zoótropo, un juguete muy popular, el cual consistía de un tambor cilíndrico que giraba a gran velocidad, dentro de este cilindro había una tira de imágenes que, vistas en sucesión, generaban la ilusión de movimiento. El praxinoscopio seguía el mismo principio, aunque mejoraba el efecto a partir de unos espejos, con esta invención creó una serie de relatos artesanales llamados Pantomimas Luminosas. En 1888 mejoraría este concepto para crear el Teatro Óptico, que permitía ver las imágenes proyectadas en un telón gracias a un complejo sistema de luces y cristales. Con el tiempo dichas historietas animadas dejaron de interesar al público, lo que produjo que Reynaud decidiera tomar gran cantidad de sus películas y las lanzara al río Sena.

En 1908, Émile Cohl, caricaturista, dibujante y animador francés, continuaría el legado dejado por Reynaud con: “Fantasmagorie”, que se podría considerar la primera caricatura animada. Esta se consiguió captado en cámara los 700 dibujos distintos a papel que componían la película. El título hace referencia al fantasmógrafo, una variante de mediados del siglo XIX de la linterna mágica que proyectaba imágenes fantasmales en las paredes. La historia narrada era la de un payaso que se va encontrando un conjunto de objetos que están en constante cambio, generando situaciones cómicas variadas. Sin embargo esta técnica todavía se entendía como un espectáculo de ilusionismo más que otra forma de narración.

En 1914, el estadounidense Winsor McCay crearía un cortometraje animado conocido como *Gertie the Dinosaur*, que presentaba al primer personaje con personalidad propia. Siendo el predecesor de lo que más adelante crearía la compañía de Walt Disney. Cabe resaltar, que este corto utilizó por primera vez la técnica del key frame, o “fotograma clave”, que es la unidad más simple de una animación. Basada en la idea que que un objeto se mueve de un punto a otro, se establece que el primer dibujo o fotograma será el principio y el último el final, a estos dos fotogramas se los conoce como “fotogramas clave”, pues son la representación en bruto de un estado “A” a un estado “B”, de esta manera, han de ser los dibujos más trabajados, los fotogramas que existen entre ambos son los encargados de unir y dar coherencia a la relación entre la posición “A” a la “B”, y permiten contextualizar la velocidad, peso e intencionalidad con la que el objeto va de un punto al otro.

No sería, sin embargo, hasta la llegada de Félix el gato, personaje creado por Pat Sullivan (caricaturista y empresario de cine australiano) y el animador estadounidense Otto Messmer, creado en 1919, que finalmente se tendría una percepción más cercana a lo que entendemos hoy en día con “serie de animación”, a partir de *The Adventures of Felix*. Los orígenes del personaje continúan siendo cuestionados, algunos historiadores afirman que Sullivan hizo un plagio de los dibujos de Messmer, lo único claro es que el concepto nació en el estudio de Sullivan.



Félix sería un icono popular estadounidense a partir de los años 20, y sumamente popular en el extranjero. Fue tal su recibimiento que se convirtió en mascota de algunas organizaciones importantes. Siendo el primero un vendedor de Chevrolet amigo de Pat Sullivan para su sala de exposición y venta en 1921; seguido por otros como los New York Yankees y el aviador Charles Lindbergh, que se llevó un muñeco del personaje para su vuelo histórico a través del océano Atlántico.

Sin embargo la fama del personaje empezaría a decaer con la llegada de los dibujos animados parlantes, y más aún, por la aparición de Mickey Mouse de Walt Disney, que eclipsó al mudo Félix. En un intento de reponerse, se crearon una serie de cortos hablados elaborados por el hermano de Sullivan; no obstante, fallaron en su intento de ganar audiencia.

En 1953 Official Films compró los cortometrajes de Sullivan y Messmer, añadiendo banda sonora y los distribuyó por televisión. Esto desencadenaría en nuevas iteraciones y apariciones del gato hasta 1991 donde se publica *Felix: The Twisted Tales of Felix the Cat*.

Paralelamente a la creación de Félix el gato, los hermanos estadounidenses Max y Dave Fleischer, fundadores de la compañía Fleischer Studios, Inc. en 1921, crearían en 1914 el Rotoscopio, un aparato que permitía proyectar en un papel imagen real, lo que facilitaba calcar con dibujos de personajes animados los movimientos de personas reales. Con esta innovación y un contrato con Bray Studio en 1919 fundaron su estudio antes mencionado, que les permitió la creación de personajes tan característicos a día de hoy como Koko el payaso, en su serie *Out of Inkwell*. Koko fue un ejemplo de las innovaciones que el estudio realizó en el ámbito de la animación como lo son los dibujos animados musicales con *Ko-Ko Song Cartunes*, que precedió a los vídeos musicales; e hicieron películas educativas que explican cuestiones como la relatividad. E incluso experimentaron con películas sonoras mucho antes de que se convirtieran en un estándar de la industria.

Otros personajes creados por la compañía fueron Betty Boop (inspirada en la cantante Helen Kane), y Popeye (nacido con el propósito de publicitar espinacas), de incluso más fama global que Koko y que a día de hoy siguen presentes en la cultura popular.

Con el auge de Disney en la animación y su aparentemente imparable éxito, muchos estudios de animación intentaron imitar el estilo de sus obras, uno de ellos fue Fleischer Studios, que terminó produciendo películas animadas. Paramount prestó dinero a los hermanos para la construcción de un estudio más grande en Miami. El nuevo estudio abierto en 1938 produjo la película *Los viajes de Gulliver* que fue estrenada la navidad del siguiente año. A pesar de esto, no tuvo la cota de calidad que los hermanos deseaban.

Esto cambiaría con la llegada de su mayor producción hasta la fecha, una serie que trataría las aventuras del hé-

roe de cómics Superman. Su primer cortometraje, titulado simplemente Superman, fue nominado a los Premios Óscar, este contó con un presupuesto de 100.000 dólares, una cantidad sumamente alta para las producciones de este tipo.

Este éxito, sin embargo, no significó que el estudio estuviera ausente de deudas financieras. La cantidad de personal dentro de la compañía era lo suficientemente alto como para necesitar una producción más estable. De esta necesidad surgieron animaciones como Popeye, Raggedy Ann & Andy, los cortos de Stone Age, y la serie de Gulliver; siendo estos sus últimos grandes éxitos.

Los numerosos préstamos a Paramount, la falta de amistad de los hermanos Fleischer, y el fracaso de Mister Bug Goes to Town, estrenado en 1941, supusieron el final del estudio, que fue convertido en un centro corporativo para su sucesor: Famous Studios. Los hermanos Fleischer recibieron sus cartas de renuncia hechas por Paramount, exigiendo el pago de sus préstamos, lo que significó la bancarrota para todo el estudio. Fleischer Studios es solo una compañía de nombre a día de hoy, estando a cargo de las licencias de los personajes de Betty Boop y Koko el payaso.

Disney ha sido un nombre que es inevitable mencionar al momento de hablar sobre la historia de la animación. Walt Disney nació en Chicago en 1901, fue un dibujante y productor cinematográfico estadounidense, otro pionero del cine de dibujos animados y principal responsable de la etapa clásica de la animación, conocido, sobre todo, por ser el propietario de la corporación con su mismo nombre.

En enero de 1920, Walt Disney daría sus primeros pasos en el mundo de la animación junto a Ub Iwerks con Iwerks-Disney Commercial Artists, cuyo fracaso prematuro se debió a la falta de clientes. Tras adquirir experiencia en Kansas City Film Ad, Disney fundaría en 1922 la compañía Laugh-O-Gram Film, Inc., destinada a la animación de cuentos de hadas y relatos infantiles, no obstante los gastos de producción excedían los ingresos. En este momento crearía en el garaje de su tío Alice's Wonderland, caracterizada por su uso de imagen real dentro de animación, que envió a la productora Margaret Wrinkler, cuya fascinación fue tal, que lo contrató para realizar más películas del

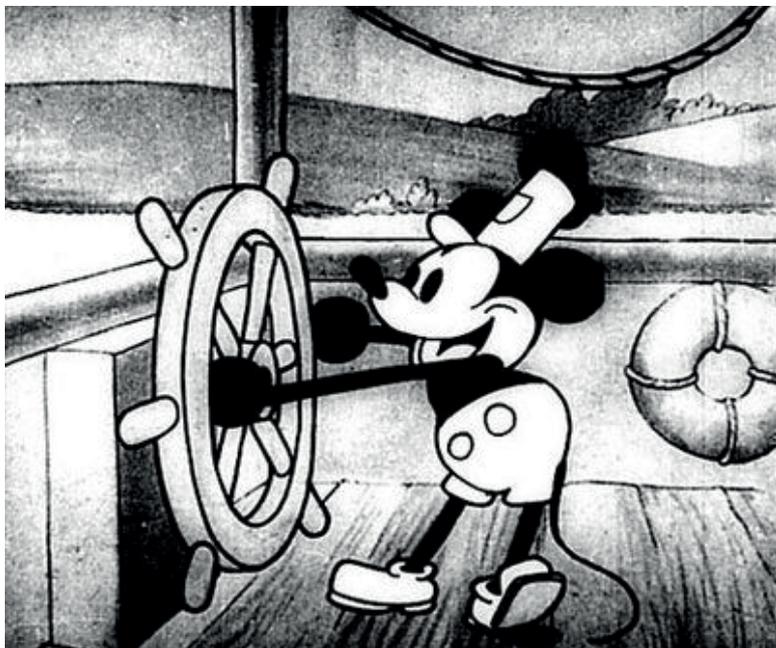


estilo.

En 1923 fundaría junto a su hermano Disney Bros. Studio, produciendo la serie de cortos animados Alice Comedies. Mientras producían la serie, la compañía sería renombrada Walt Disney Studios, por primera vez.

Cuando la serie de Alice Comedies concluyó su último capítulo en 1927, la compañía comenzó con la producción de Oswald the Lucky Rabbit, no obstante, perdería los derechos del personaje un año después a manos de Universal.

Con la inspiración de su anterior personaje y la visión de Ub Iwerks, la compañía de Disney crearía a famoso ratón animado Mickey Mouse- Su primera aparición junto a su pareja Minnie sería el 15 de mayo de 1928 en Mickey Mouse: Plane Crazy. Sin embargo el cortometraje que marcó la diferencia sería Steamboat Willie, siendo el primer cortometraje animado sonoro en distribuirse oficialmente por Walt Disney Studio.



En 1929 comenzaron la producción de una nueva serie titulada Silly Symphonies, que fue estrenada con el episodio La danza del esqueleto.

A finales de ese mismo año, la compañía pasa a conocerse como Walt Disney Productions, Ltd., generando otras tres compañías asociadas: Walt Disney Enterprises, Disney Film

Recording Company, y Liled Reality and Investment Company.

Con la consolidación de la compañía surgirían nuevos personajes a lo largo de la primera mitad de la década, como Pluto, Goofy y el Pato Donald. En 1932 desarrollarían Flowers and Trees, característica por ser la primera película de animación en Technicolor.

Dentro de los cortometrajes, Disney empezaría a caracterizarse por la adaptación de cuentos clásicos a la gran pantalla como lo fueron Los tres cerditos, El flautista de Hamelín, La liebre y la tortuga, Caperucita roja, el patito feo, etc. llegando a ganar varios premios Oscar.



Una de sus películas que más sirvieron como referente surgió en 1937 siendo su primer largometraje: Blanca Nieves y los siete enanitos, que sería la primera de varias películas de animación basadas en cuentos. Su segundo largometraje y gran éxito fue Pinocho en 1940. Alabado, al igual que su anterior película, por su fluida y trabajada animación.

En 1941 estrenarían Dumbo, que superaría el éxito de sus predecesoras. Este año marcaría también la entrada de Estados Unidos a la Segunda Guerra Mundial, por lo que Disney, que estrenaría poco después Bambi, se asociaría con la alegría e inocencia. Sin embargo, la guerra supuso estragos para la compañía, que, en pos de no quebrar, decidió centrarse en la realización de cortometrajes, materiales propagandísticos, y reediciones de sus largometrajes que tanto éxito cosecharon a su salida.

Con la guerra terminada Disney volvería a trabajar en películas, en este caso, volviendo al estilo de combinar animación con personas reales que tanto caracterizó los inicios del autor: Song of the South, interpretado por James Baskett como el Tío Remus. Con el fin de la crisis provocada por la guerra en 1949, la compañía decidió lanzarse a la producción de documentales con Seal Island.

Con la entrada de los años 50, Disney comienza a producir su primera serie televisiva Una hora en el País de las Maravillas, el cual no es recibida de tan buena manera como sí

lo hicieron sus producciones ya icónicas.

Lo más importante a tener en cuenta dentro de esta nueva década es el regreso a los largometrajes: Alicia en el País de las Maravillas (1951), Peter Pan (1953), La Dama y El Vagabundo (1955) y La Bella Durmiente (1959).

Sin embargo, y a parte de la animación, Walt Disney siempre tuvo un sueño en mente, el crear un parque temático, este deseo se haría realidad con Disneyland, nacido por la necesidad de diversificar el negocio a principios de 1940, y que abriría sus puertas en 1955.

La relevancia que tiene este parque en el estilo de animación de Disney viene por la ausencia del propio Walt Disney, donde se dice que los animadores, ya cansados de realizar el estilo de animación tan naturalista y fluido que caracterizó a la compañía, se lanzaron, aprovechando la ausencia del fundador, a trabajar en un proyecto con un estilo más contemporáneo que el propio Walt habría rechazado inmediatamente. Así nació 101 Dálmatas en 1961.

La última gran producción antes del fallecimiento de Walt Disney sería, tras varios años luchando por sus derechos, Winnie the Pooh en 1966. Es entonces que el 15 de diciembre de ese mismo año, el fundador de la gran corporación fallece a los 65 años de edad.



No sería hasta 1971 que Walt Disney World, abriría finalmente sus puertas al público ante los ojos Roy, hermano de Walt, que fallecería ese mismo año de un ataque al corazón.

A partir de estos momentos, Disney como compañía empieza a decaer en calidad, teniendo una baja repercusión con la salida de películas como La Bruja Novata y Robin Hood. No sería hasta 1981 que se plantearía la idea de crear un canal de televisión, este sería Disney Channel, inaugurado en 1983.

Tras una odisea de contratos, lanzamiento de nuevos parques temáticos y cambios respecto a la dirección de la compañía, Disney sufría una de sus épocas más oscuras, que culminaría con el “Renacimiento de Disney”, una nueva etapa dorada caracterizada por grandes éxitos tanto en cine como televisión en los que se encontraría La Sirenita, la serie de Los Muppets, La Bella y la Bestia de 1991; esta última sería la primera película animada en la historia nominada al Oscar a Mejor Película.

Este nuevo éxito arrollador seguiría con futuros íconos de la cultura popular como Aladdín, El Rey León (ganadora de dos Oscars), Pocahontas, El Jorobado de Notre Dame,



Hércules, Mulán, Tarzán... Entre éstas surgiría una película con un estilo de animación revolucionario, si bien no era la primera, es uno de los mayores referentes del cine en 3D: Toy Story (1995), desarrollada por el reciente acuerdo con el estudio Pixar. Esto desencadenará en una era donde la animación predominante sería el 3D.

Jeffrey Katzenberg, reemplazo del recién fallecido en ese momento Frank Wells, renunciaría rápidamente y fundaría la compañía animadora Dreamworks. Mientras, el arrollador éxito de Toy Story se tradujo en un contrato entre las dos productoras (Disney y Pixar), para desarrollar

cinco nuevas películas que posteriormente se tradujo en muchas más producciones: A Bug's Life (1998, renombrada "Bichos" en España), Dinosaurio (2000), Monsters Inc. (2001), Buscando a Nemo (2003), Los Increíbles (2004). Finalmente, Disney compraría la compañía por un valor de 7,4 mil millones de dólares, el 25 de enero de 2006, sacando más películas como Cars (2006), Ratatouille (2007), Wall-E (2008), Bolt (2008) y Up (2009).

Disney no regresaría a la animación tradicional en la gran pantalla hasta la llegada de Tiana y El Sapo en 2009. Cuestión que, hasta el día de hoy, todavía no se ha vuelto a repetir.

Disney Channel, en cambio se caracterizó sobre todo por series de actores reales y comedias sitcoms. Y alguna serie animada, la más destacable, House of Mouse (2001 hasta 2003), donde la mascota de la compañía Mickey Mouse, reuniría a todos los personajes animados de series y películas Disney para presenciar un espectáculo presentado por el mismo ratón. Cada episodio se componía de varios cortometrajes, mientras que la trama principal se desarrollaba en el propio escenario del evento.

Hoy en día Disney es una gigante multinacional propietaria de compañías y productoras de renombre como LucasFilm Ltd., Fox, Marvel, ABC, History Channel, ESPN, entre muchos otros. Así que no es de extrañar que poco a poco se convierta en la dispensadora máxima de entretenimiento, pues poca es la competencia a la que se enfrenta o siquiera es capaz de ponerse a su altura.

Otro gran y relevante referente de la animación, y principal influencia de este proyecto es Cartoon Network, un canal de televisión enfocado plenamente en las series de animación y que ha estado ininterrumpidamente en antena



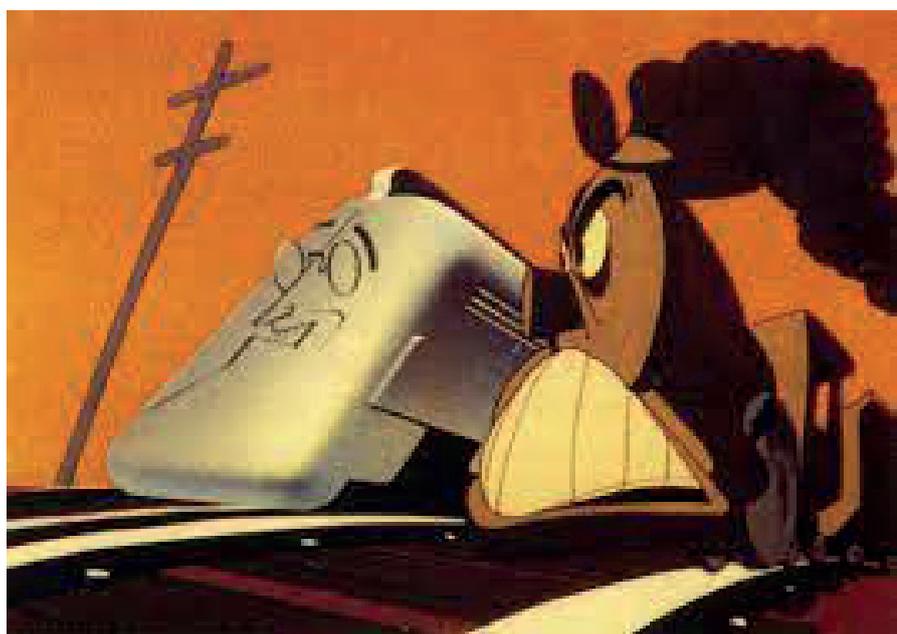
desde 1992. Pero para poder empezar a hablar de este canal, hay que remontarse a sus antecesores, es decir, United Productions of America, el en aquel entonces conocido como competidor directo de Disney. Este estudio estadounidense fue fundado en 1941 cuando varios animadores veteranos de la casa animadora Disney, insatisfechos por la falta de atención de sus necesidades artísticas, decidieron salir de la compañía. Nombrar a UPA como la enemiga directa de Disney no es una cuestión de exageración, lo animadores de la compañía tenían visiones diametralmente opuestas a la casa de ratón.

John Hubley junto a Stephen Bosustow, rechazó por completo el estilo ultrarealista y fluido de Disney con obras como Blancanieves y los siete enanitos. Buscaban formas más vanguardistas de aproximarse a la animación. No obstante, su rebelde concepción (estando activo desde 1944 a 1959) surgió en tiempos de la Segunda Guerra Mundial, por lo que se enfocaron en animaciones propagandísticas. Esto no impediría, sin embargo, que el estudio destacara dentro de una nueva forma de entender la animación.

El primer proyecto del estudio fue Hell-Bent For Election, donde se buscaba promover la cuarta reelección de Franklyn Roosevelt como presidente de los Estados Unidos. Esta animación exageraba los movimientos y las expresiones, creaba caras más cercanas a formas geométricas y utilizaba colores para representar la intensidad de la situación. Su manera de aproximarse al conflicto era coincidente con las visiones que miraban el futuro en los años 40... Rossevelt era representado como un tren aerodinámico, cromado, limpio y veloz; mientras que el antagonista era una locomotora humeante, lenta, marrón y ruidosa.

Este primer ejemplo ya demostraba cómo la animación de UPA (abreviatura de United Productions of America) suponía una revolución. Por hacer un símil, sería a la animación lo que la Bauhaus fue para el arte. Esta primera impresión dió la suficiente confianza a Columbia Pictures como para aceptar el distribuir sus animaciones ya acabada la guerra.

En 1948 UPA empezó a realizar animaciones para el público general, siendo su primera impresión el dúo de El zorro y el cuervo, una imposición sobre Columbia y



única excepción a la regla de no animar animales parlantes. Más adelante darían vida a personajes propios como Mr. Magoo y Gerald McBoing-Boing.

Estos dos personajes cobraban vida en animaciones limitadas, estilo que utilizarían las series como técnica para reducir el tiempo y coste de una producción, limitándose al uso de fotogramas clave en su mayoría, aprovechando movimientos de cámara, transiciones y la capacidad de mover el mismo frame de una extremidad sin la necesidad de hacer un dibujo por cada movimiento que haga el brazo o la mano. Además, su estética era simple y abstracta, muy cercana a las visiones vanguardistas de la época.

Esta sencillez se tradujo también en los escenarios, colores planos y ornamentación limitada, convirtieron esta limitación en un valor positivo, presentando una tridimensionalidad distorsionada en donde no se discierne pared, techo u horizonte. Estas ideas estéticas vinieron del cofundador de UPA y ex-empleado de Warner, Bob Cannon, que crearía otras animaciones como Madeline (1952) o Ballet Oop (1954).

Otro director destacable dentro de la UPA era John Hubley, antiguo dibujante de lay out en Disney, que hayó una oportunidad en UPA para desarrollar su ácido sentido del humor, que se vería claramente expuesto en Rooty Toot Toot (1952).

Con esto en mente es fácil percibir que en UPA cada animación era diferente conceptualmente. Era frecuente, sin embargo, que esta manera tan abierta de animar llevara al exceso del presupuesto por las horas de trabajo que consumía la fase conceptual.

El rival de Disney mostró su fuerza llevándose tres Oscar por sobre la compañía del ratón, con Gerald McBoing-Boing a mejor cortometraje animado, When Magoo Flew, realizada en 1955; y la obra antibelicista Munro en 1960.

Sin embargo, y con la investigación por parte del



FBI a aquellas figuras de Hollywood simpatizantes del partido comunista a finales de los años 40, cuestión que impedía contratarlos; provocó que el estudio perdiera varios empleados de gran importancia. Otros directores continuarían el legado durante la nueva década, como Bill Hurtz que en 1953 estrenaría *The unicorn in the garden*; Ted Parmelee junto a Paul Julian realizarían *El corazón delator* (1953). UPA demostraría también su capacidad de crear animación televisiva con la serie *The Gerald Mc Boing-Boing Show*, en 1955.

El decaimiento del estudio llegaría a partir de 1956, donde el agotamiento creativo, añadido a las presiones econó-



micas, supuso el acomodamiento de la compañía al solo realizar capítulos para su producto más rentable, *Mr Magoo*. Henry Saperstein, productor, tomaría la compañía y le daría un nuevo giro comercial, deshaciéndose poco a poco de la unidad de animación de la productora hasta su posterior cierre en 1970.

A pesar de su corta historia, UPA se ha convertido en un referente fundamental en la historia de la animación estadounidense, la creatividad que dejó a sus animadores dió como resultado proyectos variados, alternativos, contemporáneos, referentes de diseño para la época, e innovadores en técnicas y estilos de animación. Es tal su influencia, que en *101 Dálmatas*, de Disney, se pueden discernir características de este estudio tanto en estilo como en técnicas

de animación.

Por supuesto si hablamos de los referentes que llevaron a la creación de Cartoon Network no podemos ignorar la gran presencia de Hanna-Barbera, estudio de animación que dió vida a gran cantidad de personajes y franquicias que incluso han llegado a formar parte del catálogo de este canal de televisión.

William Hanna y Joseph Barbera, directores de la Metro-Goldwyn-Mayer (abreviada MGM, compañía estadounidense de producción y distribución de películas de cine y programas de televisión), se asociarían con el director de cine George Sidney para la fundación de H-B Enterprises en 1957. El cierre repentino del estudio de animación de la MGM provocó que su empresa recientemente abierta ese mismo año se convirtiera en su nuevo trabajo a tiempo completo.

La primera producción del estudio no se haría esperar, ese mismo año sacarían *The Ruff & Reddy Show*, mostrando inspiración directa de UPA dentro de su estilo y método de animación, apostando además por el formato de la recientemente estrenada televisión a color. Esta apuesta demostraría ser acertada, pues para 1972 más de la mitad de los estadounidenses tendrían su propia pantalla en casa. Tras el éxito que supuso esta primera serie estrenarían al año siguiente *The Huckleberry Hound Show*. En los años 60, con dos series de éxito bajo el brazo, y con un nuevo nombre: Hanna-Barbera Productions, la compañía se convirtió en la productora líder de animación. Otras producciones fuera de la pequeña pantalla fueron los cortometrajes de *Loopy De Loop* para Columbia Pictures entre 1959 a 1965; y los créditos de la serie *Bewitched* de ABC y Screen Gems.

El estudio no estuvo exento de crítica, sus técnicas limitadas de animación dejaban que desear en comparación a compañías como Disney o UPA, no obstante, esto no los detuvo de sacar otras series con muy buena recepción como lo fueron *Los Picapiedra*, *Los Supersónicos*, *Huckleberry Hound*, *El oso Yogui*, *Jonny Quest*, *Hong Kong Phooey* o *Scooby-Doo*. Con estas series se empezaría a identificar el estilo de humor más rebelde y peculiar de la compañía, no tan ácido si lo comparamos con algunas producciones de UPA, pero más atrevido que Disney. Descubriendo el potencial de las historias en el cómic adaptadas a la animación, lanzarían series de múltiples títulos de éxito de Marvel o DC comics como lo eran *Los Cuatro Fantásticos*, *La Liga de la Justicia*, *Birdman*, y otros de origen propio como *SpaceGhost* o *Mighty Mightor*. Durante la década de los 70 su mayor competencia sería *Filmation* y *DePa-*

tie-Freleng Enterprises.

Una de sus animaciones que más influyó en este proyecto, sobre todo en la temática del mismo, es Los autos locos (Wacky Races), serie que presentaba a un amplio grupo de corredores, todos con sus diferentes peculiaridades y vehículos, muy distintos entre sí, que competían en una carrera carente de reglas o limitaciones. Desde propulsores a reacción hasta armas para sabotear al rival, los competidores hacían todo lo posible por quedar primero.



En 1980 nacería un nuevo tipo de competencia enfocada plenamente en series animadas basadas en juguetes y figuras de acción de éxito como era el caso de He-Man y los Amos del Universo o Thundercats, que pusieron a la compañía de Hanna-Barbera en una situación comprometida, pues esta se enfocaba más en la creación de obras de entretenimiento originales. Para esta época se centrarían en el desarrollo de programas familiares, series basadas en el cómic, y versiones alternativas de sus mayores éxitos como Los Pitufos, Los Snorkels, Pac-Man, Los Dukes de Hazzard, Mork y Mindy, etc.

En 1991 la compañía sería adquirida por Turner Broadcasting, el cual quería utilizar la gran cantidad de dibujos animados del estudio para su nuevo canal de televisión por cable: el ya mencionado canal de Cartoon Network. En los años siguientes Hannah-Barbera Productions pasaría a conocerse como H-B Production Company en 1993, y en 1994 se volvería a renombrar como Hanna-Barbera Cartoons, Inc. A partir de este momento el estudio tendría que vivir sin la tutela de sus fundadores, que se habrían retirado. Pasando de ser una compañía privada a una subsidiaria.

Finalmente, sería en 1997 cuando Turner Broadcasting encargaría a Hanna-Barbera el desarrollo de nuevas series animadas para Cartoon Network. Entre ellas se encontrarían nuevas ideas como El Laboratorio de Dexter, Vaca y Pollo, Johnny Bravo y Las Supernenas, entre muchas otras, siendo éstas las últimas en emplear el logo de H-B. También surgieron nuevas películas de Scooby-Doo y un reboot de Jonny Quest, The Real Adventures of Jonny Quest. Además, la retransmisión de las series de mayor éxito del estudio como Los Picapiedra, Los autos locos, Tom & Jerry... Que con el tiempo dejarían de pertenecer al canal principal para protagonizar su propia cadena, Boomerang, pensada específicamente para las series clásicas de la cadena.

La llegada del nuevo milenio supuso el fin el estudio tal y como se llegó a conocer, si bien personajes como Tom & Jerry o Scooby-Doo siguieron cosechando éxito tras éxito, a partir de 2001 Hanna-Barbera dejó de su nombra tan icónico para convertirse en Cartoon Network Studios, que se hizo propiedad de Warner Brothers desde que esta se unió a Turner Broadcasting en 1996.

Ted Turner, dueño en 1981 de un conglomerado de televisión por cable, consiguió adquirir la biblioteca de películas de MGM y el antiguo catálogo de dibujos animados de Warner Bros. Con el recién adquirido repertorio de clásicos, CNN y TNT empezaron a retransmitirlo con un éxito arrollador. Sin embargo, esto cambiaría en 1991 cuando Turner Broadcasting compraría el estudio de animación de Hanna-Barbera. A partir de esta adquisición, Turner decidiría lanzar al aire una nueva cadena de televisión destinada exclusivamente a los dibujos animados: Cartoon Network. Este se componía de reposiciones de series MGM y Warner Bros, mientras que entre los espacios se llenarían con animaciones de Hanna-Barbera.

En 1996 la compañía Time Warner adquirió los derechos de Turner Broadcasting System, lo cual supuso un nuevo reflote de contenido, teniendo ahora acceso a todo el catálogo de Warner. Pero no sería hasta ese momento que empezaría el desarrollo por parte de Cartoon Network, con la ayuda del talento ya demostrado por Hanna-Barbera, de nuevas series de televisión que, gracias al poder económico y a las mentes presentes dentro de la compañía, generarían grandes éxitos que aún a día de hoy siguen siendo recordados dentro de la industria. Así nació el nuevo espacio del canal Cartoon Cartoons, donde surgirían series como las ya mencionadas El Laboratorio de Dexter, Vaca y Pollo, Johnny Bravo, Las Supernenas; y otras que quedaron por mencionar como Ed, Edd n Eddy, Lu & Og y Courage the Cowardly Dog. Previamente, existía una sección conocida como What a Cartoon!, donde muchas de las series mencionadas tendrían origen dentro de pequeños cortos animados.

Estas series gozaron de muchísimo éxito, compartiendo espacio junto a los clásicos del gran catálogo adquirido por la cadena. Sin embargo, era innegable que estas nuevas series destacaban, en algunos casos, más que las producciones que ya eran conocidas de antes; Así que en el año 2000 la cadena trabajó en una reestructuración completa de su programación, tomando las series del catálogo antiguo y trasladándolas a Boomerang, canal que transmitirá desde entonces todos los clásicos de Warner y Hanna-Barbera. De esta manera, Cartoon Cartoons se

convertiría en la programación absoluta de Cartoon Network, o eso sería si no hubieran creado en 1999 Adult Swim como competidor directo de Nick at Nite de la cadena Nickelodeon; en respuesta, además de la necesidad cada vez más creciente de público juvenil y adulto. De este bloque surgieron series más experimentales, los originales de Adult Swim eran animaciones de bajo presupuesto, con humor negro y referencias directas a la cultura popular del momento. Con un humor ácido que ni los animadores de UPA imaginaron que pudiera ser posible retransmitir. Los programas que surgen de esta sección de la cadena serían Aqua Teen Hunger Force, The Boondocks, Squidbillies, Space Ghost Coast to Coast (que tendría como protagonista al super héroe creado por Hanna-Barbera en los años 80, siendo ahora el presentador de un Late Night Show,

[adult swim]TM

donde se sentaría a hablar con artistas de renombre.), y un largo etcétera. Caracterizados por el antes mencionado humor, que venía de la idea de pensar que algo tan extraño y/u obsceno pudiera estar presente en televisión.

Paralelamente, Cartoon Network empezaría una nueva época tras la ida de Betty Cohen, presidenta de la cadena desde 1992 hasta 2001, a la que se le otorga el mérito de haber llevado a la cadena a ser un fenómeno global. Dando paso a su sucesor, Jim Samples, cuya dirección llevó a la conclusión de las primeras series nacidas de Cartoon Cartoons para dar paso a nuevas como Las Macabras Aventuras de Billie y Mandy, Código KND, Foster, la casa de los amigos imaginarios, Chowder, Las maravillosas desventuras de Flapjack. Que recibieron mucha aprobación por parte del público. No obstante, era innegable que las series originales habían dejado un enorme hueco que cubrir.

Con el tiempo el éxito de Adult Swim supuso una desvinculación a ojos del público con la marca Cartoon Ne-

network a través de la salida de su propio canal, del mismo modo que lo es Boomerang. Su relación es incuestionable, uno sigue perteneciendo a otro, pero para el público se convirtieron en dos filosofías distintas. CN (abreviatura para Cartoon Network), tenía una nueva sección dedicada al público adolescente y adulto conocido como Toonami, que, dependiendo del país empezaría junto a la cadena y seguiría presente, o concluiría en 2008. A diferencia de Adult Swim, Toonami no se centró en series alternativas y de gran impacto, sino que se enfocó en la acción y drama, tanto por parte de Occidente como de Oriente con la llegada del anime japonés a la conciencia del público del Oeste con el éxito de Mazinger Z y Akira. Contó pues con series ampliamente recordadas como Samurai Jack, Saint Seiya, Dragon Ball Z, Pokémon, Gundam, InuTasha, Megas XLR, Star Wars: The Clone Wars (primera versión que sería animada por Genndy Tartakovsky, autor a su vez de Samurai Jack, y muchas otras series de la cadena)...

A partir de 2009 Cartoon Network empezaría a transmitir series de televisión Live Action, es decir, series realizadas en la vida real, predominando sobre todo las comedias familiares con CN Real, en respuesta a las series de Disney Channel y Nickelodeon con ese mismo estilo. Esto coincide con la llegada de Stuart Snyder como nuevo presidente de la cadena a partir del 2007. Este cambio no fue del agrado del público, y esto se tradujo en la cancelación de dicha sección en 2010, comenzando así la era Check It, denominada así por la llegada de un nuevo estilo de animación más moderno, aprovechando las nuevas tecnologías y experimentando con nuevas formas de animación; coincidiendo también con el despido de Snyder y la llegada de David Levy como nuevo presidente de la compañía Turner. De este “resurgir” nacerían series aún vigentes en la actualidad como Adventure Time, Regular Show, The Amazing World of Gumball, Star Wars: The Clone Wars, Tío Yayo, Steven Universe y Clarence.

En la actualidad, tanto niños como adultos pueden disfrutar de Cartoon Network y sus derivados Adult Swim y Boomerang. Adult Swim en especial, ha visto un crecimiento inmenso gracias a su catálogo de series para adultos, tanto originales como “adoptadas” de otras cadenas donde fueron rechazadas como Bojack Horseman, Rick & Morty, Family Guy, Futurama, Primal, Mr. Pickles, Tuca & Bertie...

Sin embargo, el canal de CN ya no se retransmite en España como si lo hace en el resto de países, esto se debe a que la cadena Mediaset y Time Warner poseen los derechos de Boing, otra cadena de animación, y ante la duplicidad de una misma oferta y ante una situación económica

para el mercado audiovisual no muy favorable, se decidió ceder los estrenos de Cartoon Network a Boing, mientras que este último se dedica al desarrollo de televisión bajo demanda. Así que a lo que se refiere a nuestro país, desde el 2013 Cartoon Network se convirtió en una sección de la no tan popular Boing, que ha recibido múltiples críticas por la censura y alteración de muchas de sus series de estreno; uno de sus casos más sonados recientemente fue Dragon Ball Super, que cortaba puñetazos y aceleraba el tiempo del episodio, lo que provocaba una alteración notable en el audio, que se hacía más agudo, y provocó que se dejara de emitir por la baja audiencia, que rechazaba dichos cambios.

Cartoon Network fue un referente en cuanto a animación para la televisión se trataba, nacida con la búsqueda de entregar al público un catálogo excelente de lo que mejor representaba a sus casas animadoras. Por suerte, y como se demuestra en la actualidad, dicha filosofía sigue presente, ya sea a través de nuevas series para todos los públicos, o dedicadas al público adulto.

El internet y la influencia de Newgrounds

Un apartado que muchos obvian al momento de hablar de la historia de la animación y sus influencias, es la llegada de internet, y con ello, la aparición de nuevos artistas libres.

En 1958 el gobierno estadounidense fundaría Advanced Research Projects Agency (ARPA), una iniciativa que se centraba en desarrollar la manera en la que los científicos de más alto calibre del Ministerio de Defensa pudieran comunicarse a través de sus ordenadores de manera directa entre las diferentes bases de investigación que tenían repartidas por el país.

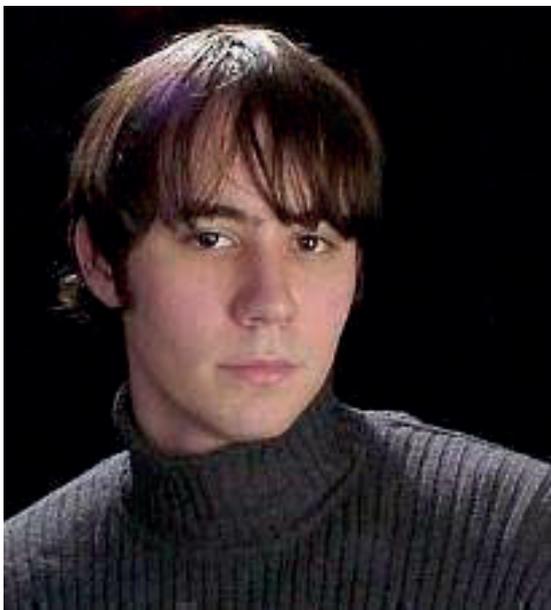
En 1967 la propuesta daría sus frutos, publicando el que sería el antecesor de lo que hoy en día conocemos como internet: ARPANET. Esta nueva revolución del mundo de la informática se presentaría en 1972 en la First International Conference and Communication de Washington DC. Esto provocó el desarrollo de otras redes entre el año 1974

y 1982: Telenet (Versión comercial de ARPANET), Usenet (Sistema de e-mail), Bitnet (unión de universidades americanas a través de IBM) y Eunet (que unía Reino Unido, Escandinavia y Holanda).

Con la popularidad del e-mail y la compra de ordenadores, la preocupación por el colapso de los servidores provocó la necesidad de desarrollar un nuevo sistema, y aquello que entendemos como internet hoy en día, la World Wide Web (WWW), una red que permitía el acceso a “sitios” que pueden ser buscados y mostrados a partir de un protocolo llamado HyperText Transfer Protocol (HTTP).

Su popularidad en 1991 no fue muy exponencial, sin embargo y progresivamente más y más ordenadores se conectaron a lo que hoy en día es algo indispensable para el desarrollo de la sociedad misma, el internet.

En los inicios, internet no era más que un conjunto de portales estáticos, con diseño pobre o nulo, donde simplemente se podía leer. Con el tiempo surgiría la opción de loop, que permitiría incluir gifs en las páginas, entregando movimiento y dinamismo a las páginas. Sin embargo, el cambio que realmente revolucionó la manera de entender internet fue la herramienta Flash, que permitiría a los usuarios incluir vídeos y animaciones dentro de sus páginas web.



La compañía Macromedia compraría las herramientas de desarrollo de animación y reproducción de contenido multimedia que se convertirán en el conocido como Flash Player. Grandes empresas de animación darían vida a sus páginas utilizando esta herramienta, incluyendo simples que permitirían impregnar de vida los personajes que se mostraban en pantalla, esto serviría de inspiración para muchos internautas que tenían acceso a la herramienta y buscaban crear su propio contenido.

En 1991, Tom Fulp, un chico de 13 años crearía una revista fan dedicada a la consola de videojuegos Neo Geo de nombre Newground. 7 años después, en 1998, convertiría su revista en una página web, donde comenzaría a desarrollar pequeños juegos independientes. Sin embargo, estos tendrían serían peculiares, pues Tom tendría toda la libertad para desarrollar aquellas ideas que se le pasaran por la cabeza.

En 1999 Newgrounds empezó a hacerse conocido por ser un portal repleto de juegos de humor negro y violencia

desmedida como Club-A-Seal, donde entre otras cosas, matratas a una foca; Teletubbie fun land, en la que instalabas a uno de los famosos personajes de la serie infantil a beber. Pero el más relevante de estos referentes sería Pico's School, donde un grupo de "anarquistas, satánicos, nazis" producirían un tiroteo en masa dentro de la escuela de nuestro protagonista, y sería la misión de este eliminarlos a todos para salir con vida.

Con la creciente fama de su plataforma, crearía una sección dentro de la página web conocida como The Portal, que, en sus propias palabras: "no es una función completa, pero es muy raro. Te lleva a pequeños mini-sitios al azar."; este sería la forma que tendría Tom de publicar aquel contenido que esté inacabado o que no lo satisfaga del todo.

Un día, sin embargo, Tom Fulp se encontraría navegando por la red el corto de animación flash HATE. La violencia y el acabado del mismo fascinaría al joven hasta tal punto que le pediría al autor de nombre de usuario bigandclever publicarlo en su portal, a lo que este accedió. A partir de ese momento, muchos otros animadores novatos le pedirían al creador de la página publicar sus cortos animados en flash a la plataforma y, a pesar de la exigencia de Tom, que fué escogiendo qué se publicaría y que no, Newgrounds se convertiría en el centro virtual de animación independiente para todo internauta.

La cantidad de contenido que empezaba a recibir el creador de la página era equivalente a la cantidad de nuevos usuarios que empezaron a interesarse por el portal. Esto produjo que fuera inviable para una sola persona el administrar todo el contenido que debía subirse a la plataforma, y es así como, con ayuda de Ross Snyder, amigo que Tom contrataría, desarrollarían un back-end para su página, que permitiría cuentas "Grounds Gold", una especie de reconocimiento para los usuarios más dedicados y que más influencia han tenido en la plataforma; y más importante aún, una herramienta que permitiría a los usuarios subir el contenido por su cuenta. En aquel momento una revolución, pues sería el concepto que años después llevaría a la creación de YouTube. No obstante, los usuarios no podrían subir el contenido que quisieran sin antes pasar por un "juicio", su contenido aparecería instantáneamente en la página sí, pero, bajo un sistema de



valoración del 0 al 5, si la gran mayoría de los usuarios que decidan reproducir el vídeo consideran que no es bueno, el vídeo sería eliminado automáticamente de la página. En cambio, si era muy aceptado, el autor recibiría reconocimientos y la oportunidad de aparecer en primera página, ante la vista de todo usuario que entre a la página

Gracias a esta metodología, surgieron animaciones que se harían icónicas en internet como Salad Fingers de David Firth, The Ultimate Showdown de altffour y Trapezoid, y badger ver.1 de TheWeebl. Estos fueron creados bajo las limitaciones de la propia herramienta Flash y de la página de Newgrounds, que solo permitía subir archivos con un máximo de 5 megabytes. Lo que produjo el estilo tan característico de las animaciones, que buscaban contar lo máximo posible dentro del menor espacio que fueran capaces de ocupar.

Newgrounds no fue el único referente para la animación online independiente, Homestar Runner sería otro gran ejemplo, el cual se trataba de una webserie repleta de icónicos personajes que tomó una inmensa popularidad. Otras opciones de sitios donde se publicarían contenido de animación podían ser Albino BlackSheep, Smosh.com.

Sin embargo la influencia de Newgrounds era inmensa, a tal nivel que muchos animadores profesionales de la actualidad tuvieron sus primeras experiencias animando en la página web. Algunos de estos animadores que siguen publicando su contenido en otras redes como YouTube, Twitter o Instagram son Egoraptor, Flashgitz, Speedoru, Spazkidin3D...

E incluso varios animadores con orígenes en Newgrounds han llegado a realizar grandes producciones de animación para televisión, como Zach Hadel, también conocido como Psychicpebbles, cuya serie Smiling Friends, ha sido recientemente estrenada en Adult Swim, teniendo entre sus actores la voz del propio Tom Fulp. varios animadores de Bojack Horseman, comenzaron siendo animadores en Newgrounds...

No obstante, nuevos referentes han surgido y muy seguramente seguirán apareciendo gracias a la facilidad y libertad que entrega internet al momento de publicar las creaciones de uno. Un ejemplo sería Ian Worthington, animador independiente de seudónimo Worthikids, y su serie online BIGTOP BURGER, donde las reglas del mundo real que damos por hecho, el cómo funciona un restaurante ambulante, cómo pueden reaccionar las personas a ciertas acciones, como funciona la rivalidad entre empresas...

no son respetadas, y más aún, no se cuestionan, dando como resultado situaciones donde la comedia viene de no saber cómo un conflicto puede llegar a solucionarse, o si siquiera se dará solución, pues no hay ninguna regla establecida por la serie que se sujete.

Cuando hablamos del estilo de animación, las herramientas que ahora están disponibles para el público son más abiertas, variadas y versátiles que nunca. De esta manera surgen muchos y variados estilos de animación, Flash pasaría a segundo plano con la llegada de la capacidad de subir archivos de prácticamente cualquier formato de vídeo a internet, gracias en gran parte a YouTube, al cual migraron muchos artistas de Newgrounds y surgieron nuevos.

Es el caso de hotdiggedydemon, con un estilo que complementa y se beneficia de las herramientas digitales para realizar una animación que se acerca a lo clásico de Hanna-Barbera y Cartoon Network, formas muy simplificadas, llegando incluso a lo geométrico como es el caso de The Powerpuff Girls, movimientos dinámicos y exagerados y el uso de fondos más simplificados. Y lo combina con animación limitada, sin perder, de esta forma, nada de dinamismo en las acciones de sus personajes. Esto se ve más claramente en sus animaciones más antiguas, pues actualmente se ocupa de ser un canal de comentario y análisis complementado por una animación que combina 3d y 2d.

Hablar de todos los autores que han tenido relevancia dentro de la World Wide Web sería imposible, pero lo que queda claro y constatado es que el internet ha servido como vía de escape para muchos animadores y gente novata, que les permitió expresarse y experimentar de maneras que ni la televisión ni el cine hubiera permitido. Una plataforma impulsada por los propios usuarios que permitiría, sin complicaciones ni juicios, desarrollar el arte bajo un estilo propio.

Estado de la cuestión

La televisión

En la última década las series de animación están viendo un “renacer” con conceptos frescos y diferentes. Uno de los mayores ejemplos de esto es Cartoon Network. Con la cancelación de CNlive empezarían a desarrollar nuevos programas de buena recepción como Regular Show, Adventure Time, The Amazing World of Gumball, Steven Universe, Teen Titans GO!, etc. Nuevos artistas y autores están saliendo a la luz con propuestas diferentes y más acordes con la actualidad como Justin Roiland, Pete Michels, Lisa Hanawalt, Taras Hrabowsky, y un largo etcétera.

Es innegable también el ascenso que ha tenido Adult Swim en la actualidad, las series de Mark Justin Roiland y Dan Harmon con la ya mencionada Rick y Morty, Dave Hughes con Off the Air, Bob’s burgers de Loren Bouchard, y los grandes éxitos de Genndy Tartakovsky trabajando ahora en Primal; demuestran un interés por innovar y experimentar con el medio, entregando historias de carácter adulto y atrevido. Esto a supuesto un aumento en la popularidad del canal de televisión, que si antes era conocido como un lugar de pura experimentación, actualmente es el centro del entretenimiento animado para adultos.

Esto no es un caso único de Cartoon Network, si bien es el más claro referente, muchos otros canales, como es el caso de Disney Channel, han querido reinventarse con la llegada de nuevas series de animación, buscando dejar de lado, quizá no de manera tan radical como el primer ejemplo, las series con actores reales. Disney XD presenta dentro de su catálogo series que parecen casi una respuesta directa al éxito de su competencia en cuanto a la animación como Phineas & Ferb, Star VS the forces of evil, Fish Hooks, Gravity Falls, etc.

En España la presencia de nuevas animaciones es mucho más escasa. Boing se basa principalmente en el catálogo de Cartoon Network, y toda posible competencia a parte de Disney XD y Nickelodeon es prácticamente inexistente.

Este renacimiento de la animación ya no es solo una cuestión de la televisión, internet se ha convertido en un espacio libre para cualquier animador con las herramientas y ganas de desarrollar un proyecto animado. Gracias a plataformas como Newgrounds y Youtube muchas personas, profesionales o no, se lanzan a desarrollar animaciones rápidas, de humor ácido, en algunos casos plenamente destinado a adultos. Curiosamente, la necesidad de apelar a un público para que una serie pueda seguir produciéndose ya no es necesaria en este caso, pues las restricciones de un canal de televisión no se aplican, era un territorio inexplorado y libre, que aún a día de hoy permite la experimentación.



Sin embargo, con la retirada definitiva de flash en los navegadores a partir del 2020, el portal de Newgrounds ya es más considerado un archivo que un entorno para crear nuevo contenido. En YouTube, también, los animadores actualmente se ven muy restringidos respecto a aquello que pueden subir, más es el caso de los animadores, que por su baja frecuencia al momento de publicar contenido, en comparación a otros usuarios, provoca que la plataforma les penalice con menor repercusión y exposición. Esto ha llevado a muchos animadores

como Egoraptor a abandonar por completo el mundo de la animación para dedicarse a formas de entretenimiento más rentables, o a crear animaciones poco trabajadas, que reutilizan constantemente los dibujos ya trabajados y cuyo enfoque no es la animación persé, sino la crítica a otra persona o producto que está haciendo el creador.

Contrariamente, algunos “YouTubers” famosos de gran repercusión han entrado al mundo de la animación como es el caso de Rubén Doblas, ElRubiusOMG, que con un éxito arrollador ha sacado bajo su nombre muchos productos, empezando por libros, cómics y animaciones. Hablamos pues de su serie Virtual Hero, basada en el cómic del mis-

mo nombre, donde Rubius es el protagonista. Si bien es creador, no es animador, los encargados de esta tarea son los estudios Motion Pictures en Barcelona y el estudio Jaruyi de Corea del Sur. Esta serie se anunciaba por parte de Rubén como “el primer anime creado en España” cuestión incierta si tenemos en cuenta que ya existen colaboraciones entre estudios orientales y occidentales como es el caso de La Vuelta al Mundo en 80 Días o D’Artacan y los tres mosqueperros. Además que dentro de la definición de Anime, entraría el hecho de que debe ser animación plenamente japonesa. Aún así, las influencias de este medio son innegables en cuanto a estilo se refiere.

Las nuevas plataformas de streaming

Sin embargo, la televisión y el cine cada vez están dejándose más de lado con la llegada de las plataformas de streaming: Netflix, Disney+, Amazon Prime Video, Movistar+, Crunchyroll y HBO (entre otros) son los nuevos titanes de la industria del entretenimiento audiovisual. Cambiando por completo la filosofía en la que se entrega el contenido al público. Desde sus comienzos en 2007 hasta llegar a este año 2021 Netflix ha amasado una cantidad de 108 millones de usuarios en todo el mundo.

Y es que las limitaciones que suponía la televisión, la posibilidad de perder un programa por no haber llegado a tiempo, ver un episodio repetido, retrasos entre capítulos o el recibir publicidad no deseada deja de ser una molestia cuando tú decides qué ver, cuándo, cómo y dónde. El internet no solo fue una nueva puerta para aquellos curiosos sino es también la entrada de grandes empresas que, aprovechando la facilidad y libertad que entrega el mismo, generan sistemas simples y cómodos de usar.

Un debate que se lleva generando desde la entrada de los “Influencers” es la caída de los medios clásicos de comunicación, sin embargo esta cuestión ha sido debate para toda forma ya anticuada de presentar un producto. Poco a poco la televisión empieza a reinventarse a favor de estas plataformas y en contra de los canales. Al igual que los móviles, las televisiones empiezan a convertirse en orde-

nadores en su propia medida, si no es a partir de aparatos externos (Amazon Fire Stick, Android TV, Apple TV), es dentro de su propia elaboración (smart TV).

Con este acceso cada vez más sencillo la necesidad de antena de televisión se va desvaneciendo, pues desde una plataforma de streaming ya tienes todo el contenido deseable.

No obstante, como toda nueva invención, tiene debilidades, y es que si bien Netflix es un buen servicio para ver películas y series, flaquea a la hora de presentar nuevo contenido producido por ellos: los “Originales de Netflix”, con películas como Tall Girl cayendo al olvido nada más salir a la luz. En cuestiones de animación, no generan contenido propio, sino afianzan creaciones de otros estudios y los hacen “exclusivos”: Devil Man, Castlevania, Evangelion... Y esta no es una cuestión que solo afecta a Netflix, sino a todos los servicios de streaming en mayor o menor medida (HBO tiene el catálogo completo de Cartoon Network incluyendo sus últimos proyectos). Con esta escasez de contenido, nuevos artistas son contratados y aceptados en pos de generar nuevas obras capaces de acercarse a los años dorados de la televisión.

Es bajo esta nueva demanda de conceptos originales para series de animación que nace este proyecto, con una premisa original, buscando el entretenimiento de cualquier público, visión acorde.



Alcance

Este proyecto presentará:

- Una animación realizada, principalmente, en After Effects CC 2019 y sus diferentes herramientas. Con interpretaciones de varios actores de voz para los diferentes personajes que la protagonizan. Esta animación es el trailer de un episodio piloto para una serie animada.
- Diferentes mockups de cómo se podría aplicar la marca y sus personajes, merchandising (ropa, accesorios...), cartelería, etc...
- Una biblia de dicha animación, presentando personajes, estilo, fondos, historia, intencionalidad...
- Creación de la marca (Manual de Identidad Visual Corporativa)
- Campaña de lanzamiento

Objetivos

La intencionalidad de este proyecto es:

- Dar una nueva perspectiva sobre el cómo entendemos la vejez y su relación directa con la juventud.
- Crear una obra para todos los públicos, apelando a la juventud a partir de un estilo rebelde, cómico y atrevido, a la vez que dando un entretenimiento válido para un público más maduro.
- Revivir el estilo clásico de las animaciones de UPA y Hanna-Barbera con herramientas contemporáneas.

Metodología

Este proyecto se ha desarrollado siguiendo el flujo de trabajo o Pipeline que habitualmente se aplica para la realización de una obra de animación. Este consta de un periodo de preproducción, producción y postproducción; cada uno de ellos compuesto por diferentes pasos que varían dependiendo de las características del proyecto. Los programas utilizados para esta parte son Adobe Illustrator CC, Clip Studio Paint, Adobe After Effects CC (utilizando el plugin Duik) y Storyboarder.

Preproducción

Es en la preproducción donde se establece la idea que pasa a plasmarse en una sinopsis y se trabaja el guión, siguiendo las normas establecidas de manera universal para el desarrollo adecuado del mismo. De este guión surgirá el storyboard, una serie de ilustraciones colocadas en sucesión que permiten entender de manera simple y visual el cómo se va a establecer cada secuencia de planos. En el caso de este trabajo se ha desarrollado una animática, que en esencia es lo mismo que un storyboard, con la diferencia de que este es un vídeo donde las secuencias toman movimientos simples para entender cada plano en mayor detalle, tanto gestos y movimientos de personaje como de cámara. Una vez trabajado la animática entra el último paso de la preproducción, el diseño, donde se trabajan personajes, entornos, props (u objetos que se mueven en escena), colores a utilizar, el estilo en general que tomará la animación, etc. Y tras haber definido todo esto se llega al periodo de producción.

Producción

En la producción, y en concreto para este proyecto y su estilo de animación, se ha establecido un Layout, consistente en colocar los diferentes elementos (personajes y props) dentro de la escena. Tras el layout entra el proceso de rigging, y en este caso, simultáneamente el de animación. A pesar de estar asociado a la animación 3D, en muchos casos, y con cada vez más frecuencia el rigging se aplica también a la animación en 2D, gracias a métodos como el plugin utilizado para este proyecto Duik. Lo que permite aprovechar un dibujo en varias posiciones siempre y cuando estas se mantengan en el mismo plano u orientación. A su vez para este trabajo, también es necesario un método de animación tradicional, el realizar secuencias trabajadas dibujo tras dibujo o más conocido como frame a frame.

Postproducción

Finalmente, se entra en la postproducción, donde se recopilan todos los elementos que componen la animación y se “pulen”. El primer paso es la composición, combinar todos los elementos de la animación, música y efectos de sonido en un programa de montaje, en este caso DaVinci Resolve 17. Para mantener la consistencia entre ambos métodos antes explicados (el tradicional y el rigging), se ha renderizado todo junto a 12 fps (frames por segundo) en secuencias de dos (una nueva imagen duplicada cada dos frames) más característico del estilo de animación japonés que del occidental. Después de componer el proyecto se pasa al etalonaje, donde se retoca lo compuesto, en concreto cuestiones de color y contraste. Por las características de la animación (principalmente que el dibujo se ha hecho pensando en ser el resultado estético final) no ha sido necesario.

Logotipo, mockups y campaña publicitaria

Una vez trabajada la animación, el proyecto desarrolla también un apartado de diseño, estableciendo y aplicando la marca de Turbo vs Rayo, a partir de un logotipo, en este caso dos, pensados para la serie en sí y para las aplicaciones fuera de la pantalla como los son el merchandising y la publicidad. Todo esto trabajado a partir de los programas Adobe Illustrator CC, Adobe Photoshop CC, Adobe InDesign CC, y Clip Studio Paint.

El proceso comienza con el desarrollo del logotipo en sí, creando primero una variante más compleja y animada para los títulos de crédito del corto animado y, posteriormente, la simplificación y equilibrio de esta para su aplicación en papelería, cartelería, packaging, etc.

Una vez creadas ambas marcas se desarrollaría el manual de identidad corporativa, donde se mostrará la construcción del logotipo, colores, tipografías complementarias, aplicaciones y mockups, estos últimos basados en el propósito esperado: merchandising.

Tras esto, el desarrollo de diferentes imágenes que representan el cómo se anunciaría el proyecto en diferentes plataformas, tanto físicas (cartelería, revistas...) como digitales (web, redes sociales, banners...).

Desarrollo

La idea

El trabajo comenzó con el desarrollo de la idea, ya desde un principio tenía claro que deseaba realizar una animación. Ya había trabajado en proyectos anteriores, siendo el más relevante de estos, tanto por su complejidad como por la influencia que tuvo en este trabajo, una serie de cortos de historia lineal contada en tres partes durante el transcurso

de varios cursos de animación: Una Noche de Terror. En esta historia un fantasma que vive en un castillo se topa con un ratón, del cual huye y teme. La historia concluye en la tercera parte, donde conoce a un pájaro que le enseña que no todo lo extraño es hostil, y se hacen amigos. Sabía cómo podría continuar la historia desde ese punto, así que esta fue la primera propuesta que me planteé. Este se realizó a partir de los programas Adobe After Effects CC y Adobe Illustrator CC, la trilogía muestra estilos de animación limitada como motion graphics (objetos animados desde la interpretación del programa), y más complejos como el cut-out (un personaje compuesto de varias partes móviles, como una marioneta recortable) o el más que conocido estilo tradicional (dibujo a dibujo).



No obstante, una tarde en la que vino mi prima de 8 años de visita a casa, yo me encontraba lleno de agujetas, por lo que subía y bajaba las escaleras lenta y torpemente. Ella nada más verme me comparó con un abuelo. De ahí empezamos a bromear sobre cómo era todavía joven para moverme tan lento, por lo que debía ser un abuelo acelerado, empezamos a dibujar en la pizarra de mi cuarto

muchas cosas, de entre estos dibujos salió un señor de gafas y enorme nariz, quizá inspirado inconscientemente en Eustaquio Abichuela, personaje de la serie Agallas: el perro cobarde. hasta que de repente vino el nombre “Turbo Abuelo”, desde ahí, empezamos a dibujar cómo se vería... A partir de esta interacción empecé a trabajar en un nuevo concepto de serie donde saliera este abuelo tan peculiar. El nombre, además, se mantuvo por coincidir bastante y hacer parodia al protagonista de Speed Racer (adaptación al inglés del título japonés Mach GoGoGo).

Al poco tiempo, compartí esta idea con algunos compañeros, y uno de ellos, Albus, fue a mencionarlo, pero en vez de “Turbo Abuelo”, le salió “Rayo Yayo”; que en esencia significan cosas similares. El nombre me resultó tan gracioso que decidí incluirlo como personaje, quizá un amigo de Turbo, tal vez el villano de la historia, o su rival directo.

El siguiente planteamiento fue su función en la historia, que harían, a qué público apelarían, cuál es el mensaje. Por lo tanto la investigación, ya descrita en apartados anteriores, antes de ir destinada al mundo de la animación, fue a la representación de la vejez dentro de la ficción. Encontrando un claro patrón respecto a como se muestra, y queriendo alejarme de esa concepción, aprovechando la ficción que estaba creando y que me permitía la libertad de darle al mundo las leyes que quisiera.

El trabajo estaría destinado a representar un mundo donde los abuelos pueden presentarse a una competición, una



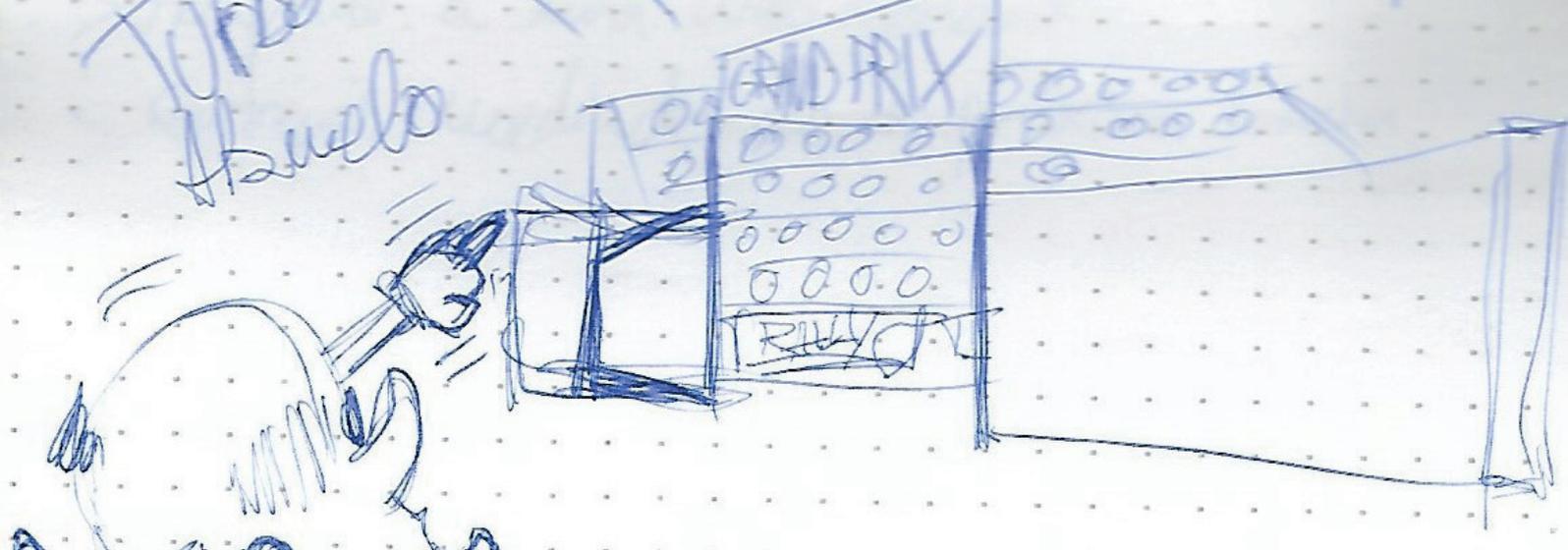
carrera, donde las sillas de ruedas, instrumentos que en la vida real sirven para compensar una limitación, se convierten en vehículos de alta velocidad capaces de adentrarse en las pistas más peligrosas y vertiginosas. La gente de mayor edad, pasa de convertirse en el mentor, o la representación del pasado a ser los que impulsan directamente la trama, los que generan un futuro, la nueva promesa.

Con esta idea, los roles se invierten, es así como son los jóvenes quienes deben impulsar a los mayores, por lo que decidí crear dos personajes más, en este caso “el cajero”, llamado así más adelante por su rol en la historia, y “Sisi”, cuyo nombre es directamente sacado del mote de su actriz de voz.

Como se puede discernir durante todo el proyecto, el diseño de los personajes de El Cajero y Sisi vienen de inspiración directa de series de Cartoon Network. En este caso Las Supernenas. Tomando notas del diseño de Burbuja para Sisi, y del Profesor Utonium, para el cajero. El caso de Sisi en concreto sería especial, pues quería que los personajes tuvieran un estilo de animación diferente cada uno: El Cajero trabajaría con animación más limitada, Sisi con animación semejante al estilo japonés del anime.

El apoyo que estos jóvenes entregarán a los mayores es el de mecánicos, reparar sus sillas de ruedas, mejorarlas para que vayan más rápido, aconsejarles para que cuiden mejor de su equipo... Cada competidor (abuelo) tiene su





mecánico (joven), generando una relación entre ambos completamente opuesta a lo visto anteriormente en otras obras de ficción.

La competición no podría hacerse sólo con dos competidores, por lo que también trabajé en ideas para personajes secundarios y extras. Y quería que tuvieran su espacio dentro de la serie, que generaran relaciones entre ellos y con los personajes principales. Los dos personajes con cuyos conceptos finalmente me quedé fueron Añejo Velocista, inspirada por Muriel de Agallas: el perro cobarde; Sir Vetusto, idea recuperada del primer episodio de Una Noche de Terror; y El Anunciador, de nombre Nvideon 4690x, inspirado por los nombres de los diferentes componentes que formaban mi antiguo ordenador. Cuya forma (la de un monitor antiguo), nace de mis primeras experiencias con los ordenadores, y el cómo me fascinaban estas pantallas.

El guión

Una vez decidido todos los elementos que tomarán parte en la historia y los personajes que aparecerán en ella, comencé a trabajar el guión. Con él me enfoqué en dar una presentación al mundo, a los conceptos nuevos que lo diferencian del nuestro y de otras historias, de las relaciones entre personajes, sus entornos, sus personalidades y manierismos. Aplicando las normas básicas que son necesarias dentro del guión de una producción audiovisual.

Estas normas establecen que la tipografía ha de ser Courier a 12 puntos, esto se debe a su similitud con aquella de la máquina de escribir más extendida de IBM, la Selec-

tric II. El texto debe permanecer en regular, exceptuando ocasiones donde se quiera hacer énfasis en la frase, para así generar más impacto. Es importante que la historia se desarrolle de la forma surgiría en pantalla, es decir, no ir desvelando los misterios, contando las bromas o ignorando el peso de una escena dramática.

Más normas técnicas serían el establecimiento del momento en el que se encuentra la escena (día, noche, soleado, nublado, hora, fecha, etc.), el lugar donde se establece (interior, exterior, interior con vistas al exterior, etc.), y si es necesario el nombre de dicho entorno (pista de carreras, casa de..., estadio, baño, etc.). Todo esto con su respectiva separación. Igual con los nombres, que deben ser mencionados cada vez que habla un personaje, independientemente que se haya dicho quien es antes. Los diálogos, a su vez, pueden ser interrumpidos por acciones.

El seguimiento de todas estas normas no es arbitrario, permite que cada página sea equivalente, más o menos, a un minuto. Lo que permite estimar la duración que tendrá cada secuencia y, en consecuencia, el proyecto completo.

Es esta estimación lo que produjo la revisión del primer guión, pues, leído de principio a fin equivaldría a 10 minutos, en definitiva, un posible episodio completo, cuestión que, teniendo en cuenta el tiempo establecido para este proyecto, y contando con el resto de elementos a incluir, fue necesario reducir. El guión pasó de 10 páginas a ocupar 6, completas más por descripciones que por acciones, lo que produjo una reducción drástica en el tiempo.

El diseño de personajes

Mientras desarrollaba y retocaba el guión, trabajaba en el diseño de los personajes, este proceso empezó con bocetos simples, ideas de cómo podría ser cada personaje. Algo fundamental que quise tener en cuenta era lo característico de su perfil, como, si solo tomas las siluetas, se podrían discernir cada personaje. Los diseños de Sisi y el Cajero, como se mencionó anteriormente, están basados en Las Supernenas, pero en el caso de Turbo Abuelo y Rayo Yayo, la solución fue diferente.

Si bien Turbo viene del dibujo realizado en la pizarra, Rayo se basa en Turbo Abuelo. Esto se debe a su relación, si ambos personajes son similares visualmente, refuerza la idea de que son competidores al mismo nivel, que ambos buscan el mismo objetivo: (la satisfacción de la carrera), desde caminos opuestos (Dejar el reconocimiento para volver a recuperarlo desde un nuevo comienzo, conflicto de Turbo; o luchar para conservar el éxito obtenido, el conflicto de Rayo). Por así decirlo “dos caras de una misma moneda”.

Es así como de frente son similares, pero de lado son contrarios, una nariz redonda contra una alargada y estrecha, sin embargo ambas grandes a su propio modo. Sus colores son también una cuestión de opuestos, el negro y amarillo de Rayo es más agresivo, “oscuro”, deportivo y profesional. Turbo tiene colores más claros, donde ninguno predomina demasiado, azules y blancos principalmente. Turbo es más calmado, “iluminado”, informal y casero.

Este mismo concepto sucede con sus compañeros el



Cajero y Sisi, el primero es alto y bien definido, la segunda es baja y de forma suave y blanda. Los colores del Cajero son claros y suaves como los de Turbo, mientras que los de Sisi oscuros y agresivos como los de Rayo; denotando así su afiliación con uno u otro.

Los diseños de los personajes secundarios vienen de asociaciones directas con lo antiguo:

Sir Vetusto es un caballero medieval, con armadura y espada. El anunciador es un monitor de ordenador similar al de los primeros ordenadores. Añeja Velocista es, por así decirlo, la variante femenina de Rayo y Turbo, de ahí su parecido con ellos, aunque, al no tener la relación que tienen los anterior mencionados; Sir Vetusto es un caballero de armadura medieval, con modales de la antigüedad y que habla en latín.



Con el diseño no solo se trabajó para los personajes, sino también para los objetos y los fondos. Uno de los elementos más importantes y complicados de tratar fue la silla de ruedas, como se expresó anteriormente, su enfoque venía desde un punto de vista radicalmente opuesto al percibido en la realidad, dejar de ser un instrumento de limitación para convertirse en uno de complementación e impulso.

La naturaleza vehicular que quería darle a la silla de ruedas invitaba a experimentar con la idea de incluir elementos de coches, motos, faros, alerones, llantas, tubos de escape o motores. Que cada personaje tuviera su propio tipo de silla:

Para Turbo, y siguiendo su personalidad y la de su mecánico, una simple, clásica, lo que se podría ver en el día a día, que permita engañar al espectador durante un momento y hacerle pensar que no es capaz de mucho (hecho que se traspasará a las ideas del guión).

Rayo, en cambio, tendría una sumamente deportiva, basada en las sillas gaming que se están haciendo cada vez más populares por su diseño y ergonomía, que, a su vez, toma notas tanto estéticas como funcionales de los asientos de coches deportivos y competición. Un alerón como en los vehículos de tuning, tubos de escape que llegan a lo alto como los de las bandas de moteros estadounidenses, llantas llamativas... Una muestra de cómo Rayo busca la mayor cantidad de potencia bruta dentro de su vehículo, y cómo Sisi modifica la silla olvidando la consistencia o coherencia del aparato.

Sir Vetusto llevaría su silla de ruedas (pensada para ser de madera) como un carruaje, tirada por su perro Yano (que surge de un juguete con el mismo nombre, Yano: El Cuentacuentos), un perro de raza maltés, famosos por ser de las razas más pequeñas, lo que implica una desproporción que supondría imposible para el perro mover “el carruaje” si nos guiamos por las físicas del mundo real.

Para Añeja Velocista, y teniendo en cuenta la brevedad de la animación, no encontré un diseño que diera juego con su personalidad, y tampoco deseaba excederme al momento de presentar a cada personaje dentro del trailer, por lo que preferí centrarme en su personalidad y con qué personaje podría interactuar mejor.

Para los fondos, era una cuestión de buscar algo cercano a la realidad, y la exageración que se muestra con los personajes. Para cuestiones más grandes, como la gran carrera, escenarios exagerados, de inmensas proporciones. La gran carrera, inspirada por series como Los Autos Locos (Wacky Races) o Speed Racer, sería una competición cuya pista se alargaría desde inmensas colinas prácticamente verticales, pasando por vecindarios, el interior de casas, plantas nuclea-



res, aeropuertos y saltos desde aviones. En definitiva, sería un recorrido imposible que los personajes, como profesionales experimentados, atravesarán sin miedo.

En contraste con esto, los fondos de las zonas más mundanas, en el caso de este trailer el supermercado, sería más comedido y cercano a lo que se podría ver en la vida real. Otros, como un almacén o las gradas de la carrera, serían más amplios, buscando denotar un aire de gigantismo respecto a los personajes, el mundo a su alrededor es más grande de lo que ellos son, no por una cuestión narrativa, sino por dar un protagonismo a los fondos también.



Como toque final, añadiría pequeños huevos de pascua, detalles para los espectadores más atentos, como colocar a mis anteriores personajes de Una Noche de Terror, Fantasmita y pajarito, además de referencias a otras franquicias o marcas... Estos elementos permiten una experiencia más inmersiva, pues hay ciertas cuestiones que se pueden reconocer y extraer del mundo real, y una “firma”, una huella del autor y sus obras.

Otros elementos como el equipo de los competidores (cascos y monos), no están muy alejados unos de otros, al menos en el caso de Turbo y Rayo, por una cuestión de simplicidad e incentivar más la comparativa entre ambos y su “similar” contraste. Para el resto, los extras, por facilitar el agregar varios al momento de animar.

Un elemento en particular, que prácticamente se podría considerar un personaje más, es la cámara que graba el evento. Básicamente una cámara con una hélice pegada que revolotea y reacciona a aquello que capta, su lente comportándose además como un ojo para denotar sus emociones.

El storyboard y animática

Ya con una idea clara y un guión trabajado, fue momento de desarrollar el storyboard, gracias al programa Storyboarder, que permite, no solo realizar un storyboard con facilidad, sino que este sea, a su vez, una animática, que permite agilizar el proceso y es mucho más claro al momento de trabajar en el producto final.

Con el storyboard se pudieron plasmar de manera simple los movimientos de cada personaje, sus expresiones, el momento en el que entrarían los diálogos, los efectos de sonido y música. Los planos se muestran sencillos, utilizando líneas limpias y monocromía pues el objetivo no era representar el producto final, sino, más bien, orientar el proyecto y saber cómo plasmar el guión, que cuestiones del guión debían quedarse, cuales eliminarse e incluso cuáles añadir. Esto también me permitió reafirmar el diseño de los personajes, sabiendo sus posiciones y manerismos era más fácil entender cómo debían ser sus proporciones, que relación debían tener unos con los otros físicamente. Pues la búsqueda era que, de manera simple, se entendieran los roles de cada uno de los personajes.



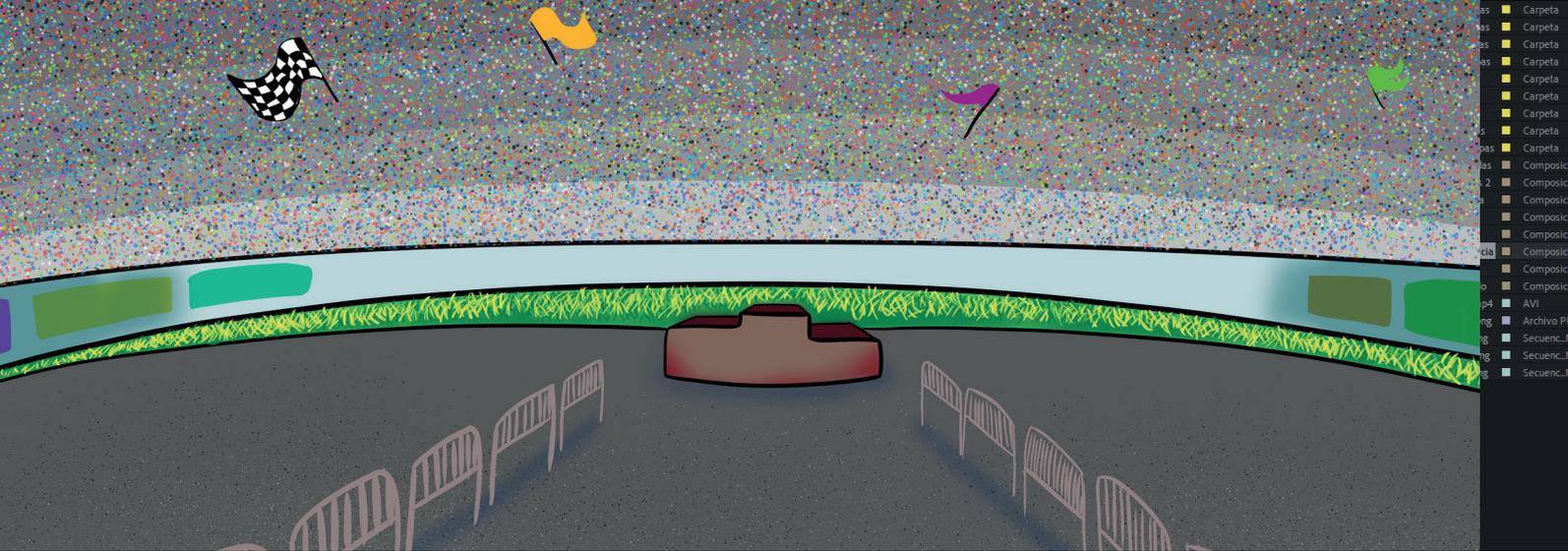
Fondos, objetos, personajes

Una vez establecida la acción, los lugares donde estarían los personajes y cómo se moverían tanto ellos como la cámara por el entorno era momento de trabajar en los fondos.

En el caso de este proyecto, cada fondo es una ilustración individual, eso incluye cada cambio de perspectiva. Por cuestiones de ahorro de tiempo, era necesario aprovechar la mayor cantidad de fondos ya hechos posibles, por lo el estilo de los mismos tiende a la amplitud.

Esto no es algo nuevo en la industria, muchas series de animación aprovechan en todo lo posible los fondos ya acabados, un ejemplo claro es Scooby-Doo. Con fondos amplios se pueden hacer travelings, zoom-in, zoom-out. Todos estos fondos los dibujaría con una tableta gráfica en Clip Studio Paint Pro. Con esta herramienta podía trabajar por capas y keyframes, desde lo más esquemático a lo más complejo. De esta forma el proceso de dibujo se hizo natural, pero a su vez complejo y tedioso.

Los fondos principales a trabajar fueron varios planos de un supermercado, dos planos del almacén donde se encontraba el antagonista, una panorámica de las gradas, y una ilustración alar gada para un traveling de arriba a abajo. Además, y acorde con los estilos clásicos de animación, los fondos tienen una mayor complejidad en contraste con los personajes y los objetos (realizados con Illustrator), más simples. Esto agilizaría la producción y, además, permitiría recuperar ese estilo clásico que caracteriza a las series de Hanna-Barbera o el Cartoon Network de los años 90 y principios de los 2000; en contraste con la actualidad,



donde en series como Invencible predominan fondos simples y planos, muy en relación con las nuevas metodologías y esquemas de animación.

Actuación de voz

Con mucha de la acción ya concebida gracias al storyboard, era momento de decidir cómo sonarían cada uno de los personajes. No es de extrañar que debido a la limitación de recursos, aprovechara mi experiencia como actor de teatro para hacer todas las voces masculinas, ahorrando tiempo y favores.

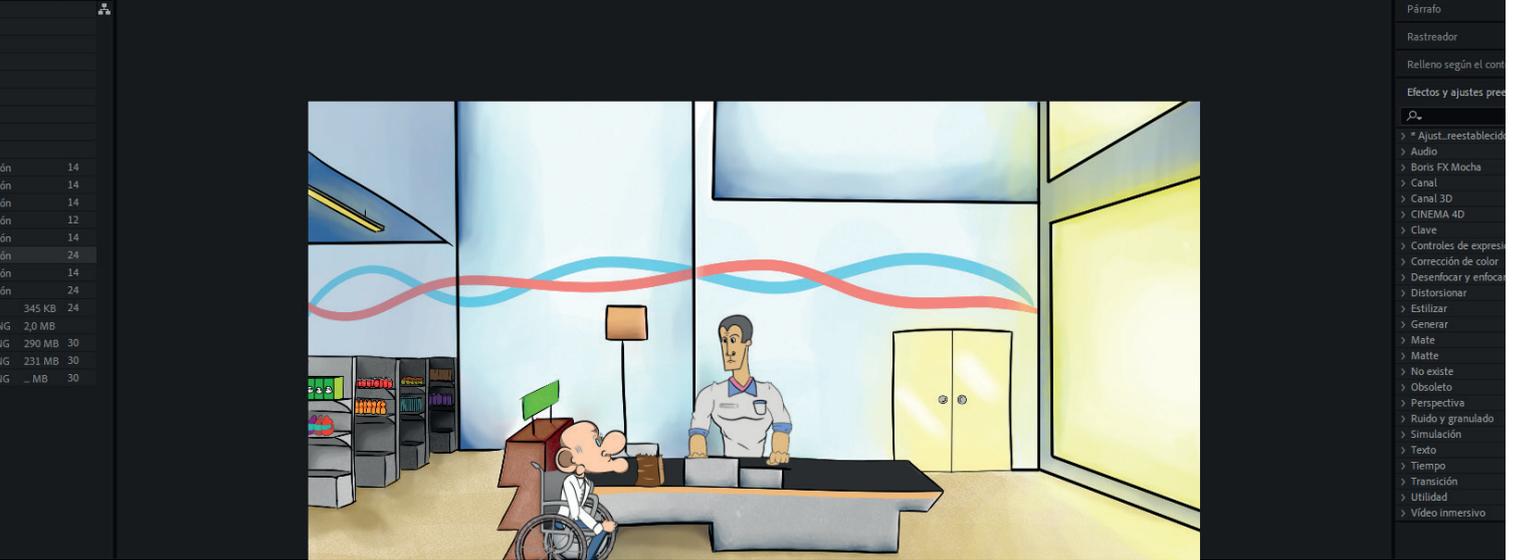
Sin embargo, para las voces femeninas necesité de la ayuda de Silvia Juliana Álvarez Gómez, también actriz de teatro, que prestó su voz a Sisi y Añeja Velocista. En ambos casos, la interacción fue muy fluida e incluso compartió ideas conmigo sobre el cómo deberían ser ciertos personajes, y, gracias a su gran actuación, comprendí mejor la perspectiva por la que debería llevar algunos de ellos.

Estas grabaciones se realizaron con un micrófono de condensador en mi habitación, guardando las grabaciones en un proyecto de DaVinci para su posterior modificación gracias a la herramienta Fairlight. Y, con esto, y la elección de las mejores tomas, era momento de continuar con el proyecto.

Animación

La animación se hizo mayormente en Adobe After Effects y Clip Studio Pro, en concreto para los personajes de Turbo Abuelo y El Cajero respectivamente.

La metodología de trabajo de Turbo Abuelo fue a partir de la herramienta de Rigging en 2D Duik, plugin gratuito que



permite de manera rápida y fácil animar un personaje por piezas. En Illustrator trabajé las partes móviles que iban a estar presentes en ese plano en concreto. Las manos, además, serían elementos sustituibles, lo que permitiría dar más credibilidad a Turbo, pues sería capaz de cerrar y abrir sus manos. La silla se haría a parte, el asiento, sin embargo, iría incrustado al cuerpo del protagonista, permitiendo un movimiento más natural. Lo mismo sucedería con la bolsa de compra, que al momento de elevarse se ocultaría para dar paso a una versión móvil de la misma que, además, contaba con tres estados de apretado.

En el caso de El Cajero, este fue dibujado a cuerpo completo, para posteriormente animar brazos y cabeza frame a frame. Esto se debe a que estaba de frente, y trabajar una perspectiva así usando el mismo método que Turbo Abuelo resultaba imposible sin que quedara robótico o plano.

Las ruedas de la silla se dibujaron a parte y, a partir de un algoritmo, rotarían en consecuencia con los movimientos de Turbo de manera creíble y realista, anclándose al asiento, y ahorrando en movimientos que resultarían menos precisos.

El fondo se colocaría de manera estática. El Cajero, que va detrás de la caja se recortó con máscaras para ocultar la parte que no debería ser visible de su cuerpo. La animación de este se exportaría de Clip Studio frente a un fondo verde, y con herramientas de recorte de After Effects se incrustaría en la escena. Este método se debe a que exportar cada frame en png y colocarlo en cadena no funcionaba, cosa que sería la metodología común.

Sin embargo, por cuestiones de tiempo, este sería el primer y único plano concluido, pues a partir de este momento, y por cuestiones de tiempo y en pos de presentar un producto de visible calidad, se trabajaría la animación como una animática más completa.

Aprovechando fondos y haciendo cada ilustración con cada posición, se podrían trabajar las escenas de manera simple pero clara. Tras establecer todos los movimientos, planos y posiciones, se incluirían las voces de los personajes y los efectos de sonido.

Diseño del logotipo

El logotipo se diseñó en base a la tipografía Work Sans, en principio solo para Turbo Abuelo. La intención de este logotipo era denotar velocidad, pero, a su vez, alejarse de lo moderno, entregando un estilo más retro. Para su inspiración, varios conceptos de logotipos ochenteros acordes al estilo “outrun”. Otra inspiración sería el logotipo de Sonic the Hedgehog, con un estilo metalizado. Finalmente, el elemento que se encuentra a su izquierda se inspira en el logotipo de Nascar, carreras ampliamente conocidas en los estados unidos por su longevidad.

Para Rayo se buscaba en principio un estilo clásico, refinado, para más adelante trabajar la misma tipografía que Turbo, acorde a la naturaleza del personaje. Su dinamismo y división nacen de la reacción que tenían los dibujos clásicos a una descarga eléctrica. De esta forma, se quería inferir un estilo moderno, plano, nuevo y dinámico, utilizando además los colores que caracterizan al personaje.

En el manual de Identidad Visual Corporativa es posible ver un análisis más en profundidad de su construcción y aplicación.



Biblia y campaña publicitaria

Una Biblia o en inglés Pitch Bible, es un documento que se presenta a las productoras en busca de presentar un concepto de serie de animación. Hablando de cuestiones técnicas, intenciones, búsqueda de soluciones creativas, desarrollo de sus personajes, tono de la obra y muestra de cómo dicho concepto puede funcionar en diferentes capítulos.

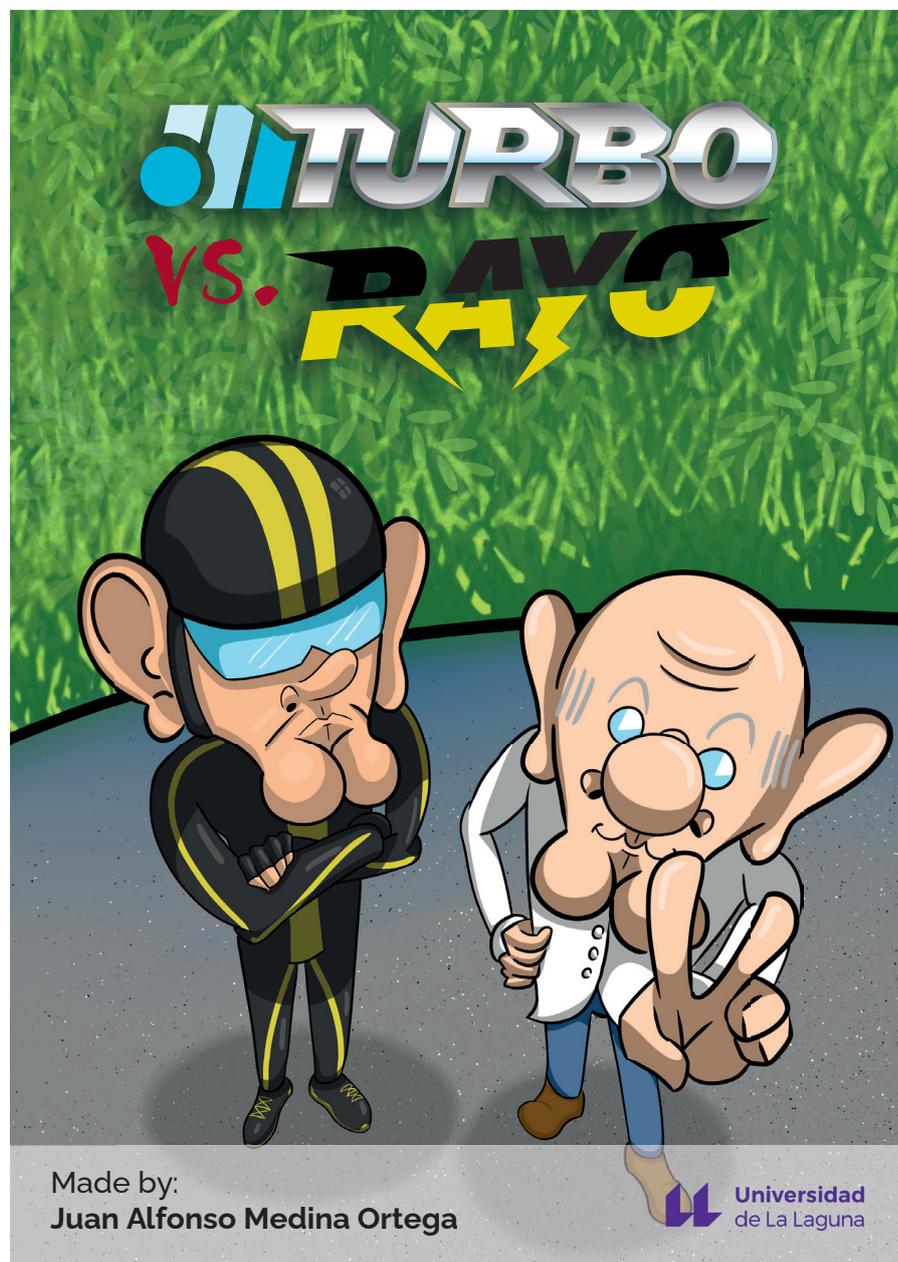
La biblia comenzó rehaciendo una ilustración de Turbo y Rayo que se hizo al principio del proyecto al momento de concebir a los personajes. Esta ilustración se convertiría en portada. El estilo de esta es muy remanente al de Hora de Aventuras: despreocupado, visualmente simple y lleno del carisma que inunda a sus personajes y serie, presentando a cada personaje de una manera peculiar y diferente.

En este documento además se abordan cuestiones como el estilo de animación de cada personaje, su manera de interactuar entre ellos, sus debilidades y fortalezas, buscando sorprender al lector y mostrarle el humor que estará presente a lo largo de la serie.

La campaña publicitaria comenzaría con el desarrollo de un dossier de prensa, pensado para que periodistas y medios interesados en abordar la noticia del estreno tuvieran una fuente directa de información. En este documento se habla de la serie, el autor y la concepción de Turbo Abuelo junto a varias imágenes de referencia, entre ellas, el logotipo.

Tras esto, se desarrollarían varios mockups que presentan

el cómo se aplicaría la marca cuando salga, su merchandising, su aplicación en web, en televisión y en cartelería...



Conclusión

La animación ha sido, es y será un medio de expresión que refleja la visión de su época. Antes de su existencia, el dibujo, la escultura, la fotografía y la escritura eran medios artísticos que podían expresar dichas cuestiones, sin embargo, con la llegada de la animación, los dibujos estáticos y parados en el tiempo comenzaban a cobrar vida propia.

Ya sea desde el estilo tan característico de la UPA a las complejas y técnicamente impresionantes piezas de Disney, la animación ha ido de la mano con las filosofías de diseño de sus autores y su época, evolucionando y dando referente a muchos autores y creadores que, hoy en día, siguen innovando y reinventando desde puntos de vista más cómicos, serios, cínicos o inocentes. La plataforma en la que se haga no es un limitante: el cine, la televisión o internet solo son hojas en blanco para la imaginación y creatividad. Para la expresión y la innovación. Para la animación, el diseño y el arte.

Bibliografía

- Dondé, E. (7 de octubre de 2019). *Cómo hacer tu Biblia de Animación*. Industria de Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/como-hacer-tu-biblia-de-animacion/>
- SCRIBD. (s.f.). *Adventure Time - pitch bible*. Cartoon Pitch Pro. <https://cartoonpitchpro.com/adventure-time-pitch-bible/>
- Halperin, M. (1 de diciembre de 1982). *Masters of the Universe Series Bible*. He-Man.org. <https://old.he-man.org/cartoon/exclusivefeatures/exclusive-mastersseriesbible-cover.shtml>
- Logopedia. (s.f.). *Cartoon Network*. Fandom. https://logos.fandom.com/es/wiki/Cartoon_Network
- 1000marcas. (s.f.). *WALT DISNEY LOGO*. <https://1000marcas.net/walt-disney-logo/>
- Moon Magazine. (28 de agosto de 2020). *SOMOS EL FANDOM: EL MECHANDISING COMO PROMOCIÓN DE SERIES Y PELÍCULAS*. <https://www.moonmagazine.info/fandom-merchandising-promocion-series-peliculas/>
- Zahati. (12 de agosto de 2020). *El origen de la animación*. <https://zahati.com/blogs/zahati-blog/el-origen-de-la-animacion>
- Domestika. (13 de marzo de 2017). *La evolución de la animación desde 1833 hasta hoy*. <https://www.domestika.org/es/blog/690-la-evolucion-de-la-animacion-desde-1833-hasta-hoy>
- ICv2. (3 de marzo de 2005). *ADULT SWIM/CN SPLIT CEMENTS STRATEGY*. <https://icv2.com/articles/comics/view/6516/adult-swim-cn-split-cements-strategy>
- Baron, R. (17 de enero de 2018). *15 Controversies That Almost Destroyed Cartoon Network*. CBR. <https://www.cbr.com/controversies-destroyed-cartoon-network/>.

- Castelló, C. Pons. (2016). *“Épocas de Cartoon Network, Estilo y evolución”*. Universidad Politécnica de Valencia. <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/75125/PONS%20-%20Las%20%C3%A9pocas%20de%20Cartoon%20Network.%20Estilo%20y%20evoluci%C3%B3n..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez Martín, A. Fernando. (3 de diciembre de 2017). *Leyenda griega sobre el prolongamiento de la vejez*. El diario de salud. <https://eldiariodesalud.com/catedra/leyenda-griega-sobre-el-prolongamiento-de-la-vejez> - <https://paleobull.com/blogs/estilo-paleo/advertina-la-esperanza-de-vida-en-el-paleolitico>
- PALEOBULL. (s.f.). *¿Adivinas cual era la esperanza de vida en el paleolítico?*. <https://paleobull.com/blogs/estilo-paleo/advertina-la-esperanza-de-vida-en-el-paleolitico>
- Crespo, M. Lillo. (2002). *ANTROPOLOGÍA DE LOS CUIDADOS EN EL ANCIANO: evolución de los valores sociales sobre la vejez a través de la historia*. 3er congreso virtual de antropología. https://equiponaya.com.ar/congreso2002/ponencias/manuel_lillo_crespo2.htm
- Wiki Mitología Griega. (s.f.). *Keres*. Fandom. <https://lamitologiagriega.fandom.com/es/wiki/Keres>
- ANIMASMUNDI. (1 de octubre de 2018). *Geras, la personificación de la vejez*. <https://animasmundi.wordpress.com/2018/10/01/geras-la-personificacion-de-la-vejez/>
- Wiki Mitología Griega. (s.f.). *Tánatos*. Fandom. <https://lamitologiagriega.fandom.com/es/wiki/T%C3%A1natos>
- https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4889/1/CC_11_08.pdf
- Esteban Cubero. D. (21 de septiembre de 2017). *33, cuál es el formato estándar de guión*. Cursos de guión. <https://cursosdeguion.com/33-formato-estandar-guion/>
- Ramis. M. (s.f.). *El praxinoscopio de Émile Reynaud*. IDIS. <https://proyectoidis.org/el-praxinoscopio-de-emile-reynaud/>

- Ramis, M. (s.f.). *Zootropo*. IDIS. <http://proyectoidis.org/zootropo/>
- Ramis, M. (13 de mayo del 2009). *Una juguetería filosófica*. IDIS. <http://proyectoidis.org/una-jugueteria-filosofica/>
- Canal Parxinoscopio Fimls. (2 de marzo de 2015). *El Praxinoscopio de Émile Reynaud (Microdocumental)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ekSgB1mVPnU>
- The Public Domain Review. (s.f.). *Émile Cohl's Fantasmagorie (1908)*. <https://publicdomainreview.org/collection/emile-cohl-s-fantasmagorie-1908>
- IMDb. (s.f.). *Fantasmagorie*. <https://www.imdb.com/title/tt0000682/>
- Filmaffinity. (s.f.). *Gertie the Dinosaur*. <https://www.filmaffinity.com/es/film954520.html>
- Virginia.edu. (s.f.). *3D Animation: Keyframing*. <https://web.arch.virginia.edu/arch545/handouts/keyframing.html#:~:text=Keyframing%20is%20the%20simplest%20form,to%20some%20different%20final%20form.&text=This%20keyframe%20is%20%22Box%20at%20End%22>.
- Open Culture. (27 de noviembre de 2016). *Gertie the Dinosaur (1914)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc>
- Fleischerstudios. (s.f.). *History and origins*. <https://www.fleischerstudios.com/origins.html>
- Fleischerstudios. (s.f.). *100 years of rotoscoping!*. <https://www.fleischerstudios.com/mRotoscope.html>
- The BIG CARTOON DATABASE. (s.f.). *Inkwell Studios Directory -Alternate: Out of the Inkwell Films*. https://www.bcdb.com/cartoons/Other_Studios/I/Inkwell_Studios//
- Disney History 101. (31 de marzo de 2019). *Disney Borthers Studio*. <https://www.disneyhistory101.com/studios/2018/8/28/disney-brothers-studio>

- Tentulogo. (s.f.). *Disney, la compañía que cambió el significado de la infancia para siempre*. <https://tentulogo.com/disney-la-compania-que-cambio-el-significado-de-infancia-para-siempre/>
- Disney Wiki. (s.f.). *101 Dálmatas*. Fandom. https://disney.fandom.com/es/wiki/101_D%C3%A1lmatas
- Disney Wiki. (s.f.). *House of Mouse*. Fandom. https://disney.fandom.com/es/wiki/House_of_Mouse
- Wiki Vision. (s.f.). *Cartoon Network*. Fandom. https://television.fandom.com/es/wiki/Cartoon_Network#:~:text=Fue%20lanzado%20primero%20el%201,altas%20horas%20de%20la%20noche.
- AnthroCinema. (12 de abril del 2020). *UNITED PRODUCTIONS OF AMERICA, Animation Gossip 16*. <https://anthropocinema.blogspot.com/2020/04/united-productions-of-america-animation.html>
- Historia del Arte 2.0. (4 de octubre de 2017). *Historia de la animación | Capítulo 6 | Hanna-Barbera*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=lOyaHMCMVTg>
- Delgado, J. (14 del 9 del 2016). *Hannah-Barbera: sus mejores personajes y series de TV*. Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/hanna-barbera-su-mejores-personajes-series-tv-67404>
- Company Man. (30 de septiembre del 2020). *Cartoon Network - The Rise and Fall, And Rise Again*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jBL5rA4PouQ>
- De Luna, M. (20 de junio de 2013). *Cartoon Network se apaga*. Elperiódico.com. <https://www.elperiodico.com/es/tele/20130620/cartoon-network-se-apaga-2429087>
- Retro informática. (s.f.). *Historia de internet*. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/internet.html>
- Slush. (3 de mayo del 2020). *Newgrounds and The Golden Age of Flash Animation*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oQgkqLFoHzM>

- TomFulp. (s.f.). *Newgrounds Wiki: TomFulp*. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds/history/bio/tomfulp>
- bigandclever. (8 de abril de 2000). *Hate*. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/21>
- Ruiz de Elvira, A. (21 de abril de 2021). *Netflix suma menos suscriptores en 2021, pero gastará más que nunca en contenido*. El país. <https://elpais.com/television/2021-04-21/netflix-suma-menos-suscriptores-en-2021-pero-gastara-mas-que-nunca-en-contenido.html#:~:text=Tras%20comenzar%20en%202007%20su,suscriptores%20en%20todo%20el%20mundo>.
- El Reviewer Random. (14 de diciembre de 2017). *¿Es Virtual Hero el primer Anime de España? | Dato Random*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ovS6BEyus-w>

!TURBO
VS. **RAYO**