

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
GRADO EN COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Épocas de Cartoon Network.
Estilo y evolución”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a: **Cèlia Pons Castelló**

Tutor/a: **Raúl González Monaj**

Gandía, 2016

RESUMEN:

La cadena de televisión *Cartoon Network* dirigida a los más jóvenes que ha sabido despuntar en el mercado de las series de animación por su singular estilo narrativo y visual, especialmente en las producciones localizadas en Estados Unidos, Canadá y Reino Unido. Líder de los índices de audiencia junto con otras productoras de similar o mayor tamaño como *Disney* o *Nickelodeon*, *Cartoon Network* presenta una serie de características que lo distinguen de otras compañías.

Éste estudio se centra pues en el análisis de los aspectos distintivos de *Cartoon Network* a lo largo de las diferentes épocas desde su origen en 1992. Mediante un estudio comparativo de tres de sus series pertenecientes a distintos estilos y épocas trataremos de evidenciar cuales han sido los puntos fuertes que la han convertido en la cadena animada por definición.

Palabras clave: 2D, serie, target, animación limitada, televisión.

ABSTRACT:

Cartoon Network is a television channel aimed at the youngest viewers that has managed to stand out in the market of animated cartoons for its particular narrative and visual style, specifically in the productions located in the United States, Canada and United Kingdom. Leading the audience ratings with other producers of similar or bigger size like *Disney* or *Nickelodeon*, *Cartoon Network* contains a range of features that make it unique in comparison with other companies.

This study focuses the analysis of the distinctive features of *Cartoon Network* and its different eras over time. Through a comparative research of three cartoon series from different styles and eras broadcasted in this channel and a more general research of all *Cartoon Network* productions, the main strengths that brought success to this channel since its origins are exposed.

Key words: 2D, serial, target, limited animation, Tv.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Presentación y justificación del trabajo	4
1.2. Objetivos	4
1.3. Metodología y dificultades	5
2. LOS CANALES DE ANIMACIÓN EN TELEVISIÓN, RECORRIDO HISTÓTICO	6
2.1. La UPA y la animación limitada	6
2.1.1. <i>Historia de su fundación</i>	6
2.1.2. <i>Características formales de su estilo</i>	7
2.1.3. <i>Temáticas</i>	9
2.2. Hanna-Barbera y la animación televisiva	10
2.2.1. <i>Historia de la pareja de productores</i>	10
2.2.2. <i>Características y filosofía de sus producciones</i>	11
2.2.3. <i>Series destacadas</i>	13
2.3. Cartoon Network, nacimiento y evolución	15
2.3.1. <i>Historia de su fundación</i>	15
2.3.2. <i>Características del canal</i>	16
2.3.3. <i>Estética de las producciones de CN</i>	17
2.3.4. <i>Canales asociados a Cartoon Network</i>	20
2.3.5. <i>Target, países en los que se emite</i>	21
2.3.6. <i>Cuota de mercado</i>	21
2.4. Panorama de actualidad. Otros canales temáticos.	22
2.4.1. Disney	22
2.4.2. Nickelodeon (Paramount)	26
2.4.3. Frederator Studios.....	29
3. TRAYECTORIA DE CARTOON NETWORK, ERAS Y ANÁLISIS DE SERIES SIGNIFICATIVAS	30
3.1. Del 1992 al 2006, de la Era <i>checkerboard</i> a la Era <i>CN City</i>	30
3.1.1. <i>Características de Dexter's Laboratory:</i>	31
3.2. Del 2006 al 2010, de la Era <i>yes</i> a la Era <i>Noods</i>	35
3.2.1. <i>Características de Adventure Time:</i>	36
3.3. Del 2010 al presente, de la Era <i>Check it 1.0</i> a la Era <i>Check it 4.5</i>	40
3.3.1. <i>Características de Steven Universe</i>	41
4. CONCLUSIONES: EL PORQUÉ DEL ÉXITO DE CN A LO LARGO DE LOS AÑOS	45
5. BIBLIOGRAFÍA	46

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación y justificación del trabajo

Cartoon Network (a partir de ahora CN) es un canal que ha estado ininterrumpidamente en antena desde 1992, lo que son 24 años de cambios en cuanto a dirección, estilo y sociedad. A pesar de ello sigue siendo una productora puntera en multitud de aspectos, como en estilo, narrativa o técnica.

CN recoge las enseñanzas de lo que supusieron anteriormente William Hanna y Joseph Barbera con la animación para televisión o la UPA con los cortometrajes animados. De ellos hereda una serie de cualidades que sumadas a otras, como una rabiosa modernidad y una anticipación al mercado, que les distingue del resto. Encontrar éstas características y analizar los pilares de su éxito será pues el cometido de este trabajo.

La justificación del tema tiene además carácter personal, pues desde siempre he sabido apreciar que Cartoon Network tiene muchas cualidades que lo hacen único y que convierten sus productos en animación televisiva de calidad, sin embargo no siempre ha estado a la cabeza en audiencias ni ha mantenido la calidad de sus producciones. Es por ello que con “Épocas de Cartoon Network. Estilo y evolución” se pretende recorrer el origen de la productora, analizar era por era su evolución y afirmar si CN es la cadena de animación por definición.

1.2. Objetivos

El objetivo principal de este Trabajo Final de Grado consiste en investigar la historia propia y previa de la cadena Cartoon Network, establecer los elementos en común con sus predecesores (UPA y con Hanna Barbera) y definir su éxito o fracaso en antena a lo largo del tiempo.

Para ello se han seguido los siguientes pasos:

- Estudiar el origen de las series de animación en televisión y sus características formales para este medio.
- Investigar los orígenes de la cadena CN y el orden cronológico de las producciones propias.
- Estudiar tres de sus series, una de cada uno de los bloques en los que se pueden dividir las producciones del canal (*El laboratorio de Dexter*, *Hora de aventuras* y *Steven Universe*) y realizar un análisis de éstas y de sus creadores.
- Exponer una serie de características de CN comunes a cada época y compararlas con otras cadenas de similar contenido y repercusión.
- Analizar audiencias para comprobar si nos encontramos en uno de los momentos de auge del canal.

En conclusión, lo que se pretende con este trabajo es, como ya hemos dicho antes, encontrar una guía de estilo de Cartoon Network y deducir si ha sido adecuada.

1.3. Metodología y dificultades

Para llevar a cabo este trabajo era necesario realizar una investigación sobre los precedentes de la animación televisiva (estudio UPA, sobre el dúo de animadores Hanna-Barbera) y sobre el propio Cartoon Network. La manera escogida para hacerla fue la recopilación de documentación textual y su posterior lectura y análisis.

Reunimos toda la documentación que nos pareció útil, comenzando por libros prestados por la Universidad Politécnica de Valencia, en la Biblioteca Pública Municipal de Alcoy o adquiriéndolo personalmente, en el caso de *Hanna-Barbera. La animación en serie* de Cruz Delgado Sánchez y Pedro Delgado Cavilla. También recurrimos a gran cantidad de portales web, libros en formato electrónico.

Además desde el comienzo se visionaron gran cantidad de series de la cadena en cuestión y de otras productoras para tener una mejor visión general del panorama actual, pero no fue hasta que el trabajo adquirió una estructura más sólida que no me decidí por las tres series que serían los pilares de mi trabajo, que fueron *Dexter's Laboratory*, *Adventure Time* y *Steven Universe*.

En mi estudio consideraré diversas productoras como competencia de CN, sin embargo éstas producen series de diverso contenido (no únicamente animación), de manera que aclaro que consideraré como competencia a aquellas productoras de series de animación con estética y técnica 2D, que correspondan a la franja de edad a la que van dirigidas las producciones de CN, que se hayan emitido durante la misma época (los últimos 30 años), que tengan sus producciones en inglés y cuya productora cuente con un alcance similar al de CN.

Respecto a las dificultades con las que me he encontrado al elaborar el trabajo, una de las más claras es la cantidad de autores que han participado en diversas series, (alternando cadenas e incluso estilos), esto convierte en más complicada la tarea de hallar una guía de estilo para cada productora. Por otro lado no llegan por igual a todos los países las mismas series, algunas se producen solo para determinados países, o no han llegado a emitirse en algún territorio. Por último el tiempo para elaborar este TFG se quedó un poco justo, pues tuve que comenzar a distancia durante el curso (ya que estaba cursando 4º de carrera en Poznan (Polonia) como parte de la beca Erasmus) y en verano compaginarlo con prácticas de empresa durante un mes.

2. LOS CANALES DE ANIMACIÓN EN TELEVISIÓN, RECORRIDO HISTÓTICO

2.1. La UPA y la animación limitada

2.1.1. Historia de su fundación

United Productions of America, (también conocida como UPA, nombre con el que me referiré en adelante), fue el estudio de animación estadounidense que sentó las bases de la animación moderna. Su singularidad en estilo y tramas hicieron que cualquier ama de casa de los años cincuenta lo conociese por su nombre y fuese imitado por toda la profesión de alrededor del mundo. Su origen, como en casi todo lo referente a la animación, se encuentra en los estudios Disney.

Blancanieves y los siete enanitos se estrenó en diciembre de 1938 (15 años después de la fundación del estudio *Disney*), su éxito sin precedentes hizo necesaria la expansión de la empresa en Burbank, California. Sin embargo, no todo era armonía y de su primer largometraje (proyecto en el que los empleados habían trabajado con una gran camaradería y con el que se habían involucrado a nivel personal), tras la necesidad de implantar un nuevo flujo de trabajo dividido por plantas y edificios, la relación empleado – director se volvió mucho más distante.

La división tan jerarquizada del trabajo, hacía que fuese muy complicado transmitir ideas propias a los altos cargos se hacía muy complicado y a esto se le añadió la desigualdad económica entre trabajadores (ya que Walt y su hermano ganaban 500 y 350\$ a la semana mientras que otros trabajadores recibían únicamente 18\$). También el hecho de que se omitiese el nombre de los animadores en los títulos de crédito, en los que solo aparecía Walt Disney, fue muy criticado por parte de una plantilla de artistas que exigía su reconocimiento.

Además de estas diferencias laborales, entre Disney y muchos de sus nuevos trabajadores había una importante diferencia generacional, pues numerosos empleados jóvenes pertenecían a la generación beat (basada en un movimiento literario estadounidense de la época) y su manera de pensar iba contra los valores estadounidenses clásicos. Entre ellos destacaría la presencia de Zach Schwartz, David Hilberman y Stephen Bosustow.

Todos estos motivos fueron suficientes para que en 1941 algunos de los trabajadores organizaran una huelga pidiendo mejores condiciones laborales, aun así esto se venía anunciando ya desde el 1937 por la negativa de Walt Disney a permitir la afiliación sindical de sus empleados en la *Screen Cartoonists Guild* (SCG por sus siglas).

La huelga duró un total de nueve semanas y trajo consigo una gran cantidad de despidos. Fue el empujón que faltaba para que los tres hombres anteriormente citados decidiesen formar un nuevo estudio por su cuenta.

La UPA (que en sus inicios recibía el nombre de *United Film Productions* y más tarde *Industrial Films and Poster Service*) nació oficialmente el 1943, dos años después del comienzo de la huelga, y con ella pretendían dar rienda suelta a lo que creían que debía ser la animación: una forma de arte gráfico, más cercana a la pintura y a la ilustración que al cine de live-action (Según afirmaba Schwartz).



Figura 1: Fotograma del anuncio *Hell-Bent For Election* de la UPA

En tiempos de la Segunda Guerra mundial y siendo aún un estudio desconocido, la UPA se encargó de producir animación para el gobierno, haciendo propaganda como en *Hell-Bent For Election*, de 1944 destinado a promover la cuarta reelección de Franklyn Roosevelt. Esto tuvo lugar durante una primera época que duró hasta 1948.

Terminada la guerra y ya con más ingresos, se permitieron realizar dibujos para el público general, comenzando por *Robin Hoodlum* (1948) (nominado por la academia), cortometraje con el que estrenó el reciente contrato con *Columbia Pictures*, quienes a su vez habían reemplazado a *Screen Gems* como su productora de dibujos animados.

Tras el primer corto, que tiene como protagonistas un zorro y un cuervo, siguieron con una serie de cortometrajes que *Screen Gems* había creado para *Columbia Pictures*, y el siguiente, *Magic Fluke* 1949, que repite personajes, consiguieron el permiso para crear personajes nuevos. Así fue como nació Mr. Magoo, un señor viejo, miope y cascarrabias que hizo su primera aparición en el cortometraje *The Ragtime Bear* (1949).

A pesar de esto, no fue hasta el 1951 con *Gerald McBoing Boing*, la historia de un niño que no hablaba sino que emitía sonidos y con el que ganó el Óscar a mejor cortometraje animado (premio por el que también fue nominado *Jerry's Cousin* de *Hanna-Barbera*), cuando el estudio logró el reconocimiento global. Influenciando así el trabajo del resto de los estudios del mundo contemporáneos y futuros.

En general, en *Mc Boing Boing*, basado en un poema escrito por Ted Geisel (más conocido como *Dr. Seuss*) quedan plasmadas los elementos estéticos y conceptuales que harían de éste un estudio único.

2.1.2. Características formales de su estilo

Los miembros de la UPA estaban convencidos de que la animación no tenía por qué representar la realidad, sino que de un modo más sencillo se podían elaborar cualquier historia, que en definitiva era lo importante, obviando el *full animation* impuesto por Disney y apostando por la estética, la síntesis y los contenidos. De ahí surgió la posibilidad de animar con lo que se conoce como animación limitada.

Con **animación limitada** nos referimos a una animación que utiliza una serie de técnicas para reducir el tiempo y el coste de una producción. Esto se consigue reduciendo la cantidad de frames (o imágenes fijas) entre transiciones, añadiendo barridos cuando hay movimiento, diseñando personajes cuyas extremidades se puedan recortar y animar por separado y otras técnicas. Además, a esta productora se asocia un diseño estilizado y sintético, muy relacionado con el arte abstracto.

“En Gerald Mc Boing Boing tratamos de conseguir la absoluta simplicidad. ¿Con cuántas pocas líneas podemos contar la historia? ¿Cómo de elementales podemos llegar a ser?”

Bill Hertz, diseñador de Gerald Mc Boing Boing

Otro aspecto de este estudio que permanece aún con el paso del tiempo es, desde un aspecto visual, **la composición del espacio** (que incluso recibió el nombre de “Layout and Background Studio”, refiriéndose al estudio de fondos y su disposición).



Figura 2: Fotograma del cortometraje de la UPA Gerald Mc Boing Boing

Convirtieron la sencillez ornamental en un valor positivo, tal y como habían hecho autores de otras disciplinas artísticas como A. M. Cassandre, Calder, Klee o Noguchi. De esta manera, los fondos presentaban una tridimensionalidad algo distorsionada, en la que apenas aparecían líneas que delimitasen el horizonte, el techo o el suelo, y los elementos parecían flotar en escena.

“No había líneas que delimitaran las paredes y el techo. Los elementos de mobiliario se posicionan únicamente en relación con la acción”

Bill Hertz, diseñador de Gerald Mc Boing Boing



Figura 3: Fotograma del cortometraje de la UPA Rooty Toot Toot

industria, y por ende, más personal.

En cuanto a la paleta de color, al igual que en otros aspectos, el realismo no era su prioridad. **El color se usaba con intención dramática o emocional** (en el caso de *Gerald Mc. Boing Boing*, cuanto mayor es el sentimiento de rechazo que siente el niño, más oscuro es el color de la composición), hasta el punto que a los animadores se les daba el color antes que el fondo para saber el ánimo de la escena. Mediante imágenes monocromáticas o bicromáticas, atractivas e inusuales, delataban un proceso de creación menos industrial que el de sus hermanos mayores en la

“El fondo no estaba detrás del personaje; el color era parte de la historia”

Pintor de la UPA Jules Engel.

Finalmente, en cuanto a las **texturas** en escena, no pretendían disimular su procedencia. Aparecían recortadas, desplazadas ligeramente de la figura, además, las sombras eran fotográficamente incorrectas. Aun así, todo formaba parte de su rompedor estilo.

Hubo quien criticó este estudio, acusándoles de producir animaciones carentes de vida y señalando la estilización como copia directa de las viñetas fijas, también les acusaron de empobrecer el dibujo frente a la técnica tradicional, pero lo que no tenían en cuenta es que éste priorizaba aspectos estéticos frente a la animación, no empobrecían el resultado sino que lo hacían único.

2.1.3. Temáticas

Cuando comenzaron a hacer cortos para el público general y a pesar de que sus dos primeros cortos con *Columbia Pictures* lo contradicen, se autoimpusieron dos reglas para futuras producciones: nada de animales parlanchines ni de tortazos.

El éxito de la serie de *Mr Magoo*, que duró 10 años (la única realizada por la UPA, que prefería los cortometrajes independientes), no tuvo precedentes para tratarse del primer humano representado en dibujos animados. Sus rasgos físicos y psicológicos, además, poco tenían que ver con la típica imagen hollywoodiense, pero era precisamente su torpeza inocente la que lo hacía gracioso.

Gerald Mc Boing Boing y *Mr Magoo* fueron los precursores de un espíritu cómico que rompía con la tradición de persecuciones y tartas en la cara. Los nuevos personajes correspondían a un tipo de comedia más refinada, de humor rebuscado e ironía.

Como ya hemos mencionado, la historia de Gerald tiene su origen en un cuento de Dr. Seuss, pero no es el único caso en el que la UPA hizo uso de un documento de un texto para adaptarlo a la pantalla. *Rooty Toot Toot* (1951) adapta la balada tradicional americana *Frankie and Johnny*, donde Frankie es acusada del asesinato de Johnny en un juicio, y lo mismo sucede con el relato de James Thuber llamado *A Unicorn in the Garden* (1953), convertido en un corto homónimo y reconocido como animación norteamericana minimalista.



Figura 4: Fotograma de la serie *Mr Magoo* de la UPA

Y en esa línea adaptadora habría que destacar también de entre sus cortometrajes más famosos el de *The tell-tale heart* (1953), basado en un relato de Edgar Allan Poe y el que sería el primer corto de animación de terror, o *Brotherhood of man* (1945), una historia en la que se explica por qué no tiene sentido discriminar por raza a ningún hombre. Son, en conclusión, historias que hasta ahora no se trataban en la animación americana, con referentes culturales, con intenciones más allá del entretenimiento y con un *target* adulto. La UPA demostraba así tener una amplia cultura artística, destacando la pintura, la literatura y la música (el Jazz es

capital en estos autores). En definitiva, supuso el nacimiento de la animación como arte, ya que atendían más a inspiración que a las exigencias del mercado.

2.2. Hanna-Barbera y la animación televisiva

2.2.1. Historia de la pareja de productores

De esta que pareja tan peculiar, ya que no compartían lugar de origen, ni familia ni lugar de formación, nació lo que sería considerada la clave del éxito, pues ningún estudio de animación ha dominado el sector del entretenimiento del modo en que el dúo Hanna-Barbera lo hizo entre 1957 y 2001. Su historia es la siguiente.

William Hanna a sus 19 años se unió a la compañía de Leon Schlesinger, especializada en realizar títulos y carteles para *Warner Brothers* y en el que se acababa de crear un departamento de dibujos animados (en donde Hugh Harman y Rudolf Ising estaban al cargo de la dirección). Allí pasó de entintar los acetatos a proponer sus propias ideas, hasta que en 1933 el dúo Harman-Ising rompió su relación con *Warner Brothers* y firmó un acuerdo con Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). Éste acuerdo se canceló en el 1937, y Bill Hanna decidió incorporarse, junto con otros ex compañeros, al departamento de animación que Fred Quimby iba a gestionar, el cual reclutó a su vez a artistas de la costa este de EEUU, entre quienes se encontraba Joe Barbera.

Joseph, aficionado desde muy joven al dibujo, comenzó su contacto con la animación en los estudios Fleischer, después de terminar sus estudios y de haber realizado varios de trabajos como repartidor o contable. Allí se decepcionó al ver lo lenta que era la producción, aunque volvió a probar suerte a los 21 años en el Van Beuren Studio de Nueva York, donde trabajó como intercalador hasta que cerró sus puertas en el 1936. Más tarde, se dedicó a trabajar en diversos empleos, hasta que tiempo después recibió la oferta del nuevo estudio que se abría en la MGM.

Pronto Bill y Joe se hicieron amigos trabajando juntos en la MGM y pudieron ver lo bien que se complementaban en el trabajo. Decididos a unir la destreza de Bill con el *timing* y la habilidad con el dibujo de Joe comenzaron a hacer su propio *cartoon* en 1939, que llamaron *Puss Gets the Boot* (1940), protagonizado por quienes se acabarían llamando Tom y Jerry.

Hanna, Barbera, y el director de MGM George Sidney formaron *H-B Enterprises* en 1944 mientras seguían trabajando para el estudio. Después de ganar ocho Óscars y cuando tuvieron bastantes cortos, contrataron a la mayoría de los ex empleados de MGM (que acababa de cerrar) para H-B Enterprises, que pasó entonces a ser una compañía completa.

El estudio decidió especializarse en televisión a partir del 1957. Había pasado 18 años tras la primera transmisión de señal de televisión en EEUU y la empresa RCA acababa de sacar al mercado un monitor de 17", de poco tamaño, y que había conseguido vender 85,000 modelos a color. El dúo de animadores decidió apostar por este medio y acertaron, puesto que en 1972 más de la mitad de estadounidenses tenía en casa un televisor. Comenzaron con *The Ruff &*

Reddy Show en 1957 y *Huckleberry Hound* un año después, que fue producido tras el éxito del primero.

En 1959, H-B Enterprises fue renombrada Hanna-Barbera Productions, y fue entonces cuando se convirtió en líder de su sector televisivo. Produjeron exitosas series que fueron emitidas durante las mañanas de los fines de semana por televisión. Durante la década de los 70 tenían prácticamente la competencia de Filmation y DePatie-Freleng Enterprises. La unión Columbia/Hanna-Barbera duró hasta 1967, cuando Hanna y Barbera vendieron el estudio a Taft Broadcasting.

La atención por el guion y los diálogos se perdió casi por completo en 1973, debido a que la producción del estudio había crecido hasta tal punto que la calidad de las historias se dejó de lado. Durante este tiempo, la mayoría de los programas cayó en la repetición de una fórmula que funcionara bien.

Taft Broadcasting cayó en bancarrota, lo que llevó a que pusieran en venta Hanna-Barbera. En 1991, las series de Hanna-Barbera las adquirió Turner Broadcasting, con el objetivo de usar los cerca de 300 dibujos animados del estudio para su nuevo canal de televisión por cable, llamado Cartoon Network. En 1993 el estudio cambió su nombre a H-B Productions Company, en 1994 lo cambiaría nuevamente a Hanna-Barbera Cartoons, Inc.

Las primeras series originales de CN fueron *Dexter's Laboratory* de Genndy Tartakovsky, *Johnny Bravo*, *Cow & Chicken* y *The Powerpuff Girls* (en España *Johnny Bravo*, *Vaca y Pollo* y *Las supernenas*), las últimas en usar el famoso logo de H-B. También produjeron nuevas películas protagonizadas por *Scooby-Doo* (distribuidas por *Warner Bros.*) y un *reboot* de *Jonny Quest*, *The Real Adventures of Jonny Quest*.

Tras la unión entre Turner Broadcasting y Time Warner en 1996, el conglomerado tenía dos estudios de animación en su posesión, Hanna-Barbera y Warner Bros. Animation, que aunque compartían dueño operaban de manera distinta hasta 1998. A partir de entonces el nombre Hanna-Barbera comenzó a desaparecer de las nuevas series animadas, siendo reemplazada por Cartoon Network Studios.

Con la muerte de Hanna en 2001, Hanna-Barbera estuvo inserta en Warner Bros. Animation, y Cartoon Network Studios asumió la producción de las series hasta la actualidad.

2.2.2. Características y filosofía de sus producciones

El presupuesto disponible para la televisión en los 60 era reducido (y siendo ellos los primeros en retransmitir algo más que cortos del cine en la pequeña pantalla, no había seguridad de éxito, lo que se resume en poca inversión económica). Existía (y existe) el prejuicio de que los dibujos animados eran sólo para niños, y con ello se menospreciaba su potencial.

Si la *full animation*, que había sido sello distintivo de la teatral animación americana, ya no era posible por presupuesto y por tiempos de ejecución, era evidente que la audiencia iba a preferir personajes diseñados con distinción y con una paleta de colores atractiva, y así lo hicieron Hanna y Barbera. Redujeron la cantidad de frames por animación para ahorrar trabajo mediante la conocida **animación limitada**, ya experimentada por la UPA (o como ellos preferían llamarla, para evitar las connotaciones peyorativas, animación “planificada”), sin embargo, igual que a los primeros, se les señaló como culpables de empeorar la calidad de la animación.

Las audiencias abrazaron la apariencia peculiar y la fuerza de la personalidad de los personajes de comienzos de Hanna Barbera (que recuerdan mucho en estilo visual a la UPA en fondos como en perspectiva, paleta de color y diseño de personajes), como los de Huckelberry Hound, El oso Yogi o Quick Draw McGraw, pues se dice que las limitaciones son propulsoras de creatividad, y así lo fue este estilo de dibujos.

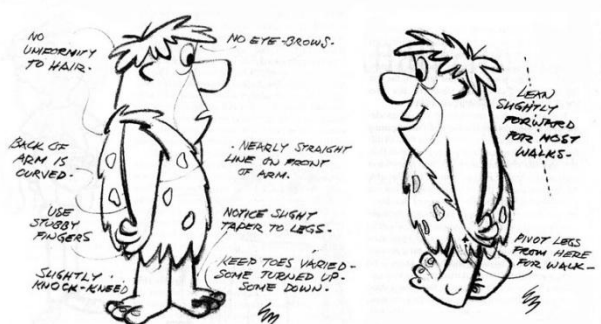


Figura 5: Bocetos de Pedro Picapiedra, protagonista de *The Flintstone*, de Ed Benedict

Los personajes debían diseñarse para ser recortados fácilmente y para conseguir reciclar el mayor número de elementos posibles se utilizaban trucos, como el accidente fuera de campo (acompañado de un *camera shake*), el fondo que se repite una y otra vez, o las caminatas que se repetían en diversas ocasiones, siempre con el mismo encuadre y dirección.

Aun así esto eran meras cuestiones técnicas, y a sus producciones, como he señalado en el punto anterior, también se les asocian una serie de **valores nuevos en series de animación** que Cartoon Network y otras productoras adaptaron más adelante.

Antes que nada está el hecho de humanizar a los personajes, que he mencionado con *Tom and Jerry*. Muchos capítulos de esta serie nos demuestran que en el fondo no son personajes planos con un único objetivo primario, sino que en el momento en que algo les afecta a ambos unen sus fuerzas para combatirlo, o que si uno de ellos pierde al otro, éste se queda sin razón de existir, como en un capítulo en el que Tom se cree que es un ratón y Jerry, desesperado, intenta que vuelva a ser el de antes.

Tienen asentado el modelo de vida americano, en donde la familia es lo más importante, como sucede en *The flintstones*. En caso de que no se mencione ésta, pasaría a ocupar su puesto el grupo, normalmente de amigos o de compañeros de trabajo, como conviven los personajes de *Scooby Doo*. Se sirven de éstos para transmitir mensajes relacionados con el trabajo en equipo, la confianza en el grupo o la importancia de estar respaldado por gente próxima.

Por último, todas sus historias suelen seguir un orden: la mayoría comienzan con una situación habitual, que se ve alterada por un problema ajeno; el/los protagonista/s intenta/n

solucionarlo, fallando varias veces en los intentos y dando lugar a situaciones cómicas, hasta que finalmente consigue/n volver a la normalidad al resolver el problema inicial.

Cada uno tiene variaciones dentro de su serie, aun así la importante innovación es que, a pesar de ésta estructura tan estandarizada, continuaron añadiendo matices especiales en cada capítulo que consiguiesen mantener la atención del espectador, ya fuesen temas diferentes, personajes nuevos, o cambios en la manera de narrar el episodio.

Por último, haber adoptado un lenguaje que mantenga el interés de adultos y de niños fue todo un acierto (como demostraron los *The flinstones*), además de una piedra más a favor de dejar de ver los dibujos como únicamente cosa de niños.

Muchos de estos aspectos continúan reflejados actualmente en gran cantidad de series (de animación y de imagen real), y aunque no siempre sea evidente el legado que han dejado Hanna y Barbera sin ellos la animación para televisión actual sería completamente distinta.

2.2.3. Series destacadas

En el caso de *Hanna-Barbera*, uno de los primeros títulos que nos viene a la cabeza es el de *Tom y Jerry* (1940). Se trata de otro gato persiguiendo a un ratón, pero ¿qué tenían estas historietas de especial para ser merecedoras de siete Óscar?

El conflicto inicial del gato y el ratón era mayor por la inteligencia de Jerry y la insistencia de Tom, pero no era esto lo que llamaba la atención, sino su afinado uso del *timing* y su hilarante uso de la violencia. La comicidad era estrictamente visual, y se apoyaba en buena parte en la pantomima y en un inteligente uso de los *takes* o de las poses. Esto, acompañado con la música de Scott Bradley, igualmente fluida, trepidante, festiva e irónica cuando la acción lo requería, resultaba en el inolvidable y tantas veces versionado show que ya conocemos.

La continuada persecución de enemigos naturales difiere de otras como *Coyote and the Road Runner* (En España, *El Coyote y el Correcaminos*), de su rival Warner Bros, por el **comportamiento humanizado** que adoptan numerosas veces, pues esta pareja además de verse como enemigos, también se ven como colegas.

Formalmente, a pesar de que tenía las virtudes y los defectos de la MGM (suavidad y blandura en la animación pero velocidad en el desarrollo de las situaciones) también aportaba dinamismo por encima de la media. En conclusión, era la dirección de Will y Joe lo que lo hacía especial.

Huckleberry Hound Show (1958) es la segunda serie de televisión dirigida por el dúo que asentó su éxito en este medio. En ella aparecía un perro azul, que era el maestro de ceremonias y que presentaba tres cortos animados, entre los que se encontraban él mismo, *Pixie y Dixie*, *Quick Draw McGraw* y el que se hizo más popular de los tres, *el Oso Yogi*.

Éste último show trataba las peripecias de un afable oso llamado Yogi y su pequeño compañero Boo Boo en su día a día. Yogi tiene la única preocupación de robar la cesta de comida a excursionistas del parque y despistar al guardabosques, mientras que el oso que le acompaña siempre insiste en cuestionar si hace lo correcto. Algunas novedades de la serie eran que, mientras otras seguían prácticamente el mismo patrón, ésta **se permitía abordar estructuras y temas diferentes de los habituales**, o de que antes de decidirse a hacer cualquier cosa les hablase a los espectadores con una filosofía muy peculiar. La química entre los personajes la hizo merecedora, en 1961, de su propia serie de televisión, en la que ejercía el papel que Huckleberry había desempeñado en su show e introducía otros tres segmentos.

Saltemos en el tiempo hasta *The flinstones* (1960), otro de los programas con éxito sin precedentes del dúo Hanna-Barbera. El show consistía en la vida en la edad de piedra contada a partir de la familia Picapiedra, con problemas cotidianos de un matrimonio americano de los 60 trasladados a esta edad.

Nunca antes se había hecho una comedia de situación animada de media hora de duración (bastante tiempo para las animaciones de la época, que rara vez pasaban de los 7 minutos del formato Warner).

Estaba pensada para emitirse en prime time (o lo que es lo mismo, **planteada tanto para niños como para adultos**) y éste resultó ser uno de los motivos de su arrollador éxito. Los protagonistas eran antihéroes, caricaturas de personas del montón a las que les salen mal las cosas y que tanto nos recuerdan a nosotros mismos en ocasiones, los episodios además tenían un ritmo muy ágil y rebosaban creatividad. Gran parte de las situaciones cómicas de la serie se daban por lo que podríamos llamar “extrañamiento”, o lo que es lo mismo, por sacar los elementos textuales de su contexto para crear imágenes nuevas. En este caso, los gags venían de juntar la edad de piedra con todos los utensilios típicos de la sociedad de consumo estadounidense.

La familia *Flintstone* nos gustaba en definitiva por el mismo motivo que triunfaron comedias de situación de la época, constituía un motivo para reunir a toda la familia frente al televisor y reírse de uno mismo viéndose reflejado en esta parodia llena de creatividad y de un ritmo ágil.

Tras este éxito intentaron la misma fórmula, resultante de mezclar elementos actuales con un tiempo radicalmente distinto al actual, fue el caso de *The Jetsons* (1962), que sin embargo no marcó de igual manera, puesto que el día a día de una familia futurista que continuaba utilizando utensilios del siglo XX no resultaba convincente.

Por último, el interesante caso del que voy a hablar es de *Scooby Doo*, de 1969: las historias de cinco amigos en busca de misterios pero que, cuando se encuentran con monstruos o espíritus, salen corriendo despavoridos, que es justo lo contrario que haría cualquier otro explorador.

Esta serie pretendía seguir la estructura **del grupo como protagonista**, como en aquellas historias de *El Club de los Cinco* en las que las aventuras les llevaban a páramos misteriosos, islas con tesoros etc. Era una fórmula que ya se había visto que funcionaba, en la que además

se mostraba las relaciones en grupo, se afianzaba el sentimiento de pertenencia a éste y en el que se favorecía el espíritu de participación. Todo esto junto con el misterio y el riesgo fueron sinónimo de éxito rotundo en los 70, y aún hoy lo son en sus muchas versiones posteriores.

Es difícil escoger de entre la cantidad de series que Hanna-Barbera produjo a lo largo de su trayectoria (cómo no tener en cuenta el éxito arrollador de *Top Cat* (1961), de *Johny Quest* (1964) o de *Wacky Races* (1968)), de manera que nos hemos visto obligados a elegir algunas de las que más éxito tuvieron y más se han mantenido en la memoria colectiva para resumir una trayectoria realmente larga.

2.3. Cartoon Network, nacimiento y evolución

2.3.1. Historia de su fundación

El 1 de octubre de 1992 se lanzó una de las cadenas de dibujos animados más reconocidas en el mundo, *Cartoon Network*, con la finalidad de transmitir los programas del archivo de Ted Turner. Mientras estos programas estaban en emisión, CN inició su propia producción, en colaboración con el estudio de animación Hanna-Barbera, aunque bajo el nombre de Cartoon Network Studios y así surgieron distintas series de animación con altos niveles de calidad (resultado de tener muy buenos escritores) a pesar de su bajo presupuesto. Aquí resulta necesario mencionar a algunas personalidades relevantes de esta época:

Betty Cohen fue presidenta de Cartoon Network entre 1992 y 2001. Bajo su mandato, el canal llegó a ser un fenómeno global, aumentando el valor de la cadena a tres mil millones de dólares. Dejó el puesto en el 2001 después de haber introducido *Toonami*, *Los Cartoon Cartoons*, *los Cartoon Fridays*, *Cartoon Orbit* y más actualizaciones, hasta que su liderazgo se consideró como la era de oro de CN. Durante el período en el que dirigió CN, 16 series originales vieron la luz, entre las que se encuentran *Dexter's laboratory*; *Johnny Bravo*; *Ed, Edd y Eddy* y *Courage the Cowardly Dog* (en español *El Laboratorio de Dexter*; *Johnny Bravo*; *Ed, Edd y Eddy* y *Agallas el perro cobarde*, respectivamente).

Jim Samples tomó el relevo y fue presidente de CN entre 2001 y 2007. Antes de unirse a la dirección de CN, Samples había estado 14 años dirigiendo distintos departamentos (marketing, programación, ventas y medios digitales) para la empresa Turner Broadcasting System. Samples hizo posible la producción de un total de 15 series originales, entre las que se encuentran *Codename: Kids Next Door*, *The grim adventures of Billy & Mandy* y *Foster's Home for Imaginary Friends* (en español *Código KND*; *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* y *Foster, la casa de los amigos imaginarios*).

En noviembre de 2005, CN comenzó a emitir series de *live-action* por primera vez en la historia (hecho que ha sido ampliamente criticado) y, al igual que lo hacía su competencia, algunas de ellas incluso combinaban imagen real y animación 2D.

Stuart Snyder, continuó presidiendo el canal entre el 2 de mayo de 2007 y el 6 de marzo de 2014. Hizo que las series de acción en vivo fuesen una de las prioridades del canal, con la intención de seguir aquello que los niños de la época querían ver.

El 6 de marzo de 2014, Snyder fue despedido del cargo de dirección de CN por disputas con el Nuevo presidente de Turner, David Levy, quien achacaba la culpa del descenso de audiencia a la dirección.

Actualmente, **Christina Miller** es la presidenta y directora general de las cadenas CN, Adult Swim y Boomerang desde el 6 de marzo de 2014. Comenzó trabajando con Turner Broadcasting en 2005 como vicepresidenta senior de Cartoon Network enterprises, y anteriormente ya había dirigido Turner's youth y Young adults consumer products. Su último cargo había sido la vicepresidencia de Turner Sports, estrategia, marketing y programación, supervisando las operaciones del día a día de la NBA.

Se le propuso el rol de directora de CN. La experiencia que había adquirido con las marcas digitales apunta a un área en la que CN podría expandir su presencia. "Son marcas queridas con seguidores apasionados (...) Y hay una enorme oportunidad de continuar creciendo a un nivel nacional y también de enfocarnos en el posicionamiento y la colaboración para que, bajo la dirección de David y el presidente de Turner International Gerhard Zeiler, beneficiarnos del potencial global de Cartoon Network y Boomerang".

2.3.2. Características del canal

Gran parte del éxito que tienen las series de CN radica en que el canal **ha logrado lanzarse tanto para niños como para adultos** (ya sucedía esto con *The Flintstones*, serie con buenos resultados de audiencia), pero hablando de Cartoon Network son características muy distintas las que lo convierten en adecuado para público adulto. Además, este canal ofrece **contenidos dirigidos para público femenino y masculino**, de manera que concluiríamos diciendo que el target de este canal es muy amplio.

En primer lugar introdujeron **el humor por lo absurdo**, y un buen ejemplo es *Cow and Chicken* (1997), una serie sobre la vida de dos hermanos, una vaca y un pollo, que son hijos de dos humanos a los que solo se les ve de cintura hacia abajo; en la serie también apareció un demonio sin pantalones muy recurrente, y un mandril y una comadreja que aparecieron en formato miniserie (y que posteriormente pasaron a tener su propio show).

El **ritmo frenético** se puede apreciar en la mayoría de producciones, al igual que la anterior, pero si en algún aspecto destaca *Courage the Cowardly Dog* (1999) (en español, *Agallas el perro cobarde*) es en la velocidad con la que suceden los escenarios y la historia, en la que Agallas, el perro de una pareja de ancianos escoceses que viven solos en un lugar inhóspito, se dedica a diario a salvarles la vida de extraterrestres, monstruos y otras criaturas fantásticas. Son comunes de esta serie los aspavientos del perro, que parece ser el único de los tres que advierte los peligros y hace lo imposible por impedirlos, aunque esté continuamente aterrizado.

Al hablar de que las series se lanzaban tanto para niños como para adultos van incluidos también los mensajes que se lanzan, que suelen tener **dos lecturas posibles**, la explícita y la

implícita. *The Powerpuff girls* (1998) trata de tres niñas con superpoderes que continuamente salvan la ciudad de Townswille de monstruos, criminales y amenazas de cualquier tipo. Este sería el mensaje explícito, pero por otro lado tenemos el implícito, que es cómo no importa que seas hombre o mujer para ser un superhéroe, o demostrar que es perfectamente normal haberse criado con un único padre.

Aunque es una tendencia de los últimos años, cada vez se asocia más a Cartoon Network la presencia de un **mensaje positivo y educativo** para el público infantil, y un buen ejemplo es el que aparece en la serie *Clarence* (2014). La serie nos narra la vida de Clarence y sus dos mejores amigos, Jeff y Sumo. Todo lo que le rodea es especial y único para él gracias a la manera optimista que tiene de asumir la vida. Aunque no se menciona en la serie explícitamente, los tres protagonistas tienen comportamientos propios de algún trastorno, como el síndrome de Asperger (Jeff), la hiperactividad (Sumo) o el retraso mental (Clarence), pero esto no impide que sean amigos y acepten sus peculiaridades como algo que les hace especiales. Esta es una serie de entretenimiento con humor absurdo, pero incluir estos detalles hace que la audiencia, que encontrará esto en la vida real, aprenda a comportarse con la misma naturalidad que los protagonistas de *Clarence*.

Por último esta cadena ha apostado siempre por la **narrativa no lineal** de sus contenidos, esto quiere decir que las historias no terminan en los capítulos, sino que hay gran cantidad de historietas paralelas que complementan los universos creados en televisión, y ésta es una tendencia que cada vez va a más. Comenzaron con revistas, videojuegos para consolas y libros, pero ahora además tienen videojuegos online, vídeos exclusivos en su página web e incluso contenido único para su app móvil (como la serie *Mighty Magiswords*, que se estrenó por esta plataforma y próximamente lo hará en televisión).

En conclusión, el canal busca ofrecer contenidos para todas las edades y géneros, con diversos niveles de lectura, con historias muy imaginativas (casi disparatadas), con lenguaje y ritmo visual frenético y con historias no lineales, pero aunque siguen apoyándose en convenciones (que son en realidad fórmulas tomadas de historietas clásicas sobre las que asientan sus alocadas aventuras) siempre lo hacen con intención de innovar en alguno de los otros aspectos.

2.3.3. Estética de las producciones de CN

Junto con las historias, su característico estilo visual delata a las productoras de esta familia, y esto es realmente complicado de explicar porque **cada serie tiene rasgos singulares**. No hay demasiados patrones entre producciones, porque el diseño de personajes y de espacios va siempre asociado a su creador, pero con el análisis de 4 series concretas intentaremos encontrar algunas semejanzas.

Ed Edd n' Eddy (1999) (en español Ed, Edd y Eddy), trata las aventuras de un grupo de tres amigos que, lo único que tienen en común, es el nombre; sin embargo consiguen ponerse de acuerdo para juntos disfrutar lo que queda del verano.

Fue la primera serie de animación infantil que Danny Antonucci tenía la capacidad de dirigir, antes de esto había producido animaciones más adultos como el corto *Lupo the Butcher* (1987) o la serie para MTV *The Brothers Grunt* (1994), ambas con contornos temblorosos que caracterizan a los Ed's (con intención, según su director, de dar vida a los personajes).



Figura 6: Fotograma de la serie *Ed, Edd n' Eddy* de Cartoon Network

Danny pretendía diseñar unos personajes que fuesen similares en esencia a los dibujos clásicos de entre los 40 y los 70, animados mediante animación tradicional limitada, mientras que los escenarios recuerdan en mucho a los de la UPA por sus colores y su espacio entre la línea y el color.

La animación está llena de sobresaltos, trompazos y carreras (propia de la comedia *slapstick*), mientras que los planos suelen ser estáticos, planos generales o planos medios.



Figura 7: Fotograma de la serie *The Grim Adventures of Billy & Mandy* de Cartoon Network

The Grim Adventures of Billy & Mandy (2003), habla sobre las ocurrencias de dos niños que consiguen que la muerte sea su amigo y les sirva para siempre, como resultado de una apuesta. Fue creada por Maxwell Atoms, el mismo creador de *Evil Con Carne* (serie con la que hace algún *crossover*).

El diseño de personajes es muy similar al de Craig McCracken, aunque en este caso los personajes son más curvilíneos y los fondos tienen una profundidad más realista (a pesar de ello continúan el legado de la UPA de representar los escenarios con un color base). La manera de diseñar a los personajes recuerda al estilo de Hanna-Barbera, ya que están pensados para ser fáciles de recortar, sin embargo el recurso de hacer planos detalle con exagerada definición es un recurso ajeno a ellos y muy característico de Maxwell.

La temática de la serie la convierte en sombría y en ocasiones tenebrosa, lo que representa mediante una paleta de tonos lúgubres característicos, iluminación igualmente caracterizada por sombras.

La serie suele tener composiciones acorde con el momento, con planos generales, medios o detalle que intensifican la acción a medida que se acercan, además de recursos como cenitales, contrapicados o planos aberrantes en puntos intensos. Se utilizan barridos para seguir a los personajes o para presentar la escena, el resto no suele tener movimientos vertiginosos.

Foster's: home for imaginary friends (2004), es una serie de Craig McCracken, creador también de *Dexter's Laboratory* y *The Powerpuff Girls*. En ella nos presentan la casa Foster, una mansión donde se hospedan los amigos imaginarios de niños que tuvieron que abandonarlos al crecer.



Figura 8: Fotograma de *Foster's: home for imaginary friends*, de Cartoon Network

McCracken pretendía imitar el estilo victoriano que tenían algunos posters de finales de los 60 para la decoración de la mansión, pero además los escenarios recuerdan mucho a las perspectivas, colores y composiciones utilizadas por la UPA.

La animación de los personajes es muy característica, se ven fácilmente los puntos en los que se recortan sus extremidades, y se mueven con unos rebotes característicos de las herramientas digitales empleadas, en concreto el software de Adobe Illustrator, Flash y After Effects.

La fotografía cobra, al igual que la mayoría de series, un papel crucial en la historia, aunque en las escenas alegres (que son la mayoría) los escenarios y los personajes aparecen con sus colores propios, que son muy luminosos y variados (acorde cada uno con su diseño). La paleta de colores también acompaña a la ciudad, que suele tener tonos grisáceos y apagados para que la casa Foster contraste como un lugar lleno de imaginación.

Por último, las composiciones son muy estáticas, abundan los planos generales puesto que le dan mucha importancia a los espacios interiores, y éstos se acercan según la intensidad de la acción. Hay muchos planos de seguimiento, cenitales y contrapicados e incluso escenas de persecuciones muy intensas.



Figura 9: Fotograma de la serie *The Amazing World of Gumball*, de Cartoon Network

The Amazing World of Gumball (2011) (en español *El alucinante mundo de Gumball*), fue creado por Ben Bocquelet. La serie sigue a los Watterson, una familia de gatos y conejos (además de un pez adoptado) que intentan hacer vida normal a pesar de todas las locuras que les suceden.

La peculiaridad que más llama la atención es que cada personaje tiene una estética distinta (algunos son animación tradicional, otros digital, otros 3D e incluso hay imagen real), metáfora de lo variadas que son las personalidades en ese universo, pero a pesar de ello todo termina generando un mundo visualmente muy agradable.

Esta cantidad de diseños es el resultado que obtuvo Ben al juntar todos los personajes que le habían rechazado en campañas publicitarias anteriores. Esta es, además, la primera serie animada que idea y dirige.

Es difícil hablar de la estética de esta producción siendo tan variada, sin embargo se puede definir que la mayoría de personajes están animados en 2D con formas muy redondeadas, colores brillantes (generalmente cada personaje tiene un color principal) y con un estilo de animación limitada y muy elástica. Los fondos, por otra parte, son en su mayoría 3D, aunque en ocasiones se mezcla con fotografías en exteriores. La iluminación tiene un papel importante para definir el ánimo de cada escena, y el montaje por lo general suele incluir planos muy cinematográficos (largos travelling, cenitales, primera persona...).

En conclusión, a pesar de la total disparidad de las series presentadas se puede distinguir la presencia del creador en la serie, esto quiere decir que para Cartoon Network es importante que cada creador deje su huella en la obra y que, de esta manera, se convierta en un trabajo personal.

“La animación solía ser la escoria de la industria. Ahora la idea de los dibujos animados dirigidos por sus creadores es cada vez más aceptada”

Entrevista a Genndy Tartakovsky

Todas las series son lineales, los capítulos comienzan y terminan en un mismo momento (puedes ver los capítulos desordenados sin perder información), sin embargo los objetivos de cada capítulo son muy diferentes entre sí.

Por otro lado, en todos los casos presentados se refleja la influencia del dúo de animadores Hanna-Barbera y de la UPA, empleando según qué aspecto de ambos estudios para aportar cohesión a la cadena y, sobre todo, personalidad.

2.3.4. Canales asociados a Cartoon Network

Adult swim

También abreviado como AS, comenzó siendo un bloque emitido en Cartoon Network en Estados Unidos y varios países alrededor del mundo en horario nocturno, aunque terminó adquiriendo su propio canal. Está calificado entre **TV-PG** y **TV-MA** (público general y solamente para adultos, respectivamente) como violencia gráfica, situaciones sexuales intensas, lenguaje violento y grosero, desnudez, imágenes surrealistas y temática transgresora.

Algunas de sus series más destacadas son *Superjail!* (2007), que trata las inusuales características de una prisión futurista, o *Mr Pickles* (2013), que es el perro endemoniado de la familia Goodman; ambas series de humor, violencia y escenas no aptas para todos los públicos.

Toonami

Se trata de un bloque de programación de animación que pertenecía a las tardes-noches de CN, aunque actualmente se emite en Adult Swim en horario de *late-night*. Está reservado para productos de acción, por lo general series de animación japonesa y americana, lo que le hace merecedor de la calificación **TV-MA**.

Algunas de sus series más destacadas son *Parasyte the maxim* (2014), un anime de terror y ciencia ficción sobre unos parásitos que amenazan la humanidad, o *One-Punch man* (2009), un anime sobre un superhéroe que vence a todos los enemigos con un solo puñetazo.

2.3.5. Target, países en los que se emite

Todo su contenido está clasificado entre **TV-Y7** (Niños de 7 años o más, ya que incluye fantasía, comedia violenta o que pueden asustar a niños de menos de 7 años) y **TV-PG** (Audiencia general pero se sugiere que en compañía adulta, ya que puede que haya violencia moderada, alguna situación sexual, lenguaje inadecuado o lenguaje sugerente). Esto sin embargo no incluye las secciones de Adult Swim ni de Toonami, que manejan tipos de contenido distinto.

Cartoon Network se emite en gran cantidad de territorios, en el Pacífico Asiático (como por ejemplo, Australia, Japón, Filipinas y Taiwán), Latinoamérica (como por ejemplo, Argentina, Venezuela, Brasil y México), Europa (como por ejemplo, Reino Unido, Francia, Polonia y Hungría), África y Este Medio.

Además de CN, Turner maneja Boomerang y Tooncast en América Latina; Boing, Boomerang y Cartoonito en Europa y Oriente Medio; y Boomerang, Toonami y Pogo en Asia.

A parte de las series que he analizado o de las que hablo próximamente, se debe tener en cuenta que muchos países producen series que se quedan en territorios concretos, sería el caso de **Brasil**, que produce para su país y para Latinoamérica series como *Crianças Malcriadas*, *Irmão do Jorel* o *Vinicius & Tom* (una serie con motivo de los Juegos Olímpicos); **India**, con *Roll No. 21*; o **Australia**, con *Long Live the Royals* o *Freaktown*.

2.3.6. Cuota de mercado

En **España** no se emite en abierto Cartoon Network desde junio de 2013, sin embargo actualmente Boing tiene la exclusividad de emitir sus series (aunque también emite otras series de animación japonesa como *Doraemon* o *Yo-Kai*). CN apareció en 1994, y tras 19 años en antena terminó siendo uno de los canales de pago más longevos en España.

Desde el origen de Boing en 2010, la audiencia ha aumentado a pasos agigantados, situándose en el 1,7% en 2012 y superando por primera vez a Disney Channel. Tras éste primer arranque, sin embargo, el público ha decaído ligeramente, aunque el pasado mes de julio de 2016, y coincidiendo con vacaciones de verano (época en la que la cuota de mercado de canales infantiles aumenta) haya llegado a registrar un 1,6%.

Las cuotas de audiencia de este pasado año 2015 señalan que Boing se consumió más por hombres (un 1.8) que por mujeres (un 1.4); además de que, a pesar de que el grueso de la audiencia se encuentra en los niños de entre 4 y 12 años (un 12.5) hay cierto número de seguidores de entre 13 y 24 años (un 2.3) e incluso entre 25 y 44 (un 1.8).

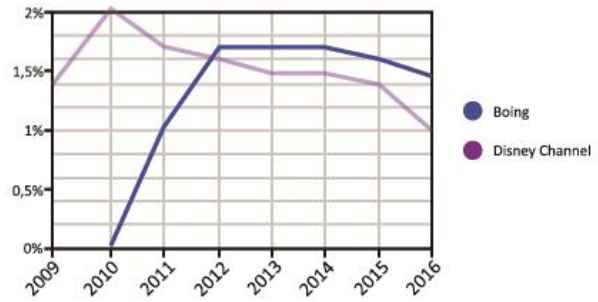


Tabla 1: Audiencias de Disney Channel, datos de Kantar Media

A **nivel general**, tanto Cartoon Network como Nickelodeon y Disney están perdiendo audiencia por el auge de las plataformas digitales, como Netflix o Amazon Prime, desde el 2012, aun así los resultados para CN no son del todo negativos, puesto que llegó a 96,390 hogares de **Estados Unidos** durante la primera mitad de 2016 (lo que se traduce en una cobertura de la población del 82.8%), colocándole en el primer puesto de los canales temáticos para niños de entre 6 y 11 años. Además de esto, es la única cadena infantil en continuo crecimiento, aumentando el consume de niños de entre 6 y 11 años un 6%, y entre 2 y 11 un 5%.

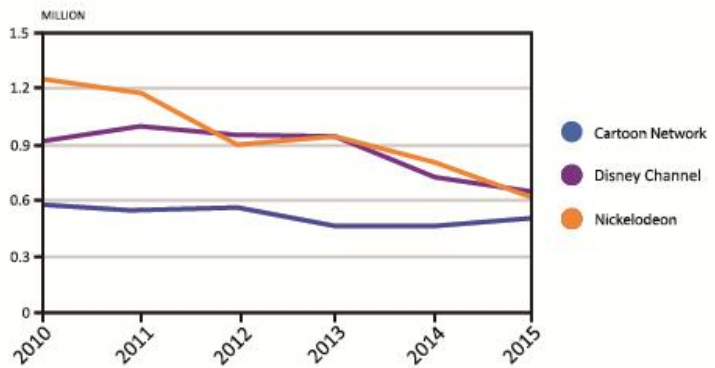


Tabla 2: Audiencias de Cartoon Network, Disney Channel y Nickelodeon en EEUU, Fuente: Nielsen

“Cartoon Network fue el único de los tres canales infantiles (junto con Disney y Nickelodeon) en aumentar sus audiencias durante el pasado 2015”

Time Warner Annual Report 2015

2.4. Panorama de actualidad. Otros canales temáticos

De entre todas las productoras de dibujos animados, decidimos centrarnos, como aclaramos en el apartado de la metodología a seguir, en aquellas que fuesen más similares a CN (en cuanto a productos, target y volumen de producción), esto es: en Disney y Nickelodeon.

2.4.1. Disney

Este bloque está formado por Disney Channel y Disney XD. (Además de *Disney Junior*, que no contaré como competencia por la franja de edad que comprende, que es de 2 a 7). Ambas con distintas estrategias. Por un lado, **Disney Channel** cuenta en su mayoría con series de live-action, exceptuando *Gravity Falls*, *Phineas and Ferb* y *Miraculous Ladybug* (en español *Gravity*

Falls, Phineas y Ferb y Prodigiosa, las aventuras de Ladybug) su target se sitúa entre los 2 y los 14 años. Por otro lado, **Disney XD** tiene productos de más acción, con una mayoría de animación 2D, como *Wander Over Yonder* o *Penn Zero: Part-Time Hero* (en español *Galaxia Wander* o *Penn Zero: Héroe Aventurero*), aunque todos sus productos están centrados en niños, adolescentes y preadolescentes (entre 6 y 14 años) y el contenido va acorde.

Comenzó a emitir dibujos animados para televisión en 1985, pero a pesar de lo tarde que se incorporó al medio, ya llevaba tras de sí una larga trayectoria en el cine, con la que comenzaría una futura estrategia de negocio. Actualmente está disponible en 34 idiomas y 163 países/territorios.

Disney para televisión forma parte de una de las cuatro divisiones de su entramado empresarial, que son: medios de comunicación (ABC, ESPN, Radios, portales de internet etc.); estudios (productoras, distribuidoras como Touchtone, Miramax, Buena Vista o Lucasfilm); parques de atracciones y productos de consumo como parte de merchandising de sus productos.

Con estos cuatro puntos, Disney deja claro que su prioridad es la diversificación de contenido, comprando nuevos negocios fuera de los productos y mercados con los que comenzaron al principio.

Resumen del estilo mediante series destacadas

Disney Channel, dirigida por Anne Sweeney desde 2004 hasta la actualidad, utiliza una estrategia que consiste en dirigirse, por una parte, a chicas preadolescentes y adolescentes con sitcoms o shows como *The Suite Life of Zack and Cody* (2005), *Hannah Montana* (2006), o *Wizards of Waverly place* (2007) (en España *Hotel, Dulce Hotel: Las aventuras de Zack y Cody Hannah Montana*, o *Los magos de Waverly Place*); aunque por otra parte también busca dirigirse a los niños más jóvenes con series de franquicias adquiridas como *Star Wars* o *Marvel*, emitidas en Disney XD. La mayoría de sus productos están marcados como **TV-Y7** o **TV-PG**.

En cualquier caso, **el fuerte de Disney siempre han sido las películas de animación** (2D en origen y actualmente casi todas de 3D). Se introdujeron también en el campo de las series de live-action con gran éxito, aunque recibieron críticas porque se dice que sus mensajes tienden a ser repetitivos, centrándose sobre todo en cómo enfrentarse a la vida en el instituto, en la aceptación social y en la búsqueda del amor.

Una de las primeras series 2D producida por Disney trataba la vida de *Kim Possible* (2002) (en España *Kim Possible*), Kim es una chica que alterna la vida en el instituto con ser una agente especial encargada de realizar misiones para el gobierno. En sus aventuras le acompañará su amigo Ron Imparable y su mascota, un hurón, que no solo deberán enfrentarse a amenazas del país, sino también a la vida en el instituto y en casa.

Forma parte de una de las series originales de Disney Channel, y al parecer por la temática de acción **se aleja del estilo de producciones de Disney**, sin embargo sí que continúa un legado de convenciones propias de la cadena (ya que el tema central es el ser socialmente aceptado en el instituto).

Visualmente la serie tiene **gran cantidad de escenas de acción**, con planos de seguimiento, escenas de pelea con mucho movimiento y constantes cambios de plano.

Los fondos suelen tener texturas de manera muy sutil, con colores poco llamativos pero que mantienen una armonía en la escena, y no suelen tener líneas de contorno que separen los colores entre sí. La ambientación se compone de **arquitecturas futuristas** concebida entre los 50 y los 60.

Los personajes principales por otro lado tienen una **paleta de colores poco variada**, suelen utilizar negros y colores oscuros durante las misiones (que les da una apariencia más seria) y tonos igualmente poco saturados para el día a día, aunque suelen ser bastante más variados que el clásico verde camuflaje y negro. Para contrastar esto su diseño se compone de **formas redondeadas**, que facilitan una animación fluida en donde las figuras no están pensadas para ahorrar trabajo.



Figura 10: Fotograma de la serie de Disney Channel *Kim Possible*



Figura 11: Fotograma de *Phineas and Ferb*, de Disney Channel

El desarrollo de la acción, en la presencia de **puntos de giro inteligentes** y en los **diálogos ingeniosos** que hacen avanzar y entrelazar las líneas argumentales. La serie también cuenta habitualmente con números musicales ocurrentes y pegadizos.

Aún con el éxito que esta serie tuvo entre niños y adolescentes, la trama resultó ser **algo repetitiva** y los **personajes muy planos** (no se solía profundizar en los sentimientos de los dos

Phineas and Ferb (2007) (en España *Phineas y Ferb*) trata las vacaciones de la pareja de hermanastros, muy jóvenes y valientes, que se enfrentan junto a sus amigos al reto de pasar un verano inolvidable, aunque la hermana mayor de ambos no esté dispuesta a dejárselo tan fácil. Estos hermanastros tienen también una mascota, un ornitorrinco llamado Perry que trabaja como agente secreto y que intenta hacer que los planes del malvado Dr. Heinz Doofenshmirtz fracasen.

Las razones que indican que nos encontramos ante una serie de calidad se basan en el desarrollo de la acción, en la presencia de **puntos de giro inteligentes** y en los **diálogos ingeniosos** que hacen avanzar y entrelazar las líneas argumentales. La serie también cuenta habitualmente con números musicales ocurrentes y pegadizos.

protagonistas y éstos ni maduraban ni evolucionaban), provocando que la serie terminara cansando a los espectadores. La emisión del último capítulo de la serie tuvo lugar en junio de 2015.

Emplean casualmente texturas en los fondos, que suelen estar compuestos por colores brillantes, aunque menos llamativos que los utilizados en los personajes. Ambos utilizan líneas para contornear las figuras, aunque en el caso del fondo el color es más similar al relleno. El diseño de personajes en concreto está hecho para ser fácilmente recortable y con ello agilizar su animación.

Gravity Falls (2012) (en España *Gravity Falls*), la historia de dos hermanos gemelos y de sus aventuras de verano en un pueblo con el nombre de la serie. En este lugar se quedarán a vivir en la tienda de objetos falsos relacionados con el misterio que dirige su tío abuelo Stan, quien les hace trabajar para su mantenimiento, lo que no saben es que los misterios de *Gravity Falls* son reales, pues en el bosque se ocultan seres extraños y secretos que los protagonistas y sus amigos descubrirán poco a poco.



Figura 12: Fotograma de *Gravity Falls*, serie de Disney Channel

Cada capítulo suele presentar un nuevo personaje, una nueva raza o un nuevo dilema, pero a diferencia de otras series de *Disney*, **las tramas no terminan con el capítulo**, sino que la mayoría de elementos vuelven a aparecer (aunque generalmente cada trama concluye en el mismo capítulo en el que aparece), también hay una historia que se extiende durante las 2 temporadas que la serie estuvo en emisión. Si bien sí que **se habla de sentimientos** en *Gravity Falls*, éstos aparecen al final del capítulo como manera de solucionar lo ocurrido, y no suelen rectificar en próximos capítulos, además de que la búsqueda de aceptación social y del amor sigue estando presente.

En cuanto a su estética visual, **toda su paleta de colores tiende a marrones** o tonos sepia, aunque al tratar asuntos de misterio es frecuente que la paleta pase de verdes y marrones a azules y violetas oscuros, lo que consiguen con la fotografía.

Los personajes siguen una estética mantenida en los personajes de la última década en animación, formas redondeadas (extremidades incluidas), cabezas más grandes en proporción con el cuerpo y detalles faciales sencillos.

Por otra parte los fondos suelen incluir texturas de manera sutil, y los tonos empleados son menos llamativos, para que los personajes destaquen sobre ellos. Tienen escenas de mucha acción, con barridos, zooms, reencuadres y gran cantidad de movimiento en general.

Cuota de mercado

En **España** únicamente existe Disney Channel en abierto desde julio de 2008 (Disney XD queda reservado para la televisión por cable). Éste experimentó una notable caída coincidiendo con la aparición de Boing y la consolidación de audiencias en Clan TV en 2010 (que llegó a su máximo índice con un 3,2%), fecha en la que registró su mejor marca con un 2,1%.

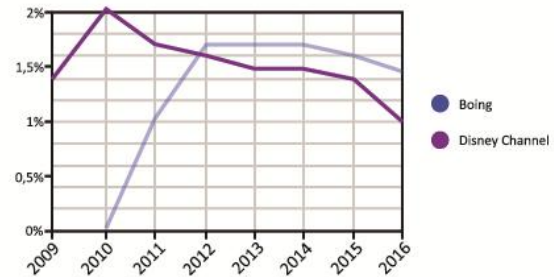


Tabla 3: Audiencias de Disney Channel, datos de Kantar Media

El pasado mes de julio terminó con un 1,1%, tras 6 meses cuyo mayor índice de audiencia se encuentra en enero con un discreto 1,2%

Según las cuotas de audiencia del 2015, Disney Channel **tiene más éxito entre mujeres** (un 1.7) que entre hombres (un 1.0); por otro lado, su target está situado en los niños de entre 4 y 12 años (un 10.7), aun así continúa una tendencia para los espectadores de entre 13 y 24 años (un 1.9) y de entre 25 y 44 años (un 1.4), aunque en ambos casos es menor al seguimiento por parte de adultos que tiene Boing.

Alcanzó en la primera mitad de 2016 a sintonizarse en 96,260 hogares de **Estados Unidos**, o lo que es lo mismo, una cobertura del 82.7%, por detrás de Cartoon Network en cuanto a canales infantiles de este rango de edad. Terminó 2015 liderando las audiencias, como se ve en la Tabla 2, sin embargo actualmente CN lleva la delantera.

2.4.2. Nickelodeon (Paramount)

Nickelodeon, también conocido como *Nick* y que entre 1977 y 1990 recibía el nombre de *The Pinwheel Channel*, es un canal de televisión infantil y juvenil retransmitido vía satélite. Está dirigido principalmente a preadolescentes y adolescentes de 7 a 19 años de edad, aunque también cuenta con una programación para niños de preescolar de entre 2 y 6 años que únicamente se emite en determinadas franjas horarias, sus productos están marcados como **TV-PG** o como más permisivos.

El canal se compone de diversas secciones unificadas bajo el prefijo Nick, formando Nick Jr. (O Nick Junior, una sección de las mañanas de entre semana para niños menores de 7 años), NickToons (Un canal por cable en el que únicamente transmiten dibujos animados), TeenNick (Un canal por cable dedicado a transmitir series de live-action para adolescentes), y Nick@Nite (También conocido como Nick at Nite, con programación para adolescentes y adultos, emitida de noche en el canal madre).

Resumen de estilo mediante series destacadas

Cyma Zargahmi, que está al cargo de la cadena desde 1996, ha seguido una línea de producciones con **narrativas inclusivas para todos los niños y niñas**, considerándose incluso a sí misma como defensora del empoderamiento de las niñas mediante los mensajes de sus series (como es el caso de *iCarly*, *Dora the Explorer* o *The Legend of Korra*) (en España *iCarly*, *Dora la exploradora* y *La leyenda de Korra*)), sin embargo también ha habido opiniones enfrentadas que afirman que desequilibrar la balanza a favor de las mujeres tampoco es un símbolo de igualdad.

Las series de esta productora están pensadas para un **público amplio en edad y sexo**, pues sus historias no están dirigidas para un público ni femenino ni masculino, sin embargo, si bien el humor está pensado para una franja de edad amplia, no lo son así sus historias, que terminan profundizando poco en los personajes y en el motivo de su manera de actuar.

Sponge Bob Squarepants (1999) (en español *Bob Esponja*) tiene como protagonista a una esponja amarilla, habitante de Fondo de Bikini y empleado en una hamburguesería. Su mejor cualidad es su positividad e insistencia, lo que por otra parte también hace enfadar a multitud de personajes a su alrededor.



Figura 13: Fotograma de *Sponge Bob Squarepants*, de Nickelodeon

La serie es básicamente de humor, sin interés en aleccionar en valores, y de echo tiene muchos seguidores adultos por su **humor por lo absurdo** y por lo bestia que puede ser la comedia *slapstick* (cuando hace planos detalle similares a los que se hacen en *Ren & Stimpy* o en *The Grim adventures of Billy & Mandy* nos hace pensar si realmente se trata de dibujos animados para niños), es una serie completamente lineal, de manera que el orden de capítulos no

importa, se supone que al terminar un capítulo todo lo que haya pasado volverá a la normalidad en el próximo.

Visualmente es **muy colorida**, los personajes tienen una paleta muy variada, al igual que el fondo, que raramente se oscurece (pues no hay demasiadas escenas dramáticas, ni intensas emocionalmente). Los personajes están delimitados por una línea negra, en ocasiones de un tono similar al de su relleno, mientras que el fondo siempre utiliza una línea ligeramente más oscura y texturas de todo tipo.

Por otra parte los planos son muy estáticos pero variados, de distintos puntos de vista y tamaño. A parte de imagen 2D **en ocasiones han utilizado imagen real o marionetas** (como en la intro, en la que aparece el cuadro de un pirata con labios humanos hablando).

The Fairly Oddparents (2001) (en España *Los padrinos mágicos*) Cosmo y Wanda son las dos hadas encargadas de hacer de Timmy, un niño al que todo le va mal en la escuela y en casa, un

niño menos desgraciado, aunque siempre habrá quien quiera poner esta tarea un poco más difícil.

Excepto por la aparición de personajes nuevos, se trata de una serie lineal, en la que **los objetivos de los personajes siempre son los mismos** y en la que éstos no evolucionan, una de las razones por las que termine resultando repetitiva.



Figura 14: Fotograma de *The Fairly Oddparents*, de Nickelodeon

Visualmente es muy colorida, aunque los personajes suelen tener uno o dos colores propios que los definen a lo largo de la serie. Tienen un **característico trazo ancho y negro**, que recuerda a otras producciones de Frederator Studios, como las líneas curvas y los vértices acentuados de *The Powerpuff Girls*, que además hacen que sea sencillo dividir sus extremidades para ser animados. La serie tiene un estilo de acción rápido, sin embargo los planos son muy descriptivos: estáticos la mayoría de las veces, con constantes plano/contraplanos y desde varios puntos de vista que alcanzan Planos Generales.

En cuanto a los fondos, están representados con una **profundidad distorsionada**, suelen basarse en uno o dos colores para crear ambiente (utilizan mucho azul en interiores y verde y marrón en exteriores) y la línea de borde tiene un color más oscuro que en su relleno. Exceptuando este último aspecto, hay diversas semejanzas al estilo de la UPA en cuanto a fondos se refiere.



Figura 15: Fotograma de *The Loud House*, de Nickeldoeon

The Loud House (2016) (en España *Una casa de locos*) acompaña la caótica vida de Lincoln Loud, hermano de 10 chicas de diferentes edades, con quien debe aprender a convivir.

En cada capítulo Lincoln da una serie de consejos al espectador mirando directamente a cámara sobre cómo convivir con todas sus hermanas, normalmente por problemas por ruido, por espacio o por qué ver en la tele. A pesar de la cantidad de problemas que aparecen de convivencia, la conclusión siempre suele ser que **lo mejor es solucionar los problemas de convivencia hablándolos**, sin embargo de un capítulo a otro parecen olvidarlo, es por ello que la serie se considera lineal.

Los personajes parten de grandes círculos como cabezas, seguidos por un cuerpo de proporciones diminutas. Están delimitados por una línea negra gruesa, al ser muy variados

cada uno tiene uno o dos colores que les caracterizan, además de una afición o un interés que está presente casi siempre en su comportamiento.

Los fondos son complejos en interiores y sencillos en exteriores, tienen un estilo de trazo hecho a mano como única textura, y los colores están poco saturados para no llamar la atención sobre la acción.

Los planos suelen ser estáticos, con gran cantidad de encuadres y de cambios de plano para reforzar la acción, también suelen utilizar planos de seguimiento al presentar una situación (generalmente al principio, al ver el caos en casa).

Cuota de mercado

Nickelodeon solo se encuentra en España mediante televisión por cable, así que pasemos a hacer una vista general por los países donde sí se emite. De sus 36 años de emisión, los últimos 20 años ha llevado el título del número uno en apoyo publicitario. Llegó el pasado 2015 a aproximadamente 94,790 hogares de **Estados Unidos**, lo que es un 81.4% de cobertura (en tercer lugar respecto a los otros dos canales temáticos).

Aunque los tres canales motivo de este análisis han experimentado descensos en la audiencia, como se ha visto en la Tabla 2, Nickelodeon lo ha hecho con mayor intensidad, puesto que bajó un 13% en audiencias durante 2014 y más de un 34% al año siguiente (en EEUU).

2.4.3. Frederator Studios

Frederator Studios es una productora independiente Americana, fundada por Fred Seibert en 1997 y cuya primera serie se estrenó en 1998. Ésta no posee un canal desde donde se emitan sus series, sino que se centra en artistas que escriben sus propios shows, series y películas para venderlos a los grandes estudios. Todas las series que emite únicamente con su sello se encuentran en internet, de manera que no estaríamos hablando de competencia sino de aliado tanto para Nickelodeon (con *The Fairly OddParents*, en español *Los padrinos Mágicos*) como para Cartoon Network (con *Courage the Cowardly Dog* o *The Powerpuff Girls*, en español *Agallas el perro cobarde* o *Las Supernenas*), entre otras productoras. Tiene su sede en Nueva York.

Su estilo no se puede resumir al tener su origen en animadores concretos, de manera que no es posible sacar una clara línea que distinga sus productos, lo que sí se puede decir de Frederator Studios es que apuesta por producciones con mucha acción, atractivas para adultos y sobre todo de humor. A continuación trataré de introducir tres de sus series para presentar la línea de historias que siguen.



Figura 16: De izquierda a derecha: My Life as a Teenage Robot; Bravest Warriors y Bee and Puppycat

My Life as a Teenage Robot (2003) (en España *Mi vida de robot adolescente*), de Rob Renzetti, tiene de protagonista a XJ-9 o “Jenny”, una robot de 16 años que intenta llevar una vida de instituto normal a la vez que mantener la paz en la tierra.

Bravest Warriors (2009), serie de Pendleton Ward (creador de *Adventure Time*) trata sobre un grupo de adolescentes que defienden a alienígenas en peligro con sus poderes mientras viajan juntos en una nave.

Bee and Puppycat (2013), de Natasha Allegri, en la que Bee, una joven que acaba de perder su trabajo, y Puppycat, un gato del espacio que ha adoptado, van juntos a hacer trabajos temporales en otras dimensiones.

3. TRAYECTORIA DE CARTOON NETWORK, ERAS Y ANÁLISIS DE SERIES SIGNIFICATIVAS

A la hora de clasificar la evolución de CN a lo largo de su historia, hablamos de “eras”, o períodos de tiempo en los que las series de dicha cadena presentan unas características similares. A este respecto, podemos emplear los *bumpers* temáticos (o cortinillas entre programas, un total de 11) como referencia. En ocasiones, estas características se centran en el contenido de las series, aunque en otras se tiene en cuenta el cambio de dirección. Podemos decir pues que existen tres bloques en la historia de CN según el tono de sus producciones (cada bloque compuesto por 3, 3 y 5 eras, respectivamente).

3.1. Del 1992 al 2006, de la Era *checkerboard* a la Era *CN City*

Durante este período presidieron el canal Betty Cohen y Jim Samples, bajo su mandato se establecieron algunos de los primeros rasgos del canal, como que fuese dirigido principalmente para hombres (con una presencia masculina del 73,6% según un estudio de *Journal Children and Media*), que fuese de acción o que tuviese importancia el compañerismo.

Durante estas tres eras se lanzaron la mayoría de series clásicas de Cartoon Network, llegando a ser referida como la edad de oro del canal. La intención de las producciones durante esta época era **ofrecer entretenimiento y asentarse en el mercado**, por ello comenzaron la

Checkerboard Era (1992-1997) con el lanzamiento de series heredadas de Ted Turner y con una serie de producciones propias, sería la época de *Dexter's Laboratory*; *Cow and Chicken*; *I am Weasel*; *Johnny Bravo* y *Two Stupid dogs*.

Continuaron, ya dentro de la **Era Powerhouse** (1997-2004), con el punto clave del canal, estos 7 años marcaron la guía de estilo, pues es la época en la que se estrenan títulos como *Courage, the cowardly dog*; *Ed, Edd n Eddy*; *Samurai Jack*, o *The Grim adventures of Billy & Mandy*.

Tras el cambio en la dirección, y enterados de la descompensada presencia de hombres en el canal (y su respectivo desequilibrio en audiencia) decidieron que con la **City Era** (2004-2006) debían reforzar la presencia femenina, y lo hicieron con series como *Hi Hi Puffy Amyumi*; *Atomic Betty* y *The Life and Times of Juniper Lee*.

(En el **anexo nº1** se encuentran los títulos de series 2D de Cartoon Network traducidas al español, ordenadas por Eras y por Bumpers; y en el **anexo nº3** la guía de series de CN divididas por eras, en los que se complementa información referente a este apartado).

3.1.1. Características de Dexter's Laboratory:

Hemos elegido *Dexter's Laboratory* (en España *El laboratorio de Dexter*) por ser una de las primeras series creadas por CN como productora y porque actualmente, 11 años después de su última emisión, sigue en el recuerdo del público como un clásico de CN.

El protagonista de esta serie es un niño muy listo y excéntrico llamado Dexter (que se llama a sí mismo "el niño genio") y que pasa los días oculto en su laboratorio secreto, donde trabaja fabricando inventos sin que sus padres tengan ni idea. Éstos viven ausentes a los intereses científicos de su hijo y, en muchas ocasiones, son quienes interfirieren en sus planes con tareas cotidianas. Aun así, quien realmente pone el mundo de Dexter patas arriba es su hermana Dee Dee, que siempre entra en escena bailando ballet y anuncia así el desastre que está a punto de crear. Un cuarto personaje llamado Mandark, compañero de clase de Dexter y enemigo mortal, encaja en el papel de archienemigo, ya que siempre compite con él poniendo a prueba su inteligencia y el tamaño de su propio laboratorio.

Dexter's Laboratory fue el inicio de la apuesta de CN a la hora de producir sus propias series, con ésta, Genndy Tartakovsky (primer animador de CN no nacido en EEUU), director también de *Samurai Jack* (2001) o de *Star Wars: The Clone Wars* (2003) (en España *Samurái Jack* y *Star Wars: The Clone Wars*), comenzó una "invasión" de dibujos animados distintos, protagonizados por el canal *Cartoon Network* en los 90, al mismo tiempo que se cimentó el estatus de Tartakovsky como uno de los mejores animadores de la época en EEUU.

(En el **anexo nº2** se encuentra la ficha técnica de *Dexter's Laboratory*).

Miniseries dentro de Dexter's Laboratory: The Justice Friends y M for Monkey

Una vez iniciada la serie de *Dexter's Laboratory*, tras del *opening* y una breve introducción del mismo Dexter, aparecieron estas dos mini series (en España *Los amigos de la justicia* y *M de Mono*) en algunos capítulos de las dos primeras temporadas.

The Justice Friends

Son los super-héroes favoritos de Dexter. El grupo, formado por Mayor Glory (inspirado en Capitán América), Val Hallen (imitación de Thor y Eddie Van Hallen) y Krunk (Un Hulk de colores similares), tratará de afrontar el mayor de los retos, sobrevivir a la convivencia diaria de todo el grupo junto en un apartamento. Tiene formato de *sitcom* (con risas enlatadas y escenarios propios de este género) y lo gracioso de la serie radica en lo absurdo de ver a estos superhéroes sacados de su contexto habitual.

M for Monkey

Esta miniserie tiene como protagonista al mono que Dexter utiliza en sus experimentos, en principio fallidos. Lo que él no sabe es que cuando no mira, su mascota se convierte en M de mono, un superhéroe que lucha contra el mal junto a su torpe ayudante, la agente Honeydew. Por otra parte, el enemigo de Dexter, Mandark, también utiliza un animal para sus experimentos, en su caso un pato que, según cree, no ha conseguido mutar. Esta segunda mascota se convierte, cuando hay luna llena, en Quark, archienemigo de M de Mono y con quien lucha en varios capítulos.

Mensaje

Dexter's Laboratory es una serie lineal de humor y entretenimiento, más similar a lo que era Hanna-Barbera que a lo que hoy se produce en CN, de manera que el principal objetivo de esta serie no era transmitir un mensaje profundo, **la intención era entretener y dar alas a la imaginación de los niños** que, en un rincón escondido de su cuarto, del parque o de su imaginación, pudiesen tener escondido ese laboratorio secreto que Dexter oculta tan preciadamente de la vista de sus padres, y así llegar a hacer los grandes inventos que tanto sorprenden para su edad.

Otro aspecto que nos atrae del personaje principal es que, a pesar de enfrentarse a su enemigo mortal Mandark o combatir monstruos, **tiene inquietudes típicas de un niño de su edad**, como ver dibujos animados, querer comprarse un helado o jugar con la consola. Esta actitud le humaniza y nos hace comprenderlo más de cerca, pero no solo eso, **Dexter es apenas un niño con mucho poder y poca experiencia en la vida**, de manera que es fácil que se equivoque y sus actos causen el caos (como ha sucedido con muchos experimentos reales).

Por otra parte, está claro que el conflicto habitual es el que tienen Dee Dee y Dexter, en el que uno perturba la paz del otro, pero al igual que sucedía con *Tom y Jerry*, el uno no es capaz de

vivir sin el otro, y **los hermanos pasan frecuentemente de ser enemigos a ser aliados**, como sucede en cualquier familia.

Por último, la serie plantea diversas preguntas para adultos, ya que si vemos a los dos hermanos como **metáfora de la ciencia y la lógica contra el caos y la espontaneidad** adquiere nuevos matices la historia.

Estética

Marcó un importante punto de inflexión en la animación infantil al buscar un **estilo más cinematográfico**, ya que le daban más importancia a la profundidad de campo y al entorno alrededor de los personajes (lo cual venía bien en las secuencias de acción).

Los personajes, cómicamente exagerados, representan claramente estereotipos: el niño científico con gafas de culo de vaso que no sabe sociabilizar y la niña rubia cheerleader con pocas luces son los perfectos protagonistas en los que se centra la trama. Pero ellos dos no son los únicos; sus padres, Mandark o sus amigos son personajes planos fácilmente reconocibles por el público.

Lo que mejor les define visualmente es el ancho grosor de las líneas que los bordean y la simplificación de las figuras (influenciado, como Tartakovski mismo afirma, por el anime japonés), que suelen poder reducirse a formas básicas como círculos, rectángulos o triángulos. Aun así, los protagonistas están mejor detallados y animados que los personajes secundarios (que apenas tienen animaciones secundarias).

A lo largo de sus 4 temporadas, *Dexter's laboratory* tuvo un **acentuado cambio estético**, notable sobre todo al final de su segunda temporada (coincidiendo con el cambio de equipo). Al principio, las líneas que contorneaban a los personajes eran mucho más gruesas, y por lo general da la sensación de que seguían un estilo menos estético e icónico que durante la segunda mitad de su recorrido: los rasgos faciales se agrandaron y los brazos y las piernas perdieron grosor, como se ve en estos dos personajes.

Los colores también cobraron más vida, resultado en parte de una mejor resolución de los televisores, que aportaban unos colores más fluorescentes que antaño.



Figura 17: Fotogramas de la serie *Dexter's Laboratory*, de Cartoon Network

Fondo, ambientación

Sus fondos recuerdan mucho al estilo de *Hanna Barbera*, como ya he comentado, al igual que al de la UPA. Todos los espacios tienen un color básico del que parte el resto de tonos, dos como mucho, y muy a menudo éstos se repiten para ahorrar trabajo. Se emplean texturas, la línea entre contorno y color no suele estar definida y la profundidad está algo distorsionada, como vemos en las imágenes de referencia.

Punto por punto, esta serie repite los patrones estéticos de la UPA con respecto a sus fondos, a excepción de que el fondo no va acorde con el estado de ánimo (en el caso de Dexter, el laboratorio siempre es azul), aunque sí lo hace la iluminación de la escena. Este estilo lo repetirán otros productos de CN, como *The Powerpuff Girls*, *The Grim adventures of Billy & Mandy* o *Foster's home for imaginary friends*.



Figura 18: Fotogramas de la serie *Dexter's Laboratory*, de Cartoon Network

Animación

La animación para televisión en esta época también debía ser limitada, aunque CN la supo utilizar como marca personal. El modo de caminar del personaje de Dexter, que únicamente mueve los dos pies, recuerda mucho a Pedro Picapiedra, protagonista de *The Flintstones*. Éste recurso, lejos de parecer un método sencillo de animación, lo que le aportaba era personalidad.

Por lo general, cada personaje tiene una manera de moverse particular. Por ejemplo, la madre de Dexter, al igual que su hijo, camina únicamente moviendo las piernas, aunque siempre de puntillas. Algo similar ocurre cuando Dee Dee entra a hurtadillas en el laboratorio bailando, con movimientos rápidos.

Hay recursos que se utilizan a lo largo de la serie y son muy recurrentes, como el efecto cámara lenta en escenas dramáticas, o cuando los personajes avanzan poco a poco hacia un sitio, ambos momentos acompañados de sonidos de tensión, que ya han quedado como propias del show.

Planos

Los planos empleados no suelen ser vertiginosos. Por lo general son estáticos, pero está lleno de excepciones, como travellings en los que seguimos al personaje principal y con los que nos descubre su gigantesco laboratorio, o escenas de lucha, en las que el personaje aparece quieto en el centro de la pantalla mientras el fondo se desplaza a gran velocidad.



Figura 19: Fotogramas de la serie *Dexter's Laboratory*, de Cartoon Network

En cuanto a encuadres, tampoco suelen recrearse en la extravagancia. Como ya hemos observado en las anteriores imágenes, suelen emplear planos generales en los que Dexter aparece centrado en el espacio, y estos se amplían cuando comparte acción con otro personaje (ya que la inmensa mayoría son más grandes que él); también aparecen muchos Planos Cortos en momentos precisos, o Grandes Planos Generales, siempre con intención de ver empequeñecida la escena o el personaje (aunque no aparecen con demasiada frecuencia). Aun así, suelen romper ese estatismo con frecuencia para reforzar escenas concretas. Por ejemplo, se emplean planos aberrantes en escenas de acción, picados o contrapicados, siempre con una intención narrativa concreta.

3.2. Del 2006 al 2010, de la *Era yes* a la *Era Noods*

Esta época comenzó con Jim Samples en la dirección, aunque fue solo durante un año, ya que en 2007 Stuart Snyder tomó el mando. Antes de abandonar su puesto, Jim hizo posible el estreno de *Out of Jimmy's Head*, la **primera serie de live-action** de una larga trayectoria.

Comenzó la **Yes! Era** (2006-2007) con los estrenos de *Squirrel Boy* y *Class of 3000*, además de la cancelación de algunas de las series estrenadas en la City Era. Fue una era muy corta y sus series no agradaron, ya que ambas terminaron en la siguiente era.

Durante la **Fall Era** (2007-2008), a pesar de durar lo mismo que la anterior, se estrenaron gradualmente las series de *The marvelous misadventures of captain Flapjack*; *Chowder* y *George of the Jungle*, pero aun con esta cantidad de estrenos ninguno de ellos llegó a ser especialmente popular. Sí que lo fue sin embargo *Ben 10*, que comenzaba en esta era su primer secuela llamada *Ben 10: Alien force*.

Finalizando esta época, durante la **Era Noods** (2008-2010), se estrenaron muchas de las series de *live-action* que hasta hace poco han permanecido en antena, algunas como *Destroy Build Destroy* o *Bobb'e Says*. Por otra parte apareció el famoso *reality show* de dibujos animados *Total Drama* (que tenía una estructura más similar a las series de acción real que a las de animación), la siguiente secuela de *Ben 10: Ultimate Alien*, y, por lo general, series con target masculino, como *Batman*, *The Brave and the Bold*; *Hero:108*, o *The Secret Saturdays*. Por último mencionar que, casi terminando la era, apareció *Adventure time*, o lo que sería la nueva generación de series de animación, agrupados en la tercera y última época de Cartoon Network.

(En el **anexo nº1** se encuentran los títulos de series 2D de Cartoon Network traducidas al español, ordenadas por Eras y por Bumpers; y en el **anexo nº3** la guía de series de CN divididas por eras, en los que se complementa información referente a este apartado).

3.2.1. Características de Adventure Time

Hora de aventuras, una de las apuestas más atrevidas en la época de su lanzamiento punto de resurgimiento del canal, sigue siendo actualmente una de las series favoritas por público de todas las edades (y no solo de 6 a 11, que es en realidad su *target*).

Acompaña a Jake el perro y a Finn el humano, hermano adoptivo del primero, en sus increíbles aventuras en la Tierra de Ooo, ya sea defendiendo a las princesas de ataques a su reino, ayudando a ciudadanos en tareas cotidianas o enfrentándose al mismísimo demonio. No estarán solos, pues en el reino de Chuchelandia tienen a la princesa Chicle, a Marceline, reina de los vampiros, o a Lady Arcoíris, novia de Jake; todos ellos amigos que les ayudarán a alcanzar su propósito, convertirse en verdaderos héroes. Pero no todos se lo pondrán fácil, personajes como el Rey Hielo, El Linch o El Hombre Mágico les pondrán obstáculos o dilemas personales que les harán entender que crecer no es tan fácil como creían.

Su creador, Pendleton Ward, comenzó la serie sin intención de tratar temas muy profundos o de aleccionar en valores, pretendía simplemente crear un mundo con el que los niños se lo pasaran bien y viesen lo emocionante que puede ser salir en busca de aventuras con amigos, sin embargo finalmente y casi sin proponérselo comenzó a diseñar unos personajes completamente redondos con lecciones de vida importantes.

El marco de espacio y tiempo en el que se ambienta la serie es la tierra tras una guerra nuclear (o como le llaman, la guerra de los champiñones). Como resultado de esta catástrofe la mayoría de seres mutaron (la mayoría de ellos adquiriendo capacidades mágicas), hasta el punto de que el único humano conocido que queda es Finn.

“uno de los programas más filosóficamente arriesgados y, a menudo, conmovedores de la televisión”

The New Yorker

(En el **anexo nº2** se encuentra la ficha técnica de *Adventure Time*).

Miniserie de Hora de aventuras, Stakes

En la quinta temporada de *Adventure Time* se incluyen cinco capítulos que se centran en el personaje de Marceline, la vampiresa, y de cómo llegó a la tierra de Ooo. Este compendio de capítulos paralelos a la trama principal recibe el nombre de *Stakes* (en España *La historia de Marceline*) y se trata de una de las historias más melancólicas en la que se exploran temas como la depresión, el cambio y el perdón.

Marceline, mitad vampiresa mitad humana, utilizó sus poderes para absorber almas de vampiros tras la guerra de los champiñones, ayudando así a los humanos que quedaban. Esto le hizo perder su mortalidad, pero ahora, centenas de años después, decide aceptar la ayuda de la princesa Chicle para deshacerse de su esencia vampírica y, con ello, aprender a crecer. Al final de la serie, y por una serie de circunstancias, vuelve a ser la de antes, pero comprende que crecer no es envejecer sino madurar y aceptarse a uno mismo.

Mensaje

El show ha sido muy criticado por haber introducido el tema oscuro del apocalipsis a una audiencia tan joven. Aun así, este es simplemente el marco de la acción y se utiliza para encauzar el mensaje central de la historia, pues nos enseña que pase lo que pase, **lo importante es mantener una actitud positiva** al enfrentarse a los problemas.

Finn es el único niño humano conocido. Fue adoptado cuando era un bebé y su padre adoptivo siempre puso en duda sus habilidades. Sin embargo, este no influyó su intención de convertirse en héroe, y la razón es que **confía en sus habilidades, en ser uno mismo** y en no tratar de imitar a nadie.

En la tierra de Ooo cada ser es completamente distinto en tamaño, forma, intereses y aptitudes, pero a ojos de Finn **todos los personajes son especiales por igual, precisamente por ser diferentes**. Además, **nadie es malvado sin motivo** y todos necesitamos una segunda oportunidad, incluido el maligno Rey Hielo.

Los dos protagonistas muchas veces toman decisiones erróneas, son egoístas, impacientes o cabezotas, pero siempre se guían por sus buenas intenciones y **están dispuestos a aprender de sus errores**. Lo importante es que hacen lo que consideran correcto mientras se divierten. Por último, en la serie se tratan temas difíciles (como la pérdida, la muerte o la depresión) de una manera muy cercana, y esto, lejos de ser inadecuado para niños, **les introduce a una realidad con la que van a encontrarse en el futuro**: Al haberla visto representada, entenderán e interiorizarán las situaciones como algo normal.

“Hora de aventuras puede significar diferentes cosas para diferentes personas, porque eso es lo mismo que sucede en la vida real (...) No hay nadie que tenga la misma experiencia en la realidad, por lo que es totalmente justo que para ti y para mí no signifique lo mismo la misma historia”

Entrevista a Rebecca Sugar,

Estética

Ésta serie tiene implícita una guerra nuclear que desde la primera temporada justifica la existencia de magia, éste ha pasado a ser uno de sus puntos fuertes, ya que enmarca el espíritu de la serie al demostrar que es posible adaptarse a las situaciones de la mejor manera posible (cabe decir que es de los pocos escenarios apocalípticos que aparece en los medios representado positivamente).

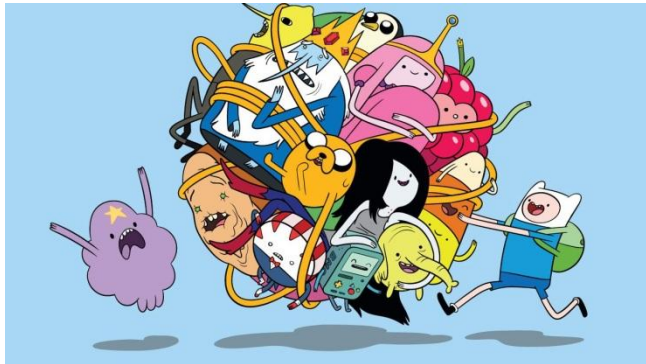


Figura 20: Ilustración con algunos de los personajes principales de *Adventure Time*, de Cartoon Network

El estilo visual **coincide con el viaje emocional que experimenta el protagonista**, lleno de contrastes entre la suciedad de las ruinas llenas de monstruos y los colores de los personajes hechos de caramelo.

Los personajes por otro lado son de lo más variados, en especie y en colores, aunque al igual que sucede con los espacios, tienen una gama de colores asociados (acorde éstos también a los colores de dónde viven). Suelen tener formas redondeadas muy diversas, puesto que hay muchas especies de seres fantásticos, como se ve en la imagen.

Todos los personajes representan estereotipos a propósito, puesto que se mezcla el cariz tradicional de las historias de “héroe con escudero rescata a la princesa de un mago malvado” con una visión más sofisticada de cómo se narrarían las emociones que les pasan por la cabeza a los personajes.

Aun así, no se trata de una obra seria, sino más bien de un producto con una intención de entretener y distraer que incluye en su repertorio una gran cantidad de chistes infantiles o de canciones de lo más surrealistas, elementos que atraen a público de todas las edades.

Por lo general, se emplean colores muy luminosos y variados, pero como decíamos aparecen gran cantidad de ambientes tétricos o personajes oscuros (no siempre malvados) que contrastan con la luminosidad diaria. Estos contrastes también se dan desde la iluminación, que juega un papel clave como reflejo de emociones.

Fondo, ambientación

A diferencia de *Dexter's laboratory* y de muchas otras series, **los personajes comparten estilo de pintura que el fondo**. Ambos están coloreados con la misma técnica digital, sin texturas y contorneados con una línea muy limpia, la única variación es que el color de la línea en personajes es completamente negra mientras que para el fondo utilizan un tono más oscuro que el empleado para el relleno. Los fondos suelen estar recargados de una gran cantidad de detalles que pasan desapercibidos, con objetos que invitan a pensar en que hubo una civilización como la nuestra (coches, ruedas, cuadros y otros objetos envejecidos).

Los colores de los escenarios suelen tener una paleta muy amplia (sobre todo en casa de los protagonistas, abarrotada de objetos encontrados durante sus aventuras), sin embargo, a menudo **parten de uno o dos colores básicos** (el Reino de hielo tiene el azul, Chuchelandia el rosa, el reino del fuego El rojo... etc.)

Animación

Acorde con la redondez de los personajes, el universo de *Adventure Time* es muy **elástico y fluido**. El mejor ejemplo de ello es Jake, un perro mágico que tiene la capacidad de estirarse y adoptar cualquier forma posible y que tan bien viene en las misiones con Finn, éste por otro lado no tiene estos poderes, sin embargo sus expresiones son igualmente amoldables a la situación.

Las extremidades de todos los personajes de Ooo son curvas, sin codos o rodillas, lo que provoca que se puedan animar sin tener en cuenta cómo se movería un brazo real (como vemos en la imagen), esto les da un estilo muy carismático.

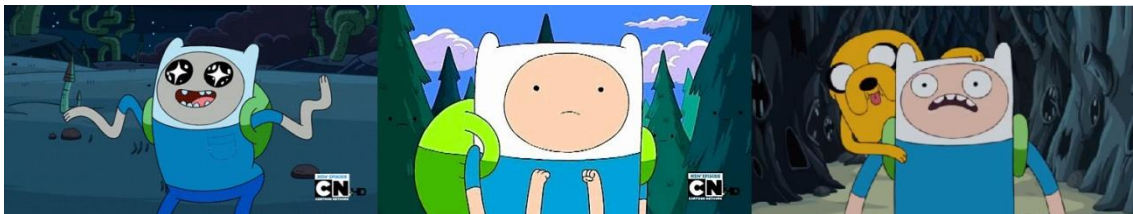


Figura 21: otogramas de Adventure Time de Cartoon Network en los que aparece Finn el humano

Planos

Aparecen planos de todo tipo, aunque normalmente son Primeros Planos, Planos Generales o Gran Planos Generales estáticos. Cada vez que los protagonistas se desplazan por el espacio, éste se suele adecuar (si es el gran campo verde donde viven que tantas veces ha aparecido, no es necesario prestarle demasiada atención), y cuando se manipulan objetos o cuando la acción lo requiere, se emplean Planos detalle, como en el capítulo en el que un asesino a sueldo diminuto llamado Me-Mow amenaza a Jake con matarle.

Con todo, también aparecen planos complejos en ocasiones, siempre acorde con una situación

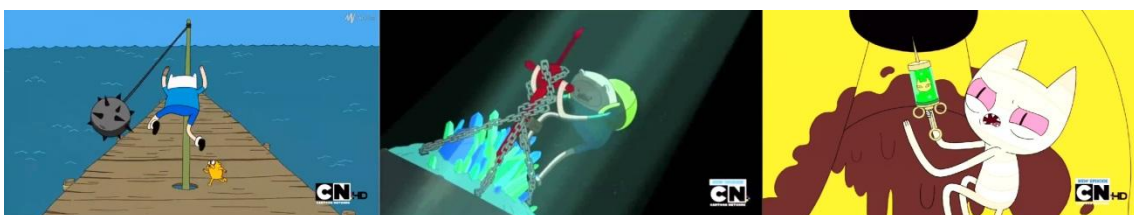


Figura 22: Fotogramas de la serie Adventure Time, de Cartoon Network

tensa o de mucha acción, como en el plano de seguimiento de la escena en la que recorren un fuerte con trampas, o en el plano aberrante en el que, luchando contra un monstruo, finalmente puede conseguir la espada que éste protegía.

3.3. Del 2010 al presente, de la *Era Check it 1.0* a la *Era Check it 4.5*

La tercera parte de CN comenzó con Stuart Snyder como presidente de la cadena, aunque debido a un descenso de la audiencia y a la importancia que le daba al live-action (durante su dirección nueve series de acción real se habían producido), fue despedido y reemplazado por Christina Miller en 2014, quien sigue actualmente en el cargo.

La primera Era de esta nueva generación se llamó **Check it Era** (2010-2011), con el exitoso *Regular Show*, *Spliced* (emitida únicamente en Canadá); *Young Justice* y *Sym-Bionic Titan* (que terminó en esta misma era), entre otras.

A partir de entonces todas las eras se llamaron igual, la siguiente era, la **Check it 2.0 Era** (2011-2013) destaca por ser la era en la que las series de live-action iniciadas por Snyder finalizan (aún bajo su mandato). La producción más exitosa de este período fue *The Amazing World of Gumball*, seguido por una nueva secuela de *Ben 10: Omniverse*, y *Secret Mountain Fort Awesome*.

De las 5 eras de la última sección, la **Check it 3.0 Era** (2013-2015) se considera la de mejor contenido, puesto que muchos de las series emitidas en este período continúan actualmente en emisión (por la calidad del guión y de la técnica), sería el caso de *Steven Universe*, *Clarence*, *Uncle Grandpa* o *The Tom and Jerry Show*, entre otras. Coincide además con el cambio de dirección de la cadena.

La **Check it 4.0 Era** (2015-2016) destaca por el estreno de la primera serie de plataforma digital en CN, *Mighty Magiswords*, también encontramos *We bare bears*, una nueva versión de *Be Cool*, *Scooby-Doo!* (con estilo de animación de la última década), y *DC Super Hero Girls*.

Por último, la **Check it 4.5 Era** (2016-Actualidad) comenzó con el reboot de *The Powerpuff Girls* y el avance de *Ben 10: Reboot* y *Samurai Jack*, tres ya clásicos de Cartoon Network adaptados a un estilo actual.

(En el **anexo nº1** se encuentran los títulos de series 2D de Cartoon Network traducidas al español, ordenadas por Eras y por Bumpers; y en el **anexo nº3** la guía de series de CN divididas por eras, en los que se complementa información referente a este apartado).

3.3.1. Características de Steven Universe

Steven Universe sigue las aventuras de las llamadas gemas de cristal, un grupo de seres alienígenas con forma humana que ayudan al mundo con los poderes que emanan de sus gemas. El grupo está formado por Granate, Amatista y Perla, que se encargan de cuidar a Steven, el único niño medio humano medio gema que se conoce. La serie muestra cómo Steven salva el planeta con ayuda de las gemas o simplemente cómo pasa el rato con su padre Greg, con su amiga Connie, o con los muchos habitantes de Beach City.

La razón del éxito de esta serie sigue las mismas líneas que *Adventure time*: un diseño sencillo y atractivo, una música pegadiza, una serie de personajes trabajados con una caracterización adecuada y un vasto y mágico mundo que invita a ser descubierto.

Rebecca Sugar, primera mujer en dirigir una serie de animación para CN, ya había trabajado antes para CN con Pendleton Ward realizando storyboards y algún tema musical de Hora de Aventuras, por ello no es de extrañar que tengan semejanzas.

Steven Universe es de las series con más éxito actualmente en emisión en CN, junto con *Adventure Time*, pero ésta en especial debe su valor a la gran calidad de su guión, diseño de personajes y estética, que la convierte en digna de análisis.

(En el **anexo nº2** se encuentra la ficha técnica de *Steven Universe*).

Mensaje

Comenzamos la serie a penas sin información, sabemos que la madre de Steven abandonó su forma corpórea para que él pudiese existir y que de la gema que tiene en el ombligo emanan una serie de poderes especiales aún por dominar (como él mismo nos cuenta). Es el miembro más joven del equipo, y como tal desconoce mucho de lo que le rodea (al igual que el espectador que acaba de descubrir este universo), pero eso no quita que durante las misiones tenga la actitud para **intentar, equivocarse, rectificar y aprender de sus errores**, porque a pesar de tener poderes, sigue siendo un niño.

Las gemas pueden fusionar sus cuerpos físicamente para formar un único nuevo ser (compuesto por los dos anteriores) y así tener más fuerza en el campo de batalla, solo que estas uniones tienen también implicación sentimental (pues únicamente se fusionan con quienes tienen confianza para compartir cuerpo y mente), es la representación de amor más intensa que puede manifestar una gema.

Esta manera de representar relaciones sentimentales, independientemente de qué sexo sean los participantes (pues las gemas no pertenecen a ningún sexo aunque sean mayormente femeninas) ni de cuántas personas participen en esa unión, nos transmite un importante mensaje **a favor de la manifestación del amor en cualquier forma**, pero *Steven Universe* no solo nos habla de amor mediante las fusiones, también lo hace al mostrar cómo Steven

comparte tiempo con su padre, al ayuda a los habitantes de Beach City o al tratar a sus enemigos, a los que intenta comprender y ayudar aunque sus objetivos sean opuestos. Al igual que nos ayuda a definir cómo debería ser una relación sentimental, también nos indica qué no debería serlo, pues en numerosos episodios se habla de **consentimiento sexual o sentimental** (extrapolado a las fusiones), que además puede proceder tanto de enemigos como de amigos.

Nos enseña también que, la mejor manera de **solucionar situaciones conflictivas** entre personas que se quieren, es desde el **diálogo** y el **respeto** (cuando Steven y Connie se fusionan, por ejemplo, constantemente se preguntan el uno al otro si se encuentran bien). Por último, es importante el **mensaje feminista** que transmite implícitamente, pues los héroes que salvan el universo a diario son ellas, tres gemas a la vez tutoras, madres y amigas, que no se avergüenzan por mostrar sus sentimientos ni ello les convierte en débiles.

Estética

Los personajes han evolucionado notablemente desde su episodio piloto, ya que eran mucho más detallados y tenían un aspecto más adulto (menos amigable). El diseño de personajes era además mucho más andrógino, pero finalmente tendieron más al femenino que al masculino (es de las series de animación de CN que más ha variado desde su episodio piloto), los cambios también estuvieron motivados por simplificar la animación, que en un primer momento tenía muchas animaciones secundarias.

Los protagonistas y habitantes de Beach City **tienen rasgos característicos de gran diversidad de razas**, sin embargo esto no tiene la menor importancia en una sociedad en la que toda discriminación por raza ha sido borrada, sino que sirve de apoyo para una mayor variedad de personajes.



Figura 23: Fotogramas de la serie Steven Universe de Cartoon Network, episodio piloto (izquierda) y episodio de la tercera temporada (derecha)

Steven crece conforme pasa el tiempo en la serie, de manera que también se ve una evolución entre la primera temporada y las actuales (cambios típicos de la pubertad que se reflejan en su figura y que le hacen progresivamente menos redondeado), al igual que él, **todos los personajes tienen ligeros cambios de vestimenta y de peinado**, que nos ubican temporalmente cuando aparecen flashbacks.

Los colores de los personajes son totalmente lisos, generalmente sin sombras (exceptuando planos concretos con iluminación y sentido dramático), su diseño está basado en cómics, videojuegos, manga y anime, en especial Rebecca Sugar resalta como obras influyentes *Utena* o *Conan, el niño del futuro*.

Fondo, ambientación

A diferencia de Hora de Aventuras, en este show hay una evidente diferencia de técnica entre el fondo y lo personajes. Para comenzar la paleta es color pastel, con tonos suaves que van desde naranjas a morados. Las líneas que delimitan los contornos suelen ser suaves, de un tono similar al de las figuras, y están desplazadas respecto el color de relleno, como se hacía en el estudio de la UPA. Suelen añadir degradados texturizados en suelos, paredes o decoración de interior, y las nubes aparecen emborronadas simulando movimiento, además suelen adornar los espacios con diamantes de luz.

La sensación general es bucólica, suele transmitir paz, que va acorde con la cantidad de espacios naturales que aparecen (en campos de batalla a los que van a luchar, en la playa o en el granero de las afueras). Por otra parte, en los momentos de tensión, melancolía o peligro, la iluminación acompaña, convirtiendo las escenas en violetas, morados o azules para la ocasión.



Figura 24: Fotogramas de Steven Universe, de Cartoon Network

Animación

Su animación, al igual que sus figuras, es **suave y estilizada**, aun así depende de qué personaje se trate para moverse en escena de una u otra manera, pues cada uno tiene sus peculiaridades. Hay personajes más elásticos, con movimientos **bruscos** y a veces **descoordinados**, acorde con una forma de ser más infantil o despreocupada, como es el caso de Steven o Amatista, mientras que Perla se mueve con la gracia de un espadachín. Granate, por su parte, tiene movimientos muy **precisos y contundentes**, reflejo de su frialdad y confianza.

La serie está animada mediante animación tradicional, y sus personajes no están pensados para ser recortados y así ahorrar trabajo, lo que si hacen es limitar la cantidad de animaciones secundarias para agilizar el proceso.

Planos

A parte de su regular estatismo (Planos Cortos, Medios, Generales y Gran planos Generales que presentan los múltiples espacios a los que se dirigen para llevar a cabo sus misiones) tienen una **amplia variedad de composiciones** (muchas de ellas heredadas directamente de la animación japonesa) a las que recurren en escenas de acción, normalmente una o dos veces por capítulo. Utilizan muchos contrapicados para las gemas, puesto que nuestro punto de vista es el mismo que el de Steven (que suele situarse por debajo de ellas dado su tamaño), también se han visto diversos planos aberrantes, cenitales, e incluso imágenes partidas.

Por otro lado los movimientos de cámara, al igual que las composiciones, acompañan la acción, hay planos de acompañamiento, camera shake, zooms y todo tipo de maneras de perseguir a los personajes durante sus coreografías.



Figura 25: Fotogramas de *Steven Universe*, de Cartoon Network

4. CONCLUSIONES: EL PORQUÉ DEL ÉXITO DE CN A LO LARGO DE LOS AÑOS

Cartoon Network nace en un momento clave para la animación en televisión, tras el legado de Hanna-Barbera, que es aún a día de hoy el estudio más importante en cuanto a animación para televisión, y con la necesidad de dirigirse a un público cada vez más variado y exigente, CN sabe adaptarse al mercado en un primer momento y ofrecer un contenido rompedor en la época.

Su mejor cualidad la hereda de estudio de animación de la UPA, pues dejar que los autores marquen con un estilo personal sus producciones no sucedía cuando Disney marcaba el ritmo de la industria. Esto, sin embargo, se perdió durante la que señalamos como segunda época del canal, puesto que centraron sus esfuerzos en producir series de acción real, que tan buenos resultados había dado a la competencia y que a ellos tanto les perjudicó, pues competían contra quienes llevaban años con productos de este tipo y no estaban en su terreno.

La tercera época del canal, la actual, está volviendo a los principios que mantuvieron durante las tres primeras eras, con su característico estilo de humor adulto y por lo absurdo que tanto marcó sus inicios; pero además ha demostrado estar adaptándose a un público moderno y con distintas exigencias, que buscan en la animación un modo de entretenimiento, pero también que sepa transmitir emociones, y en el que se aprecie la intención de quienes participaron en ese proyecto.

En suma, respondiendo a la cuestión planteada al comienzo de este trabajo; si CN es la cadena de animación en televisión por definición; no se puede afirmar al 100% que esto sea así, puesto que no todas las producciones de CN han mantenido la misma calidad ni la competencia se ha quedado atrás. A pesar de ello, por muchas razones ya planteadas, actualmente se encuentra en uno de sus mejores momentos, por la calidad en técnica y en guión de sus producciones, y parece que haya tendencia a que esto aumente, de manera que, si bien es complicado ser líderes de audiencia (por la diversidad en programación de su competencia), dentro de su campo podríamos afirmar que CN es, actualmente, la cadena infantil de animación 2D número uno.

5. BIBLIOGRAFÍA

Libros

Delgado Sánchez, Cruz and Delgado Cavilla, Pedro. 2014. Hanna-Barbera, la animación en serie. Madrid: Diabolo ediciones, 2014. ISBN 9788415839965.

Abraham, Adam. 2012. When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA. Middletown: Wesleyan University Press, 2012. ISBN 9780819572707.

Amidi, Amid. 2006. Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation. San Francisco : Chronicle Books, 2006. ISBN 9780811847315.

Stabile, Carol and Harrison, Mark. 2013. Prime Time Animation: Television Animation and American Culture. New York: Routledge, 2013. 9781136481642.

Beth Hentges & Kim Case. 2003. Gender Representations on Disney Channel, Cartoon Network, and Nickelodeon Broadcasts in the United States, *Journal of Children and Media*, DOI: 10.1080/17482798.2012.720150.

BENDAZZI, G. 2003. Cartoons: 110 años de cine de animación. Madrid: Ocho y medio.

Páginas web

Bustillos, María. 2014. It's Adventure Time. [En línea] 2014. <http://theholenearthecenteroftheworld.com/>.

Carande, Adrián, López, Carolina y Manuel, Xavier. Desconocido. Entrevista con Rebecca Sugar, creadora de Steven Universe. *Animac - Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya*. [En línea] Desconocido. http://www.animac.cat/magazine_es/entrevista-amb-rebecca-sugar-creadora-de-steven-universe.

Fundación Municipal de Cultura. 2014. *Exposición: El dibujo animado americano. Un arte del siglo XX. Colección Luciano Berriatúa*. Ayuntamiento de Valladolid. Valladolid : s.n., 2014.
Horbuz, Anabelia. 2016. CARTOON NETWORK LEADS PAY-TV AUDIENCE RATINGS IN 1H 2016. *nextv news Latin America*. [En línea] 2016. <http://nextvlatam.com/cartoon-network-leads-pay-tv-audience-ratings-1h-2016/>.

Kissell, Rick. Cartoon Network Off to Great Ratings Start in 2015. *Variety Media*. [En línea] <http://variety.com/2015/tv/news/cartoon-network-off-to-great-ratings-start-in-2015-1201431232/>.

La relación adulto-niño y las dinámicas familiares en una investigación sobre la recepción y apropiación de mensajes massmediados. Santos, Griselda, y otros. 2009. Barranquilla : Centro

de investigaciones en Desarrollo Humano de la Universidad del Norte, 2009, Investigación y Desarrollo, Vol. 17.

Miarnau, Marc J. 2015. 'Steven Universe', la nueva promesa de Cartoon Network. *La Casa de El*. [En línea] 2015. <http://www.lacasadeel.net/2015/07/steven-universe-la-nueva-promesa-de-cartoon-network.html>.

Puchko, Kristy. 2015. How 'Steven Universe' Is Educating Kids About Consent. *Pajiba*. [En línea] 2015. http://www.pajiba.com/think_pieces/how-steven-universe-is-educating-kids-about-consent-.php.

Redacción prnoticias. 2016. ¿Qué pasa con Disney Channel? La cadena, en mínimos. *prnoticias*. [En línea] 2016. <http://prnoticias.com/television/cadenas-tematicas/20149747-disney-channel-audiencia-descenso>.

Steinberg, Brian. 2015. How Kids' TV Networks Are Fighting Off Their Frightening Decline. *Variety Media*. [En línea] 2015. <http://variety.com/2015/tv/features/kids-tv-strategy-nickelodeon-disney-digital-1201582874/>.

Such, Marina. 2015. 'El laboratorio de Dexter', Nostalgia TV. *¡Vaya tele!* [En línea] 2015. <http://www.vayatele.com/la-tele-de-ayer/el-laboratorio-de-dexter-nostalgia-tv>.

The Public Performance Right in the Digital Age: Cartoon Network LP v. CSC Holdings. Kim, Vivian I. 2009. 1, Berkeley : s.n., 2009, Berkeley Technology Law Journal, Vol. 24, págs. 263-297.

Wolfe, Jennifer. 2015. Cartoon Network Claims Top Spot for Kids 6-11. *Animation World Network*. [En línea] 2015. <http://www.awn.com/news/cartoon-network-claims-top-spot-kids-6-11>.

Fábio Ortiz Goulart y José Endrew Vieira Maio. 2015. As diversidades na série animada Steven Universo do Cartoon Network. *ResearchGate*. [En línea] 2015. https://www.researchgate.net/publication/298649673_As_diversidades_na_serie_animada_Steven_Universo_do_Cartoon_Network

Trefis Team. 2015. Viacom: Nickelodeon's Rating Woes Continue In 2015. *Forbes*. [En línea] 2015. <http://www.forbes.com/sites/greatspeculations/2015/04/09/viacom-nickelodeons-rating-woes-continue-in-2015/#73db8345a468>.

Steve Baron. 2015. List of how many homes each cable network is in as of February 2015. *TV by the numbers*. [En línea] 2015. <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2015/02/22/list-of-how-many-homes-each-cable-network-is-in-as-of-february-2015/>.

Brian Steinberg. 2015. How Kids' TV Networks Are Fighting Off Their Frightening Decline. *Variety*. [En línea] 2015. <http://variety.com/2015/tv/features/kids-tv-strategy-nickelodeon-disney-digital-1201582874/>.

Thelma Adams. 2001. The Way We Live Now: Questions for Genndy Tartakovsky; The Big Draw. *The New York Times*. [En línea] 2015. <http://www.nytimes.com/2001/08/19/magazine/the-way-we-live-now-questions-for-genndy-tartakovsky-the-big-draw.html>.

Redacción Vertele. 2013. Cartoon Network cierra en España. [En línea] 2013. <http://www.vertele.com/noticias/cartoon-network-desaparece-de-espana/>.

AdvertisingAge. Cartoon Network 20th Birthday Celebration. (2012) Número 1 octubre. United States, Detroit: Crain Communications Inc. [En línea] <http://brandedcontent.adage.com/pdf/Cartoon-Network-Turns-20.pdf>.

Barlovento comunicación. El comportamiento de la audiencia televisiva: Junio 2015 (2015) Kantar Media. [En línea] 2015. <http://www.barloventocomunicacion.es/images/publicaciones/barlovento-audiencias-junio-2015.pdf>.

Viacom. Annual Report Pursuant to Section 13 or 15(d) of the Securities Exchange act of 1934 (2015) [En línea] <http://ir.viacom.com/secfiling.cfm?filingID=1339947-15-42&CIK=1339947>

The Walt Disney Company. 2015. Annual Report Pursiant to Section 13 or 15(d) of the Securities Exchange act of 1934. (2015) [En línea] https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1001039/000100103915000255/fy2015_q4x10k.htm.

Time Warner Annual Report 2015 (2015). [En línea]. http://www.timewarner.com/sites/timewarner.com/files/related-articles/TWX_2015_Annual_Report.pdf.