

● Jesús Pertíñez y M^a Carmen Hidalgo
Granada

Educación estética en animación televisiva

Aesthetic education in television animation

La función educativa de la televisión no debe limitarse exclusivamente a los contenidos que ésta trasmite, sino que también hay que prestar atención a la forma en que se presentan. Los dibujos animados, como medio audiovisual especialmente dedicado a la infancia, sirven de vehículo para la transmisión de cultura y valoración estética. En esta investigación comprobamos cómo la variedad de técnicas artísticas con las que se realizan las animaciones es mínima, primando más la rapidez en su producción que el desarrollo de técnicas. Expondremos los resultados de la investigación realizada y propondremos alternativas que vienen desarrollando algunos estudios de animación de calidad.

The analysis of the educational function of television should not be strictly limited to the contents of the programmes, but it should also examine the way in which these contents are presented. Cartoons, as an audiovisual medium especially designed for young children, are a vehicle that conveys culture and aesthetic values. The research carried out in our Drawing Department shows there is little variety in the artistic techniques used in animation, and that speed of production is more important than the development of techniques. This article examines the results of the research and proposes alternatives which are being developed in some high-quality animation studios.

Animación y cultura estética, técnicas artísticas, variedad en animación.
Animation and aesthetic culture, artistic techniques, variety in animation.

Estamos asistiendo en los últimos años a muchos estudios sobre protección a la infancia en televisión, estudios de género en los mensajes televisivos, normas de autorregulación... pero todos ellos hacen referencia al contenido de los programas de la televisión y el indudable valor que estos tienen en el proceso educativo infantil. Pero hay algo que no debe escapar de nuestro estudio: la televisión como vehículo para la educación estética.

Es evidente que a través de los dibujos animados, el público infantil aprende a interpretar la realidad a

❖ Jesús Pertíñez López es profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada (jplopez@ugr.es). M^a Carmen Hidalgo Rodríguez es profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada (hidalgor@ugr.es).

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

Como vemos, cuando un niño se enfrenta a una imagen televisiva está recibiendo mensajes cuyo significado varía en función del contexto, interpretación, cultura, capacidad... Este planteamiento nos lleva a una conclusión: todas nuestras operaciones figurativas, creación de imágenes y su lectura, están reguladas por la convención, convenciones que pueden ser formales, técnicas o del conocimiento, que tienden a representar lo universal frente a lo particular.

La labor de los educadores consiste en ir creando en el niño un sistema de «repertorio», como cajón de nuestra memoria, donde se van acumulando nuestras sensaciones. El proceso de descodificación consistiría en ir comparando sensaciones con los elementos que tenemos almacenados. Estas sensaciones las forman las texturas, formas y colores que, integrados, dan objetos comparables con los existentes en nuestra memoria.

La importancia de la educación estética en la infancia ha sido evidenciada por múltiples investigadores. La educación estética tiene como meta:

- La conservación de la intensidad natural de todos los modos de percepción y sensación.
- La coordinación de los diversos modos de percepción y sensación entre sí y en relación con el ambiente.
- La expresión del sentimiento de forma comunicable.
- La expresión, en forma comunicable, de los modos de experiencia mental que, si no fuera así, permanecerían parcial o totalmente inconscientes.

La educación estética puede definirse, por consiguiente, como el cultivo de los modos de expresión. Todas las facultades del pensamiento, lógica, memoria, sensibilidades, intelecto intervienen en tales procesos y en ellos no se excluye ningún aspecto de la educación.

1. Estilos en animación

Si estamos de acuerdo con estas afirmaciones, parece evidente y necesario ampliar las formas de expresión artística que perciben los niños a través de los dibujos animados. Desde su inicio como disciplina artística, hace más de 100 años, los dibujos animados han desarrollado dos vías de expresión que podemos resumir en animación «ortodoxa» y animación «experimental» (Wells, 2000). La primera nació bajo el auspicio de los grandes estudios americanos y Disney fue y es su mejor ejemplo. Por el contrario, la animación «experimental», después de unos tímidos inicios, fue a partir de la Segunda Guerra Mundial cuando se desarrolló bajo la mano de grandes artistas plásticos.

Definimos animación «ortodoxa» como aquella que representa figuras, es decir, gente o animales que corresponden a lo que la audiencia quiere entender como una representación clásica aunque estén realizados con colores y diseño estridentes. Además, tiene una continuidad lógica dentro de un escenario, priorizando el personaje y su contexto. Pero lo que más nos interesa ahora es que la animación «ortodoxa» no centra su atención en su construcción, en su color, diseño, materiales... sino en un personaje y su evolución en un contexto cómico. Esto no quiere decir que el color y el dibujo sean irrelevantes sino que sólo sirven para reforzar al personaje, por lo que se convierte en una estética invisible al servicio de un contexto industrial. De esta forma el artista desaparece para dar paso a la estética del estudio que lo produce. En contraposición, animación «experimental» es la que centra su atención en la forma de construcción. En el ritmo y movimiento frente a los personajes. Encontramos ejemplos en los que se rehuye de una continuidad lógica y lineal para potenciar sus colores, sus texturas. Elementos que evocan ideas, sugieren, provocan... Estas series resaltan el papel del artista, son obras personales.

Estas dos corrientes, la primera liderada por los grandes estudios de animación (Disney, Fleischer, Warner, Dreamworks...) y la segunda por grandes artistas pioneros de un género (Alexander Alexeieff, Jules Engel, Erica Russell, Oskar Fischinger, Caroline Leaf, Joan Gratz...) han convivido durante décadas hasta que la experimentación quedó apartada de la televisión. Corrientes artísticas como la creada en los años 40, «música» animada o más recientemente, en los primeros años del siglo XXI, la «animación pobre» pasan desapercibidas por el gran público.

2. Método de análisis

Nuestra línea de investigación comprende tanto la forma como el contenido en los dibujos animados y en algunos medios de comunicación ya han aparecido referencias a estos estudios, mostrando especialmente interés por las

conclusiones sobre los mensajes que las animaciones transmiten, y más aún, sobre el sexismo y discriminación social. Pero, como profesores de Bellas Artes, creemos que las técnicas con las que se crean los dibujos que se emiten en las televisiones españolas son determinantes a la hora de formar el gusto estético en el niño y posterior adulto.

De esta forma hemos venido recopilando la información de todas las animaciones que se emiten en las televisiones generalistas en España, además de los canales autonómicos andaluces, aplicándoles después un método objetivo de investigación que permite obtener conclusiones fiables.

En un trabajo anterior (Hidalgo y Pertíñez, 2005) mostramos los primeros resultados de esta investigación que cubría en torno a 30 series de animación. Ahora hemos conseguido ampliarla a 128, casi todo lo emitido en los últimos tres años, por lo que los resultados son más que fiables y completos. En esta contribución nos centraremos sólo en la forma de los dibujos animados. El primer paso fue definir el método de investigación para un elemento que es, a la vez, una expresión artística y un medio de comunicación de masas. Finalmente, los parámetros analizados son los siguientes:

2.1. Técnica

El número de técnicas utilizadas en una sola animación, distinguiendo:

- Técnicas puras. Se utiliza una sola técnica, independientemente de que usen línea de contorno o no.
- Técnicas mixtas. Aquéllas animaciones que utilizan como mínimo dos técnicas distintas independientemente de que usen o no línea de contorno.
- Línea de contorno: técnicas con línea de contorno / técnicas sin línea de contorno

2.3. Técnicas más utilizadas

En este apartado pretendemos mostrar cuáles son las técnicas más utilizadas, independientemente si se utiliza sola o se utiliza combinada con otras técnicas. Se computa de cada animación la técnica que más se utiliza en su confección. Posteriormente se analiza de qué manera se aplica esta técnica, tanto en el uso del color como en función del grado de tridimensionalidad de la ilustración.

Otro aspecto a tratar referente al color, son las distintas formas de aplicación de éste. Los numerosos estudios publicados sobre los diferentes aspectos del color (físico, fisiológico, químico...) nos indican que el color puede ayudar a dirigir la atención hacia aquellos elementos específicos así como detectar relaciones o construir discriminaciones. Hemos considerado oportuno que se debería utilizar en animación aquellos colores que sirvieran para aportar valores añadidos, es decir, que se recurriera al uso de valor psicológico y simbólico del color puesto que se entiende que así lo captarían mejor los niños. Es interesante el trabajo comenzado por Figuerola y Millán (1994) sobre el color como elemento discriminatorio en literatura infantil y juvenil. Entre sus conclusiones afirman que:

- El blanco es el color más usado en ilustración (un 81%) y se utiliza sobre todo para arquitectura interior (paredes, muros...).
- El rojo es el segundo más usado, específicamente para la ropa femenina, nunca la masculina, salvo que sea deportiva.
- El negro es el tercer color más usado, y se emplea para designar misterio, oscuridad, temor, muerte...
- El azul es el menos usado, básicamente en el agua y el cielo.

Ha sido necesario definir las formas de aplicación del color, con independencia de la técnica. Por tanto, clasificaremos el color atendiendo a su modulación, el grado en que éste sugiere tridimensionalidad, distinguiendo tres tipos de modulación del color:

- Carencia de modulación: Color plano.
- Leve modulado: modulación debida sobre todo a las alteraciones intrínsecas de la técnica utilizada, o por una tímida intención de construir volumen.
- Modulado: modulación producida intencionadamente para conseguir tridimensionalidad en la mayoría de los casos.

2.4. Iconicidad

Esta las dividimos en seis categorías:

- La fotografía. Permite llegar a un nivel alto de analogía perceptual con aquello que representa.
- El dibujo realista. Es una elaboración más conceptualizada de lo que representa ya que elimina aquello que es superfluo. Las proporciones son reales pero se omiten detalles que no son imprescindibles.

- Realista no modelado. Menos realista que el anterior, las proporciones siguen siendo reales pero se simplifica mucho más. Se tiende a la caricatura.
- La caricatura humana y de animales. Supone un tratamiento intencionalmente deformador de los personajes.
- Caricaturas de animales humanizados. Deformación de las proporciones de los animales para darle carácter humano. Se refiere a animales que se comportan y viven como personas y a la vez están caricaturizados.
- La animación no figurativa. Superficies ordenadas, de color y forma orientadas a causar una determinada impresión global, que se incluyen en un momento concreto de la acción.

Este método de trabajo se ha aplicado a un total de 128 series de animación emitidas en los últimos tres años en TV1, La 2, Antena 3, Telecinco, Cuatro, La Sexta, todas de ámbito estatal, y Canal Sur y Canal 2 Andalucía, pertenecientes a esta Comunidad autónoma.

2.5. Calidad de la animación

En este apartado buscábamos un sistema que nos permitiera valorar objetivamente la calidad de una animación. Incluimos conceptos que todos los estudios usan y que en su mayor o menor grado nos sirven de referentes. Son los ocho siguientes:

- Entrada y salida lenta en una clave. La entrada o salida lenta en una clave tiene que ver con la aceleración o deceleración gradual de un objeto al llegar o salir de una clave (dibujo principal de un movimiento concreto). Esto evita rigidez y da naturalidad a los movimientos, aunque en la realidad no existen.
- Arcos. Todo movimiento que se dibuje tiene que seguir un arco en lugar de una recta.
- Anticipación. En animación, la acción discurre normalmente por tres etapas: La preparación para el movimiento, el movimiento en sí mismo y la prolongación de la acción. A la primera parte se la conoce como anticipación. La anticipación se utiliza para dirigir la atención del espectador preparándole para la acción que viene a continuación. Generalmente, para conseguir una animación clara, el espectador debería saber qué está a punto de ocurrir (anticipación), que está ocurriendo (la acción en sí misma) y qué ha ocurrido (relacionado con la prolongación).
- Prolongación y acción superpuesta. Es el movimiento que se produce al final de una acción. En la mayoría de los casos, los objetos no se detienen abruptamente, sino que tienden a continuar un poco más allá de su punto final. Relacionada con la prolongación está la acción superpuesta. Lo normal es que si un personaje realiza una pose, o se mueve, o detiene su movimiento, no se desee que todas las partes de éste comiencen a moverse o se detengan al mismo tiempo. Si esto ocurre, parecerá demasiado rígido o mecánico. Esta ligera rotura del «timing» es la acción superpuesta.
- Exageración. Se utiliza para acentuar una acción.
- Compresión y extensión. Se utiliza para deformar un objeto de manera que se haga evidente su grado de rigidez. Por ejemplo, si una pelota de goma bota y golpea el suelo, tiende a aplastarse un poco en el momento del choque. Éste es el principio de compresión. Cuando empieza de nuevo a subir, se estirará en la dirección del movimiento. Una característica importante de la compresión y extensión, es que independientemente de como un objeto se deforme, debería parecer que conserva su volumen.
- Acción secundaria es una acción que ocurre como consecuencia de otra acción. Por ejemplo, si un perro está corriendo y de repente se detiene, sus orejas probablemente continuarán moviéndose durante un instante. La acción secundaria aporta interés y realismo a la animación.
- Animación directa y animación clave a clave. Existen dos métodos básicos para crear animación. La animación directa es uno de ellos, donde el animador dibuja o ajusta objetos a un cuadro tras otro, ordenadamente. El otro procedimiento mediante dibujos clave y se completa con imágenes intermedias.

3. Resultados obtenidos

En primer lugar observamos el esperanzador avance de la animación española frente a otras producciones extranjeras. Así, casi el 25% de las series que se emiten son españolas totalmente o en parte, seguidas muy de cerca por norteamericanas y japonesas. El resto (casi un 40 %) se reparte entre Canadá, Francia, Inglaterra, Italia... En una proporción 2:1 los estudios de animación prefieren las técnicas mixtas frente a las puras, es decir, utilizar más de una técnica para la creación de sus producciones.

La técnica usada está en función del año de producción de la serie. Desde hace una década la gran mayoría de los dibujos animados se dibujan y colorean por ordenador, en algunos casos resaltando esa técnica y en otros intentando disimularla como acrílico o en el mejor de los casos, acuarela. Pero el ordenador está presente en mayor o

menor medida en todas las producciones. Es comprensible por la disminución en costes y tiempo que aporta en la creación de una serie pero, como intentaremos defender más adelante, implica un empobrecimiento estético considerable. Podemos agrupar lo analizado en dos bloques: las que utilizan sólo ordenador, y las que lo completan con otras técnicas. Pero de 128 sólo se emite una que esté realizada con plastilina y otra con recortes.

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

El siguiente aspecto analizado es el uso del color. Este aspecto también está influido por el uso del ordenador que facilita su aplicación. Así, el 35% de las animaciones tienen color plano, es decir, la superficie a rellenar se completa con un mismo color, igual intensidad, igual tono. Un 50% tiene leve modulado, fundamentalmente una parte de la superficie que se colorea con otro tono para simular un ligero volumen. El resto, los menos, un 15%, tiene color modulado, intentando crear la sensación de volumen con varios tonos de color.

El color plano es el más usado en la animación norteamericana, canadiense, inglesa e italiana, (Código KND, Brandy & Mr. Whiskers, Kim Posible,...) mientras que Japón, Francia y España prefieren el leve modulado. («Juanito Jones», «Las Tres Mellizas»...).

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

Confirmamos que la calidad de lo emitido se engloba dentro de la media, es decir, utilizan entre 12 y 16 fotogramas por segundo (63% de las series analizadas). Un 22% de las animaciones utilizan más de 16 fps en su confección y sólo un 13% menos, lo que está en el umbral de lo aceptable. Vemos que los estudios prefieren hacer una animación correcta, sin forzar la calidad pero manteniéndose en los mínimos.

En cuanto a los métodos usados en su confección siguiendo los principios básicos de animación, podemos asegurar que la calidad de lo emitido ha aumentado con respecto a nuestro último estudio en el que sólo una serie tenía alta calidad. Actualmente un 30% tiene calidad alta, un 31%, media y un 39% baja.

4. Conclusiones

Las 128 series analizadas (de «Academia de Gladiadores» a «Zipi y Zape»), todas podrían incluirse en lo que antes hemos definido como «animación ortodoxa». El 98% están realizadas con la misma técnica artística, dibujo clave a clave, priorizan el personaje y el escenario frente a la técnica. Todas son en color aplicado, la mayoría, con un leve modulado, con línea de contorno y con un dibujo realista o caricaturizado.

Como primera conclusión es innegable que todo lo que se emite en televisión es uniforme, homogéneo y homogeneizador. No existe suficiente variedad de técnicas, ni estilos gráficos, ni alternativas a un tipo de animación que no muestra la diversidad artística que existe en el mundo real.

Los estudios de animación, de una forma legítima, prefieren aquello que es más rentable a sus intereses y las técnicas usadas son las que permiten una producción rápida y eficiente. Pero si sólo mostramos una cara de un gran poliedro estamos limitando la enseñanza de un mundo estético complejo y cambiante. No estaríamos dispuestos a que nuestros hijos escucharan siempre el mismo tipo de música, o comieran el mismo plato pero sí aceptamos que vean la misma estética en animación. Nos esforzamos por acercarnos la música clásica, por hacerles comprender la diversidad cultural, pero les ocultamos otra forma de hacer arte en aquello que más les gusta, los dibujos animados y que podría servirles a formar un gusto estético acorde con la sociedad actual que no se conforma con los cuadros de caza en el comedor.

No podemos consentir, en nuestro caso como profesores de Bellas Artes, que animación sea sinónimo de Disney, que se obvие que es una de las formas creativas del siglo XX y lo será en el XXI. Después de la Segunda Guerra Mundial, los estudios de animación de Europa del Este se esforzaron por crear un estilo original que sirviera de identidad de su país «La animación china», por ejemplo, se caracterizó por los enfoques de caligrafía;

Checoslovaquia, por su larga tradición en teatro de marionetas; y los animadores rusos priorizaron el recorte en su trabajo. Pero el predominio estadounidense en el sector audiovisual terminó por eclipsar comercialmente estos trabajos. Son muchos los que han reclamado una vuelta a la era innovadora pre-Disney, y exigido el reconocimiento de esos trabajos más experimentales como la verdadera medida del potencial, la variedad y libertad de la animación. Hay una corriente de crítica a nivel mundial que reclama una mayor difusión de este arte que logra expresar los intereses personales, socioculturales y nacionales que no tienen ninguna relación con el contexto estadounidense.

Los grandes genios de la animación buscan referencias en el arte universal que implícita o explícitamente muestran en sus trabajos. Back muestra la influencia de Degás y Monet en la espontaneidad del sombreado de línea y en la energía expresionista. Miyazaki, de anime japonés, sin embargo, se apoya en Utamaro y Hokusai, combinándolo con la estética del cine real japonés moderno y los efectos hiperrealistas del Disney de su época dorada. Otros siguen la tradición de la caricatura inglesa de Gilray y Rowlandson, pero también adoptan para su vocabulario los matices de las ilustraciones de Dore o las elegantes líneas de Beardsley.

No hace mucho podíamos ver en televisión animaciones checas o rusas donde un personaje formado por piedras jugaba con un perro sorprendiéndonos tanto en su forma como en su contenido. O una funámbula hecha con recortes se enamora de su payaso. El trabajo de Werich no encuentra reflejo en televisión perdiéndonos la oportunidad de ver sus animaciones con muñecos de madera. Sikander, Pettibon, Olivier y un largísimo elenco de animadores tienen que buscar circuitos alternativos para mostrar un trabajo innovador que tiene como base el dibujo.

Toda la animación que se emite por televisión está realizada siguiendo el mismo proceso: se basa en transparencias donde existe un dibujante principal que realiza el primer y último dibujo de la animación, y dibujantes secundarios o intercaladores, encargados de completar el movimiento entre ese primer y último dibujo, que posteriormente se pasan a acetatos (o se escanean) que se colorean (a mano o por ordenador), se fotografían uno a uno y se montan con el diálogo y la música grabada previamente. Pero sólo es una técnica de animación. Para la televisión no existe la animación directa sobre cristal, ni la de recortes, ni marionetas, ni stop motion, ni pixalación, ni fotokinesis, ni collage... Además, el ordenador está desplazando la espontaneidad en el trabajo, convirtiéndose en sustituto de cualquier proceso plástico e imponiendo una estética de dudoso gusto.

En 2002 el «MOMA» de Nueva York organizó la muestra «Drawing now: eight propositions» en la que querían resaltar la enorme vitalidad y renovada importancia del dibujo en el arte reciente contemporáneo frente a las obras producidas por ordenador. En 2005 fue el Museo de Arte Moderno de París el que organizó la muestra «I still believe in miracles» defendiendo la animación actual, sobre papel o sin él, como el gran arte moderno actual. El movimiento «Animación Pobre» utiliza los dibujos animados como una herramienta de gran poder de comunicación por su sencillez e inmediatez. Esta animación permite crear mundos paralelo diferentes e imaginarios, pero con «ánima», con vida al acercarlos a nuestra experiencia infantil.

Con todo esto queremos afirmar que existe otra animación, otras formas de creación al margen de lo que vemos en televisión. Apoyando estas alternativas podríamos hacer comprender a nuestros niños que existe un arte moderno y actual, aprender a apreciarlo y valorarlo, puesto que en el fondo es una forma de avance cultural.

Referencias

- HIDALGO, M.C. y PERTIÑEZ, J. (2005): «La calidad en los dibujos animados en televisión», en *Comunicar*, 25; 320-321.
- WELLS, P (2000): *Understanding animation*. Londres, Routledge.
- FIGUEROLA, M. y MILLÁN, M. (1994): «El color como elemento discriminatorio en la literatura infantil y juvenil actual», en actas del 241 Congreso Internacional del IBBY. Sevilla.