
LA PRIMAVERA DE LA ANIMACIÓN EN SERIES 2D

Sergio Rodríguez Valdunciel

Universitat Politècnica de València

La animación 2D para televisión es uno de los contenidos que nos han acompañado a lo largo de los años. Los estudios Hanna-Barbera se encargaron de buscar un sistema de producción rentable para poder llevar a cabo más de 200 series diferentes. Lo que sucede a veces, con ciertos éxitos, es que se busca repetir fórmula, con el riesgo de caer en repetición, dejando de lado a la creatividad. Pero siempre hay personas que buscan un nuevo punto de vista, como Fred Seibert, el primer director de Cartoon Network, que puso en las pantallas una serie de nuevos personajes, que marcaron un antes y un después. En la actualidad, estamos disfrutando de unas series creativas, divertidas, diferentes, que entretienen a toda la familia.

2D animation for television is one of the contents which has accompanied us over the years. Hanna Barbera Studios undertook to find a profitable production system to carry out more than 200 different series. What happens sometimes with some successful series is that they seek to repeat formulas, with the risk of falling into repetition, neglecting creativity. But there are always people looking for a new point of view, as Fred Seibert, the first director of Cartoon Network, who put on displays a series of new characters, which marked a before and after. Today, we are enjoying creative, fun, different series that entertain the whole family.

Palabras clave: Animación, 2D, series, televisión, *Hora de Aventuras*, Fred Seibert.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9638>



El creador de series Fred Seibert.

Cuando salía del colegio, en aquellos inviernos fríos de Castilla, era llegar a casa para merendar y encender aquella televisión que ocupaba una parte importante en el cuarto de estar, y no sólo por tamaño, sino por el contenido.

Recuerdo aquella programación infantil, que no abarcaba más de hora y media al día, *Barrio Sésamo* (1979-1988) o la *Cometa Blanca* (1981-1983), *3,2,1 Contacto* (1981-1983)... Pero, entre medias, llegaba lo más interesante: *Pixie, Dixie y el gato Jinks* (*Pixie, Dixie and Mr. Jinks*, 1958-1961), *Lagarto Juancho* (*Wally Gator*, 1962), *Maguila Gorila* (*The Magilla Gorilla Show*, 1964-1967), *Oso Yogui* (*The Yogi Bear Show*, 1961-1988), etc. Una larga lista de personajes que rellenaban esos minutos de programación; y en los créditos, un nombre, Hanna-Barbera. Todos pensábamos que era una señora. No éramos

conscientes que las mujeres, en ese tiempo no participaban en los puestos importantes. Aquellos cortos llenos de persecuciones, trompazos, saltos y con unos efectos sonoros característicos, eran parte de una industria animada, una cadena de montaje increíble, capaz de producir más de 250 series: era el Volkswagen Escarabajo de la animación para televisión.



01

Orígenes

En 1939 el primero que se lanzó a la piscina fue Jay Ward, con *The Crusader Rabbit*, una serie de cuatro minutos. El problema de animar una serie son los tiempos de producción para después emitir, con lo cual la animación de *The Crusader Rabbit* era bastante pobre, si bien venía apoyada por un narrador entusiasta. Jay Ward sería el futuro productor de *The Rocky and Bullwinkle Show* (1959-1964).

Los años siguientes fueron de cambios en la animación. De las vanguardias artísticas y sus nuevas búsquedas visuales surgen pequeños estudios, entre ellos la United Productions of America - UPA. Este estudio, con Stephen Bosustow como cabeza visible, crea una serie de piezas, los cortometrajes *Jolly Frolics* (1948-1959), con personajes y dibujos con un acabado

bidimensional, sin búsqueda de volumen, huyendo de la animación continuada de otros estudios, mientras que los fondos se componen de elementos más simples. Este lenguaje es adoptado por diferentes estudios, en especial por Hanna-Barbera, desde la serie *Huckleberry Hound* (1958), con la que establecieron las bases de su producción animada durante los 30 años siguientes. Los estudios Hanna-Barbera dominaron la animación de entretenimiento durante los 60 y los 70, con distintos productos, sin depender exclusivamente de canales televisivos. Sin embargo, la industria de la animación se había convertido en los 80 en una repetición de clichés, spin-off de sus personajes, reutilización de materiales, guiones a granel... hasta uno de sus fundadores, Bill Hanna, llegó a decir: "En realidad, me siento a veces como si debiese esconderme debajo de un asiento" (citado en Bendazzi: 2003: 231). Cuando las producciones empezaron a depender de los canales televisivos, quedando en manos de los ejecutivos las decisiones.



Toda esta situación, a finales de los 80 y principios de los 90, genera un caldo de cultivo para provocar cambios. Según nos cuenta Jordi Costa (2016), el *reboot* de un clásico de Terrytoons, *Super Ratón* (*Mighty Mouse*, 1988), a cargo de Ralph Bakshi, por encargo de la CBS, rompió los moldes por la libertad que dio a sus trabajadores. Entre ellos estaban John Kricfalusi, Bruce Timm o Jim Reardon, futuros creadores de series como *Ren y Stimpy* (*The Ren & Stimpy Show*, 1991-1996) o *Batman* (*Batman: The Animated Series*, 1992-1995), que fueron la semilla inicial del cambio creativo que estaba por venir.

02

Germinación

El canal infantil y juvenil Nickelodeon comienza a producir en los 90 sus primeras series animadas: *Doug* (Jim Jenkins, 1991-1994), *Rugrats* (Klasky Csupo et al, 1990-1996) o la mencionada *Ren y Stimpy*. Mientras tanto, en 1992, Hanna-Barbera, de capa caída pero con el catálogo tan suculento con el que contaba, pasa a manos de Turner Broadcasting, con el fin de emitir las numerosas series en el nuevo canal creado, llamado Cartoon Network. Warner sacudió las plantillas, llevándose gran parte de los profesionales para la producción de la nueva serie de *Batman*, de la mano de Bruce Timm, para apoyar el proyecto de la película de Tim Burton. A su vez, Fred Seibert, director creativo en la MTV, que dio vida al canal musical con grafismos arriesgados, tenía que levantar el agnizante estudio Hanna-Barbera. Se le confió la realización de dos series, emitidas entre 1993 y 1995: *Swat Kats* (Christian e Yvon Tremblay) y *Two Stupid Dogs* (Donovan Cook, Mark Saraceni), que sin embargo fueron un fracaso, generando 10 millones de dólares en pérdidas. A raíz de ello, Fred buscó una fórmula para poder utilizar esa misma cantidad de dinero, pero minimi-

zando los posibles fallos. Seibert era consciente de su desconocimiento en el campo de la producción de animación para televisión, pero en su cabeza rondaba la idea de los cortos clásicos de siete minutos de Bugs Bunny, por lo que decidió hablar con Bill Hanna y Josep Barbera sobre su época de *Tom y Jerry* en MGM (1940-1958). También habló con Friz Freleng —veterano de Warner y creador en 1969 de la *Pantera Rosa*— y otros tantos profesionales. Y, fuera de la empresa, conoció a John Kricfalusi, que le ayudó en la configuración de una lista de nueva *bornada* de animadores. La propuesta tomó cuerpo, resultando la producción de 48 cortos, dentro del propio estudio y con creativos independientes, que llamaron *What a Cartoon!*

Con esta arriesgada medida buscaban renovar la obsoleta animación televisiva, llena de clichés. Recibieron 5000 propuestas de pitch de todas las partes del mundo. El proyecto se estrena en 1995, con el corto realizado por Craig McCracken, *Las Supernenas* (*The Powerpuff Girls*); el siguiente sería el de Genndy Tartakosky, *El Laboratorio de Dexter* (*Dexter's Laboratory*), etc. Así, hasta 48 piezas de diferentes estilos gráficos y de tratamiento. Fue un necesario punto de inflexión, novedoso, atractivo, renovador y arriesgado. También fueron fruto de este proyecto *Vaca y pollo* (*Cow & Chicken*, David Feiss, 1995-1999), *Johnny Bravo* (Van Partible, 1997-2004) y *Agallas el perro cobarde* (*Courage the Cowardly Dog*, John R. Dilworth, 1999-2002).

03

Primeras hojas

Fred Seibert crea su estudio independiente en 1997, Federator Studios, con la intención de buscar nuevos talentos, estilos y personajes diferentes para series de animación. La primera colaboración la realiza con Nickelodeon, con la fórmula similar a *What a Cartoon!*, dando como resultado la exitosa *Los padrinos mágicos* (*The*

Fairly OddParents, Butch Hartman, 2001-), o *Mi vida como un robot adolescente* (*My Life as a Teenage Robot*, Rob Renzetti, 2003-2009). Tras estos programas, la industria animada televisiva se nutre de lo sembrado, explotando la fórmula. Hay que destacar el estreno en 2001 de *Samurai Jack* en Cartoon Network, creada por Genndy Tartakosky, artífice de *Dexter*, y colaborador con McCracken en *Las Supernenas* y *Foster y la casa de los amigos imaginarios* (*Foster's Home for Imaginary Friends*, 2004) (Chong, 2010: 120). Para señalar de qué forma estas series han madurado con su propia audiencia, es significativo señalar que recientemente se ha emitido una nueva temporada de *Samurai Jack* en el canal Adult Swing.

Hacia el año 2008 surge una serie que me gustaría destacar porque recoge la herencia de las series anteriores, y se va a convertir en la que reunirá a los creativos de la generación actual: *Las maravillosas desventuras de Flapjack* (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*, Thurop Van Orman, 2008), las extrañas aventuras de un niño que es criado por una ballena. En el condicionante tiene lo establecido por Seibert, que había algo singular y extraño que creara una especie de gancho para la audiencia. Algunos de sus nombres propios son Thurop Van Orman, Patrick McHale, Pendleton Ward, Alex Hirsch o J. G. Quintel, quienes darán origen a muchas de las series que estamos disfrutando en este momento.

De nuevo Fred Seibert, con su incubadora de series, en 2008 genera un nuevo programa de cortos para Nickelodeon, esta vez *Ramdon Cartoons!*: nada menos que 39 cortos en pantalla para mostrar otras historias, otros personajes, otras locuras. Este sistema de búsqueda de series es interesante: primero pasan un filtro de pitch, pero después se expone al público. Son cortos con entidad propia, sin tratarse de un teaser o tráiler, y teniendo en cuenta que gran parte de las series no tienen una continuidad narrativa entre episodios, la propuesta es perfecta, porque

también genera un contenido para el canal televisivo correspondiente. Las series empiezan a verse por internet de forma algo más habitual, elemento que aprovecha este programa: con esta situación, varias de las piezas fueron visionadas y la audiencia mostró entusiasmo hacia una en particular, creada por Pendleton Ward, *Hora de Aventuras* (*Adventure Time*, 2010-). Nickelodeon tuvo este tesoro en sus manos, pero lo rechazó dos veces, mientras que Fred Seibert sabía que en Cartoon Network necesitaban una nueva serie que fuera rompedora, puesto que aquellas series de *What a Cartoon!* ya no daban más de sí.

04

El florecimiento

¿Qué nos ha enganchado de *Hora de Aventuras*? Creo que algo que lleva desde el principio de los tiempos: la mitología y todos los giros que tienen sus tramas. Si empiezas a leer a Hesíodo y su *Teogonía*, lo comprenderás. Desde un punto de vista de tendencias, se puede hablar de referencias a Matt Groening, Miyazaki, Kricfalusi,.. Pero creo que *Hora de Aventuras* va por otro camino: la narrativa clásica pasa de lado, puesto que todo es generado en torno a los personajes, y parece más una historia contada por un narrador errante, que nos habla de todo tipo de detalles que sucede en cada escena. La base de dos personajes, que son *familia*, extraña, sí, pero hay que entender que es una Tierra postapocalíptica, por lo tanto, da pie a que pueda suceder cualquier situación o transformación... La narrativa no lineal entre episodios permite que los protagonistas puedan ser fuertes o patéticos, frágiles o duros, etc. Tratan temas como la existencia, el amor, pero también temas menores como la escatología o la ropa, que son tratados con la misma profundidad, son todos igual de esenciales en su universo. Temas que no pasan desapercibidos para los adultos; y asimismo habría



que destacar el tratamiento de los personajes femeninos, que en sí son parte importante de la historia, sin ser las protagonistas absolutas: Marceline, Princesa Chicle o Princesa Llama, aunque también pueden ser emocionales y crueles; como pasa con los protagonistas, no son chicas de cliché. Es difícil establecer prejuicios en los episodios, todo es cambiante, pero tienen su propia naturaleza pura. La forma de lograr estas historias quizá venga de cómo se conciben los episodios, donde hay una mayor narrativa visual en el concepto de guion. En este proceso se reúnen los dibujantes de storyboard, que disponen de solo dos minutos para pensar en una secuencia, y la dibujan. Realizan una puesta en común, donde escriben parte del guion, pero basándose en ese storyboard inicial: este condicionante obliga a una creatividad inmediata, con un desarrollo final, que verlo en la pantalla hace que disfrutemos.

05

Los frutos

Parte del equipo montado por Pendleton Ward ha dado origen a otros proyectos remarcables, como *Historias corrientes* (*Regular Show*, J.G. Quintel, 2010), una sitcom en torno a la vida normal del día a día, sumando referencias a la cultura popular de finales del siglo XX (con la que nos enganchan a los padres), con elementos de género fantástico. Rebecca Sugar, primera directora de series dentro de Cartoon Network, crea *Steven Universe* (2013), basada en temas fantásticos con extraterrestres, superpoderes sin músculo, con el fin de lograr el bien; todo empaquetado con un gusto setentero-disco, con un padrino de honor, Genndy Tartakosky. A su vez, Patrick McHale, con la serie *Más allá del jardín* (*Beyond the Garden Wall*, 2010) de sólo 10 episodios, narra la odisea

de dos hermanos en un bosque con un regusto a libro ilustrado, lleno de detalles. Además hay que añadir otros creadores que van en la línea que marcó Seibert de lo extraño, lo raro, lo chocante o singular, como *Tito Yayo (Uncle Grandpa, 2013)* de Peter Browngardt. *El asombroso mundo de Gumball (The Amazing World of Gumball, 2011-)* de Ben Bocquelet, primera producción de Cartoon Network, de producción europea, que utiliza un inteligente técnica mixta; Alex Hirsch con *Gravity Falls (2012-2016)*, y Noah Z. Jones con *Pepinillo y Cacahuete (Pickle & Peanut, 2015-)*, ambas para el canal para público adolescente Disney XD, siguiendo las tendencias pero arriesgando un pelín, que no es lo habitual en la casa del ratón.

En pocas palabras, el mundo de la animación 2D se ha puesto tan apasionante que no solo sigue mandando en la parrilla televisiva, sino que se extiende cada vez más en las nuevas plataformas e internet. Hay nuevas propuestas que están por llegar: ¿quién sabe si el señor Fred Seibert participe y ayude a algún creativo con ganas de mostrar una nueva visión que trascienda más allá de los confines de la realidad?

© Del texto: Sergio Rodríguez Valdunciel.

© De las imágenes: Frederator Studios; Sergio Rodríguez Valdunciel.



Referencias bibliográficas

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

COSTA, Jordi, 2016. “Insumisión animada”, en *El País Tentaciones*, diciembre de 2016, edición digital. (https://elpais.com/elpais/2016/12/09/tentaciones/1481286984_335135.html) [acceso: diciembre de 2017]).

CHONG, Andrew 2010. *Animación digital*, Barcelona: Naturart.

THIELMAN, Sam, 2014. “The Story of Kids TV Mastermind Fred Seibert”, en *Adweek*, 10 de marzo de 2014 (<http://www.adweek.com/tv-video/story-kids-tv-mastermind-fred-seibert-156165/>) [acceso: octubre de 2017]).

MAHER, John, 2016. “Talking Nickelodeon with Fred Seibert, the Backstage Architect of Your Childhood”, en *The Dot and Line*, 25 de agosto de 2016 (<https://dotandline.net/fred-seibert-creativity-nicktoons-interview-nickelodeon-a1fb320a7414>) [acceso: octubre de 2017]).



Biografía

Sergio Rodríguez Valdunciel (Zamora, 1975). Licenciado en Bellas Artes en la Universidad de Salamanca. Entra en contacto con la animación cut-out en l'École Supérieure des Beaux-Arts de Toulouse por el programa Erasmus. A partir del 2001 trabaja en Cartoon Network España. Posteriormente se traslada a Valencia para colaborar en series de TV para Megatrix, ToonF, Black Maria, Truca Films y Neptuno. Desde 2007 trabaja de como profesional de la animación freelance, tanto en series, como proyectos de publicidad o educativos. Desde 2010 es profesor colaborador del Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València, en la asignatura “Animación Vectorial”. Actualmente intenta sacar tiempo suficiente para la escritura de su tesis doctoral.

E-mail

sergiopop@gmail.com