

La calidad en los dibujos animados en televisión **The quality in cartoons on television**

M^a Carmen Hidalgo Rodríguez
Jesús Pertíñez López
Granada (España)

RESUMEN

Tras la firma el 9 de diciembre de 2004 del Código contra la telebasura en horario infantil las cadenas de televisión se comprometen a señalar todos los contenidos que emitan en función de determinados criterios relacionados con los comportamientos sociales, tratamiento de la violencia y el sexo (venganza, odio, divorcio, violencia doméstica, terror, intolerancia...).

Se crea una franja horaria de especial protección de la infancia pero se ha comprobado que el recurso a usar dibujos animados sigue siendo habitual cuando de programación infantil se trata. Ambos conceptos (dibujos animados e infancia) aparecen siempre unidos.

Después de analizar todos los dibujos animados emitidos en las televisiones públicas se ha evidenciado la necesidad de un método que calibre la calidad de los dibujos animados, tanto en forma como en contenido y que ayude a los programadores a valorar si lo que emiten es apto o no para el público al que va destinado y si realmente cumplen con su Código.

Se proponen dos líneas de trabajo:

1. Calidad artística.

Al igual que en cine hay unos principios utilizados para valorar su calidad (encuadre, ritmo, montaje, guión...) en animación existen otros básicos que aceptan todos los estudios y escuelas del ramo. Se entiende que sin ellos no existe auténtica animación. Se propone aplicarlos a las distintas producciones y ver en qué medida cumplen con estos principios:

Entrada y salida lenta en una clave, Arcos, Anticipación, Prolongación y acción superpuesta, Exageración, Compresión y extensión, Acción secundaria, Animación directa o clave a clave.

A estos principios añadimos otros como la técnica utilizada, grado de iconicidad y fotogramas por segundo.

2. Calidad en contenido

Para esta segunda parte se ha utilizado un método de análisis que pretende valorar qué personajes aparecen en la animación, sexo, edad, su apariencia física, comportamiento, papel en la historia, profesión... En resumen, comprobar si estos personajes se comportan como se quiere que se comporten para un programa infantil o si por el hecho de ser dibujos animados se sobreentiende que son adecuados.

Las conclusiones que se obtienen no son del todo optimistas: Actualmente las cadenas generalistas dedican un espacio mínimo a programación infantil (dibujos animados): la Primera, Antena3, Tele5 sólo algunas horas y en fin de semana, mientras que la 2 dedica más de cuatro horas diarias, en horas en las que los niños se preparan para ir al colegio o acaban de volver. En Andalucía CanalSur 2 emite más de seis horas diarias de programas para niños, basados principalmente en dibujos animados. Violencia, sexismo, discriminación se encuentran en dosis peligrosas en algunos dibujos animados pero no se ponen en tela de juicio por ser precisamente eso, dibujos animados, y por tanto dirigidos a público infantil.

Se emiten dibujos animados de una calidad ínfima. No se puede olvidar que todo programa infantil conlleva un poder educativo por lo que es necesario clasificar los dibujos animados en etapas, acordes con el crecimiento del niño, al igual que ocurre en literatura. Pero también se observa que la fecha de producción de lo emitido es muy antigua para la evolución educativa en España. Además, lo «políticamente correcto» se ha convertido en una forma de censura ideológica que termina por prohibir historias en un alarde paranoico de susceptibilidad. Por último, la fantasía está desapareciendo de los guiones, perdiendo un medio para la educación y la cultura europea como referente, el fomento de solidaridad, la paz y el multiculturalismo.

ABSTRACT

This paper analyses the type of cartoons programmed by generalist channels in Spain . It is an original study based on a method that encompasses four fundamental aspects: identification of the animation, technique, quality levels and characters. Applied to the cartoons broadcast at Christmas and New Year 2004-2005, we discovered that what the child audience had seen was far from ideal for their educational level and as far as respect for values such as solidarity, peace, multiculturalism and European culture are concerned. We conclude with the need to improve the quality of cartoons in an objective manner by means of specific measures.

DESCRIPTORES/KEYWORDS

Dibujos animados, forma, contenido, calidad.
Cartoons, forms, content, quality.

A raíz de las últimas polémicas sobre la calidad en la televisión y el auge de la telebasura las televisiones generalistas pensaron en la posibilidad de una autorregulación antes que el Gobierno les impusiera una normativa legal. De esa autorregulación nació un Código para la defensa del espectador infantil y que entre otras medidas, reservaba un horario de especial protección para este público, uno de los principales consumidores de televisión.

Los programas de telerrealidad, los reality shows, telenovelas, informativos... son analizados a la caza de unos contenidos que no sean aptos para el público infantil. Las distintas asociaciones de usuarios, colectivos de protección al menor, espectadores, censuran que aparezcan personajes vendiendo sus miserias o que hablen explícitamente de sexo o cualquier otro contenido que consideren lesivo a la formación de los niños. Pero cuando acaban estos programas y empiezan los dibujos animados, podemos estar tranquilos, porque son un producto destinado a los niños. O no.

Este trabajo partió de la necesidad de analizar que tipo de dibujos animados estaban emitiendo las cadenas en España y si eran el tipo de programación que responde a la sociedad actual y al Código ético que las mismas cadenas firmaron.

1. El análisis

Puestos a analizar los dibujos animados deberíamos tener claro un método de análisis en el que todos coincidiéramos. Pero no es tan fácil. La crítica cinematográfica tiene muy claro qué es una buena película y qué es un simple bodrio porque lleva un siglo analizando películas y estableciendo un vocabulario visual por todos entendible y aceptado. El encuadre, el guión, el actor, la puesta en escena, la iluminación... son algunos de los conceptos que entendemos y aplicamos para valorar una película.

También se ha considerado a los dibujos animados con un género más dentro del cine, al igual que la comedia, el drama o el western pero los dibujos animados son más que un género, son una forma audiovisual autónoma que se separó del cine a principios del siglo XX, cuando necesitó otro tipo de industria para desarrollarse.

Por tanto necesitamos un nuevo vocabulario para poder aplicarlo a los dibujos animados, un sistema de análisis que nos permita valorar si lo que vemos, si lo que ven nuestros hijos tiene calidad o no y por otro lado, forzar a la industria de la animación a producir dibujos con más calidad. Hasta ahora el único criterio que aplicamos es el del «gusto», me gusta o no me gusta, me divierte o no me divierte...

Este vocabulario que ahora necesitamos viene siendo utilizado por la productoras de películas de animación desde sus orígenes y por tanto no nos vamos a inventar nada. Desde la primera década del siglo XX se aceptó que la animación tenía un universo especial, donde los personajes se comportaban de una forma distinta a la realidad con unas leyes físicas y morales especiales. Son estas leyes las que vamos a aplicar.

Hemos creado un método de análisis completo que nos ayude a valorar el tipo de producto que emiten en televisión. Comprende cuatro partes:

- Identificación de la serie. Nacionalidad, productora, argumento básico, localización y tema. Hemos clasificado los temas en 5 categorías:

1.1.1. Realista. Nos referimos con el término realista a temas relacionados con la cotidianidad del niño. Lo constituyen historias estrictamente reales y aportan muy poco más, historias de hoy que ocurren en un mundo habitado por gente común, personajes que el espectador puede encontrar en las calles todos los días. Nada se distorsiona para que todo sea reconocible. El núcleo argumental procede de los elementos que alteran la rutina y hacen imposible que un día se parezca a otro.

1.1.2. Realismo mágico. Hemos llamado así a los que sus temas entran dentro de la realidad, dentro de lo posible, pero que no suelen ocurrir nunca. Son historias que cuentan también cosas cotidianas pero tienen un tratamiento fantástico e incluso introducen un elemento mágico como uno más de la realidad diaria, por lo que es integrable y moldeable por la acción de las personas; lo fantástico no es ni la última solución ni algo inevitable sino sólo otra perspectiva, una nueva dimensión.

1.1.3. Non-Sense. Temas fantasiosos donde se deja volar la imaginación mezclada con un humor disparatado, inesperado, rompedor. Las historias «nonsense» unen fantasía y humor para divertir, relajar, descubrir, y también criticar, castigar ridiculizar todo aquello que no gusta o de lo que se cree que es importante.

1.1.4. Fantástico. Temas que no corresponden a la realidad, que son producto exclusivo de la imaginación. Dentro de este apartado pueden englobarse los cuentos populares clásicos que nos remontan a épocas y a pueblos primitivos, o intemporales, recopilados y divulgados posteriormente.

1.1.5. Realidad zoomorfa. Historias cuyos protagonistas están caricaturizados por animales, o cosas, aunque su argumento se pudiera clasificar como realista. Aunque se podría discutir su separación del primer punto, hemos preferido diferenciarlos ya que este recurso está muy extendido y la utilización de animales permite al animador saltarse todos los convencionalismos humanos e ir más allá de los problemas de estereotipos: No hay problemas de sexo, ni de roles.

- Técnica utilizada. Empleo del color, contorno, técnica, iconicidad. Esta las dividimos en seis categorías:

1.2.1. La fotografía. Permite llegar a un nivel alto de analogía perceptual con aquello que representa.

1.2.2. 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.

1.2.3. Realista no modelado: menos realista que el anterior, las proporciones siguen siendo reales pero se simplifica mucho más. Se tiende a la caricatura.

1.2.4. La caricatura humana y de animales. La caricatura supone un tratamiento intencionalmente deformador de los personajes.

1.2.5. 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.

1.2.6. 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.

1.3. Calidad de la animación. Este es el apartado más original porque incluye conceptos que no todo el mundo conoce y que nos sirven para valorar la calidad artística de la animación. Son los ocho siguientes.

1.3.1. 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). Un objeto (p. ej. un brazo) debe ir frenándose según se aproxima a una clave o empezar a moverse gradualmente desde el estado de reposo. Esto evita rigidez y da naturalidad a los movimientos, aunque en la realidad no existen.

1.3.2. Arcos. Todo movimiento que se dibuje tiene que seguir un arco en lugar de una recta. Es normal en principiantes dibujar los movimientos con trayectorias rectas, consiguiendo que se empobrezca su trabajo.

1.3.3. 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.

En algunos casos la anticipación es necesaria físicamente. Por ejemplo, antes de poder lanzar una pelota, hay que echar el brazo hacia atrás. El movimiento hacia atrás es la anticipación, el lanzamiento en sí mismo es la acción.

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 que ha ocurrido (relacionado con la prolongación).

1.3.4. Prolongación y Acción Superpuesta. Prolongación 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. Por ejemplo, al arrojar una pelota, después de soltar está, el brazo sigue moviéndose aún un poco. Esto se conoce como prolongación.

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 este 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.

1.3.5. Exageración. La exageración se utiliza para acentuar una acción.

1.3.6. Compresión y Extensión. La 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. Este 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. Es decir, si una pelota se aplasta hasta la mitad de su tamaño normal, tendrá que ser dos veces más ancha para mantener su volumen. Si un personaje o una parte de un personaje no mantiene su volumen durante una compresión o una extensión se perderá la credibilidad.

1.3.7. Acción secundaria. La 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. Debe ser realizada de manera que se note pero que no sobrepase a la acción principal.

1.3.8. 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 un cuadro tras otro, ordenadamente. Este procedimiento tiende a conseguir un acabado más creativo y fresco pero puede dar dificultades a la hora de controlar y ajustar el tiempo.

El otro procedimiento es la Animación Clave a Clave. Se crea mediante el dibujo y ajuste de poses clave y después el dibujo o creación de imágenes intermedias.

1.4. Personajes. Quiénes son, cómo actúan, cuál es su papel.

Estos cuatro apartados, identificación, técnica, calidad y personajes, los hemos aplicado a las series emitidas por TVE1, TVE2, Antena3 Tele5, CanalSur y CanalSur2 durante la Navidad y Año Nuevo pasados, en un primera fase de un estudio que comprende tres años. En esa época, se supone la máxima audiencia infantil puesto que no hay colegio y las cadenas se vuelcan en programa especiales. De las algo más de 30 series emitidas por todas, se han analizado 28, despreciando aquellas que apenas tuvieron continuidad.

2. Los resultados

2.1. Identificación

Las cadenas generalistas apenas dedican atención a los dibujos animados en sus programaciones. La Primera, Antena3 y Telecinco, se centran en los fines de semana, incluso durante vacaciones, mientras que la 2, Canal Sur y sobre todo Canal Sur 2 son las que más animación emiten. Ésta última emite el 32% de todos los dibujos animados de las cadenas, seguido de TVE y Antena3, en torno al 20%.

En el gráfico 2 observamos que la mayoría de las series emitidas en las televisiones españolas proceden de productoras estadounidenses muchas de ellas asociadas a otras chinas o taiwanesas. Es meritorio destacar que en segundo lugar se encuentran las series producidas en España (Ver imagen 1).

Pero si cruzamos ambos datos, comprobamos que TVE1 apuesta exclusivamente por productos norteamericanos y que es CanalSur2 la que más interés muestra por productos españoles, y curiosamente también canadienses que, como veremos son los más innovadores (Ver imagen 02).

Más de la mitad de lo emitido se ha producido después de 1995, es decir tiene menos de diez años de antigüedad, pero el resto se remonta hasta 1958. Igualmente, un 60% está ambientado en la actualidad, en una ciudad, ya sea americana, japonesa o española.

En cuanto a las historias, la gran mayoría tiene como protagonistas a humanos, con temas realistas, que como hemos comentado son aquellas que tratan de la cotidianeidad del niño, sin introducir apenas elementos fantásticos.

En resumen, se emiten dibujos animados mayoritariamente norteamericanos, realizados recientemente y ambientados en un entorno urbano, actual y narrando sucesos cotidianos.

2.2. Técnica

En cuanto a la técnica utilizada hay que decir que es importante para la calidad artística que se mezclen técnicas distintas, que se experimente con nuevos lenguajes gráficos para evolucionar en la educación visual del espectador. En este sentido hay una abrumadora mayoría hacia series realizadas con técnicas mixtas pero comprobamos que son las tradicionales, acrílico, apoyadas por el ordenador, en el montaje, en los fondos, efectos especiales, sombreados...

Todas utilizan una línea de contorno para recortar a sus personajes del fondo y de todas las series, sólo hemos encontrados una que utilice un color modulado para sus dibujos, es decir, que tengan relieve (Club Disney). Es evidente que es más costoso en tiempo y presupuesto pero la calidad aumenta considerablemente. Por el contrario, casi 2/3 utilizan color plano, más rápido y fácil de emplear.

A la hora de configurar un tipo de dibujo, casi todas las productoras prefieren la caricatura humana como estilo artístico, sólo algunas (un 20%) el realista no modelado y una se atreve con la fotografía (Howdi Gaudi) (Ver imagen 3).

Resumiendo, observamos que hay una monotonía en la forma de hacer animación, con técnicas e iconografías muy parecidas, primando la rapidez en la ejecución sobre la calidad artística.

2.3. Calidad

Un dato importante a la hora de valorar la calidad de una animación es la cantidad de dibujos por segundo que se han realizado. Se considera de calidad alta cuando «se filma a 1» es decir 24-25 fotogramas por segundo, mientras que calidad media es «a 2», 12 fps y calidad baja «a 3», 8 fps. Hemos constatado que la mitad de las animaciones analizadas se han filmado «a 2», es decir, tienen 12-16 fps. calidad media. Entre lo peor, se encuentran series como *Las supermenas* y *Oliver y Benjí*, en algunos casos con menos de 7 fps. En el lado opuesto, series como *La banda de los Sepultureros*, *Perro Malo*, *Kim Possible*, *Las tres Mellizas* o *Bandolero* cumplen con creces los niveles de calidad establecidos (Ver imagen 4).

Más complicado ha resultado valores los métodos de animación. En primer lugar, destacamos que sólo *Club Disney* ha cumplido con los 7 ítems propuestos y es un mérito que hay que reconocerle. Los dibujantes de la serie expresan como ninguno el concepto básico de animación, con sus reglas específicas llevadas al máximo. Habrá que tener en cuenta estos datos para valorar el éxito de los productos Disney.

Deberían aprender de ellos serie como *Doraemon* y *Rugrats* que no cumplen en ninguno de los siete principios el mínimo establecido (Ver imagen 5).

De las series españolas, son *La banda del Sepulturero*, *Zipi y Zape* y *Las tres Mellizas* las que mejor saben explicar los principios de la animación.

2.4. Personajes

Hemos analizado en total 117 personajes en las series de dibujos animados, teniendo en cuenta su sexo, papel en la serie, ocupación, carácter...

El primer resultado es determinante: por cada personaje femenino protagonista, hay dos masculinos, con independencia del país de producción.

En cuanto a la profesión, también hay diferencia si el personaje es masculino o femenino. En el primer caso, si eliminamos al de estudiante, aparecen gobernadores, jueces, sepultureros, profesores, científicos y militares, como los más frecuentes. Si nos centramos en los papeles reservados a los personajes femeninos encontramos que un 35% son amas de casa, y el resto maestras, conserje, brujas y una psicóloga (*Sonrisa de Acero*).

Los guionistas prefieren que los protagonistas de sus series sean niños/as en torno a 12 años y estudiantes (en torno al 45%) pensando que quizá ese sea el público objetivo y por tanto sea más fácil la identificación con el personaje principal.

Más significativo es la raza de los personajes. Si exceptuamos los animales y seres extraños (*Club Disney, Doraemon, Sabrina, Pingu...* en total 16) aparecen más de 100 personajes, de los que sólo 4 no son de raza de blanca. Un afroamericano (*La banda del patio*), una hawaiana (*Lilo & Stitch*) una negra (*Pelwick*) y una oriental (*Sonrisa de Acero*) son las excepciones a un dominio abrumador de la raza blanca occidental (Ver imagen 6).

En resumen, de todo lo observado se desprende que nuestros niños ven unas series de dibujos animados que apenas han evolucionado con respecto a la sociedad en la que viven. Estereotipos sexistas se repiten con más frecuencia de la deseada y no se fomenta el respeto a lo diferente.

Queremos destacar dos series interesantes: *Sonrisa de Acero* y *Pelwick*, ambas canadienses que si innovan en cuanto al tratamiento de los personajes y el acercamiento con la realidad social. La primera refleja los problemas cotidianos de una adolescente, con su aparato dental, sus flirteos, amigas... una madre divorciada que es farmacéutica y tiene que compaginar el trabaja fuera con el de la casa y la educación de su hijas. En definitiva, una realidad que cualquier adolescente puede vivir. La otra, *Pelwick* es la historia de un niño en silla de ruedas, actual, moderno (viste rapero) simpático, dentro de un colegio un poco atípico y que vive con su padre, profesor de universidad con problemas laborales y su abuela paterna. No se menciona a la madre.

3. Conclusiones

De este estudio se podrían sacar muchas más conclusiones de las que se desprenden de esta colaboración pero como punto de arranque vamos a resaltar las siguientes:

3.1. Es necesario clasificar las series de animación en función de la edad del público infantil, al igual que ocurre con la literatura. Primeros espectadores, menores de 8 años y mayores de 8 podría ser una válida. No es el mismo público el de *Doraemon* que el de *Kim Possible*.

3.2. En cuanto a la identificación, debemos defender no sólo la producción de dibujos animados en España sino en Europa. Apenas se emiten series realizadas en otros países de nuestro entorno, cuando los franceses, belgas o ingleses son excelentes. Aún así, es muy poco lo programado realizado en España. Sólo hemos catalogado cinco (*Las tres Mellizas* de Cromosoma, *Bandolero* de Neptuno Films, *Howdi Gaudi*, de Steve Walsh Prod. *La banda del Sepulturero*, de Neptuno Films y *Z ipi* y *Zape*, de BRB Internacional). La Unión Europea, dentro de su Programa Media, favorece la producción de animaciones que fomenten la cultura propia frente a los mercados americanos y japonés pero parece que los programadores españoles viven de espaldas a esa realidad o que es más barato comprar a grandes distribuidoras internacionales. Al igual que exigimos la mejor programación para los adultos, mejores películas, mejores series, también debemos exigir mejores animaciones para los niños.

3.3. La técnica de lo programado es repetitiva y homogeneizadora. La misma técnica, los mismos colores, la misma línea de contorno. Estamos hablando de DIBUJOS animados y hay muchas técnicas de dibujo que no encuentran reflejo en la animación emitida. Pero existen series que son más innovadoras y que experimentan con lenguajes artísticos actuales. Es importante que nuestro público infantil encuentre dibujos más atrevidos en cuanto a técnica, con más énfasis en su forma de producción. Así educaremos su gusto estético y los convertiremos en mejores espectadores adultos. Series que no estén basadas en un personaje que sigue una continuidad lógica y lineal en la narración sino en distintas continuidades, lo ilógico e irracional, formas experimentales de colores, texturas que sugieran sentimientos e ideas, que fomente la musicalidad frente al diálogo.

3.4. La calidad es difícil de mejorar porque está relacionada con el coste de la animación y el tiempo dedicado a ella. Hay productoras que no están dispuestas a aumentar sus presupuestos a costa de una mayor calidad para un público que, quizás, no sepa apreciarla. Pero relacionado con el punto anterior, todo producto infantil es un producto educativo y por tanto tenemos que elegir si queremos una televisión «canguro» o una televisión «nodriza». No podemos permitir dibujos animados donde nada se mueve durante segundos, mientras una voz en off narra lo que sucede (*Oliver y Benji*) o aquellas en la que la animación secundaria es nula pareciéndose más a una fotonovela que a un medio audiovisual.

3.5. Es preocupante que de entre lo emitido, el papel protagonista esté reservado a personajes masculinos en una proporción 2:1. Pero igual de preocupante es el papel de los femeninos. Las historias son demasiado anodinas, donde prima la realidad cotidiana frente a la fantasía, espacio de libertad reservado durante siglos a los niños. Sólo hemos encontrado una serie donde aparecen brujas, *Sabrina*, y está ambientada en la actualidad. No hay un «Érase una vez...», ni príncipes, ni ogros, ni dragones, ni ningún rastro de la cultura popular europea, tan rica en cuentos infantiles.

3.6. Nos falta un dato que aún no hemos podido constatar. ¿Quién ve los dibujos animados?. ¿Cuál es el share de una serie a las 8 de la mañana? Sí sabemos que los niños prefieren *Los Serrano*, *Aquí no hay quien viva*, *Ana y los 7* y los partidos de la selección española de fútbol.

Con este panorama es necesario que productoras y programadores trabajen juntos en la realización de series de animación, interesantes, actuales, que fomenten la cultura y tradición europea, innovadoras en cuanto a técnica, que sirvan de educación artística y que respeten el multiculturalismo, la paz, la solidaridad.

ANEXO

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5

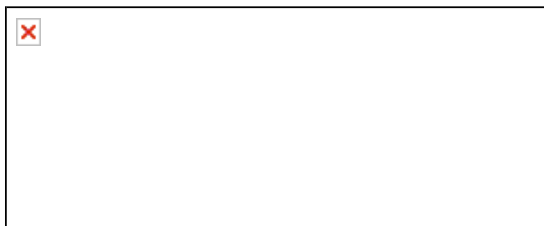


Imagen 6



M^a Carmen Hidalgo y **Jesús Pertíñez** son profesores de dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada (España) y miembros del Grupo de Investigación «Forma y contenido en dibujos animados» del Plan Andaluz de Investigación (hidalgor@ugr.es) (jplopez@ugr.es).