



**Universidad Autónoma
del Estado de México**

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

***Las series animadas contemporáneas:
Una ventana a la realidad***

ENSAYO

Que para obtener el título de
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

Presenta
IVAN JOATZAY BRUNO MONROY

Director/a:
DR. JUAN CARLOS AYALA PERDOMO

Toluca, Estado de México, agosto 2023.



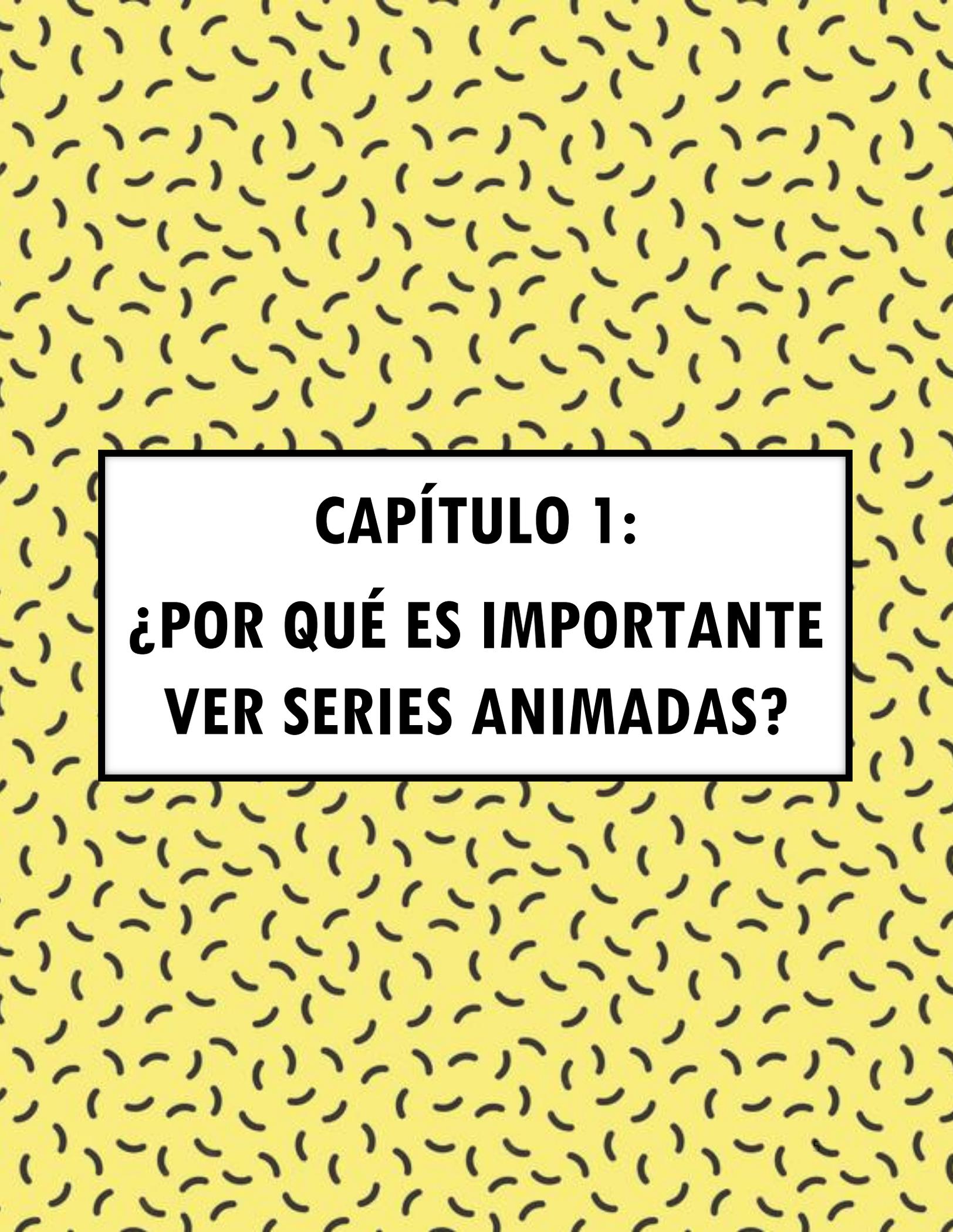


ÍNDICE

1. Capítulo 1: ¿Por qué es importante ver series animadas?.....	5
1.1. La preparación para la observación de la animación	7
1.2. La teoría y la realidad, las bases del análisis	11
1.3. ¿Por y hasta dónde llegará este programa?.....	13
1.4. Preguntas y objetivos de investigación	17
2. Capítulo 2: Marco contextual	19
2.1. Antecedentes de la animación: ¿Cómo nació?	20
2.2. Historia de la animación: Un camino entre el cine y la televisión	25
2.3. Animación contemporánea: ¿De qué está hecha?.....	32
2.4. Internet: Dibujos animados en una nueva era	34
2.5. Cinco series animadas para el análisis.....	41
2.5.1. El increíble mundo de gumball (<i>The amazing world of gumball</i>).....	42
2.5.2. Steven universe.....	42
2.5.3. Bojack horseman.....	43
2.5.4. Escandalosos (<i>We bare bears</i>).....	44
2.5.5. The midnight gospel	44
3. Capítulo 3: Entre la animación y la teoría.....	46
3.1. Series animadas	49

3.1.1. La imagen	54
La combinación del dibujo.....	55
El ícono y el reconocimiento	56
3.1.2. Animación	58
Las dos caras de la moneda: 2d y 3d.....	59
La descomposición del dibujo contemporáneo	63
3.1.3. Personajes	65
La conexión al espectador.....	66
La personificación del mensaje	68
3.2. Discursos mediáticos.....	71
La emisión y la censura.....	74
3.2.1. Mensaje.....	78
Ayuda ¿cómo se compone un mensaje animado?	79
Ideas plasmadas en la pantalla.....	81
3.2.2. Ideologías.....	84
Rompiendo con el amor romántico	85
Lo existencial en la animación	88
La muerte como el inicio de la vida.....	91
3.3. Representación social	95
En apertura a la orientación sexual.....	97
“Dale play” a la ramificación de la sexualidad	100
3.3.1. Cultura.....	103
Conociendo la cultura digital	104
La aceptación y enajenación social	107
3.3.2. Estereotipos	110

Entre nuevas masculinidades y el empoderamiento femenino.....	111
Desmitificando la marihuana	118
3.3.3. Identidad.....	122
El pasado presente en el hoy	123
El yo y qué es lo que verdaderamente me define	127
4. Conclusiones	137
5. Anexo.....	144
6. Fuentes de información	148
7. Índice de imágenes.....	148



CAPÍTULO 1:
¿POR QUÉ ES IMPORTANTE
VER SERIES ANIMADAS?

Las caricaturas -o series animadas- son un producto mediático de gran relevancia e impacto entre nuestra sociedad y los consumidores de estas. Son un fenómeno que impacta de múltiples maneras y en múltiples sectores; desde los niños, que son el mercado principal de estos programas, hasta los jóvenes, adolescentes y adultos, que puede que no los consuman tanto, pero que también pueden mostrar un interés genuino en ello. Son contenidos de entretenimiento que, aunque usualmente no generan una influencia directa y determinada en los espectadores, sí pueden ayudar a presentar o representar nuevos conceptos e ideas y replantear algunos marcos predeterminados y arraigados a un tiempo y un contexto en específico. Es por esto que, eventualmente, se vuelve necesario tener una mirada fija en las caricaturas de nuestro presente y observar cuál es la imagen y el contenido con el que tratan.

El propósito de mi ensayo es analizar la popularidad, la relevancia y la significancia de las series animadas referidas hoy en día. En nuestra actualidad, es necesario que analicemos, como sociedad, el ¿Qué es lo que significan estas series animadas? ¿Cuál es el mensaje que sobrecargan? ¿Cómo es que estas impactan socialmente? y ¿Por qué es que se vuelven tan relevantes? Esto a través de un análisis crítico de la diversidad de discursos mediáticos, la realidad que presentan y los temas que abordan y emiten.

Las series animadas de nuestra actualidad se han convertido en un fenómeno de impacto social debido a las tramas y problemáticas que recuperan y cohesionan con sus historias. Estas se vuelven importantes porque han presentado propuestas mucho más humanas, reales y emotivas.

A pesar de la concepción común donde los programas suelen presentar temáticas bizarras o ajenas a nuestra realidad, también hay que denotar que es gracias a los arcos e ideologías que representan los personajes que se permite tener historias paralelas a nuestra realidad o que ayudan generar y difundir un mensaje de crítica, progreso y cambio social.

Esto es algo tan remarcado en los programas actuales que, sencillamente, las series animadas más destacadas son las que abordan los temas más presentes en nuestra realidad, tanto el abordar temas de comedia y entretenimiento como abordar temas

más serios, maduros y/o reales como: la crítica social, la diversidad sexual, la depresión, el cambio, la importancia de los valores, las adicciones, la naturaleza del ser humano ante las nuevas tecnologías, el desarrollo e identidad personal o hasta poner en la mesa algunas propuestas con cuestionamientos más filosóficos y existencialistas.

Este análisis sobre los programas animados y sus mensajes, desde categorías de las ciencias sociales, es necesario para pensar en las diferentes maneras en que pueden afectar y ser interpretados los discursos que se emiten de acuerdo con el contexto en que se estructuran y, además, para indagar en un detrás del proceso creativo, el cómo es que estas se crean y cuál es la intención que tienen al difundir dichos mensajes ante sus principales audiencias.

1.1. LA PREPARACIÓN PARA LA OBSERVACIÓN DE LA ANIMACIÓN

La idea principal dentro del ensayo es observar, analizar e interpretar, desde un aspecto general, algunas de las series animadas estadounidenses contemporáneas consumidas en la última década; las que han tenido más éxito en la industria, las que son más conocidas, las que sobrecargan mensajes mediáticos destacables, o las que tienen una extensión suficientemente larga -es decir, un mínimo de 4 años continuos de emisión- para posicionarse socialmente y generar una popularidad entre los espectadores, esto para generar un análisis mucho más completo para este trabajo.

Con el propósito de reflejar una diversidad mucho más panorámica de la naturaleza e impacto que tienen estos programas en nuestra realidad, se buscará no delimitar las series a estudiar bajo aspectos específicos como un género determinado, una cadena televisiva en específico o un estilo de animación único, sin embargo, esto no significa que no tengan similitudes y convergencias -tanto en la parte de su creación, como en los mensajes y realidades que reflejan-, pues, aunque se vean permeados en desarrollo y difusión por el medio que los produzca, es de destacar que los títulos a próximamente sí cuentan con la posibilidad de ejercer en mismos

métodos de proceso creativo y desarrollo. Para el caso de este trabajo, enfatizaré el hablar sobre distintas series animadas bajo el consumo y conocimiento popular entre el sector de espectadores que varían entre la televisión y el streaming.

Los títulos animados en los que me enfocaré son: 'El Increíble Mundo de Gumball' (*The Amazing World of Gumball*, 2011), 'Steven Universe' (2013), 'Bojack Horseman' (2014), 'Escandalosos' (*We Bare Bears*, 2015) y 'The Midnight Gospel' (2020), siendo que 2 de estos títulos son producciones televisivas y 2 provienen directamente de las plataformas de streaming. Contextualizando la época, también referenciaré otros títulos como lo son: 'Gravity Falls: Un Verano de Misterios' (*Gravity Falls*, 2012), 'Rick & Morty' (2013), 'Steven Universe Futuro' (*Steven Universe Future*, 2019), entre otros, que son series que tuvieron un desglose extenso en la década a analizar y que siguen en emisión o recientemente han sido concluidas.



Imagen No. 1. "Series animadas contemporáneas". Elaboración propia.

Estas son series animadas diversas y, bajo las cuales, sus conexiones que las entrelazan abarcan múltiples ámbitos; sus conceptos varían al tratar temáticas de fantasía, misterio, ciencia ficción, etcétera, resaltando que simplemente se trata de algunos de los títulos más conocidos entre el sector de consumo.

La intención de buscar un foco mucho más general, pero que evidentemente se analizará bajo una perspectiva determinada, es para observar y analizar las convergencias de los títulos previamente mencionados y, así, presentar un panorama mucho más amplio y aterrizado a la realidad del consumo de las series animadas; esto se refiere bajo diferentes factores como su duración de emisión, las tramas, las problemáticas que conllevan, la extensión de temporadas y episodios, entre otros varios.

Este análisis se abordará desde un enfoque, un sector y una temporalidad determinada. Aunque originalmente las series y dibujos animados más populares son creados para un público en específico, también proponen argumentos y tramas que tienen mucho más potencial y que pueden ser vistos desde otra perspectiva y significancia para distintos mercados consumidores. Por ello, focalizaré el hacer una investigación de la manera más neutral posible con relación a la relevancia, impacto y trasfondo de los mensajes que proponen a través de sus personajes, historias, animación y trama general.

Es bien conocido que las series animadas pueden convertirse en un elemento referente de análisis, desarrollo, impacto social y entretenimiento dentro del público general (esto de acuerdo con el sector de consumidores de los programas, su contexto y/o posición social), ya que, debido a una perspectiva mucho más madura y enriquecida o un panorama primerizo e inocente de los temas y situaciones que desarrollan, podemos obtener diferentes perspectivas de un mismo mensaje.

En este trabajo se buscará observar el desenvolvimiento que pueden tener los discursos de los programas al generar una influencia o un cambio dentro de la sociedad al promover y/o posicionar argumentos narrativos que ofrezcan una reconceptualización de marcos ideológicos y sociales.

En muchas ocasiones, las series animadas pueden llegar a ser ese primer impacto de una persona con una idea, ese empujón para interesarlo en un tema en específico, generar un mensaje de empatía e identidad ante la sociedad o, incluso, romper con algún marco contextual. Es algo que se vuelve subjetivo y, tal vez, impredecible, pero es un elemento necesario en el cual pensar, observar y analizar

para tener un foco social mucho más presente de la relevancia e influencia mediática que se emite de acuerdo con su época.

Indagaré en la construcción y emisión de algunos de los títulos animados estadounidenses más consumidos y reconocidos en la cultura contemporánea durante el lapso de la última década, 2011 a 2020, porque son piezas mediáticas audiovisuales que se han difundido y consumido a lo largo de los años y en diferentes países, sin embargo, como prioridad, es preciso dejar en claro que la intención de este análisis es analizar los discursos mediáticos ante la diversidad contemporánea de las series animadas. De esta manera, podré destacar y visibilizar un panorama mucho más amplio de la realidad e ideas a las que se desea llegar a través del consumo, aceptación, creación y difusión de dichos programas.

A propósito de lo anterior, se buscará analizar y comprobar el hecho de que las series animadas son un producto mediático relevante y de gran impacto que, a su vez, genera una influencia diversa en la cotidianidad; en aspectos como: el entretenimiento, la perspectiva social, la crítica social y, tal vez, la personalidad los espectadores.

Las series animadas son un fenómeno que puede ser observado desde diversos ángulos y, ante esto, también es necesario denotar que su importancia radica dentro de diferentes sectores y escalas, pues, estas pueden llegar a generar un impacto directo o indirecto en los consumidores. Aunque no se observe en primera instancia, sus historias, los personajes y los mensajes que construyen bajo cualquier género y trama siguen siendo un reflejo social que se vive en su época de creación y emisión.

Es por esto que, se explorará la idea de que el medio animado retoma elementos de nuestra realidad, siendo que, de alguna manera, los sucesos y elementos de nuestra realidad complementan y llegan a darle un rumbo a las producciones y direcciones creativas de cada uno de los programas, sin embargo, también se debe de considerar que esto no es un efecto unidireccional, sino, que esta es una naturaleza de causa y efecto, donde las series animadas también ayudan a formar

y fomentar los hechos y concepciones que definen a nuestra realidad, como cualquier otro medio de comunicación.

1.2. LA TEORÍA Y LA REALIDAD, LAS BASES DEL ANÁLISIS

Dentro de este trabajo se analizarán e interpretarán las características determinadas, sin embargo, para estructurar una investigación efectiva y, derivados de esto, argumentos mucho más aterrizados a la perspectiva científica, se recurrirá a una base teórica fundamentada en el análisis y reconocimiento de los medios de comunicación, sus contenidos y demás factores que profundizan en el proceso de creación, emisión y recepción de mensajes.

Se retomarán algunas teorías mediáticas y de la comunicación. Abordaré algunos artículos científicos que hacen referencia en varios elementos específicos del objeto a estudiar para contrastar y/o fundamentar la realidad actual de las imágenes animadas contemporáneas.

Se observará e interpretará los mensajes que emiten las series animadas para la construcción de roles sociales, marcos de una realidad determinada (que pueden ser diversos; desde el romance contemporáneo, las figuras parentales, el uso de las redes sociales, el papel actual de la religión en la sociedad, entre otros), los clichés y estereotipos, el reflejo de una sociedad o contexto determinado, entre otros elementos.

De manera introductoria, menciono que, en cuestión a las teorías mediáticas, se recuperarán algunas tradiciones del libro 'Teorías de la comunicación' de Carlos Fernández Collado y Laura Galguera García, quienes retoman estudios de Robert Craig, teórico estadounidense de la comunicación, para hablar de algunas tradiciones que profundizan en aspectos como la crítica mediática, el análisis cultural o de la psicología. Asimismo, retomaré otros textos y autores que referencian el consumo de los medios de comunicación y sus contenidos mediáticos como Jesús Martín Barbero

También, se tiene la intención de abundar en textos y postulaciones audiovisuales sobre la mediación, referentes realizados por múltiples autores como Karina Castro, Tania León Young, entre otros. Estos son algunos referentes que, desde diferentes perspectivas, ayudan a construir un concepto mucho más remarcado del proceso de creación, difusión, consumo y desarrollo de los contenidos mediáticos, al igual que, siendo más específicos, de la animación.

Por otra parte, también debo de destacar la presencia de otros elementos que serán característicos para el análisis mediático a analizar en próximas páginas; con la autora Silvia Rivera (2015) me adentraré en la representación de la sociedad a través de las pantallas y medios audiovisuales con su propuesta que denomina como “Sociología de la Imagen”, donde se aborda la idea de explorar y analizar las representaciones sociales y el sentido de pertenencia ante los discursos y elementos que componen a las imágenes. En el caso de este trabajo, los programas que se analizarán.

Con el autor Kevin Roberts (2005) se profundizará en los componentes necesarios de la comunicación ante un “nuevo” panorama digital y su naturaleza de comunicar, esto es algo evidente a observar ya que el concepto de desarrollo transmedia de las series animadas está presente y se va desarrollando a lo largo de la década (2011-2020). Para reforzar esta idea, recurriré a distintos autores como Karina Castro y José Rodrigo Sánchez (1999) con los que haré una contextualización mediática donde profundizaré en el desarrollo evolutivo y tecnológico de los medios de comunicación que propiciaron el concepto de animación que conocemos hoy en día, siendo así, que se realizará una visualización de las variables comunicativas, resaltando su importancia y diversidad mediática, para referenciar la importancia y capacidades que tienen las series animadas como un referente mediático.

Considero que todos estos son elementos relevantes que me ayudarán a plantear un panorama mucho más amplio para explorar la diversidad de los discursos mediáticos presentes, a destacar la significancia de la comunicación a través de la divergencia de los medios y a realizar un análisis mucho más contextualizado con

las características que componen a la producción y distribución de las series animadas ante la diversidad de plataformas actuales.

1.3. ¿POR y HASTA DÓNDE LLEGARÁ ESTE PROGRAMA?

El estudio de las series animadas contemporáneas se adentrará en ámbitos que engloban el conocimiento, el consumo y la distribución de dichos programas. Cabe destacar que, para este análisis, la mayoría de las fuentes a investigar y los elementos que aportarán características de profundización dentro del trabajo son digitales. El estudio de los medios de comunicación es de suma importancia para este trabajo, ya que, al recaer en la recopilación y observación de la naturaleza de los productos audiovisuales contemporáneos, podemos tener una perspectiva mucho más aterrizada y general del espacio natural de las series animadas en el mundo actual.

Para empezar, parte de la investigación necesita del estudio de consumo de los medios digitales en que se difunden y producen las series animadas: la televisión y las plataformas de streaming. A través de ambos medios se buscará observar la naturaleza de emisión y desarrollo de los programas dentro de sus catálogos, pues, de acuerdo con el medio del que estemos hablando, las series animadas pueden verse afectadas tanto para su desarrollo de historia como para las limitaciones de emisión a causa de la censura mediática.

En la actualidad, es a través de la televisión y las plataformas de streaming que se llega a la producción de las series animadas. Son las grandes productoras televisivas como Cartoon Network, Disney Channel o Nickelodeon, por decir algunas, que los creadores de estos programas animados encuentran la oportunidad para desarrollar y emitir sus ideas y las historias de sus personajes a nivel global. En el caso del streaming, la situación es significativamente similar. Las series animadas encuentran su apoyo financiero para producción y distribución en las plataformas principales que se caracterizan por la fabricación de sus propios contenidos como un catálogo exclusivo de su propio medio, tal es el caso de Netflix,

Amazon Prime Video, HBO Max, Crunchyroll, entre otras, que se han hecho partidarias de la producción de animación intercultural, con series animadas hechas por mexicanos en Estados Unidos, como 'Maya y los Tres' (*Maya & The Three*, 2021), o proyectos de la animación oriental, también conocida como "anime", que se difunden y buscan posicionarse en el territorio americano, como es el caso de 'Demon Slayer' (*Kimetsu no Jaiba*, 2019) .

Sin embargo, para este trabajo en específico, es necesario aclarar que se delimitará el análisis y la comparación de las plataformas de streaming refiriendo únicamente a Netflix, que, de acuerdo con un estudio realizado por 'The CUI' (Competitive Intelligence Unit), a finales de 2021 en México, se posicionó como la plataforma de streaming más consumida y reconocida con un 63.5% de los suscriptores mexicanos, esto, además de que gran parte de las series a analizar están presentes dentro del catálogo de consumo de esta plataforma.

En concreto, el presente trabajo abordará el análisis de las series animadas contemporáneas ya referidas a través de sus "espacios naturales y principales de difusión y consumo", que son determinados como los canales de emisión principales de las cadenas productoras. Así que, en este trabajo se analizarán los programas referenciados a través del canal televisivo Cartoon Network y, en cuanto al medio del streaming, se observará la plataforma: Netflix.

Para desarrollar la investigación dentro de ambos rubros, el trabajo profundizará el análisis en una breve y concisa contextualización sobre la evolución de los medios de comunicación y la historia de las series animadas. La intención de esto es desarrollar un enfoque mucho más completo del panorama social ante los medios de comunicación y plantear la premisa principal de este trabajo: las series animadas son una ventana que nos permite observar, conocer y comprender los contextos de otras épocas con base en los mensajes, las acciones y el mundo que se refleja y/o representa dentro de ellas, de acuerdo con la época y el lugar en que se desarrollan.

La importancia de los discursos mediáticos está presente en todo momento y se va adaptando a las necesidades y perspectivas de su mundo, es por eso que con el análisis de la evolución de los medios de comunicación referenciaré hacia la

significancia y la perspectiva que se le daba a la pantalla en momentos contrastantes de la humanidad. Es importante resaltar que la evolución mediática trae consigo misma una evolución sociológica donde los mensajes a emitir comienzan a reestructurarse para un nuevo público y un contenido, por lo que, podemos decir que estos permean en el cambio y la subjetividad. Este análisis nos contextualizará en diferentes épocas que evidenciarán los contrastes temporales tanto para la sociedad como para los medios.

Después de esto, la investigación tomará rumbo a su enfoque principal que es la observación, recopilación y análisis de los discursos mediáticos contemporáneos emitidos por las series animadas, donde desarrollaré el análisis crítico de las tramas, los personajes, las problemáticas que se abordan y las representaciones reflejadas en la pantalla.

El propósito de abarcar el periodo de la última década, 2011 a 2020, es para plantear una perspectiva general de la evolución social dentro de ese lapso al reconocer elementos del mundo real que son adheridos a las historias como un elemento de identidad y significancia para los espectadores.

Es gracias a la extensión de los programas que tenemos la posibilidad de observar los cambios sociales de acuerdo con el paso del tiempo y cómo es que los marcos ideológicos se comienzan a reestructurar en todos los ámbitos y, naturalmente, también se convierten en una parte vital del desarrollo o, incluso, motivo de creación de nuevos mensajes mediáticos para los programas animados.

En este apartado, abundaré en el análisis de los discursos mediáticos y la representación de diversas series animadas que ofrecerán un panorama mucho más completo de la perspectiva previamente mencionada. Su diversidad y contraste de personajes, tramas y mensajes es el elemento característico de este trabajo.

La popularidad de las series animadas también será un factor relevante por destacar en este contexto contemporáneo, pues, el consumo mediático de las series animadas se ha diversificado y ampliado con el paso de las décadas y se ha desarrollado para re-focalizarse y, a la vez, llegar a nuevos segmentos de consumo

con mensajes contrastantes a lo que se difundiría en otras épocas, todo, intencionado para mantenerse como un contenido mediático relevante y evolutivo socialmente.

1.4. PREGUNTAS Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Para desarrollar este análisis sobre el reflejo social de nuestra realidad, visto en las series animadas, es importante cuestionar los procesos y elementos que construyen a los mensajes principales de cada uno de los programas que se observarán en esta investigación. Es por esto que buscaré observar y presentar dichos elementos que componen a las series animadas contemporáneas por medio de estas dos preguntas:

¿De qué manera se representa la realidad social a través de las tramas, personajes y problemáticas que presentan las series animadas de la última década?

A través de esta pregunta, indagaré en el qué tan entrelazada está nuestra realidad con las tramas y sucesos presentes en las series animadas, pues, justamente a través de la representación social que los medios proporcionan se puede definir las tramas, los rasgos de los personajes y las problemáticas que estos abordan.

¿Cuáles son los mensajes mediáticos de progreso y cambio social emitidos por las series animadas contemporáneas?

Con el segundo cuestionamiento buscaré enfocarme en localizar y resaltar los mensajes mediáticos que se difunden actualmente en las series animadas. Como es bien sabido, en muchas ocasiones los medios de comunicación y, en este caso, las series animadas pueden convertirse en un referente social que permita a los espectadores generar un cambio social o de progreso colectivo respecto a ciertos temas, así que, el observar si existen estos mensajes y referenciarlos, si están presentes, nos ayudará a tener un panorama más amplio y contemplar la diversidad de elementos que componen a las series animadas actuales.

Al realizar los cuestionamientos sobre la representación social que se refleja en la pantalla a través de las series animadas y el cómo es que los mensajes que plantean han evolucionado tanto para la sociedad como para las nuevas tecnologías, se deben plantear las metas principales a desarrollar para concretar el análisis dentro

de una realidad contemporánea y digital, por lo que, mi propósito es ubicarme en el contexto orgánico actual del consumo de las series animadas para observar y señalar los elementos que permean en los mensajes sociales y su manera de ser emitidos a través de los diferentes medios.

Para este trabajo se persigue como primer objetivo general:

Describir la representación de la realidad que proponen las series animadas actuales a través de las temáticas y tramas que abordan.

Gracias a esto reforzaré los planteamientos previos y podré generar perspectiva sobre dicho panorama social, sin embargo, para llegar a ello considero importante identificar las problemáticas sociales más presentes en la actualidad y en las series animadas contemporáneas, indagar en el perfil y desarrollo de personajes y temáticas de las series animadas referidas y, de ser posible, observar y analizar las intenciones de los creadores de las series animadas para abarcar las problemáticas que abordan o el propósito específico de construir a sus personajes.

Dentro de un segundo propósito para este ensayo buscaré:

Analizar los mensajes mediáticos de representación que emiten en las series animadas en la actualidad.

Siendo así, que para responder a mi segundo cuestionamiento me concentraré en identificar y analizar los discursos televisivos que emite cada una de las series referidas en la investigación -a través del perfil de los personajes y las tramas a las que se enfrentan-, observar las representaciones de estos programas y si a través de sus discursos se presentan estereotipos o figuras mucho más aterrizadas a la realidad de los personajes, culturas, situaciones e ideologías que abarquen. También analizaré la naturaleza de sus discursos mediáticos de acuerdo a las plataformas que emiten dichos programas, y finalmente, indagaré en la libertad creativa e influencia de estos nuevos métodos de difusión en la animación ante temáticas de diversidad cultural.



CAPÍTULO 2:

MARCO CONTEXTUAL

Para poder hablar de las series animadas de una manera concreta debemos dar un vistazo al pasado y reconocer su trayectoria evolutiva dentro de la sociedad y la industria del entretenimiento. El ver un panorama más amplio sobre su trascendencia y crecimiento, al mismo paso de la humanidad, nos dará una perspectiva mucho más clara sobre su importancia y el potencial que esta tiene para el futuro de los medios.

Como ya lo había mencionado previamente, la historia se ve fuertemente vinculada con el desarrollo de la humanidad y ha permitido darle un sentido a la realidad en la que habitamos actualmente. El desarrollo tecnológico ha abierto puertas no solo para registrar y transmitir ideas, sino, para crear canales de entretenimiento masivos donde, indirectamente, también se pueden construir realidades homogéneas para los mercados consumidores.

En el caso de la animación, los discursos mediáticos también orientan estas nuevas perspectivas sociales ante sus sectores de consumo, pero claro, al tener un sector predominante por las generaciones infantiles, las películas y series animadas tienen un estímulo mucho más directo e influyente dentro de los niños. Teniendo esto en mente, debemos preguntarnos: ¿Esto siempre fue así? ¿La animación está enteramente encasillada al consumo infantil? ¿Cuál es la importancia que esta puede tener dentro de la sociedad?

2.1. ANTECEDENTES DE LA ANIMACIÓN: ¿Cómo nació?

En principio, hay que mencionar que el surgimiento de la animación se remonta a siglos pasados y sin contar con una fecha o referencia exacta, pues, muchos pensadores y naciones diversas se adjudican el invento de la animación gracias a sus constantes propuestas de desarrollo tecnológico.

En su proyecto audiovisual “Antecedentes de la animación”, Tania León nos cuenta que los primeros rasgos de la animación son vistos desde la época prehistórica, donde el hombre tenía la necesidad de registrar y comunicar información y/o

sucesos históricos a través de los jeroglíficos, una idea que, si bien no es la base de la animación, si remonta a la idea de la construcción de la comunicación a través de las imágenes, siendo así, que este concepto evolucionó con la humanidad y las divergencias culturales: mesoamericanas, egipcias, asiáticas, entre otras.

Dando un salto de tiempo más amplio y hablando de las herramientas ópticas que ayudaron al progreso de la comunicación a través de las imágenes, los primeros instrumentos para la observación y proyección de imágenes se remontan al siglo IV a.C. con la creación de la “cámara oscura”; un invento que, similar a la animación, no cuenta con un referente exacto de su creación.

La cámara oscura es un mecanismo que permite obtener una proyección de imágenes en superficies internas y externas. A través de una mínima cantidad de luz en una caja cerrada, el proceso natural de reflexión en la superficie opuesta genera una proyección de la información visual que emite el orificio con la mínima cantidad de luz, es decir, la imagen que se ve proviene del agujero exterior por el cual entra la luz y se refleja y proyecta en un espacio oscuro. Este es un invento que aportó al próximo desarrollo de la fotografía analógica y digital como la conocemos hoy en día, y ¿en el caso de la animación? La cámara oscura fue un invento que detonó en múltiples herramientas para la comunicación visual.

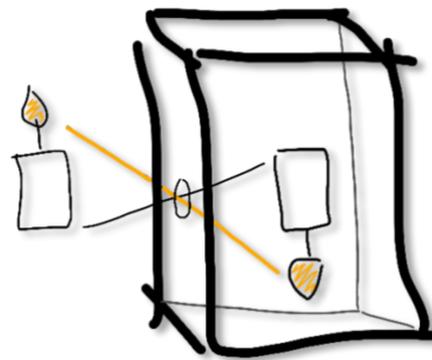


Imagen No. 2. “Cámara Oscura”.
Elaboración propia con aplicación
Picsart.2023.

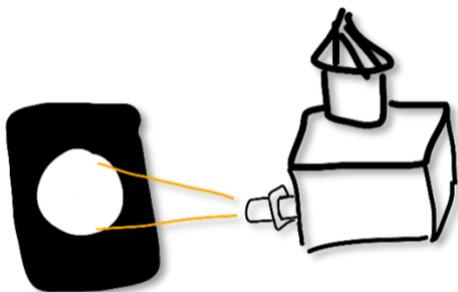


Imagen No. 3. “Linterna mágica”.
Elaboración propia con aplicación
Picsart. 2023.

Marcando otro salto temporal, fue hasta el siglo XVI –y gracias a la cámara oscura- que el jesuita alemán, Athanasius Kircher, creó la “**linterna mágica**”; un invento que mezclado con la cámara oscura, genera un proceso a la inversa para la proyección de imágenes, donde, en vez de emitir una imagen del exterior a un espacio interno y oscuro a través de la luz, se emiten

imágenes del interior al exterior, donde unas plantillas de lámina, en una caja, son expuestas a una fuerte cantidad de luz y proyectan imágenes al exterior. Las imágenes son direccionadas -por medio de un cilindro propio de la caja- hacia un exterior cubierto de oscuridad. Cabe destacar que, aunque la linterna mágica permitió la proyección colectiva de imágenes, estas seguían siendo estáticas y debían cambiarse de forma manual, pero claro, como lo menciona Karina Castro (1999) en su texto “Dibujos animados y animación”, en años posteriores, el invento se perfeccionó agregándole un disco de vidrio giratorio que generaba la ilusión del movimiento con imágenes secuenciales. Es así que, gracias a la linterna mágica, se da otro salto en la comunicación por medio de las imágenes donde la linterna mágica se convirtió en un instrumento para la creación de entretenimiento y la comunicación publicitaria.

Progresando con la necesidad de comunicación visual, muchos pensadores de diferentes naciones persistieron con la creación de diversos instrumentos para la proyección de imágenes con movimiento e ilusiones ópticas. Durante los siglos XVIII y XIX se crearon muchos inventos que generaron identidad cultural y experimentaron con otros medios visuales para la comunicación. Entre los inventos más conocidos destacan:

Las sombras chinas. Una forma de entretenimiento que llegó a Europa en el siglo XVIII. Se recortaban siluetas en cartón negro y estas eran presentadas a través de una pantalla traslúcida. Es un teatro que utiliza las sombras para dar una percepción de animación por medio de un efecto visual generado gracias a una reja oscura impresa en la pantalla.

El taumatropo. Se dice que probablemente fue inventado por John Ayrton Paris en el siglo XIX. Es un objeto que consiste en un disco que cuenta con una imagen de cada lado y 2 cuerdas atadas en posiciones opuestas -en los ejes horizontales de su circunferencia-. Su proceso consiste en

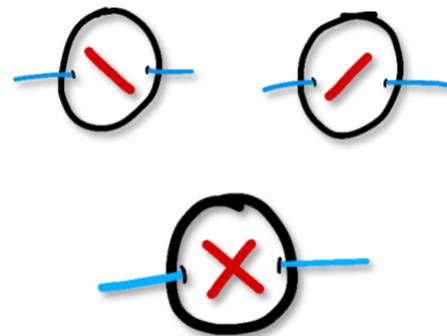
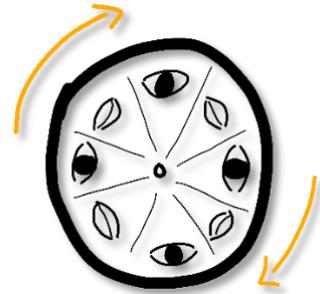


Imagen No. 4. “Taumatropo”. Elaboración propia con aplicación *Picsart*. 2023.

que, al estirar las 2 cuerdas, el disco gira y las 2 imágenes que están en cada cubierta del disco parecen juntarse. Es decir, este invento genera una ilusión óptica donde, la retención de información visual desarrollada por el cerebro permite vincular 2 imágenes diferentes.



Otro invento que surgió en el siglo XIX fue el **fenaquistiscopio**, un disco con hendiduras encima de las cuales se colocaban más de 12 imágenes y, al girar el disco frente a un espejo, generaba la impresión de movimiento.

Imagen No. 5. "Fenaquistiscopio".
Elaboración propia con aplicación
Picsart. 2023.

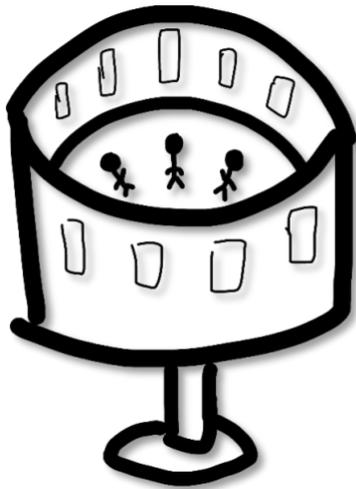


Imagen No. 6. "Zootropo".
Elaboración propia con
aplicación Picsart. 2023.

Años después e inspirado en el fenaquistiscopio, es inventado el **Zootropo**; un cilindro hueco que cuenta con rendijas en sus cubiertas verticales donde se introducía una serie de imágenes o dibujos consecutivos que, al girar el cilindro, generaban una percepción de movimiento. Este invento potencializó el consumo de entretenimiento de las ilusiones ópticas y comenzó a comercializar a la animación de imágenes como un consumo infantil, pues, el Zootropo se convirtió en un juguete masivo de la época. Después, el invento siguió perfeccionándose y, eventualmente, se modificó para la proyección de teatro donde, al girarse de manera manual, se proyectaba una consecución de imágenes como entretenimiento.

Próximamente, el zootropo y otros inventos inspiraron la creación del **cinematógrafo** que, creado por los hermanos Lumière –Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière- en 1894, fue un invento para la proyección de películas. Este dio el primer salto para el cine como lo conocemos hoy en día, estandarizando la proyección de imágenes como entretenimiento, dando un formato fijo para las cintas de proyección -gracias a las perforaciones creadas por Thomas

Alba Edison- y automatizando la proyección con la creación de “la grapa”, un aparato que, impulsado por energía eléctrica, hacía girar a la cinta de manera automática.

Es así que, dentro de la cinematografía, vemos los primeros rasgos de la animación tanto en el avance de automatización en proyección de imágenes, como de una manera más experimental como fue en la “**protoanimación**” que, como menciona León, a manera de stop-motion, generaba las primeras proyecciones visuales del movimiento físico de objetos animados que se mezclaba con las filmaciones que proyectaban algunos cineastas como George Méliès, Stuart Blackton o Segundo de Chomón.

Siguiendo en el ámbito cinematográfico, durante los siguientes años, los cineastas de la época continuaron experimentando con los diversos métodos de fantasía e ilusión que, en conjunto de una animación más rudimentaria, crearon cortometrajes y largometrajes que reflejaban lo imposible en la pantalla. Sin embargo, no fue hasta los principios del siglo XX que la animación de la que hablamos en este trabajo - dotar de vida a las imágenes, objetos y/o dibujos inanimados- se vio presente en Francia con el caricaturista, Emile Cohl.

Reconocido entre algunos animadores y cineastas como “el padre de la animación” –aunque, sin ser un título oficial-, Emile Cohl trabajó como caricaturista y fotógrafo para próximamente adentrarse en el mundo de la industria cinematográfica. En 1908, el cineasta crearía “Fantasmagoría”; el primer filme que convergería el mundo de los dibujos con la realidad a manera de animación por fotograma. Su propuesta introdujo al mundo de los filmes una nueva perspectiva para contar historias donde, a través de dibujos, recortes y otras técnicas, ampliaron los efectos visuales de la cinematografía.

Durante el resto de la primera década, Cohl continuó realizando filmes de animación y otros cineastas comenzaron a replicar sus técnicas para contar sus propias historias. Entre otros animadores destacados del momento está Winsor McCay, un dibujante y caricaturista estadounidense que, de manera independiente, trabajó en

sus propios filmes y también comenzó a crear cortometrajes estructurados enteramente por dibujos e imágenes.

Durante la segunda década del siglo XX, la animación tuvo un surgimiento masivo en el que, al igual del zootropo, se comercializó y tomó pautas para el consumo del entretenimiento. La animación tuvo una aceptación impactante dentro de Estados Unidos y los cineastas científicos del momento generaron aportaciones para facilitar su creación, automatizar más procesos y hacer una industrialización del concepto.

Es así que, teniendo en cuenta la relevancia y los ámbitos en los que permean los antecedentes de la animación, podemos empezar a reestructurar el concepto de 'animación' en sí mismo, siendo que, los instrumentos del desarrollo tecnológico y sucesos de trascendencia conforman un paso evolutivo ante la cultura de la animación, pues, estos son puntos clave que aportaron nuevas oportunidades de crecimiento y desarrollo histórico para la humanidad y otras ramas culturales y artísticas como el cine, la fotografía, la pintura, los medios de comunicación y la industria del entretenimiento en general.

2.2. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN: Un camino entre el cine y la televisión

Aunque el auge de los dibujos animados se ve como una constante de evolución y desarrollo tecnológico que permea en distintas áreas del contenido mediático, sin duda, la animación también tuvo un impacto social dentro de las comunidades que ayudó a reconfigurar las formas de entretenimiento que se practicaban para la época. El consumo de la animación se convirtió en una constante que, a través del desarrollo y propuestas internacionales, definió un nuevo –y cambiante- estilo para el arte, el diseño y la narrativa.

Como menciona Castro “Si bien los dibujos animados nacieron en París, se desarrollaron y lograron el máximo auge en Estados Unidos; pues fue en este país donde tal género participó de un considerable tecnológico y de un mercado con buenas perspectivas de rentabilidad.” (Castro, 1999: 64).

El auge de la animación va más allá del ‘crear un nuevo invento’ y el quién se lo adjudica, sino, que este desarrollo plantea una reconstrucción constante para el entretenimiento y el impacto que este puede tener socialmente, sin distinciones fronterizas o culturales, aunque claro, esta perspectiva va mucho más allá de sus inicios.

Después del desarrollo tecnológico entre de los siglos XVI-XX, la animación empezó a tomar forma en su época de apogeo, donde las innovaciones comenzaron a perdurar y plantearon nuevos modelos y conceptos que establecieron una pauta de creación y desarrollo para los dibujos animados.

En el lapso de la segunda década del siglo XX, surgieron muchas aportaciones como: la implementación de fondos, el rotoscopio –invento de madera que permitía a los dibujantes calcar los fotogramas de filmaciones reales para otorgar naturalidad y fluidez al movimiento-, el mecanismo de pestañas –que genera una sobreposición sobre una hoja y otra para separar el fondo de los dibujos y, así, facilitar el control y producción de estos-, o la animación sobre celuloide –un nuevo estilo de animación inventado por Earl Hurd que, al dibujar sobre hojas de celofán (transparentes), permitía incorporar y mover fácilmente los elementos dibujados para generar una mejor composición visual-.

Aunque a lo largo de muchos años, la animación siguió en constante evolución tecnológica, esta comenzó a destacar por su conceptualización y el futuro que prometía. El dibujo animado se constituyó como un gusto y exigencia de los espectadores gracias a su encanto y simpleza dentro de los medios, y así, este dejó de ser visto como una hazaña técnica.

A la par del crecimiento cinematográfico, se comenzaron a crear los estudios de animación. Durante los años 20 surgieron los primeros estudios que se dedicaron enteramente a la animación y el desarrollo de inventos para su mejoramiento, entre los más destacados se posicionaron: Fleischer Studios y Walt Disney Company, como los dominantes del mercado.



Imagen No. 7. "Koko el payaso". 2022

El primero, siendo fundado en 1921 por Max Fleischer –inventor del rotoscopio- y su hermano, Dave Fleisher, próximamente se asoció con la empresa productora Paramount Pictures e incorporó figuras animadas icónicas para su tiempo como: ‘Koko el payaso’ (1919-1960); reconocido por ser uno de los primeros dibujos animados establecidos en serie y que originalmente catapultó a Fleischer para fundar su estudio de animación, o Betty Boop (1926-1992);

personaje desarrollado por Paramount Pictures y Fleischer Studios que se posicionó como una figura icónica dentro de la animación, esto señalado por su enorme éxito de recepción ante una sexualización más abierta para la época y, desde el cual, como lo plantea este trabajo, podemos ver las percepciones sociales que se tenían, en este caso, sobre la mujer, pues, a la par del cine, los estándares de belleza se manifestaron en los medios para normalizar los rasgos de estética, feminidad, sensualidad, sexualidad y roles de género que se percibían como correctos para la época.



Imagen No. 8. "Betty Boop". 2023

Por otro lado. En 1923, Walter Thomas Disney y su hermano, Roy Oliver Disney, fundaron ‘The Walt Disney Company’; un conglomerado estadounidense dedicado a los medios de comunicación y que próximamente fungió como un impulsor de la animación. En sus inicios, Walt se dio a conocer como un realizador de dibujos animados a nivel internacional con el lanzamiento de una serie titulada ‘Alice in Cartoonland’, distribuida y producida por la empresa Pathé. Sin embargo, no fue hasta 1926 que Walt Disney Company se posicionó como una empresa productora de animación, creando una serie de 26 cortometrajes para su primer personaje: ‘Oswald, el conejo’. Después de perder los derechos de dicho personaje ante Universal (otra empresa creciente para la década), en 1928 –y con la llegada del cine sonoro- el conglomerado de Disney lanzaría otra figura, ‘Steamboat Willie’ (1928) -versión en la que próximamente se inspiraría el diseño del ratón mascota de la empresa- y una constante de cortometrajes con la serie ‘Sinfonías tontas’ –

que ayudo a remarcar la reputación de la empresa como la productora prodigio de la animación a nivel mundial-.

Para este punto, la animación ya estaba firmemente consolidada como un referente de entretenimiento visual en el medio cinematográfico que próximamente llevo los estudios productores a lo que es conocido como “la época dorada de la animación”, que perduró desde 1928 hasta 1941; donde se comenzaron a producir muchas más historias, se abrieron a mercados masivos y entraron de lleno al desarrollo de proyectos de largometraje animados con títulos destacados como: ‘Blancanieves y los siete enanos’ (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), ‘Los Viajes de Gulliver’ (*Gulliver’s Travels*, 1939), ‘Saltarín va a la Ciudad’ (*Mr. Bug Goes to Town*, 1941), entre otros más.

Debo de aclarar que, aunque todo esto es un señalamiento del crecimiento estable y fugaz de la animación, esta también sufrió por cambios significativos desde sus inicios. Para la tercera década del siglo XX, el medio cinematográfico –por ende, la animación también- pasó por una regulación de censura y conducta para la emisión de contenidos mediáticos. Como lo explica la autora Inés Reseco Bresó, el Código Hays “fue un Código de regulación cinematográfica impuesto en los Estados Unidos en 1930, que se prolongó hasta finales de 1960. Durante este periodo las producciones cinematográficas tuvieron que ceñirse a una estricta censura en la pantalla, basada en unas rigurosas normas de moralidad, que obligaron a los profesionales de la industria a recurrir a estrategias para mostrar de una forma más sutil aquello que no estaba permitido mostrar íntegramente” “un documento donde se especificaban una serie de normas que describían lo que se podía mostrar en pantalla referente a la justicia, sexo, obscenidad, vulgaridad, religión, vestuario, bailes, blasfemias y decorados” (Reseco Bresó, 2019).

Es así que los discursos mediáticos que emitían las productoras cinematográficas y de animación pasaron a reconfigurar la perspectiva social de lo ético y moral. Esta decisión terminó afectando a las empresas, figuras creativas y a los espectadores, siendo así que, de manera indirecta, la regulación ayudó a resaltar los proyectos de animación propuestos por Walt Disney Company y terminó sacando del nicho a

Fleischer Studios -que terminó siendo absorbida por Paramount Pictures debido a deudas previas y limitación creativa-.

Durante los próximos años, la animación comenzó a perdurar como un referente para el cine familiar e infantil. Por su parte, Disney se mantuvo desarrollando largometrajes por los próximos años con títulos como: 'Pinocho' (*Pinocchio*, 1940), 'Fantasía' (1940), 'Dumbo' (1941), 'Bambi' (1942), 'Los Tres Caballeros' (*The Three Caballeros*, 1943), entre otros, a la par del desarrollo de nuevas tecnologías para la masificación y calidad de los dibujos de cada uno de sus proyectos.



Imagen No. 9. "Pinocho".



Imagen No. 10. "Fantasía".

En la parte de la competencia, se crearon muchas más historias por parte de productoras pequeñas e independientes para el momento pero que también ayudaron a posicionar personajes icónicos como: Popeye El Marino (*Popeye the Sailor*, 1933), El puerco Porky (*Porky Pig*, 1935), Bugs Bunny (1938) y el Pato Lucas (*Daffy Duck*, 1939), Superman (1941), Tom y Jerry (*Tom and Jerry*, 1942), Pepe LePew (1945), El Coyote y El Correcaminos (*Wile E. Coyote and the Road Runner*, 1949) o, incluso, Speedy González (1953).

Siendo así que, con cada lanzamiento de historias nuevas, innovaciones a las técnicas o personajes seriados, fueron aportando un panorama mucho más amplio para la animación que permitió el desarrollo del entretenimiento masivo a través de los dibujos animados y, a su vez, se convirtieron en referentes propios de su década y que reflejan las perspectivas sociales que se tenía sobre diversos ámbitos

como el romance, la sexualidad, la diversidad racial, el panorama moral o, en temas más técnicos, la reconceptualización de la comedia.

Fue hasta el periodo de la segunda guerra mundial –desde sus antecedentes hasta sus remanentes- que los dibujos animados atravesaron otra época de cambios y, adaptándose a su contexto, disminuyeron su producción y los mensajes que difundían fueron orientándose a la violencia como su predominante para la comedia.

La regulación conocida como Código Hays perduró hasta mediados de la década de los 50's y, desde años previos, se creó la empresa "United Productions of America (UPA) en 1943, la cual aglutinó a un sin número de animadores, experimentadores de técnicas más sencillas. Estos querían dar rienda suelta a nuevas formas de dibujos y romper con el realismo de Disney para crear series con más contenido social que permitiesen el uso de nuevas técnicas gráficas para su trabajo" (Castro, 1999, pp.78). Generando varios cambios para el desarrollo del entretenimiento por medio del papel y que fue normalizando la diversidad de contenidos animados, ya sea en técnicas abstractas para el dibujo, narrativas nuevas o especificación de sus contenidos, dejando de lado el modelo que planeaba la empresa de Walt para estandarizar el modelo de mercado de la animación.

Otro factor relevante para esta ampliación del nicho fue la incursión de la televisión, pues, aunque el medio se desarrolló desde los años 30, este se estandarizó a inicios de la década de los 50's y, con esto, abrió un mercado con desarrollo en masa a nivel mundial para la animación.

En 1949, la cadena televisiva NBC lanzó la primera serie de dibujos animados titulada 'El conejo luchador' pero fue hasta mediados de los años 50 que los dibujos animados se posicionaron en el medio a través de distintas distribuidoras televisivas con títulos seriados como 'El club de Mickey Mouse' (*Mickey Mouse Club*, 1955), 'El Pájaro Loco' (*Woody Woodpecker*, 1957), 'El Show de Bugs Bunny' (*The Bugs Bunny Show*, 1960) o 'Spiderman' (1967) y, además, permitieron la incursión de nuevos creadores para la animación como fue el caso de William Hanna y Joe Barbera, quienes fundaron su propio estudio de animación y establecieron un nuevo

conglomerado de series animadas relevantes para la época como ‘Los Picapiedra’ (*The Flintstones*, 1960), ‘Don Gato y su Pandilla’ (*Top Cat*, 1961), ‘Los Supersónicos’ (*The Jetsons*, 1962) o ‘Scooby Doo’ (1969).



Imagen No. 11. “El Pájaro Loco”. 2023



Imagen No. 12. “Bugs Bunny”. 2022

Siendo así que la estandarización de la televisión significó una relevante ampliación de oferta para los animadores, masificación de las técnicas de dibujo, y desarrollo de nuevas figuras del entretenimiento. Además, también permitió el desarrollo fluido y constante de los dibujos animados dentro de los medios, comercializó la animación no solo como un medio de entretenimiento, sino, como mercadotecnia, viendo ejemplos distantes con títulos como ‘Snoopy’ (*Peanuts*, 1978-1989) o ‘Transformers’ (*The Transformers*, 1984-1987) que potencializaron la educación y el comercio- y permitió el desarrollo de conglomerados productores para posicionarse o sostenerse en el mercado mediático como empresas de entretenimiento como lo son Warner Bros, Paramount, NBC, Disney, Cartoon Network, entre otras.

Durante las próximas décadas del siglo XX, la animación siguió como una constante en los medios audiovisuales, difundiendo nuevos títulos a través de los años y creando series icónicas para el medio como ‘Los Pitufos’ (*The Smurfs*, 1981), ‘He-Man y los Amos del Universo’ (*He-Man and the Masters of the Universe*, 1983), ‘Snoopy’, ‘Transformers’ (*The Transformers*, 1985), ‘Garfield y sus amigos’ (*Garfield and Friends*, 1988), ‘Los Simpson’ (*The Simpsons*, 1989), ‘Tiny Toons’ (*Tiny Toon Adventures*, 1990), entre muchos más. Generando muchos más cambios para la

animación, aumentando la competencia entre las productoras del medio, simplificando su desarrollo con la incursión de las computadoras desde los años 60 y abriendo el mercado a la inclusión de los videojuegos.

Los dibujos animados se establecieron durante gran parte del siglo XX y, para su última década, las producciones, oferta laboral y distribución contaban con mucha mayor demanda que a sus inicios. En Estados Unidos se desarrollaron diversas agrupaciones animadas que estaban a cargo de las grandes distribuidoras como Cartoon Network, Nickelodeon o Warner Bros. donde se comenzaron a establecer los grupos de series animadas generacionales para cada década.

En el caso de los años 90's, estas empresas se posicionaron con títulos remarcables internacionalmente como: 'Rugrats' (*Rugrats*, 1991), 'Batman: La Serie Animada' (*Batman The Animated Series*, 1992), 'La Vida Moderna de Rocko' (*Rocko's Modern Life*, 1993), 'Animanía' (*Animaniacs*, 1993), '¡Oye, Arnold!' (*Hey, Arnold!*, 1996), 'El Laboratorio de Dexter' (*Dexter's Laboratory*, 1996), 'Coraje, El Perro Cobarde' (*Courage, the Cowardly Dog*, 1996) 'Johnny Bravo' (1997), 'Las Chicas Superpoderosas', 'CatDog' (1998), 'Bob Esponja', entre muchos títulos más para cada estudio.

Sin embargo, aunque la animación ya se estableció como un producto de entretenimiento y desarrollo para la época, esta tuvo un cese de innovación donde se priorizó la producción del entretenimiento, al menos hasta 1995; cuando se reconceptualizó a sí misma y se consagró la animación enteramente hecha a computadora con el desarrollo de la primera película producida digitalmente: 'Toy Story' (1995), dando un salto que también abriría las puertas de la animación en tercera dimensión (3D).

2.3. ANIMACIÓN CONTEMPORÁNEA: ¿De qué está hecha?

Entre finales del siglo XIX e inicios del XX, la industria de la animación encontró un motor de competencia frente a la compañía que se consolidó como la más grande

en innovación en el mundo de los dibujos animados, Disney Pixar. Con el salto a la animación 3D se permitió seguir reinventando la manera de contar historias y, aunque esta solo era alcanzable a través de los presupuestos cinematográficos, dio oportunidad a otros estudios como DreamWorks Animation, 20th Century Fox, Disney Studios o Paramount Pictures para posicionarse en el mercado con nuevos filmes en distintos tipos de animación 3D, stop-motion o 2D, como 'Pollitos en Fuga' (*Chicken Run*, 2000) 'Shrek' (*Shrek*, 2001), 'El Planeta del Tesoro' (*Treasure Planet*, 2002), 'La Era de Hielo' (*Ice Age*, 2002), 'Madagascar' (*Madagascar*, 2005), entre otros más, permitiendo un reconocimiento mucho más profesional a nivel social y cinematográfico sobre el sentido y relevancia que tiene la animación.



Imagen No. 13. "Pollitos en Fuga".



Imagen No. 14. "El Planeta del Tesoro". 2002.

Un hecho importante donde se reconoció este trasfondo y relevancia de la animación cinematográfica fue en el acto de agregar una categoría completamente nueva ante la premiación cinematográfica de 'Los Óscar' con la categoría 'Mejor Película Animada' que oficialmente se inauguró en el año 2001 (otorgándole la primer estatuilla a 'Shrek' en el año 2002), después de una constante conmemoración con premios honoríficos a títulos animados previos como 'Blanca Nieves y los Siete Enanos', 'Pinocho', 'Fantasía' o 'Toy Story'.

Mientras las demás empresas construían una trayectoria fílmica en pro de posicionamiento e innovación ante la industria de la animación, Pixar se mantenía como el contendiente más fuerte para el desarrollo en el ámbito, estrenando una

película en un lapso aproximado de cada 2 años que, eventualmente, se estandarizó a un filme por año.

Por otro lado, la animación en la televisión se continuó desarrollando de la misma manera, produciendo contenidos mediáticos ya establecidos donde se agregaban nuevas temporadas o capítulos. Aunque también se debe mencionar que la animación 3D se empezó a hacer presente en el medio televisivo pocos años después a su desarrollo en el mundo cinematográfico. Se estrenaron algunos títulos como 'Las Aventuras de Jimmy Neutrón: El Niño Genio' (*The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius*, 2002) 'El Hombre Araña: La Serie' (*Spider-Man: The New Animated Series*, 2003) 'Pocoyó' (2005), 'La Casa de Mickey Mouse' (2006), 'La Granja' (*Back at the Barnyard*, 2007) o 'Iron Man: Aventuras de Hierro' (*Iron Man: Armored Adventures*, 2008) que, si bien no presentaban la misma capacidad, presupuesto ni calidad que los proyectos cinematográficos, sí estandarizaban la creación y accesibilidad para desarrollar tecnológicamente la animación dentro de la televisión.

Así mismo, distintos programas en animación 2D como 'Los Simpson', 'Bob Esponja', 'Los Padrinos Mágicos' (*The Fairly OddParents*, 2001), 'KND: Los Chicos del Barrio' (*Codename: Kids Next Door*, 2002) o 'Avatar: La Leyenda de Aang' (2008), comenzaron a hacer convergencias que, ocasionalmente, juntaban distintos estilos de animación como el stop-motion, 2D y/o 3D para episodios o eventos mediáticos especiales.

2.4. INTERNET: Dibujos animados en una nueva era

Retomando e incursionando de manera superficial en el desarrollo tecnológico mediático, otro cambio drástico para los medios de comunicación y que próximamente influenciaría dentro del nicho de la animación fue el desarrollo del internet, que próximamente conllevaría al desarrollo progresivo de las plataformas de streaming.

Como menciona Daniel Bandenes en su texto 'Historia de los Medios de Comunicación' (2014), el comienzo del internet fue bastante experimental para su época, pues, a finales de los años 60, se creó una red de conexión con fines militares conocida como ARPANET que tenía como función principal conectar las computadoras u ordenadores del Departamento de Defensa de Estados Unidos para establecer comunicación, sin embargo, este invento no tuvo un rol primordial en el armamento militar, sino, que fue hasta 1979 que el internet comenzó a cobrar relevancia cuando se comercializó como un servicio online de exclusividad conocido como 'CompuServe'. Así, la red digital dio el paso para convertirse en un medio de comunicación en servicio social que constantemente se iba reestructurando y poniendo al alcance de más comunidades con varios servicios de la misma índole.

Fue hasta los años 90, después de una constante evolución del medio, que el internet se abrió a nuevos ámbitos sociales (como el mundo de los negocios, la política, las comunicaciones o la animación) gracias a la producción y comercialización masiva de las computadoras, siendo que, en 1992 ya existía más de 1 millón de computadoras conectadas.

El medio digital se ha encontrado en una constante renovación desde sus inicios y a la par del progreso de las nuevas tecnologías, como fue en su momento con la eliminación de los servidores de exclusividad y abriéndose al dominio público con la entrada de los primeros navegadores de internet como 'World Wide Web' en 1991 o próximamente 'Google' en 1998. El internet ha seguido adaptándose a las necesidades humanas y abriéndose a nuevos aspectos como lo fue en el caso de la interacción social, cuando se crearon las primeras redes sociales como lo fueron 'Linkedin' (2003), 'My Space' (2003), 'Skype' (2003) o, en años posteriores, 'Facebook' (2004), 'YouTube' (2005) y 'Twitter' (2006).

Asimismo, desarrollo este aspecto general de retrospectiva hacia la evolución y el impulso que ha tenido el internet como un medio de impacto social y profesional porque es de reconocer que, como los demás ámbitos, la animación también se vio afectada por este medio en distintas ramificaciones que desvinculaban una exclusividad para animación con los medios cinematográficos y televisivos, siendo

que, a la fecha, el medio digital ha abierto dos nuevas vertientes en las que desemboca la animación contemporánea de la cual hablamos en este trabajo:

En un primer punto, tenemos el masivo crecimiento de capacidades y alcance para la producción y emisión de contenido animado, siendo que, el medio en sí mismo ha permitido a los conocedores y/o expertos de la animación empezar a desarrollar sus propios cortometrajes, historias o series que han alcanzado un mayor alcance y desarrollo a través del ciberespacio. Desarrollando esto de una manera más explícita, la llegada del internet y la masificación de las computadoras ha sido un suceso fundamental que ha permitido a creadores y animadores independientes incursionar en la industria del entretenimiento por su propia mano y medios, publicando su trabajo por medio de blogs, páginas web, videos o redes sociales como es visto en casos como:

- *'How It Should Have Ended'* (HISHE, 2005); canal de YouTube donde un grupo de animadores se dedica a escribir y animar capsulas seriadas donde critican los agujeros e incongruencias que existen en los guiones de las películas del momento.

- *'Animator Vs. Animation'* (Alan Becker, 2006); una serie de videos seriados en YouTube donde un animador estadounidense, Alan Becker, mezcla a sus protagonistas (animados en 2D) con distintos estilos gráficos y de animación (como los software de ordenadores de la época, distintos gráficos referentes a videojuegos o animación 3D) con el fin de contar aventuras e historias divertidas sobre sus personajes.



Imagen No. 15. "Animator vs. Animation". 2007

- *'Vete a la Versh'* (Darkar Company, 2009); una serie online animada creada por un diseñador mexicano, Darkar Alatriz, donde hace analogías a la vida y cuenta las aventuras de comedia negra que viven sus protagonistas, 'Darkar

y Mecoboy'. Este proyecto comenzó originalmente en YouTube pero próximamente se trasladó a su propia página web.

- 'Vida Pública Show' (Trineo.TV, 2011); una serie online animada creada por un animador latinoamericano, Carlos Montoya, que originalmente se inspiró en las críticas y opiniones sociales escritas en Twitter con el fin de generar comedia a través de la crítica a la vida contemporánea.



Imagen No. 16. "Vida Pública Show". 2018.

Esta apertura mediática se convirtió en una herramienta que permitió reestructurar nuevamente la concepción que se tiene de la animación, siendo así, que se generó una disponibilidad comunicacional que le permitió a los creadores comenzar a desarrollar sus propias historias y discursos sin algún estilo de censura, agenda o sobreexplotación hacia su propio trabajo como animadores, como lo comentó Carlos Montoya, director de la casa productora Trineo.TV, desde su experiencia para el medio 'PRODU':

Vida pública show se creó inicialmente como serie de TV, luego pasó a ser serie web y ahora es un producto que no depende de una sola plataforma, sino, que puede vivir en diferentes. Ya nos estamos preparando para el siguiente paso que es el cómic de la serie. (Montoya, 2019).

Demostrando cómo es que las convergencias transmedia se convierten en una nueva herramienta tanto digital como física a través de las cuales se pueden llegar a desarrollar los proyectos animados contemporáneos, ya sea que gracias al posicionamiento mediático tengan un alcance y difusión en los medios tradicionales, o estructurando su propio esquema de negocios y difusión para el consumo de los espectadores digitales.

Por otra parte, la otra vertiente (y que estará más presente en este trabajo) es el desarrollo de la animación por medio de las plataformas de streaming dedicadas a la difusión y producción de contenidos audiovisuales como Netflix, HBO, Amazon Prime Video, Disney +, entre otras.

Comenzando por los inicios de su desarrollo, David López Delgado (2018) comenta en su trabajo “Estudio de las Plataformas de Streaming” que “La primera vez que se utilizó la palabra streaming fue en los años 20, cuando la empresa Muzak desarrolló una plataforma de música continua para ascensores, este dato es interesante ya que ni siquiera existían ordenadores durante esos años. (...) Fue entonces cuando George O. Squier recibió una patente para usar líneas eléctricas, en lugar de la radio, para transmitir y distribuir señales.” (pp.5).

Este es conocido como uno de los primeros rasgos de difusión inalámbrica para algún tipo de contenido comercial, sin embargo, como menciona López, es un rasgo que de igual manera fue adoptado por la televisión y radio que, además, está bastante alejado de la concepción de streaming que se tiene hoy en día.

En un intento para tener un acercamiento más prospectivo al inicio del streaming, debemos concebir cuál es la definición que se tiene de este medio. Las autoras Gabriela Gallardo, Alejandra Saltos y Estefanía Gallardo (2022), hablan sobre la definición de las plataformas de streaming como una red o servidor principal que permita la posibilidad de acceder a contenidos que puedan ser descargados y/o reproducidos por medio del internet. Un rasgo que destacan, y que es el más característico dentro del concepto, es que se permita el consumo de algún tipo de contenido a través de una red en un tiempo real.

Las autoras refieren que existen 2 tipos de streaming: el directo; que permite una transmisión en tiempo real del contenido, y bajo demanda; que permite a los consumidores recurrir a los contenidos almacenados en el momento en que se desee.

Siendo así, que la diversidad de componentes que estructuran el concepto de streaming amplía al referente para catalogarse dentro de diferentes ámbitos mediáticos, sin embargo, también habla sobre las necesidades de consumo por parte del espectador como la inmediatez, el almacenamiento o el consumo por elección propia, las cuales estructuran una definición más acercada al concepto que trata este trabajo.

Retomando con López, el autor habla sobre el auge del streaming potencializado gracias a la apertura y progreso tecnológico desarrollado gracias al internet, permitiendo las transmisiones en vivo y la capacidad de almacenar y descargar contenido audiovisual, siendo que, el define a las plataformas de streaming audiovisual como “entornos informáticos determinados que utilizan sistemas compatibles entre sí las cuales ofrecen contenido audiovisual mediante una conexión a internet para su visionado en línea o descargando el contenido en un dispositivo portátil pudiéndolo visualizar sin conexión” (pp. 6). Es así que, gracias al streaming se comienza a diversificar aún más la manera de producir y distribuir contenidos mediáticos.

Respecto a sus inicios, estos son bastante debatidos por los autores mediáticos, sin embargo, muchos adjudican el título de “la primer plataforma de streaming” como las conocemos hoy en día a YouTube (2005), que desde sus inicios fue pensada como una plataforma para publicar y compartir videos. El dilema está en que, aunque la empresa Netflix surgió varios años antes, en 1997, y bajo el servicio de internet, ésta en su momento no era considerada una plataforma de streaming porque la empresa funcionaba como un servicio de recomendaciones preestablecidas a través de su sitio web, pues, en este modus operandi, se interactuaba a través de la presencia física con la renta de discos DVD que los consumidores podían utilizar en sus reproductores de discos.

De acuerdo con López, fue hasta el año 2007 que la plataforma ‘Netflix’ comenzó a operar como un servicio que incursionó en el streaming, siendo que, la plataforma empezó con su servicio digital a pesar de continuar con su formato de DVD. Es así que, aunque no fue la primera, esta empresa empieza a desarrollarse dentro del

medio como una de las pioneras que, en su momento, buscaba hacer la competencia a 'Blockbuster' en la distribución de contenidos audiovisuales.

Durante la segunda década del siglo XXI, la empresa logró consolidarse como la número 1 en el medio de distribución de películas y series televisivas, llegando a tener más de 100 millones de suscriptores a nivel mundial, sin embargo, otro rasgo a destacar del servicio es que, en su afán de innovar ante su competencia en la industria cinematográfica, Netflix se convirtió en la primera plataforma de streaming en producir contenido propio para la distribución y comercialización de este como lo fue con la serie 'Lilyhammer', una serie noruego-estadounidense estrenada en el año 2012, a diferencia de las creencias por el título 'House of Cards' de 2013, como distintos autores y personas de conocimiento común afirman pero que el autor Higuera (2020) desmiente en el blog 'Esquire'.

Próximamente, la plataforma estrenaría más títulos reconocidos como 'Orange is the New Black' (2013), 'Daredevil' (2015), 'Stranger Things' (2016), 'Por Trece Razones' (*13 Reasons Why*, 2017), 'El Mundo Oculto de Sabrina' (*Chilling Adventures of Sabrina*, 2018), entre muchos más. Para el caso de la animación, la plataforma produjo su primer serie animada con el título de 'Turbo' ('*Turbo Fast*', 2013), seguida de 'Bojack Horseman', siendo estas las primeras series animadas en ser pensadas y producidas para el nuevo medio, donde próximamente le seguirían otros títulos animados en la compañía como 'Big Mouth' (2017), 'Tuca & Bertie', 'The Midnight Gospel' o, más recientemente, 'Maya y los Tres' ('*Maya and the Three*', 2021)

Es así que esta empresa llegó para tanto estructurar un nuevo modelo de consumo donde se eliminaban barreras de difusión previas en los medios tradicionales, como también permitió a las mentes creativas mantener un estado de libertad mayor que orientaría una agenda más libertina para la construcción y difusión de nuevos mensajes mediáticos. Dentro de la animación, la plataforma llegó a estandarizar un consumo masivo del contenido, impulsar el desarrollo de más series animadas que se apartan del estigma de consumo exclusivamente infantil, segmentar los distintos

tipos de contenido animados y abrir a la animación a nuevas ramas de género como los documentales, las miniseries, el terror, la comedia para adultos, entre otros.

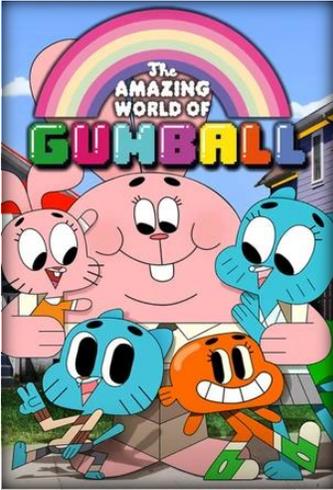
2.5. CINCO SERIES ANIMADAS PARA EL ANÁLISIS

Es así como podemos decir que la animación juega un papel relevante en el desarrollo social y el progreso cultural de la humanidad. Esta se ha visto fuertemente vinculada con el arte, la ciencia y el desarrollo tecnológico. Las historias que se han dibujado a lo largo de los años, así como distintos contenidos mediáticos, han llegado a permear en la construcción de la realidad de muchas generaciones y han dotado de sentido a diálogos, referencias, enseñanzas y situaciones del progreso humano. Ante esta idea, este trabajo tiene el propósito de generar un reconocimiento y análisis del impacto que la animación puede tener en la sociedad meramente por los elementos que construyen a las series animadas contemporáneas.

Para poder realizar este análisis es necesario reconocer títulos longevos y emitidos durante la última década. Como se mencionó antes, aunque existen un sinfín de programas, personajes y episodios sujetos al análisis, este se delimitará a profundizar en 5 series animadas que cuentan con diversidad cultural y social, una duración lo suficientemente extensa para el análisis, y temáticas enteramente diferentes. Es así como, con programas divergentes y convergentes en múltiples sentidos como sus tramas, animación, protagonistas, arcos o géneros, plantaremos una perspectiva mucho más amplia y concisa de la diversidad que refleja el mundo de la animación. También, cabe referenciar que, para referir los títulos que presentaré, los datos técnicos y sinopsis de cada programa provienen de distintas fuentes que, como autor, considere óptimas y completas para detallar el perfil de cada serie de una manera óptima y redundante.

En orden cronológico, las series animadas a observar y analizar son:

2.5.1. El Increíble Mundo de Gumball (*The Amazing World of Gumball*)



Sinopsis: “La serie se trata sobre las aventuras de la familia Watterson, una familia no tan promedio formada por Gumball, Darwin, Anaís, Nicole y Richard, principalmente, que vive en una ciudad algo anormal llamada Elmore.” (Wikivisión, 2020).

Creador(es): Ben Bocquelet.

Duración: 8 años (2011 – 2019).

Temporadas: 6 Temporadas.

Imagen No. 17. “Gumball Poster”. 2017

Productora(s): Cartoon Network Studio, Development Studio Europe, Boulder Media, Studio SOI, Dandelion Studios.

Distribuidor principal: Cartoon Network.

2.5.2. Steven Universe

Sinopsis: “Desde tiempos muy remotos, incluso antes de la existencia de la humanidad, las *Crystal Gems* siempre se habían encargado de cuidar el universo y protegerlo de toda amenaza potencial usando cristales mágicos que ellos obtenían, consiguiendo poderes y habilidades únicas. Hoy en día, sólo quedan tres integrantes: Garnet, Amatista y Perla. Pero poco después nace un nuevo integrante que posee una gema también, llamado Steven. Al haber heredado la gema de su madre, Rose, se convierte en un nuevo guerrero y forma parte del equipo de las Crystal Gems, el cual junto con sus nuevas amigas, deberá aprender a usar su gema, descubrir su uso y poder ayudar a vencer los monstruos que amenazan Ciudad Playa.” (Steven Universe Wiki, 2020).



Imagen No. 18. “Steven Poster”. 2022

Creador(es): Rebecca Sugar.

Duración: 6 años (2013 – 2019).

Temporadas: 5 Temporadas.

Productora(s): Cartoon Network Studios.

Distribuidor principal: Cartoon Network.

2.5.3. Bojack Horseman

Sinopsis: “En un mundo donde humanos y animales antropomórficos conviven, el

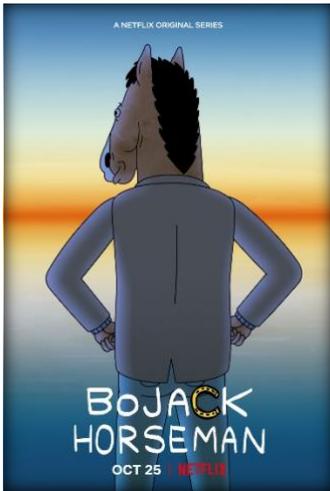


Imagen No. 19. "Bojack Poster". 2023

protagonista de la serie es el caballo BoJack Horseman (Will Arnett), protagonista de la telecomedia "Horsin' Around" en la década de los 90. Después de años de decadencia y una tormentosa vida personal, BoJack se propone volver al candelero a través de una autobiografía para la que contará con ayuda de una escritora fantasma, Diane Nguyen (Alison Brie). Pero BoJack también tendrá que lidiar con las exigencias de su exnovia y agente, la gata Princess Carolyn, su compañero de piso, Todd

Chávez, y su amienemigo Mr. Peanutbutter, un perro labrador que es novio de Diane y triunfó con una sitcom muy similar a "Horsin' Around".” (FilmAffinity, 2018).

Creador(es): Raphael Bob-Waksberg.

Duración: 6 años (2014 – 2020).

Temporadas: 6 Temporadas.

Productora(s): Shadow Machine, The Tornante Company.

Distribuidor principal: Netflix.

2.5.4. Escandalosos (*We Bare Bears*)

Sinopsis: “Tres hermanos osos, Pardo, Panda y Polar, intentarán integrarse de maneras muy extrañas en la sociedad humana, haciendo cualquier cosa. En el camino a ser "osos modernos" interactúan con varias personas, como con Nom Nom, Chloe, Charlie, entre otros.” (Cartoon Network Wiki, 2020).

Creador(es): Daniel Chong.

Duración: 4 años (2015 – 2019).

Temporadas: 4 Temporadas.

Productora(s): Nelvana, Cartoon Network Studios.

Distribuidor principal: Cartoon Network.

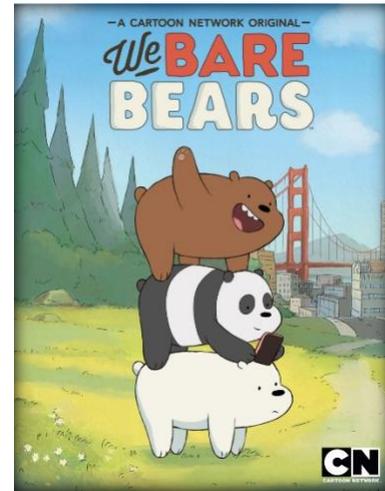


Imagen No. 20. “Escandalosos Poster”. 2023

2.5.5. The Midnight Gospel

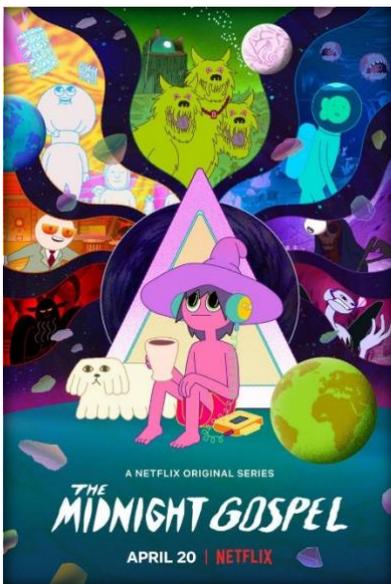


Imagen No. 21. “Midnight Poster”.

Sinopsis: “Se centra en el *spacecaster* (podcaster en el espacio) llamado Clancy Gilroy, quien vive en la dimensión «El lazo cromático», donde cultivadores de simulaciones usan poderosas biocomputadoras para simular universos en los que pueden recolectar tecnología. Cada episodio trata sobre los viajes de Clancy a planetas del simulador, cuyos habitantes son los invitados a los que entrevista para su spacecast. Estas entrevistas están basadas en entrevistas reales, derivadas del podcast de Trussell, The Duncan Trussell Family Hour.” (Wikipedia, 2020).

Creador(es): Pendleton Ward y Duncan Trussell.

Duración: 1 años (2020 – Actualidad. Sigue en emisión).

Temporadas: 1 Temporadas.

Productora(s): Oatmeal Maiden, Titmouse, Inc.

Distribuidor principal: Netflix.

A través de estas series se desarrollará un proceso inmersivo para observar los mensajes que sobrecargan, los elementos que retoman de nuestra realidad para su proceso creativo, su naturaleza narrativa, el desarrollo en su tiempo de emisión y el si es que sus productoras y distribuidoras -ya sean televisivas o de streaming- funcionan como un factor que afecte al producto final.

**CAPÍTULO 3:
ENTRE LA ANIMACIÓN Y
LA TEORÍA**

La presencia de las series animadas en el mundo contemporáneo es algo inherente a las nuevas tecnologías, maneras de comunicarse y los nuevos métodos de entretenimiento que se han desarrollado a través de los años. Aunque la animación tuvo sus primeros rasgos de vida en el mundo durante las últimas décadas del siglo XIX, no fue hasta la segunda década del siglo XX que la animación con dibujos, como la conocemos hoy, comenzó a desarrollarse a través de cortometrajes de caricaturas animadas como 'Koko El Payaso' (*'Koko the Clown'*, 1918), 'Félix El Gato' (*'Felix the Cat'*, 1919), o 'Betty Boop' (1926), que próximamente se producirían en formatos de series o episodios continuos.

La historia de las series animadas sin duda es un elemento referente para el desarrollo y la inteligibilidad de su evolución y adaptación a los nuevos públicos, y claro, es evidente que esta está fuertemente alineada con el progreso de la sociedad y los nuevos medios que se fueron inventando y perfeccionando a lo largo de los años. Es importante destacar esa vinculación porque, así como la evolución tecnológica a través del mundo permitía la creación e innovación para los formatos y la manera en que se abrían paso los dibujos animados, también replanteaba constantemente la manera de comunicar los mensajes para los públicos masivos, ya sea para los medios periodísticos, de entretenimiento, de educación, etc. Así, creando múltiples maneras de generar discursos mediáticos que se adaptarían a los contextos de sus nuevos mercados y las capacidades del equipo y aparatos tecnológicos vinculados a la animación.

A través la investigación ya planteada, este ensayo desarrollará un análisis de los discursos mediáticos contemporáneos y se profundizará en la creación y adaptación de sus mensajes principales a través de la evolución de los medios de comunicación. Este campo se abordará mediante el estudio de la significancia de los medios para la sociedad a través de la pantalla y su desarrollo prolongado a través de los años, como lo plantea Jorge Alonso López (2015) en la "Genealogía de la pantalla"; que desarrolla por medio de las asimetrías, los propósitos principales y las funciones de los medios. Un nuevo panorama de los medios que se ve en constante desarrollo y crecimiento, que se ve afectado por las nuevas tendencias y

el salto a los medios digitales. Kevin Roberts (2005) plantea una re-significancia de los elementos que componen a la comunicación para lograr una mejor comprensión de los mensajes ante estos “nuevos” panoramas como las redes sociales o las plataformas de streaming.

Para la profundización de los mensajes emitidos de los programas animados, se pondrá en la mesa diversas tradiciones de la teoría de la comunicación como: la fenomenológica o la socio-psicológica, retomadas por Carlos Collado y Laura García (2009), que ayudarán a partir en un panorama general de los discursos de las series animadas contemporáneas, observar los mensajes que transmiten en sus tramas a un nivel general de la serie e individual de algunos episodios, para así, presentar este análisis y reconocimiento de los temas referentes dentro del avance sociológico de estos discursos.

También, dentro del análisis, un elemento referente para la observación y comprensión de estos discursos mediáticos recae en la representación, donde, como académicos sociales, debemos de reconocer y, en algunas ocasiones, cuestionar la manera en que es reflejado el mundo social a través de la representación colectiva. Para este apartado se recurrirá a las tradiciones: crítica y sociocultural para ejercer un análisis mucho más objetivo donde se concentren elementos como los procesos simbólicos, la representación de patrones y rasgos culturales o el entendimiento de los sistemas de jerarquización social.

A propósito de la representación visual, Silvia Rivera presenta a la “Sociología de la Imagen” como su propuesta principal, un concepto que se caracteriza por los rasgos de identificación, reproducción, pertenencia y representación social ante las imágenes que emiten los medios de comunicación.

A través de estos elementos principales, la investigación tomará un rumbo de recopilación, visualización y crítica de los rasgos principales que definen a cada una de las series animadas como: su sinopsis, los perfiles de los personajes principales, las temáticas que retoman, su género predominante y/o los guiones, acciones y diálogos de sus personajes.

Ahora, para partir con este análisis, cabe destacar que, aunque las series que se abordarán dentro de este trabajo cuentan con una cantidad inmensa de temáticas y subtramas desarrolladas por cada temporada, o incluso por episodios individuales, me enfocaré en plantear una argumentación fuertemente relacionada con los conceptos y referentes de los discursos mediáticos en los que se profundizará, por lo que algunos conceptos, historias o referentes mediáticos que no se abordarán sistemáticamente, sin embargo, eso no indica que no puedan ser abordados en otros trabajos en la materia que aborden un enfoque distinto.

3.1. SERIES ANIMADAS

A través de los años, uno de los elementos más importantes para la construcción de la sociedad ha sido la historia, a través de ella se ha definido lo que somos hoy, y ésta siempre se ha visto influenciada por todos los sucesos cotidianos y simbólicos que ayudaron a sobrecargar de sentido a la realidad que conocemos hoy en día; determinando, preguntando y reconceptualizando todas las ideas que nos rodean, y claro, con la evolución de la humanidad y el desarrollo tecnológico, la manera de registrar y plasmar todas estas ideas ha ido cambiando.

Hoy en día contamos con un sinnúmero de maneras para comunicarnos a través de los medios, sin embargo, la idea para este trabajo propone que, por medio del campo audiovisual, y siendo más específicos: las series animadas, se tiene una ventana mucho más consciente, crítica y actualizada de la realidad que refleja el mundo.

Construidas como un medio más para el entretenimiento, las series animadas se han desarrollado con el paso evolutivo tecnológico, y a la par de este, han ido replanteando y adaptado sus discursos para las nuevas generaciones. Es por eso que es importante cuestionar y reconocer la trascendencia de los dibujos animados para la sociedad que, más que ‘un programa más de la televisión’, cuentan con los elementos para ser observados como un referente de cambios, influencia, y perspectiva social ya que, al ser un medio de comunicación en masa, se hace presente la posibilidad de construir el progreso y prácticas modernas de la sociedad,

como se ha visto con el fenómeno animado de 'Los Simpson' (1989), creada por Matt Groening, donde, surgida a través de la representación del arquetipo familiar estadounidense, se ha presentado una visibilización y crítica a las actitudes y pensamientos cotidianos de las figuras paternas e infantiles de esta realidad para, así, reformar a la sociedad habla inglesa y abrir nuevos espacios de dialogo ante el surgimiento nuevos contextos sociales como el uso de las tecnologías más recientes o el reconocimiento social de las diversas orientaciones sexuales e identidades de género actuales.



Imagen No. 22. "Los Simpson". 2022.

Ahora, para continuar con la ramificación descriptiva de las series animadas hay que destacar que esta, en sí, carece de una conceptualización fija que permita cementar sus características principales, pues, aún ahora, el medio se ve referenciado de múltiples maneras de acuerdo con el contexto desde el que se habla o el enfoque con el que se decide observar sus propiedades, su propósito y su relevancia. En muchas ocasiones, el concepto es diversificado y renombrado a los ojos del argumentador, encontrando varios términos como "dibujos", "caricaturas", "dibujos animados", "animaciones", "programas de animación", entre otros, pero todos haciendo referencia a la misma idea.

Autores contemporáneos que refieren a los programas como “dibujos animados” los definen como “toda producción audiovisual contentiva de dibujos que contienen y transmiten significados, discursos y representaciones, los cuales nacen como alternativa mediático-televisiva para el cumplimiento de una función social específica, la cual será: la producción, colocación, transmisión y reproducción de una ideología y sus contenidos simbólicos, pero también, para la crítica y la censura de los problemas y vicios de una época específica a través de la sátira y la invectiva, bajo el formato de relato ilustrado” (Pineda, 2015).

Como lo plantea la socióloga venezolana, dentro de una perspectiva, podemos referir a las series animadas como un contenido mediático que recupera todos los elementos que lo componen para desarrollar su arco narrativo y presentar a la audiencia mensajes determinados que, a través de la influencia, la representación y la educación, permiten plantear nuevas ideas con sentidos sociales para los espectadores. Esto se puede ver presente en cualquier contenido animado periódico que, sin importar la correlación entre la emisión o producción, permite el auge de nuevas narrativas en el dibujo 2D y 3D.

Por otra parte, existen otros académicos, como Ochoa-Guillen, que proponen perspectivas de las series animadas como una extensión de los propios autores en animación:

“El dibujo es esencialmente una representación visual de la realidad, que proyecta la particular perspectiva del dibujante o artista digital mediante la creación de imágenes realizadas con puntos, líneas o manchas compuestas en un plano” (Ochoa-Guillen, 2015).

Es importante tener presente esto ya que, se refuerza el reconocer que, a través de las imágenes y los mensajes, los dibujos animados pueden fungir como un referente más ante la sociedad, una idea audiovisual que, en ocasiones, estará permeada y alineada a las ideologías, los contextos y estilos de vida que manejan los creadores, artistas y dibujantes que realizan cada cuadro de las escenas animadas.

Como una construcción social que recurre a los conceptos y elementos que rodean a las personas creativas detrás de las historias animadas, aunque en otros espacios mediáticos masivos se vea delimitada, financiada y desarrollada por las grandes cadenas en la industria del entretenimiento, el acto de difusión y consumo de la animación permite a los artistas compartir parte de su mundo a través de la pantalla, replicar mensajes que ellos mismos van aprendiendo en su vida cotidiana o proponer nuevas ideas y/o modelos con los que los espectadores pueden hallar una pertenencia e identificación.

Esta idea se ve remarcada hoy en día por medio de las animaciones independientes en las que cibernautas y suscriptores a plataformas digitales de consumo global, como Youtube, Tik Tok o Vimeo, pueden desarrollar sus propias expresiones independientes a través del dibujo en vida, como se ve en video series como 'How It Should Have Ended' (HISHE, 2005) o 'Batako Toons' (2016), donde los creadores cuentan sus propias historias y experiencias o dotan a otras narrativas colectivas con sus propios finales por medio de la animación.

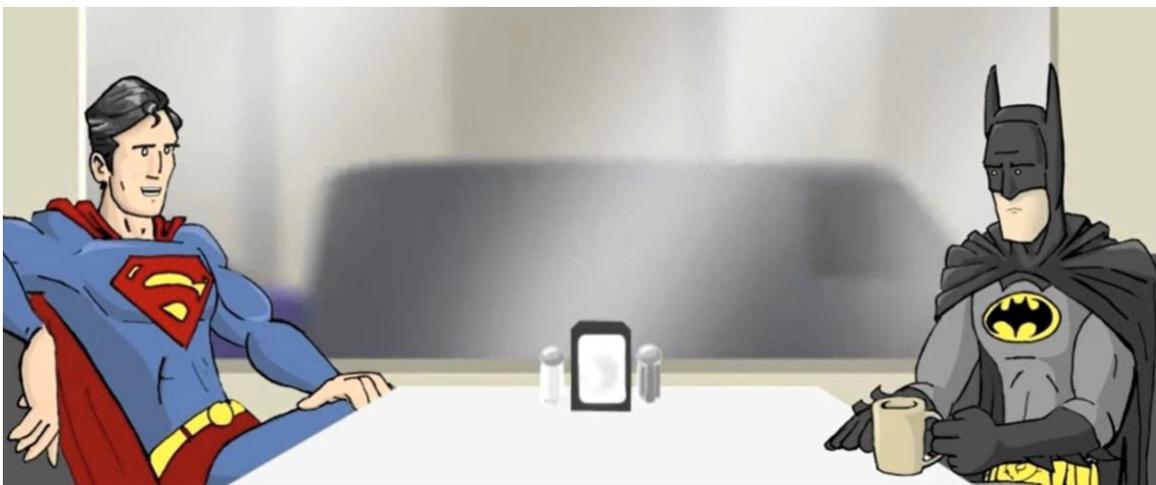


Imagen No. 23. "How Shoud It Ended". 2016.

Es así que podemos afirmar que, por medio de los dibujos animados, muchos artistas encuentran esa ventana para contar historias, hacer preguntas y críticas sociales o hasta proponer nuevas conceptualizaciones para el mundo como lo conocemos hoy en día, todo depende desde la perspectiva en que se visualicen.

En otro ámbito, uno mediático y más técnico, las animaciones son interpretadas:

Como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible a la mayoría de la población infantil de nuestro país, para transmitir una serie de valores culturales y educativos que, paralelamente, se representan también a través de otros medios de comunicación como los videojuegos, los juegos por ordenador, las publicaciones infantiles y juveniles. (Rajadell y Pujol, 2005).

Dentro de esta conceptualización recordamos que, independientemente del mensaje, representación o contenido expuesto en las narrativas de dibujo, la presencia de las animaciones se ha hecho presente dentro del mundo mediático por bastante tiempo y, a la fecha, se continúa diversificando.

Actualmente, se ha encontrado la definición y funciones de la animación en serie dentro de una sociedad contemporánea y el estudio de la comunicación, sin embargo, continúa siendo claro que, a pesar de estar tan desarrollada, esta no cuenta con una conceptualización específica. Es por eso que, tomando en cuenta los diferentes rasgos que definen a estos programas, buscaré delimitar sus variantes proponiendo la definición de *series animadas* como:

“Un contenido mediático en serie y sin necesaria exposición masiva que es desarrollado a través de la animación en sus diferentes segmentaciones (bidimensional, tridimensional, stop-motion, tipográfica, anime, cuatridimensional, realidad aumentada, etc.), y que se encuentra sobrecargado de un significado, simbolismos y/o mensajes que plantean una representación social del contexto que explora o bajo el cual es creado, retomando elementos de valor cultural e ideologías periféricas para la trasmisión de información, entretenimiento y crítica social.”

Es así que se destaca una reconceptualización de su significancia y las funciones que caracterizan a las series animadas, un fenómeno mediático que se ha ido relacionando con los momentos de cambio social, tecnológico e histórico y alienándose con la realidad que va cambiando constantemente. Así que, bajo esta

idea, es importante preguntar el cómo es que este desarrollo evolutivo de las series animadas se ha reformado ante la sociedad y, para tener una perspectiva mucho más clara de su significancia, los mensajes que transmite y la manera en que lo hace, hay que hablar de la imagen.

3.1.1. LA IMAGEN

Como parte de su estructura básica, es evidente que las imágenes son un elemento vital que compone a las series animadas, pero, remitiéndonos a su concepto general, podemos decir que la imagen es una de las figuraciones principales para la comunicación del ser humano.

Al ser una parte inherente de los sentidos que estimulan la percepción del mundo que tenemos, esta se vuelve un elemento de gran importancia al que referimos para la iconografía de todo lo que vemos, capturando una significancia e interpretación del mundo que, a su par, se va desarrollando con la mirada colectiva.

Es por esto que los cuadros visuales se caracterizan por “su grado de figuración que corresponde a la idea de representación a través de la imagen de objetos y seres conocidos intuitivamente a través de nuestra vista como pertenecientes al mundo exterior. La imagen es apreciable a partir de escalas de comparación empírica, y ésta es simultáneamente en función del número de elementos que contiene y de la tasa de predicción de ensamblado de sus elementos.” (Moles, 1991).

Siendo así, se puede esclarecer que las imágenes se convierten en ese factor que ayuda a determinar la comprensión de la realidad que nos rodea. En una perspectiva micro mediática, se puede tener consiente que las imágenes en sí son el ADN que desarrolla la narrativa y cara de cualquier historia que es animada donde, por medio de la imaginación, cientos de artistas del dibujo contemporáneo, concretan sus percepciones de la realidad, tales como la adhesión intrínseca del sentido semántico de un corazón que, visto socialmente como un cono con dos

esferas en su cabeza de color rojo, alude inmediatamente al sentimiento ideológico colectivo del cariño y querer romántico hacia otra persona, dejando de lado la concepción concreta del corazón humano que, a forma compleja, incorpora las arterias, aurículas y ventrículos que permiten el bombeo de la sangre hacia todo el cuerpo humano.

La combinación del dibujo



Imagen No. 24. "Alan". 2023

Dentro de la animación este fenómeno de discrepancia entre la imagen social y la percepción real de un objeto suele verse presente en múltiples ocasiones de acuerdo con la narrativa de la historia o estilo de animación de cada escena. Este es un claro ejemplo que se ve diferenciado en series

como 'El Increíble Mundo de Gumball' donde se crea una simbiosis de animación que recurre a recortes y grabaciones de objetos de la vida real que, mezclados con dibujos hechos a mano por los artistas, optan por una imagen que da una sensación antropomorfa pero verosímil de la realidad de la familia Watterson. Un referente de esto es la incorporación de personajes como 'Banana Joe' o 'Alan' que, con la recuperación del aspecto tridimensional de un globo verde azulado y un plátano, generan una percepción cercanamente tangible del mundo animado y permiten darle un sentido, tanto visual como anatómico, a la figura de cada personaje ante los espectadores



Imagen No. 25. "Boberto". 2022.

Contrario a este, los demás productos animados que suelen predominar su imagen a través del dibujo o materialización 3D, construyen un ambiente mucho más

minimalista, atractivo y surreal que, si bien no genera una contradicción con las imágenes que percibimos en nuestra cotidianidad, sí enajenan al televidente o reproductor de la serie de una manera sutil pero innata. Dentro de algunos ejemplos, se pueden mencionar títulos como 'Bob Esponja' (1999), 'Phineas & Ferb' (2007) o 'Kid vs Kat' (2008), por decir algunos de todos los referentes, que, a su propio estilo de animación, ejercen una visualización de imagen más atractiva para los sectores consumidores predominantes de la época, es decir, los infantes.

El ícono y el reconocimiento

En otra cara, como lo define Abraham Moles en su libro 'La imagen: comunicación funcional', la imagen también puede ser vista como "un soporte visual que materializa un fragmento del entorno óptico, susceptible de subsistir a través de la duración, y constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustraciones, cine, televisión, esculturas). Se presentan como elementos artificiales del medio ambiente, como los mensajes transmitidos de un individuo a otro. Son una experiencia óptica, como mensaje a través del espacio." (Moles, 1991).

Teniendo en mente esta idea de Moles, nos acercamos a un proceso alineado más hacia la rama psicológica y sociológica donde, a un nivel interno, la imagen funge como ese elemento que permite a los espectadores tener un contacto 'pre iconográfico' donde se tiene la capacidad de estimular su primera percepción de la información que se está comunicando de una manera orgánica e independiente, un proceso donde, al generalmente referir objetos, paisajes o seres vivos de un entorno terrenal, se genera una asociación interna e inmediata en la que, tal cual un bebé que aprende a vivir, conocemos el aspecto y características que definen al mundo que nos rodea.

Al contar con las series animadas como un contenido de percepción audiovisual y que recurre a una mezcla biológica donde el ver y escuchar se conectan con el

cerebro para, como espectadores, dar un sentido y comprensión a lo que se consume en los medios, es necesario remarcar la significancia e importancia de las imágenes como un fenómeno que da pie al planteamiento y estimulación de marcos, historias y sucesos, desde un estímulo individual hasta colectivo, podrían llegar a generar ese primer conocimiento de la información.

Dicho proceso se ve fuertemente vinculado con la ‘Sociología de la Imagen’ de Silvia Rivera donde, la también guionista del mundo cinematográfico, explica que, como un ejercicio práctico interno, el ser humano, al entrar en contacto con una imagen específica o genérica, alude directamente a las experiencias de su pasado para dotar de un peso informativo y emocional al cuadro, escena, “meme”, comercial, fotografía, o cualquier otro tipo de imagen que este viendo, siendo que esta puede generar un marco ideológico propio y que, en muchas maneras, tiene la posibilidad de irrumpir con el imperialismo visual que ejercen los estándares y lineamientos audiovisuales dentro de la pantalla:

La visualización alude a una forma de memoria que condensa a otros sentidos (...). La descolonización de la mirada consistiría en liberar la visualización de las ataduras del lenguaje y en reactualizar la memoria como un todo indisoluble, en el que se funden los sentidos corporales y mentales. (Rivera, 2015).

Parte de esta idea se ve reflejada en un mar de escenas del panorama animado contemporáneo donde, desde ver una imagen de un hombre caballo alcoholizado,



Imagen No. 26. “Chloe”.
2021.

como en ‘Bojack Horseman’, y desmitificar los problemas de adicción como una situación inherente a la violencia y autoritarismo de la figura no apta de sus 5 sentidos para pasarlo a una imagen de reconocimiento a la tristeza, peso de los traumas del pasado en el presente o como un sencillo escape inofensivo de la realidad, hasta mostrar ideas más aterrizadas y sin tabúes para figuras interculturales como el personaje de ‘Cloe’ en ‘Escandalosos’, una niña de ascendencia china

que, de una manera disruptiva, a pesar de ser una imagen de su cultura en América, deja de lado los estereotipos raciales como la necesidad de gustos forzados hacia un tipo de comida, actividades culturales o, incluso, un patrón de comportamiento determinado en su personalidad, para generar una imagen de inclusión mediática más certera y firme a lo que es en realidad la mezcla intercultural dentro de otros países.

3.1.2. ANIMACIÓN

Por otra parte, otro elemento que es vital para la construcción de las series animadas, y por más redundante que suene, es la animación, ya que ésta dota de un sentido y narrativa a las travesías que se plantean por próximamente contar.

Concebida como “el arte de capturar el movimiento/vida en una secuencia de imágenes” (Vidal Ortega, 2008), la animación es un punto central que desarrolla un nuevo método para comunicar a través de la pantalla.

Como se expuso en el marco contextual, esta ha surgido a través de una constante mutación y mejoría que ha permitido un desarrollo diverso y permeable en distintos estilos, tanto, para la construcción misma del concepto; siendo así que existen distintos tipos de animación como el stop-motion, rotoscopia, 3D, 2D, entre otros, como también existen distintos tipos de alcances mediáticos que esta puede tener, posicionándose en distintos medios como la televisión, el cine, la fotografía, videojuegos, internet, entre otros.

Enajenando el concepto de otros medios y refiriéndolo explícitamente a la televisión y el internet, donde recaen las series animadas contemporáneas, la animación ha surgido en un progreso de desarrollo consistente que, hasta la fecha, permite seguir descubriendo nuevas convergencias entre tipos de animación y estilos visuales que pueden ser vistos desde muchos casos pre-contemporáneos y aún presentes como: ‘Los Simpson’ (1989), ‘Bob Esponja’ (1999), ‘Los Padrinos Mágicos’ (2001), ‘Las Aventuras de Jimmy Neutron’ (2002), ‘Chowder’ (2007), ‘MAD’ (2010), entre

muchos más, que, no necesariamente desde sus inicios, pero sí a lo largo de su recorrido al aire, se han hecho de oportunidades y espacios mediáticos para mezclar distintos tipos de animación como: efectos visuales en 3D, uso de marionetas, muñecos, storyboards, fotografías del mundo real, etc. para ocasionalmente crear episodios especiales donde rompen con sus mismas bases y optan por buscar nuevas esferas céntricas dentro de la animación para narrar sus historias, pero esto es algo que abordaré más a detalle próximamente.

Las dos caras de la moneda: 2D y 3D

Continuando con la conceptualización de animación, también hay que retomar la concepción de que el proceso de elaboración de secuencias dentro de este campo es algo muy elaborado, siendo que, a través de un lenguaje visual compuesto por una secuencia fugaz de imágenes, pero ciertamente planificada por un gran equipo de animadores y la producción, se permite crear el movimiento y fluidez de objetos inanimados, como lo propone Manovich:

La animación pone en primer plano su carácter artificial, admitiendo abiertamente que sus imágenes son meras representaciones. Su lenguaje visual está más del lado de lo gráfico que de lo fotográfico. Es discreta y conscientemente discontinua; con unos personajes representados de un modo tosco y que se mueven por delante de un fondo estático y detallado, y unas muestras del movimiento tomadas de manera escasa e irregular (a diferencia del muestreo uniforme del movimiento de la cámara de cine; recordemos la definición que daba Jean Luc Godard del cine cómo y por último, con un espacio construido a partir de capas de imagen por separado). (Manovich, 2006).

Descomponiendo la argumentación del autor, sabemos que al hablar de animación estamos hablando de representación social a través de las imágenes, pero también contamos con una diversificación, tanto simbólica como narrativa visualmente, que

componen la vinculación que construye al argumento literario que permite contar una historia de manera episódica.

Una vez más, un ejemplo adecuado para desglosar esta idea es la serie animada 'El Increíble Mundo de Gumball'. Entrando más a detalle en esta, la serie sigue la vida de Gumball, un niño gato antropomorfo de color azul que, junto a su familia, Los Watterson, viven aventuras cotidianas en el pueblo de 'Elmore', un lugar que se convierte en una representación gráfica de los caracterizadores estereotípicos y cotidianos de las comunidades pueblerinas de Estados Unidos.

Aquí vemos una representación directa de un estilo de vida estadounidense contemporáneo y más acercado a su realidad, pues, a través de esta historia, Gumball y su hermano, Darwin, se enfrentan a constantes dilemas sociales que los ayudan a construir tanto una concepción más firme de su realidad como desarrollar su identidad bajo distintos ámbitos, esto a través de situaciones como el hacer nuevos amigos, conocer qué es el amor, aprender a llevarse bien entre hermanos, tener hobbies, hablar con la persona que te gusta, tener un buen desempeño escolar, entre otras subtramas.

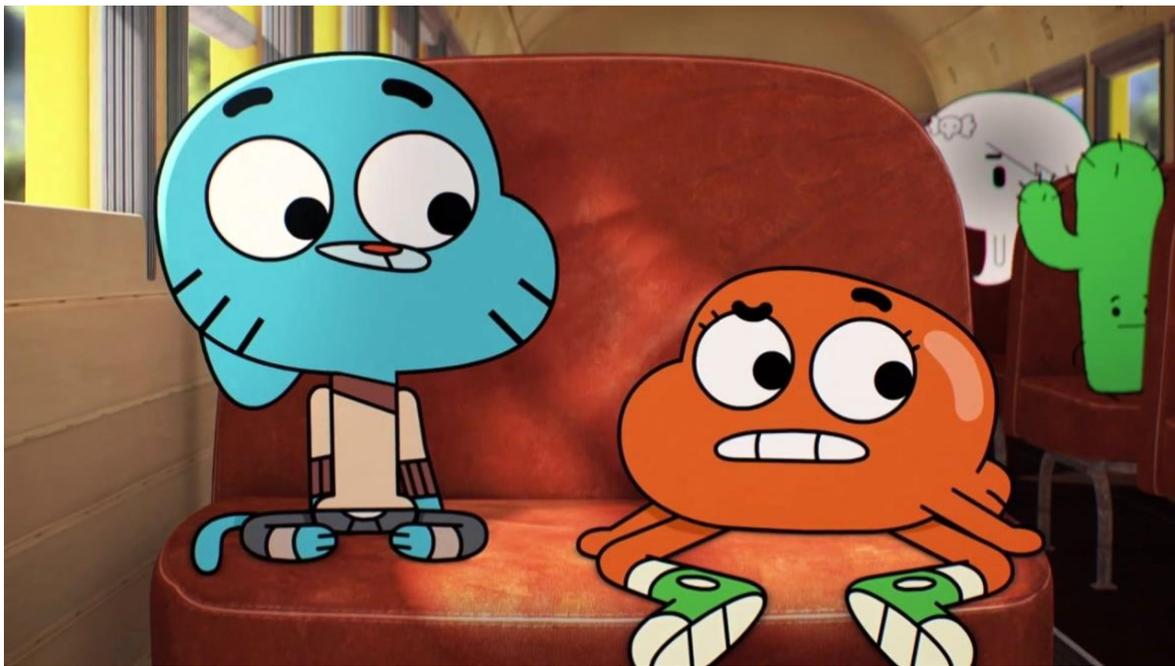


Imagen No. 27. "Gumball escena". 2023.

La serie está construida bajo esta realidad pueblerina donde los personajes recurrentes y secundarios siempre suelen ser los mismos al vivir bajo una comunidad pequeña.

Ben Bocquelet, el animador francés que creó esta historia, establece un modelo narrativo en el que, a través de la comedia, se adentra en un constante discurso de crítica social y representación que busca cuestionar y plasmar conceptos menos idealizados de la vida, por ejemplo, replantear una significancia del amor más objetiva, donde no todo es 'color de rosa' y quitamos la connotación estereotípica y negativa del desamor donde, comúnmente, por no tener pareja, crecer individualmente o no forzosamente construir una identidad propia a través de la colectividad del sentido del romance, como ya es un referente en múltiples contenidos televisivos y cinematográficos, este, estereotípicamente, se vuelve un fracaso social.

A través de esta serie, comenzamos a ver un proceso natural, tanto de las relaciones como de introspección, que fomenta el crecimiento, madurez, experiencia y reconocimiento ante lo que una persona puede desear o no para una relación amorosa, familiar o amistosa. Éste, como muchos más discursos son retratados y explorados a lo largo de múltiples episodios, sin embargo, es de aclarar que esta idea se analizará en un próximo capítulo. Por ahora, en caso de querer abordar esta serie de manera personal, dejo como referente varios títulos donde este gato azul y sus amigos exploran la significancia del amor: 'La Presión' (T.1 - E.09), 'La Tormenta' (T.2 - E.27), 'La Fanática' (T.3 - E.02), 'El Casamentero' (T.5 - E.16), entre otros.

Por otra parte, Manovich también habla sobre la representación de personajes como figuras toscas, con movimientos concurrentes e irregulares y esto, en efecto, suele ser algo muy visto en las ramas generales de la animación ya que, al ser un medio de índole infantil como predominante y que no cuenta con limitaciones físicas para su narrativa, consecuentemente, las imágenes y figuras que se utilizan para algunas series animadas tienden a recaer en representaciones coloridas, llamativas, simples o bizarras que generen una atracción o gusto preconcebido sobre los personajes

vistos en pantalla, aunque claramente es algo que depende del carácter temático que se maneje en las historias.

Teniendo en cuenta el constante desarrollo de este medio, también debo de remarcar el progreso figurativo que se tiene en el que, aunque sí siguen existiendo éstas figuraciones excéntricas de personajes, también se ha estandarizado más el hacer uso de conceptos visuales más terrenales y que plantean historias bajo perspectivas más humanas o verosímiles ante el ojo crítico, como puede ser el ejemplo con títulos como 'Kick Butowski: Medio Doble de Riesgo' (*Kick Butowski: Suburban Daredevil*, 2010), 'Gravity Falls' (2012), 'Más allá del Jardín' (*Over the Garden Wall*, 2014), 'Hermano de Jorel' (2014), 'El Tren Infinito' (*Infinity Train*, 2019), entre otros, que, si bien siguen siendo series animadas que mantienen esa línea la fantasía y/o exageración como parte de su argumento, plantean historias con perspectivas más objetivas donde los arcos emocionales o existenciales cobran fuerza y abren una nueva rama donde las series animadas pueden optar por argumentos más críticos, serios o densos, pero, sin perder ese semejante creativo y divertido presente por medio de la imaginación fantasiosa, esto visto desde una animación más íntima donde, al tener personajes cien por ciento humanos ante situaciones mágicas o fuera de lo común, se abre una indirecta correlación emocional e identificación entre espectador e historia.

Aun así, como lo plantea el autor, la animación también es un arte en la creación que funge dentro de la organización de dibujos que dotan una apariencia de la vida que suele componerse "a través del desglose del movimiento, es necesario construir imagen por imagen. Cada una de estas imágenes se convierte en un cuadro o fotograma y es su reproducción una tras otra lo que genera la sensación de movimiento. Para este proceso de creación es necesaria la mediación humana, debe existir una persona que cree estas imágenes. El artista tiene la posibilidad de adecuar la realidad a su gusto, de representar fielmente o modificar, alterar las leyes físicas y jugar con el tiempo y el espacio" (Flóres Torres, 2020).

Podemos pensar en esta idea de creación a través de la animación como un proceso determinado que se ve influenciado bajo la narrativa y perspectiva general

que desean presentar los creadores para construir imagen por imagen para su propia historia.

La descomposición del dibujo contemporáneo

Siguiendo con las aventuras de Gumball como ejemplo, esta serie es una representación gráfica adecuada porque, hablando de sus rasgos visuales, el mundo y su historia siempre están en constante busca de mejora al plantear una propuesta única en la que, recordando el inicio de esta explicación, se optimiza el uso de distintos tipos de animación con el fin de diversificar tanto sus historias como los personajes mismos o, incluso, el aspecto creativo con el que construyen su mundo. Por poner un ejemplo, en la serie es muy concurrente tener de escenario la escuela primaria de Elmore, donde asisten Gumbal y Darwin, y esta se ve enteramente construida por una convergencia de animación 2D, 3D y fotografías donde algunos personajes suelen ser dibujos, hay objetos como casilleros, campanas o asientos que suelen ser fotografías retomadas y adaptadas al espacio visual. Este es un estilo de animación que, al igual que el área, esta es constante exploración y desarrollo para optimizar y ampliar su aspecto.

Como tal, la serie puede ser uno de los referentes contemporáneos más sonados, y que reitero firmemente dentro de este apartado, porque contrastan los avances tanto tecnológicos como creativos actuales en comparación con las series animadas de los 80's o 90's. El referente más claro que puedo dar para cerrar con esta idea es el episodio titulado 'El dinero' (T.03 – E.40), un episodio donde, al quedarse sin dinero, la familia de Gumball recibe la oportunidad de grabar un comercial en un restaurante de hamburguesas para solventar sus gastos, sin embargo, estos no aceptan por no venderse y permitir "ser reducidos a clichés por un poco de dinero corporativo."

Ante esto, el episodio sigue una narrativa en la que, al no tener dinero, la familia no tiene la capacidad suficiente para vivir en un sistema capitalista y, a su vez, financiar su propia animación, por lo tanto, la animación de su programa se va descomponiendo lentamente, al ver esto, los Watterson comienzan un lo largo, caótico, pero a la vez minimalista visualmente, trayecto por conseguir dinero, mostrando distintos estilos de animación gráfica completamente orgánicos que no solamente plantean una narrativa metafísica que se desarrolla de acuerdo al formato en que progresa el episodio, sino, que también muestra una clarificación gráfica del proceso por el cual se crea, escribe, graba y anima un programa de dibujo contemporáneo, siendo que, en un punto del episodio, la familia Watterson llega a una pobreza tan baja que pasan de su múltiple animación diversificada a ser un conjunto de storyboards en emisión, para próximamente finalizar en convertirse en una serie de 'post-it' que visualizan una anotación rudimentaria y el surgimiento de la idea por parte de las mentes creativas en el mundo real antes de llegar a materializar un episodio.

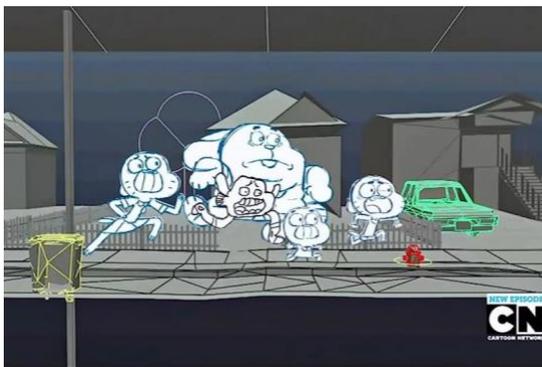


Imagen No. 28, "El dinero 1". 2017.

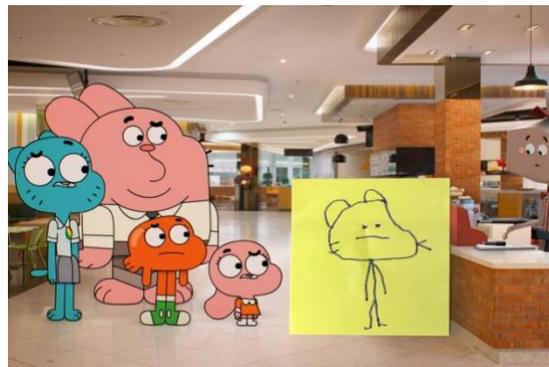


Imagen No. 29. "El dinero 2". 2020.

A través de este capítulo se puede desglosar la diversidad de animación contemporánea que existe hoy en día y también plantear ese contraste de las capacidades que puede tener la animación bajo la cohesión y narrativa adecuada.

Siendo así que, con este ejemplo podemos referir a la animación como una parte vital para las series animadas por que después de todo, como una clara remembranza del sentido iconográfico del movimiento, la animación dota de un

sentido y vida a los argumentos narrativos que se estén contando. En su traducción literal, esta clarifica:

“La palabra animación viene del latín *animatio* y significa “aumento de la actividad y energía”, Sus componentes léxicos son *anima* (respiración, principio, vital, vida), más el sufijo –ción (acción y efecto).” (Etimologías de Chile, 2020).

Con esto en claro, podemos pensar que, a través de la consecución de imágenes, la animación se encarga de llenar de vida a los personajes y las historias, ya que esta otorgará un sentido y trasfondo que permitirá definir los mensajes, las acciones y el impacto que pueden tener las series animadas dentro de la pantalla.

3.1.3. PERSONAJES

Adentrándonos en este sentido que se le otorga a las series animadas, debemos plantear que éste está enteramente construido por medio de la creatividad e intenciones que le otorgan los artistas y las empresas de la animación a cada uno de los programas, sin embargo, es claro que la manera en que los discursos ideológicos son presentados en la pantalla va permeando en muchos más rasgos que el solo instinto nato de los autores, sino que, es gracias a múltiples elementos que son emitidos dentro de los programas que tenemos esa posibilidad de percibir, analizar y conectar con la esencia de los dibujos animados y dichas intenciones de su discurso.

En este caso, otros factores que ayudan a propiciar esa conexión entre emisor y receptor son el sentido y la correlación de empatía e identificación que los espectadores pueden desarrollar con las historias a través de los personajes.

Teniendo esto en mente, es de vital importancia remarcar la trascendencia de los personajes tanto en las series animadas como para cualquier narrativa, porque estos ayudan a dotar de una perspectiva humana e intrínsecamente personal a las historias que se están contando.

Para explicarlo mejor, el autor, Chaca Cedillo, habla de las series animadas y sus personajes como factores que “favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado esencialmente para facilitarnos su recuerdo cercano a palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico de la temática narrativa y visual.” (Cedillo, 2020).

Siendo así que, esta representación figurativa de personajes se convierte en ese referente que visual que, a través de elementos sociales próximos a hablar como la representación, las culturas o las ideologías, permite establecer una conexión más directa para ese proceso de interpretación de mensaje, como también es visto en el hecho visual de la iconología que habla de la estimulación de sentidos como un referente analítico para interpretar a las imágenes.

La conexión al espectador

Este primer vínculo se hace presente, de manera general, en prácticamente todas las historias que cuenten con un o varios personajes. Para el caso de las series animadas, la conexión se hace presente de la misma manera que en los demás medios, sin embargo, también hay que destacar que dicho vínculo es variable de acuerdo con la representación gráfica de estos y la identificación directa o indirecta que tengan los espectadores con cada personaje.

Desarrollando esta idea, podemos ejemplificar las series animadas infantiles como el primer punto, donde existe una vinculación nata para esta recepción de mensajes ya que, al construirse para sector infantil como una prioridad, es usual que los personajes vistos en pantalla, a pesar de mostrarse con figuras excéntricas, bizarras y no necesariamente representantes de la realidad, sean de una índole simple, caracterizando sus apariencias como infantes que se desarrollan ante fenómenos fantásticos, pero aun así siendo dotados de una identidad juvenil.

Varios ejemplos en los que se puede ver esto es en series animadas de las últimas 3 décadas como: ‘¡Oye Arnold!’, ‘Recreo’ (*Recess*, 1997), ‘Las Chicas

Superpoderosas', 'Mansión Foster para Amigos Imaginarios' (*Foster's Home for Imaginary Friends*, 2004), 'Avatar: La Leyenda de Aang', 'Ben 10' (2005), 'Hora de Aventura', 'El Increíble Mundo de Gumball', 'Steven Universe', entre otras, donde los protagonistas son seres humanos, imaginarios o con superpoderes que, en su etapa infantil, al estar rodeados de un mundo o seres fantásticos, se desarrollan de una manera diferente, pero a la vez inocente y enérgica, como los rasgos principales que caracterizan la etapa de la niñez.

Presentando un segundo punto, podemos pensar en las series animadas que no necesariamente están construidas para un sector infantil, sino, para un juvenil o incluso adulto, donde las representaciones figurativas de personajes tienden a ser mucho más diversas y pueden llegar a adaptarse de acuerdo con las narrativas, géneros e índoles que manejen.

En estas, muchos de los personajes vistos en estos sectores de la animación recaen en figuras antropomórficas, enteramente humanas, alimenticias, alienígenas, entre otros, pero que rayan en un sentido más dramático o de comedia que, a través de la crítica y sátira, sustentan representaciones visuales de los arquetipos de estudiantes, padres, artistas, adolescentes, entre otros, y los mundos que los rodean.

Siendo algunos títulos que referencian esta idea tenemos series como: 'South Park' (1997), 'Family Guy' (1999), 'Futurama' (1999), 'Rick y Morty', 'Bojack Horseman', 'Tuca & Bertie', 'The Midnight Gospel', entre otros, que presentan tramas más diversificadas, abordando conceptos verosímiles que envuelven a un sector más maduro, entre ellos: la sexualidad, las adicciones, el desempleo, el amor adulto, la paternidad, la salud mental u otros, donde, aunque siguen siendo series animadas y se mantiene una índole de representación ante imposibilidades físicas de la realidad como la interacción con alienígenas, tecnología futurística o seres mezclados entre especies, se presentan argumentos narrativos más céntricos hacia la humanidad, planteando arcos ideológicos, existencialistas o sociales, como puede verse en South Park y Family Guy, donde tratan problemáticas más generales y comunes ante los ojos de la sociedad, o con Rick and Morty, donde

enajenan las concepciones estereotípicas de la realidad planteando conceptos metafísicos más acercados a la contemporaneidad como ‘el multiverso’ o ‘viajes en el tiempo’ que contrastan una realidad ficticia y más crítica ante la realidad física que vivimos, dotándola de un nuevo sentido social.

La personificación del mensaje

Vinculándolo con los personajes, esta idea donde las figuras protagonistas fungen como un catalizador de representaciones sociales es algo que suele verse también y de manera constante y diversa dentro de las series animadas.

En muchas ocasiones este sirve para contrastar y cuestionar los marcos ideológicos presentes en la realidad contemporáneo, siendo un ejemplo, el personaje ‘Rick Sánchez’, en la serie Rick y Morty, al ser un científico que conoce todos los secretos de la realidad debido a que a lo largo de su vida ha atravesado las problemáticas de la metafísica, la fantasía, la ciencia ficción y del cosmos, es un ser que cuenta con una personalidad bastante antipática y que está en constante cuestionamiento, reflexión y revelación de los marcos ideológicos generales que tiene la humanidad.

En contraste de los demás integrantes de su familia, Rick es un personaje externo de la realidad social humana y que maneja discursos críticos ante la sociedad. Por ejemplo, volviendo a retomar la idea del amor romántico, en el episodio ‘La Poción de Rick’ (T.01 – E.06), Rick habla sobre el amor romántico como una falsedad construida para la procreación y supervivencia de la humanidad:



Imagen No.30. "Focus on science". 2014.

“Lo que la gente llama ‘amor’ es en realidad una reacción química que lleva a los animales a procrear, es fuerte, Morty, luego desaparece dejándote varado en un matrimonio fallido. Yo lo hice y tus padres lo están haciendo.

Rompe el ciclo Morty, sé mejor, enfócate en la ciencia.” (Rick Sánchez, T.1 – E.06).

Es así como, en diversas ocasiones, los personajes pueden llegar a sobrecargar un mensaje o discurso directo de los artistas y, en cierta forma, ser una imagen crítica de la realidad contemporánea.

Por otra parte, y recordando la idea de Cedillo sobre cómo es que los dibujos animados también se convierten en un referente cercano que puede ayudar a definir la concepción que se tiene de la realidad, existen personajes animados que funcionan como un catalizador de representación a través del discurso mediático que se predispone socialmente para plantear una concepción colectiva sobre lo que puede estar bien o mal o, incluso, reiterar algunos marcos conceptuales. Una ejemplificación para esto es el personaje de Mabel Pines en la serie Gravity Falls.

Mabel Pines es una niña de doce años que, junto a su hermano, Dipper, viven aventuras misteriosas en el pueblo de Gravity Falls. Sin embargo, dejando de lado el desarrollo narrativo de la serie misma, Mabel es un personaje femenino e infantil que se caracteriza por su positividad, inocencia, lealtad y autenticidad, siendo que, es una niña que se siente bien consigo misma por ser quien es y sabe qué es lo que quiere y le gusta.

Este personaje es un referente para esta idea estructural de Cedillo porque, como lo insinúa, es una persona determinada por la energía y alegría, siendo esta una base estereotípica para las niñas de edades similares, que viven bajo una realidad con determinantes tanto sociales como económicos o personales predispuestos; la idea romántica de que las niñas deben de ser personajes buenos, atentos, amigables, inocentes, torpes y únicos bajo una red de personajes sociales que construyen la colectividad de la sociedad.

Mabel es un personaje que, en inicios de la serie, es la encarnación de dichos ideales y, paralelamente a su hermano, representa todas las características del modelo estadounidense para la identidad de niñas de su edad; vestimenta de

colores vivos que rayan en tonos cálidos, cabello largo, cuerpo pequeño, personalidad amable y divertida, gusto por música pop juvenil, entre otros rasgos.



Imagen No. 31. "Mabel". 2013.

Aunque el personaje a lo largo de la serie cuenta con un desarrollo lo suficientemente extenso y crítico como para progresivamente contraponerse a esa idea estereotípica, afrontar crisis emocionales y encontrar su identidad fuera de estos rasgos colectivos, sí se convierte en un referente de análisis que puede permear en esa figura icónica que, a través de la animación, puede llegar a determinar la realidad e identidad de los espectadores, en este caso, las niñas de 12 años y sus cercanos.

Ya abarcando estas funciones directas o indirectas de los personajes, quiero remarcar una definición concreta y colectiva que diversifique pero que incluya las distintas segmentaciones que pueden tener los personajes no solo en la animación, sino, en cualquier rubro narrativo del mundo contemporáneo. Cedillo lo define como:

Un personaje dentro de la animación es una persona o seres reales o imaginarios que aparecen en una creación artística, teatral, cinematográfica o en un libro, suelen ser de carácter ficcional o fantástico que forma parte de la trama de una narrativa. Los personajes es el elemento principal de una animación pues es el responsable de transmitir su mensaje o historia ya sea de lenguaje verbal o no verbal, de esta manera el espectador obtiene una relación con la existencia de los personajes como si fueran reales aún así sean mitológicos, o fantásticos para poder comprender la trama. (Chaca Cedillo, 2020).

Generalmente, gracias a los personajes, dentro de las series animadas, las historias comienzan a tomar un rumbo, desarrollarse y plantear cada uno de los arcos que definirán los mensajes de las subtramas y la historia principal que sobrecargan los programas, sin embargo, también cuentan con un desarrollo de introspección principal o a segundo plano que muestra un progreso evolutivo para la construcción de identidades, colectivos y sociedades.

Esto se ve a través de todos los héroes, miedosos, aventureros y creativos de la animación en serie como: Dipper Pines, Gumball Watterson, Luz Noceda o Pardo, Polar y Panda, donde las figuras protagonistas generan una conexión general entre la serie animada y el espectador, así como sobrecargan todos los arcos narrativos y emocionales de la historia vista en pantalla.

Así que, podemos denotar que la construcción de los personajes se vuelve un factor primordial para poner en la pantalla cada uno de los cuestionamientos, ideas y situaciones que vivirá cada uno, a pesar de detonar su relevancia para los mensajes y la trama general determinándolos como personajes “principales” o “secundarios”, cada uno cumplirá una función donde a través de su progreso temporal podrán generar un impacto en los consumidores.

Las características que componen los rasgos de cada uno de los personajes, ya sea físicas o psicológicas, serán ese factor determinante que establecerá el nivel de vinculación, empatía e interés donde el espectador tendrá la posibilidad de verse reflejado e identificado ante la pantalla.

3.2. DISCURSOS MEDIÁTICOS

Otro elemento importante dentro de las series animadas es el impacto que estas tienen gracias a los discursos que reproducen a través de los medios. La comunicación, el entretenimiento, la educación y la influencia hacen presencia dentro de los medios como algo inherente a la transmisión y reproducción de mensajes e ideas dentro de las comunidades, es algo común que permea dentro de la sociedad como un poder masivo de emisión donde se normaliza y regula la realidad en la que coexistimos.

Dentro de la materia teórica, el discurso mediático es reconocido como “un suceso de comunicación en el cual, las personas utilizan el lenguaje para comunicar ideas o creencias y lo hacen como sucesos sociales más complejos. De modo que el discurso tiene varias funciones y puede expresar diferentes temas al mismo tiempo:

“una imagen puede representar algo, expresar algo, referirse a una idea, aludir a algo, ser una metáfora o constituir otro tipo de signo indirecto” (Villota Sánchez, 2020).

Para representar el actuar pragmático de esta concepción, y retomando la idea inicial sobre los personajes escrita hace un par de párrafos, es de dejar claro que, si bien, no sobrellevan de manera autoritaria todos los argumentos y arcos narrativos de un contenido, los creadores y artistas, al ser la cabeza de una historia, sí plantean una perspectiva determinada en la que, por medio de sus historias y figuras animadas, desean relatar sus verdades en pro del entretenimiento y, tal vez, en una incidencia hacia el desarrollo social.

Esto es algo que se ve claro desde la tonalidad y autoría que sobrellevan algunas cabezas creativas como Rebecca Sugar, creadora de las series animadas ‘Steven Universe’ y ‘Steven Universe Futuro’, quien, desde el inicio en que se le ofreció la oportunidad de crear su propio programa animado, escogió referir la animación hacia la representación y desmitificación de distintas identidades de género, orientaciones sexuales y roles de género vistos a través de la infancia, dejando en claro que buscaba una sensibilización implícita ante un mundo con un sistema heteronormativo que regula múltiples esquemas ideológicos, de identidad o de operación social entre las comunidades internacionales que, para la imagen contemporánea, no son necesariamente aun funcionales.



Imagen No. 32. “Rebecca Sugar”. 2015.

Creo que para muchos en el equipo estamos escribiendo sobre nosotros, nuestros amigos o familia y, aunque muchos de nosotros seamos

heterosexuales, o blancos, o no, o sin un género normativo, se siente muy natural escribir sobre nuestra infancia mientras las experimentamos y escribimos sobre un *show* que deseábamos poder haber visto cuando éramos jóvenes y no pudimos ver. Así que, supongo que rompe tabús solo el hecho de hablar de niños, pero se siente muy natural para nosotros. Sabemos que fuimos niños porque lo éramos y amábamos las caricaturas porque así era, y sabemos que siempre quisimos crearlas. (Phizzy Alt, 2019).

Como la plantea la académica ecuatoriana al recuperar la conceptualización de Van Dijk (2001), los discursos mediáticos se convierten en ese fenómeno colectivo en el que a través de los medios se puede llegar a la representación social, donde las imágenes, el lenguaje y las ideas que transmiten componen un efecto social mucho más drástico y los emisores y comunicadores pueden proponer ideas para formar las mentes de los espectadores o, simplemente, ejercer un marco mucho más realista a lo previamente concebido socialmente o que se ha visto limitado ante la censura.

Este efecto es algo que no solo permea a través de la animación, pues, desde los medios más tradicionales, como la televisión o el radio, hasta el consumo de contenidos actuales, como el ver tik toks a través de tu celular o escuchar un podcast a través de una plataforma de streaming, los creadores y autores forman parte de una revelación y normalización empírica que dota de un ver semántico de la realidad.

El fenómeno, visto desde el concepto más común, que es emitir y recibir información, se ve representado gráficamente y, asimismo, refutado dentro de la mediación y animación contemporánea donde, aunque se mantiene la posibilidad de permear en el molde de percepción de la realidad, también se permite cuestionar y diversificar los significados y el peso simbólico de las acciones, objetos y sistemas sociales que nos definen.

La emisión y la censura

Una imagen animada donde se ve esta idea es 'The Midnight Gospel' (2020), una serie creada a través del "gigante del streaming", Netflix, donde Clancy Gilroy, un joven alienígena de color rosa que vive en su casa espacial, viaja por todo el espacio sideral a través de un simulador virtual que le permite visitar diferentes mundos y realidades por medio de diversos avatares. El alienígena es un locutor en busca de encontrar y entrevistar a personas interesantes con el fin de conocer, y exponer a través de su *spacecast* [podcast que llega a todos los rincones del ciberespacio], múltiples perspectivas sobre la realidad, el ciclo de la vida o las funciones jerárquico-sociales bajo las cuales funcionamos.



Imagen No. 33. "Midnight escena 1". 2020.



Imagen No. 34. "Midnight escena 2". 2020.

Como lo refleja Clancy, a través del mero acto de comunicar y ofrecer espacios a distintas tonalidades de voces en múltiples contextos, desde jóvenes a adultos, o de profesionistas a personas comunes, se puede llegar a cuestionar, fomentar y conocer otras opciones reales de un mismo concepto, rompiendo el molde hegemónico sobre el concepto de la vida social.

Impulsando esta idea, Jesús Martín Barbero, teórico reconocido en la materia de la comunicación, nos dice que:

Hoy los medios de comunicación configuran, por lo contrario, el dispositivo más poderoso de disolución del horizonte cultural de la nación al constituirse en mediadores de la heterogénea trama de imaginarios que se configuran desde lo local y lo global. La globalización económica y tecnológica de los

medios y las redes electrónicas vehiculan una multiculturalidad que hace estallar los referentes tradicionales de identidad. (Martin Barbero, 2010).

La capacidad de comunicarnos se ha desarrollado y ha alcanzado una difusión versátil y masiva donde, por medio de la necesidad contemporánea por vender el catálogo de contenido, los medios se han consolidado como una máquina de adaptación en la que, mientras más accesible y directo sea el espectáculo o información, más consumidores alrededor del mundo tienes. Si bien, esta idea no incide directamente en las series animadas, sí habla sobre la naturaleza de la evolución de la comunicación, donde los mensajes pueden adoptarse a una apertura intercultural que opte por un panorama multicolor en respecto a creencias y representación social. Esto es algo que se verá más adelante por medio de conceptos globales de la narrativa animada.

Por ahora, puedo reafirmar que dichos mensajes se ven presentes en los medios digitales (internet, redes sociales, streaming, etc.) donde, desde series de las grandes compañías en animación como 'Steven Universe', hasta las animaciones independientes, nos han permitido reestructurar la forma en que socializamos, conocemos, aprendemos y nos entretenemos, pues, las comunidades digitales sobrecargan una manera de consumo inmersiva, fugaz y directa que abre los espacios para nuevos trasfondos personales que, aunque no lo parezca, pueden proyectarse en el colectivo.

En un argumento bajo la perspectiva empírica, algunos académicos sociales hablan sobre los discursos mediáticos como una expresión sociocultural en la que:

Los practicantes de esa cultura escogen las canciones, cuentos, danzas, textos y ritos que quieren destacar; los usan para sus propios fines y, por supuesto, crean nuevas prácticas y artefactos culturales según sus necesidades. Lo que sobrevive y prospera en la cultura popular de los siervos, los esclavos y los campesinos depende en gran medida de lo que deciden aceptar y transmitir. (Scott, 2000).

Como si fuera una imagen construida a través de la democracia, se puede llegar a creer que los contenidos y mensajes vistos en televisión o por internet son un conjunto que recae en un reflejo definido sobre la realidad contextual que se observa y, aunque dentro de este trabajo se alienta a comprobar esta idea, también es de reconocer que los discursos mediáticos no siempre son vistos desde el primer plano de la naturaleza humana de una época y territorio, sino, que en las entrelineas de una figura o línea narrativa, también existe apertura para la opresión, el miedo y la inexperiencia sobre un tema o fenómeno social característico a su realidad y que es traído por parte de los emisores.

Dentro de la animación, esto ha permeado como una herramienta de doble sentido, donde si bien no necesariamente existe la censura hacia temas tabús, o esta es variable, el manejo y comprensión de estos no necesariamente es concreta.



Imagen No. 35. "Bugs en vestido". 2020.

Por ejemplo, desde el inicio de 'Los Looney Tunes' (1930) en la tercera década del siglo XX, era común ver al hombre, o en este caso, conejo, vestido de mujer. La imagen de esta figura se abordaba bajo una crítica posiblemente misógina o

inexperta que, con el fin de impulsar una risa por figurar un rol de género en un lugar fuera de los cánones normativos, indirectamente se podía impulsar hacia la cancelación de estas identidades.

En una cara actual, propuestas como 'Steven Universe' optan por mostrar imágenes mucho más limpias, certeras y construidas a través de la experiencia para reconfigurar, o al menos abrir espacios, de múltiples figuras ajenas a lo común, sin embargo, como lo explica su creadora, "es duro trabajar en algo y no saber si en algún momento verá la luz del día" (Film.Music.Media, 2020), pues, esta visibilización social no necesariamente tiene todas las puertas abiertas



Imagen No. 36. "Steven en vestido". 2016.

en un mundo contemporáneo y más versátil hacia otros cánones. La falta de recursos, la aceptación del público o el impacto de sus mensajes aún puede influir como un factor determinante en la emisión y consumo de la animación.

En un periodo relativamente cercano, tras haber terminado la producción y emisión de *Steven Universe*, Rebecca Sugar fue cuestionada en una entrevista para 'Film. Music. Media' sobre qué es lo que le diría a su yo del pasado, en la etapa del inicio de su programa, para prepararse, y ella respondió:

Creo que me diría a mí misma, serás capaz de terminar todo el proyecto, porque eso era algo que no sabíamos. Hay mucha ansiedad sobre si realmente llegarás a terminar la historia que estás escribiendo, porque tiene que desenvolverse de cierta manera. Algunas cosas terminaron trituradas, y ciertas cosas fueron estiradas por el cómo te dicen 'tendrás más [producción de contenido], o no tendrás más'. (Film.Music.Media, 2020).

Es claro que, en el ámbito del discurso mediático, el poder de configuración que se tiene dentro de las masas es algo muy extenso y que tiene la capacidad de abrir nuevas discusiones sociales, replantear preguntas y ofrecer algunas respuestas, sin embargo, como lo menciona Scott, este poder de manipulación e influencia no es algo que definitivamente llegue a todos los públicos y de las mismas maneras. A través de medios específicos con las intenciones determinadas, las tradiciones, los referentes sociales y las ideologías jugarán un papel importante para generar este efecto de influencia social que, aun así, puede contar con un factor de rechazo.

Asimismo, es propio recalcar que, como lo afirman los propios artistas, las series animadas también lidian con estas particularidades, de acuerdo con el público que desean llegar y por el medio en que se producirán y emitirán.

3.2.1. MENSAJE

En busca de hacer llegar las ideas de una manera comprensible, orgánica y clara para los espectadores es necesario analizar la relevancia de la estructuración metódica de emisión del mensaje y la temporalidad y contexto que ofrecen los espacios para los discursos, pues, estos van desde lo más común, como un eslogan que diga: “lávate los dientes” en un comercial de pasta dental, hasta la línea de un personaje como: “Las bodas son básicamente funerales con un pastel” (Rick & Morty, T.2 – E.10) o “¿Qué? ¿Ahora se supone que todo el mundo debe dormir todas las noches? ¿Te das cuenta de que la noche constituye la mitad del tiempo? (Rick & Morty, T.1 – E.01), donde se puede hacer una fuerte crítica a los sistemas socioculturales que nos rigen y que dotan de un sentido intrínseco, y a la vez común, al propósito de la vida misma.

En las series animadas, la estructuración de un mensaje se ve reflejado por varios componentes como el estilo de animación, el guion, la narrativa y el lenguaje audiovisual, que permiten estructurar una imagen atractiva, comprensible y, aún en los casos más bizarros, concreta sobre los problemas que atañen al ser humano, sin embargo, es de destacar que, para poder entender la significancia de estos mensajes, es necesario retribuir a la definición y elementos que componen su proceso de comunicación.

Al ser una parte esencial de la comunicación, los autores definen que: “El mensaje es la información total que el emisor ha codificado para transmitir por medio del habla, gestos, escritura, pintura, movimientos corporales, señales de humo o banderas, etc., y que será captada por el receptor” (Guzmán Paz, 2012).

Esencialmente conocida como la transmisión de información bajo distintos ámbitos y maneras de comunicarse, el acto de compartir un mensaje es lo que permite el desarrollo de la comunicación como lo conocemos y, asimismo, a la par que surgen nuevas tecnologías, se va ampliando sus posibilidades de emisión en múltiples métodos. Esto, a través de las imágenes, el lenguaje corporal, el dialecto, los

sonidos, la literatura, el cine, un podcast, entre otros, pero todos adecuando lo que desean comunicar a un medio y contexto en específico.

Ayuda ¿Cómo se compone un mensaje animado?

Dentro de la animación, tal como cualquier proceso de comunicación, la naturaleza del mensaje se divide en tres partes: emisión, canal y recepción, donde, en el ejercicio de contar historias existe el hecho de arrojar una idea verbal a través de un personaje o un texto, sin embargo, optando por el desarrollo visual, la comunicación dentro del medio también destaca por su diversificación hacia el uso de otras herramientas compuestas por imágenes, como se ve en el uso de cuadros compartidos para una misma escena, la incorporación de onomatopeyas o, incluso, de una manera más simple, a través de la representación gráfica en el actuar de los personajes y el desenvolvimiento narrativo de una escena.



Imagen No. 37. "¡Shh!". 2019.

Como un ejemplo animado en el que se vio esta idea, 'Hora de Aventura', dentro del episodio '¡Shh! ¡Silencio!' (T.05 – E.20), desarrolla una travesía narrativa en la que sus protagonistas, Finn el humano y Jake el perro, despiertan una mañana y deciden hacer un juego de silencio, donde, como

un reto, comienzan a comunicarse sin hablar, a través de carteles y su movimiento físico, a lo largo de su día en busca de conseguir un ganador de la competencia.

“¿No hiciste suficientes carteles ¿verdad, tontito?” ('Hora de Aventura', T.05 – E.20), decía uno de los carteles vistos en pantalla.

El episodio, si bien no maneja o presenta una propuesta innovadora de la comunicación, sí refleja las capacidades de transmisión de información que poseen las series animadas, pues, a través de los gestos vistos en sus personajes, una

escena fija hacia los carteles, o con la incorporación destacada de los efectos de sonido y el silencio, se desarrolla una naturaleza caricaturesca pero certera de las cualidades audiovisuales del medio.

Esta idea es un reconocimiento claro a los vértices de la comunicación que menciona Vanessa Guzmán en su libro 'Comunicación Organizacional':

En la comunicación, todos los elementos son importantes, si alguno faltara, el proceso quedaría incompleto y la comunicación no se realizaría; en realidad, cuando este proceso se completa sin problema, el ser humano se encuentra en una situación comunicativa, y cuando se produce una situación comunicativa, es porque algo se ha transmitido. (Guzmán Paz, 2012).

En reconocimiento del aspecto funcional de esto, para la construcción de un mensaje bajo cualquier ámbito, incluyendo a las series animadas, se necesita de una estructuración completa del mensaje en el que, por medio de un análisis donde los emisores determinen qué es lo que desean comunicar, cómo y, sobre todo, bajo cuál canal, se puede concretar la recepción de información o el estímulo de entretenimiento.

Si bien, su índole no es reglamentaria, es importante reconocer la hipótesis sobre el surgimiento de una reorientación temática y de los mensajes dentro de los programas de seres animados, al menos en una muestra significativa.

Recordando el ejemplo de los 'Looney Tunes', la comunicación dentro de la animación contemporánea derivó a dejar de lado el mero entretenimiento que se visibilizaba previamente, a través de la violencia o la comedia, hacia la incorporación de nuevas propuestas creativas por medio de narrativas expuestas por los artistas, donde el reconocimiento hacia la sensibilización de las emociones o dudas que tiene el ser humano al existir en sociedad se ha visto presente, esto, desde series en décadas previas como: 'Hey, Arnold!' (1996), donde las aventuras cotidianas de niños estudiando en la escuela o al jugar en las calles de Nueva York, abrían espacios para cuestionar el *bullying*, hablar de la pobreza, mostrar familias

disidentes o explorar las distintas personalidades que surgen en la infancia. Algunos referentes donde se profundiza en esto son episodios como: 'El hombre paloma' (T.1 – E.14)', 'Helga contra la gran Patty' (T.3 – E. 08), 'El día de los padres' (T.3 – E.20), o 'Helga va al psiquiatra' (T.4 – E.18).



Imagen No. 38. "Hombre paloma". 2021.



Imagen No. 39. "Helga va al psicólogo".

Ideas plasmadas en la pantalla

Asimismo, dentro de un panorama explícitamente contemporáneo, parte de las coacciones del fenómeno discursivo actual dentro de las historias animadas deja entrever múltiples mensajes que podrían reforzar estímulos positivos sobre nuevas temáticas que aquejan a los espectadores y creativos o, en reconocimiento de los fenómenos sociales contemporáneos, también se plantean argumentos que impulsan la representación de las acciones del hoy; desde el cohabitar entre dos realidades, virtual y física, hasta explorar el sentido de la vida.

Retomando varios ejemplos de las series animadas contemporáneas, los mensajes de reflexión e impulso al cohabitar social hablan, entre muchas cosas, sobre el entendimiento del propósito de la vida, como es vista la idea en la serie original de Netflix: 'Bojack Horseman' (2014).

Durante un episodio de la primera temporada, Diane Nguyen, amiga de Bojack Horseman y pareja amorosa de uno de sus amigos más cercanos, escucha un mensaje que, aunque no esclarece la razón humana de existir en el planeta tierra,

opta por diversificar el entendimiento y accionar propio dentro de una realidad terrenal social.

El conflicto personal de Diane radica en que, al ser una joven escritora originaria de un pueblo citadino, pero que se mudó a Los Ángeles para generar un cambio en la sociedad a través de las letras, se encuentra en la incertidumbre y presión personal por no estar cumpliendo sus metas, pues, entre el escribir una novela autobiográfica por ganar dinero y no encontrar trabajo, se cuestiona sus acciones en el entrever de la crítica social, dejando en duda cuál quiere que sea su nuevo trabajo; registrar la hambruna en otro continente a través de la literatura o ser la supervisora de producción de una nueva película. Al escuchar esto, su pareja, Mr. Peanutbutter, un perro actor de color amarillo, le responde:

“La clave para ser feliz no es buscar el significado de la vida, sino, mantenerte ocupado con cosas insignificantes y, eventualmente, morirás”
(Bojack Horseman, T.01 – E.12)

Una frase que, si bien, no contiene un consejo fundamentado y crítico hacia el sistema social por cohabitar en el mundo contemporáneo, sí busca eliminar un compromiso colectivo por ser exitoso o cubrir el arquetipo social de cómo debe funcionar la vida del ser humano.

Como otro ejemplo, en el episodio ‘Osos a dieta’ (T.02 – E.04) de Escandalosos, se refleja un mensaje no explícito, pero sí simbólico sobre el cómo coexistir con una vida virtual, ante las condiciones de aprobación social virtual, y la idea de mantenerte fiel a tus gustos e identidad personal en un panorama ideológico puede ser complicado.

Dentro del episodio, Panda, uno de los tres osos protagonistas, termina condicionando su alimentación de acuerdo con la retroalimentación y aprobación social que obtiene de redes sociales, pues, al subir una foto comiendo un platillo sano por accidente, se da cuenta de la atención y retroalimentación positiva que recibe por adecuarse a los estándares hegemónicos de salud impuestos



socialmente, sin embargo, el oso bicolor no es fanático ni consumidor de la comida saludable, por lo que, al buscar más estímulos positivos virtuales, se vuelve codependiente, infeliz y deja parte de su personalidad detrás.

“¡Wow! mi nueva foto tiene 32 me gusta, nunca había tenido tanta atención en mi vida.” (Escandalosos T.02 – E.04), expresó el oso panda.

Imagen No. 40. “Panda”.
2020.

A través de este relato animado, la serie visibiliza y refleja de una manera satírica y realista los problemas de codependencia hacia la popularidad y aceptación social en busca de cuestionar las conductas sociales contemporáneas ¿Es necesario coexistir y adaptarse a un sistema sociocultural virtual para ser feliz? Pues no ¿Cómo terminó el asunto para el oso? Al final, tras caer en un ciclo de adicción, su hermano, Pardo, rompe la falacia digital de Panda revelando sus verdaderos gustos alimenticios y este vuelve a ser quien era.

Una propuesta más, que resulta interesante, es el involucramiento verbal hacia el reconocimiento metafórico del apoyo colectivo como una herramienta vital para coexistir y progresar personalmente.

Durante una entrevista realizada a una mercenaria romántica dentro de un planeta medieval, el entrevistador rosado de ‘The Midnight Gospel’ filosofa sobre la importancia de relacionarse con otros seres humanos y el reconocer nuestras propias limitantes para mejorar y alcanzar las metas personales.

En el dialogo, Clancy explica que en una experiencia previa en el gimnasio terminó aprendiendo cómo funciona la mejora a través del colectivo. Durante una sesión de ejercicios su entrenador le asignó realizar ejercicios en barra, sin embargo, ante su poca condición física, el no atleta se negó diciendo: “no puedo, eso no va a pasar”, reconociendo que, aunque lo intentó, no pudo ni podría realizar su ejercicio durante

las primeras veces. Al notar esto, su especialista en deporte tomó otras medidas de estímulo para impulsar los objetivos de Clancy:

“Me dijo: ‘déjame mostrarte algo’, y empezó a ponerme estas embarazosas correas, o algo así, y me sentí más liviano. Me dio algo de apoyo, y en unas cuantas semanas ¡Dominadas! Podía hacer dominadas” (The Midnight Gospel, T.01 – E.04) contó Clancy sobre su experiencia.

El ejemplo surge como una metáfora por reconocer, de una manera muy simple y general, que, para lograr lo que te propones, es importante aceptar que, de acuerdo con la ocasión personal, ya sea una actividad inmediata, como regresar a tu casa en transporte público, hasta perseguir planes a largo plazo, como estudiar una licenciatura, podemos requerir apoyo, pues, “no [siempre] podemos hacerlo solos” (The Midnight Gospel, T.01 – E.04).

Finalmente, como una concepción más optimista y que analizaremos en un próximo capítulo, la serie de Rebecca Sugar, además de visibilizar la diversidad de rasgos que definen a la raza humana, entre gustos y personalidad, ocasionalmente se encarga de dejar ideas regulatorias hacia la independencia personal y la aceptación de la identidad con frases como: “En vez de pensar en todas las cosas que podrían pasar,elijamos lo que queremos que pase y hagámoslo” (Steven Universe, T.05 – E.15), o “Si les agradas, les agradas, y si no, ellos se lo pierden” (Steven Universe, T.04 – E.22).

3.2.2. IDEOLOGÍAS

Como otro elemento bastante relevante y de impacto dentro de la comunicación, es importante reconocer la trascendencia de la ideología, pues, esta es un espacio social donde se puede materializar la transmisión de información por medio de los discursos y, a su vez, se puede contribuir al reflejo y, para algunos, estructuración del mundo social.

Definida como “la formación de ideas cerradas, resistentes al cambio y cuya factibilidad y permanencia dependerá de la adhesión de sus seguidores” (Shils, 1968), podemos decir que la ideología surge a través de la influencia colectiva donde, como una característica principal para el entendimiento y decodificación de información, se permea en el entendimiento operativo social.

Visto dentro de las series animadas, a través de la ideología, permanece una adhesión que, de acuerdo con el contexto en el que naces, se puede racionalizar el por qué te pasa lo que te pasa, o cómo debería de funcionar un sistema social.

Esto es algo que, presente desde los temas más comunes, como el qué es una puerta y cómo funciona, hasta configurar el ejercicio descriptivo y operativo en colectivo, como, por ejemplo, el cómo opera una familia y por qué integrantes debe estar compuesta, la comunicación discursiva y representativa se convierte en el barco por el cual flota y arriba dicha idea.

Rompiendo con el amor romántico

Al ser un método de entretenimiento basado en la recuperación y operación de narrativas en el ámbito social del mundo, por naturaleza, las series animadas conllevan en sí mismas mensajes ideológicos que, bajo cualquier índole, pueden permear dentro de la ruptura y desmitificación de algunos marcos sociales, siendo así que se plantean nuevas concepciones y otras perspectivas sobre mismos hechos sociales, históricos y/o de la vida cotidiana.



Imagen No. 41, "Futuro". 2019.

En un ejemplo claro, volviendo a la concepción del amor romántico, pero ahora visto desde un cuadro 100 por ciento actual, propuestas como 'Steven Universe Futuro' (Steven Universe Future, 2019), la miniserie secuela de 'Steven Universe' con un protagonista que atraviesa la adolescencia, se atreven a desmitificar y componer nuevas concepciones socioculturales donde, por medio de narrativas introspectivas, podemos profundizar en la materia de conflictos individuales y colectivos que surgen al

actuar en pareja, una situación visual animada donde se reconoce el problema de las expectativas, los miedos y la falta de romance eterno en una relación que, asimismo, ideológicamente está configurada para operar de una manera determinada; un amor romántico al cual todo mundo debe de aspirar donde se espera una inapelable felicidad, entendimiento, comprensión y amor que nunca se irá.

Es de dejar en claro que esta no es una idea irreconocible de la realidad, sin embargo, no necesariamente funciona detalladamente como se plantea a través de los medios y se permea en los espectadores desde edades muy tempranas.

El análisis de esto está presente dentro del episodio 'Juntos Por Siempre' (T.01 – E.13), donde, al vivir un sentimiento de amor adolescente por Connie y explorar la emoción de sobrellevar una relación en conjunto, Steven conoce otra forma de amor romántico; una idea donde las personas que se aman no necesariamente deben estar juntas todo el tiempo, sin embargo, a lo largo de todo el episodio, el joven enamorado se acompleja ante la constante necesidad de compartir su vida con sus seres queridos y la falta de metas personales.

Con frases como "Me avisarás cuando quieras salir ¿Verdad?", "Cada vez que hablo con Connie, me doy cuenta de que ella sabe exactamente qué quiere hacer con su vida, y yo no" o "Cuando estoy solo, me siento perdido y estancado" (Steven Universe Futuro, T.01 – E.13), Steven representa gráficamente las inseguridades de la lejanía, la soledad, la falta de motivación y la expresión de amor sin rumbo.

Ante la expectativa ideológica de un amor presente y completamente funcional desde un piloto automático, el joven enamorado atraviesa un panorama de disonancia entre su realidad y sus deseos, generando una ruptura emocional en la que este proyecta sus aflicciones y falta de metas en la figura de su pareja.



Imagen No. 42. "Juntos por siempre 1". 2021.



Imagen No. 43. "Juntos por siempre 2". 2020.

Con la nostalgia hacia una relación intangible, la narrativa animada desarrolla una ruptura del marco ideológico sobre el amor en el que, si bien no se rechazan las necesidades de Steven, se explica que, a pesar de esto, la idea de dejar crecer a tu pareja, más que forzosamente estar siempre juntos, es una forma de amar y respetar la individualidad de los seres que quieres, un amor responsable romántico en el que, sin perder la idea del cariño y calidez, se observa y entiende otro tipo de compañía y apoyo mutuo.

Al final, en una plática de consolación y entendimiento hacia la falta de rumbo de Steven, su mentora, Garnet, una fusión hecha de dos gemas enamoradas, le deja unas certeras y duras palabras que proponen una nueva concepción ideológica del amor, una idea en la que, por medio del amor a uno mismo, se puede alcanzar el amor colectivo.

"Tu alma gemela es tu complemento, no tu pieza faltante. Rubí y Zafiro [el par de gemas que la componen] aman estar juntas, pero cada una tiene su vida individual. Cualquiera agujero que haya en tu vida, Steven, quiero que comprendas que Connie, o Stevonnie, no lo llenará" (Steven Universe Futuro, T.01 – E.13)

Es así que, como este referente maneja el concepto contemporáneo de una relación, las ideologías sociales funcionan como un elemento de gran importancia dentro de las series animadas, pues, a través de estas, los sectores juveniles e infantiles aprenden a conjugar sus deseos y necesidades propias en un nuevo panorama colectivo donde, al ser dichos programas un posible primer impacto y/o percepción de la realidad, se plantean nuevos conceptos delimitantes y diversificadores sobre el mundo y las nuevas ideas sociales que no conocían o, incluso, podrían estar surgiendo.

Lo existencial en la animación

En muchas ocasiones, los discursos mediáticos conllevan una configuración social a través de las ideologías; donde son utilizadas como un referente de identidad que permite al espectador aprender, conocer y expandir su concepción del mundo, aunque claro, esto va alineado a la manera en que los discursos son emitidos y recibidos.

Aunado a esto, Seliger nos dice que “el pensamiento socio-filosófico interpretativo comprenderá a la ideología como desprovista de intereses concretos, siendo un conglomerado de ideas propositivas, explicativas y justificativas de acciones, hechos y situaciones con independencia de sus consecuencias concretas en el orden social, ya sea su preservación, destrucción, construcción o desplazamiento” (Seliger, 1976).

Como una idea que dota de un sentido al actuar del progreso o la desintegración social, la ideología surge como una aceptación colectiva que permite un concepto masificado de lo que es real, sin embargo, complementando la idea teórica de arriba, como lo plantea la serie animada ciberespacial de Netflix, “Toda verdad es una paradoja” (The Midnight Gospel, T.01 – E.02) y el sentido de la vida es un concepto que surge a través del panorama que observas desde dónde estás parado.

Este pragmatismo se puede ver relacionado firmemente a través del ejercicio de practica y aceptación de una visión social y/o religiosa donde, en una ferviente y hambrienta sed por el entendimiento de la vida, los seres humanos dotamos de un sentido a las acciones propias y los hechos que sobrellevan nuestro día para ejercer un control sobre lo que está bien y lo que está mal en el mundo o, sobre todo, el cómo debe de ser sobrellevado.

Como un predominante dentro del mundo occidental, las religiones cristiana y católica moldean un entendimiento de la ética y moral contemporánea que, con un manuscrito del pasado, ejercen un juicio sobre la razón de ser del humano y la necesidad de hacer el bien para coexistir entre el mundo terrenal y una próxima trascendencia astral.

Si bien, esta es una concepción clara y característica de la cultura del continente americano, la apertura mediática que ofrecen los canales digitales y analógicos permiten el acercamiento y aprendizaje de otras perspectivas que, desde su propia burbuja permean en un sentido similar pero disidente del ejercicio de percepción social.

Dentro de la animación, series como 'The Midnight Gospel' proponen una constante apertura y distintos entendimientos hacia la realidad. Al ser dotadas de la pluriculturalidad que surge en regiones no localizadas a un nivel masivo, se permite ampliar la diversidad de opciones del operar dentro de un eje social.



Imagen No. 44. "Saca esas cucharas". 2020.

Un ejemplo de esto es el episodio 05 de esta serie, donde al visitar un planeta prisión, Clancy entrevista al ente cuidador de uno de los seres encarcelados en dicha realidad. A través de su plática con Jason, un pájaro alma cuidador de un

prisionero que intenta escapar: Bob, el *podcastero* espacial conoce otra concepción religiosa de la realidad, pues, el

entrevistado le habla acerca de una herramienta conceptual del hinduismo: “La Red de Indra”.

“El concepto dice que todas las conciencias del mundo están conectadas. Imagina una red gigante, una red brillante y azul en el infinito (...) Según el hinduismo, lo importante son los nudos en la red, los puntos y conexiones en la red son lo importante, son las conciencias, los atmans. Los atmans son conciencia y cada conciencia individual es Dios y, en su manera, es el todo” (The Midnight Gospel, T.01 – E.05).

El ave cuidadora explicó que, por medio de este entendimiento de la vida, se ejerce un sentido completamente disonante a las religiones occidentales, donde el cristianismo y catolicismo construyen la idea de la ética y moral hacia el prójimo para alcanzar la realización personal y encontrar un lugar en la etapa posterior al mundo terrenal.

La teoría propuesta en este episodio explica que, si bien cada uno actúa de acuerdo con lo que percibimos en nuestra realidad, existe la posibilidad de que, sin importar experiencia que vivamos o el si todos “creemos que es real”, esto no necesariamente es cierto, pues, como “un caso de identidad errónea”, visto desde la perspectiva budista, el ser humano se adecua al plano que aseguramos que nos define. La serie animada plantea que esto puede surgir como una idea de operación por medio de una simulación en la que, por coexistir y ejercer el sentido existencial, nos definimos colectivamente.

“No es suficiente que estemos en nuestros cuerpos y nos identifiquemos con nuestro personaje, es como si el budismo nos quisiera sacar de ahí. Es como si tuviéramos unas gafas de realidad virtual puestas y estuviéramos en un juego, pero ahora queremos poner otro par de gafas de realidad virtual (...) Es como si fuera una inmersión infinita, una y otra vez, en materia y tiempo” (The Midnight Gospel, T.01 – E.05), expresa Clancy sobre el actuar humano visto desde la red de Indra.

Como una representación pragmática la ideología misma, el relato episódico de Clancy surge como una analogía a la teoría budista donde se explica que, error tras error, el aprendizaje en el ser humano genera una apertura de mente y reconocimiento de lo que importa.

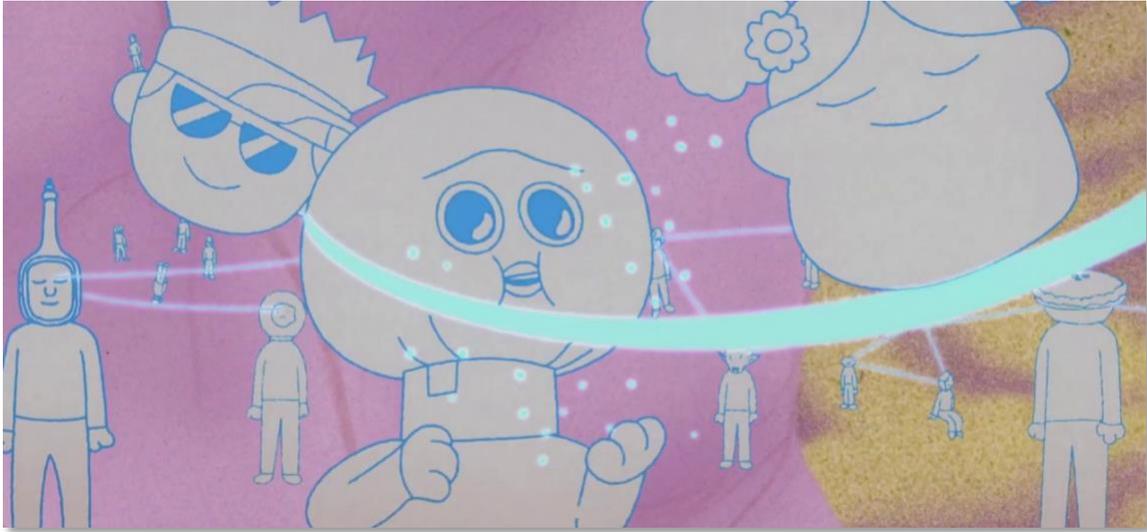


Imagen No. 45. "Canción del prisionero". 2020.

Un ejercicio de entendimiento existencial donde, si encuentras el balance y sentido dentro de "la red", alcanzas la liberación de tu ser. En este caso, visto de forma gráfica a través de Bob, al intentar escapar de las peores maneras del planeta prisión, el preso aprendió las consecuencias internas y externas que tienen sus acciones y presencia dentro de un todo, solo así logró aceptarse y conseguir la liberación de su jaula física e interna.

La muerte como el inicio de la vida

Como una idea correlacional que refuerza el vínculo mediático de las ideologías como ese factor que ayudará a que cada televidente interprete y estructure la realidad en la que habita, un tema que ha tomado una connotación trascendente dentro de la animación contemporánea es la aceptación y entendimiento de la muerte, pues, aunque, filosófica, religiosa y socialmente existen múltiples posturas que teorizan el qué pasa después de partir del plano terrenal, las propuestas

animadas han optado por construir un retrato sobre el proceso emocional que conlleva el cese de la vida para ambas partes, tanto los seres cercanos que pierden a alguien, como las personas que se acercan a su lecho final.

En su quinta temporada, 'Bojack Horseman' aborda esta idea en el momento en que llega la muerte de la madre del caballo protagonista, Beatrice Horseman. Durante el episodio 'Churro Gratis' (T.05 – E.06), Bojack se encuentra en el funeral de su progenitora dando las palabras de despedida, un dialogo en el que, con una narrativa unidireccional donde solo vemos a Bojack, el ser antropomorfo reflexiona sobre la coexistencia entre el "estar" presente o vivir la realidad y el cómo es que cada persona afronta este ciclo final de acuerdo con el contexto bajo el cual se vive.

Siendo completamente claros, para Bojack, la partida de su madre no es un proceso de tormento y nostalgia hacia los momentos buenos de su pasado con su ser querido, pues, durante toda su vida, Beatrice rechazó la bondad de su hijo, menospreció su presencia e ignoró la felicidad de ser una madre.

Ante esto, Horseman explica que, como una experiencia contrastante a su sentir, previo al funeral, se encontró con una situación reveladora para lo que puede ser extrañar a alguien.

Al ir a comprar un café por consumir antes de su discurso, Bojack se encontró con una barista del restaurante que le preguntó cómo estaba, por lo que, de una manera casual y directa, el caballo actor contó que su madre había muerto, Ante esto, la barista se puso a llorar de la nada y Bojack se sintió culpable y molesto por la situación ineficaz e innecesaria en la que había caído:



Imagen No. 46. "Churro gratis 1". 2023.

"Le dije 'está bien, está bien. Digo, no está bien, pero, ya sabes, está bien, y me gustaría ordenar un combo doble porque tengo un lugar en el cual estar, así que tal vez sería bueno menos del llanto y más del freído', entonces

la chica se disculpó, otra vez, y me dio un churro gratis con mi comida. Mientras me iba pensé 'acabo de obtener un churro gratis, porque mi madre murió'. Nadie te dice que, cuando tu madre muere, obtienes un churro gratis" (Bojack Horseman, T.05 – E.06), explicó el hijo durante su discurso.



Imagen No. 47. "Churro gratis 2". 2019.

Es así como la animación realiza una pequeña reflexión sobre la manera de procesar el significado de la muerte, explicando que, si bien todo lo que vivimos son hechos determinantes que surgen en la cotidianidad, el sentido y reacción hacia estos, además de la concepción colectiva, llega por medio del vínculo emocional individual que se tiene con las personas de nuestro entorno y el pensar personal.

Siendo una propuesta contrastante al sentir de Bojack, durante la visita de su madre, Clancy comienza una entrevista en la que, entre el hablar de su nacimiento y la relación madre e hijo, el entrevistador ciberespacial pone sobre la mesa de dialogo un reconocimiento hacia el enorme conflicto interno que algunas personas pueden tener al perder a alguien querido, esto, resaltando durante su platica que su madre ha padecido de cáncer de huesos, o Cáncer Metastásico en etapa 4, durante casi 4 años.

Al exponer su dolor y miedo por perder un gran concepto emocional de lo que define su vida, Clancy cuestiona "no hay forma de evitar la ruptura del corazón ¿Cómo... ¿Qué haces con eso?", y su madre explica que, como un ser consciente del limitado tiempo de vida que le queda, parte del afrontamiento hacia el cambio es el permitir desbordar la ira, tristeza e incertidumbre que puede quejarte al pensar en ello, explicando que, parte de la concepción y materialización del final es su reconocimiento y aceptación:

“La posibilidad de que exista algún tipo de fuerza que nos llevará cuando sea tiempo de irse es algo que no puedo controlar. Es mejor hacer las pases con ello. Es más fácil seguir el flujo del río que luchar contra eso” (The Midnight Gospel, T.01 – E.08), afirmó la madre.



Imagen No. 48. “Desde adentro”. 2020.

Entre la plática, su madre explica su procesamiento de la situación diciendo que, al ser seres terrenales con una concepción finita de la vida, el cambio es un hecho inamovible de nuestra existencia, sin embargo, aunque existen cosas que se pueden y no controlar dentro de nuestro actuar en la vida, el cómo se reacciona y coexiste con las situaciones que nos afligen sí es un proceso de aceptación utilitarista y espiritual que permite fluir en armonía con el pasar de la existencia:

“Lo que descubrí es que, en cuanto más me acerco a la muerte física, más viva me siento, y más presente me siento, y más real soy.” (The Midnight Gospel, T.01 – E.08).

Como la idea narrativa de “solo vive en aquí y el ahora”, la serie animada propone un argumento de aceptación y funcionamiento con los hechos que nos definen y nos esperan.

A través de una visualización grafica que explora el proceso emocional nato frente a hechos cotidianos o realidades delimitantes para nuestro propio ser, las

animaciones contemporáneas construyen un argumento donde, como en otros medios de comunicación, los mensajes y concepciones plasmadas a través de la información, visual, sonora o narrativa, pueden permear y vincular sentimientos personales del espectador con un entendimiento colectivo sobre lo que nos rodea.

3.3. REPRESENTACIÓN SOCIAL

Si bien, el impacto que sobrellevan las series animadas surge a través del contenido mediático que plasman los artistas en pantalla, donde se logra transmitir información, mensajes e ideologías al espectador, parte del entendimiento, correlación entre espectador y animación, además de la aceptación de la propuesta mediática, recae en el cómo se presenta el contenido. Un método firme para desarrollar esto es la representación social ya que, por medio de esta, se puede llegar de una manera mucho más directa al consumidor de animación.

Al contar historias donde los personajes tienen características similares a los espectadores, están viviendo las mismas situaciones o, sencillamente, retoman eventos sociales e históricos de nuestra realidad que apropian a sus narrativas autorales, los consumidores encuentran un vínculo con el que los contenidos mediáticos pueden capturar su interés y, a la vez, presentar los mensajes y discursos sociales que se conjugan en sus historias.

Con propuestas diversas, desde las más presentes en el catálogo mediático hasta las desconocidas, las series animadas contemporáneas han logrado apropiarse del contexto de vivencia social; una representación gráfica en la que los creadores se inspiran de su mundo, sus aflicciones y sus propias batallas para construir sus propuestas originales.

Un ejemplo de esto es 'Los Simpson' (1989), que, actualmente, durante sus 34 temporadas, logró capturar narrativas históricas de la realidad humana para ejecutarlas en su propio relato televisivo.



Imagen No. 49. "El 9/11". 2021.

La idea se ha hecho presente desde la incorporación de hechos como la caída de las torres gemelas en 2001, el nombramiento de Barack Obama como presidente de los Estados Unidos de América en 2009, hasta el manejo de las redes sociales, forman parte de las vidas y contextos que se presentan en la pantalla y son expuestos e interactuados por medio de sus protagonistas, tal como es el caso de Bart y Lisa, quienes durante sus últimas temporadas han conjugado las redes digitales dentro de su propia interacción social, un hecho que no se vio presente hace poco más de 3 décadas, en la temporada de auge de la serie animada.

Concebida como una herramienta de moldeo, Serge Moscovici (1979) dice que la representación social es un proceso de “elaboración de comportamientos y la comunicación entre individuos”. Su operación es manejada como “un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a los cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación” (Moscovici, 1979).

Al ser planteada de dicha manera, podemos destacar que la importancia de las representaciones sociales se enfoca en que, a la par de los discursos mediáticos, se determine una perspectiva homogénea de la realidad en la que las masas estarán apropiando los mensajes, información y comportamientos que refleja la pantalla para cementar una estructura social de la vida.

El argumento es reforzado por medio de la tradición sociocultural explicada por Carlos Collado y Laura García (2009), donde se explica que “la manera en que se elaboran nuestros significados, normas, roles y reglas” es a través del lenguaje y la visión individual de la realidad, pues, a través de la interacción social surge el desarrollo de los conceptos culturales contemporáneos.

En apertura a la orientación sexual

Como una idea representativa del pragmatismo de la representación social, la incorporación y visibilización hacia las múltiples ramificaciones de la orientación sexual es un hecho histórico mediático que ha permeado en la normalización y entendimiento de las disidencias de atracción y sentir del ser humano a través del amor contemporáneo.

En el pasado, parte de esta representación surgía a través de la omisión donde, en busca de no generar ruido y desentendimiento social, pero aun así intentando explorar a través del medio, propuestas animadas como 'Scooby Doo' (1969) o 'La Sirenita' (*The Little Mermaid*, 1989) optaron por manejar una representación camuflajeada donde, por medio de personajes como 'Velma' o 'Úrsula', surgió la ampliación de distintos tipos de atracción social que, sin embargo, por la época eran manejados de una manera sutil y nulamente explícita para no romper con el marco ideológico sobre cómo debían operar las relaciones amorosas de la época.

Hoy en día, ante una apertura social hacia la diversidad de relación humana, sus creadores y los mismos espectadores teorizan y confirman el trasfondo de personajes que, en su momento, debían ser encasillados a un arquetipo de identidad y desenvolvimiento romántico.

Actualmente, como ya lo he referido previamente a través de este análisis, surgen propuestas animadas como 'Steven Universe', 'Bojack Horseman', 'Tuca & Bertie' o, incluso, 'La Casa Búho' (*The Owl House*, 2020) donde las brechas generacionales han cesado dentro del medio, generando espacios de visibilización y exploración hacia narrativas más concretas y fidedignas tanto a las ramificaciones de la identidad de género y orientación sexual, como hacia temas tabú como el consumo de drogas, manejo de adicciones, hasta la complejidad de las relaciones abiertas.

Otros autores refieren a la representación como:

La imagen (mental) que tiene un individuo cualquiera, es decir, un hablante cualquiera de cualquier comunidad lingüística, acerca de alguna cosa, evento, acción, proceso no mental que percibe de alguna manera. Esta representación - en la medida en que es conservada y no reemplazada por otra - constituye una creencia (o es elemento de una creencia) y es la base del significado que adquiere cada nuevo estímulo relacionado con esa cosa, evento, acción o proceso. (Raiter, 2002).

La definición del texto argentino expone que las representaciones, tanto desde ese concepto interno, donde una persona (en este caso, un artista) expone su percepción de un hecho, hasta desde la concepción colectiva, en la que se dota un sentido y detalle delimitante masivo a una idea, las definiciones reflejadas en pantalla se convierten en ese elemento clave que ayudará cohesionar el sentido de la realidad social.

La cuestión en la que no profundiza Raiter es que, ante la diversidad pluricultural de pensamiento, desarrollo y concepción social, la homogenización social es un hecho raramente alcanzable ante la propuesta constante de los creativos y espectadores, con su retroalimentación, sobre el fenómeno expuesto. Es decir, lo que alguien concibe como amor, no necesariamente es el mismo ideal que desarrollaría otro creativo.

Por ejemplo, ante una perspectiva conservadora de algún animador, se podría impulsar y enriquecer la idea de que el amor humano se ejerce en un ejercicio heterosexual, sin embargo, si un artista contemporáneo o con otro tipo de estudios consigue el foco mediático para presentar su propia narrativa, probablemente se plantearía la idea de que el amor no surge como un ente correlacionado a la naturaleza biológica del ser humano, sino, a un desarrollo emocional y psicológico que determinan la identidad de cada personaje expuesto en la animación.

Garnet, la líder de las 'Gemas de Cristal' en la serie 'Steven Universe', es un referente animado preciso para exponer esta idea, pues, aunque los creativos no desglosan su orientación sexual como el foco principal del programa, han logrado posicionar al personaje como un referente de inclusión y visibilización hacia al amor que menciono en el párrafo anterior.



Imagen No. 50. "Garnet". 2020.

La mentora de Universe es la representación gráfica de un cariño que, sin importar las condiciones o parámetros sociales, se define como amor. El hecho en sí de la representación surge desde el mismo argumento del personaje. En un inicio, la líder gema era concebida como una mujer fuerte, independiente, segura y determinada, desarrollando varias características que buscan empoderar el arquetipo social de las mujeres con orientación lésbica, sin embargo, en episodios posteriores de la primera temporada, siendo específicos en los episodios 'El retorno' (T.01 – E.48) y 'Escape de la prisión' (T.01 – E.49), se nos es revelado que la identidad del personaje no es la que fue definida en un principio, o al menos no completamente, pues, tras ser herida en una fuerte batalla, Garnet pierde su forma cotidiana y se ve dividida en dos gemas o seres: 'Ruby y Zafiro', una gema de color rojo y con poderes de calor, y la otra de color azul y con habilidades especiales para predecir el futuro.



Imagen No. 51. "Rubi y Zafiro". 2016.

La serie desarrolla que, en sí, el personaje de Garnet es la concepción visual del amor lésbico entre las dos gemas, pues, al amarse tanto y estar juntas todo el tiempo, por consecuencia natural de su especie, ambas terminaron uniéndose, o siendo fusionadas, en un mismo ser que denota

todas las características y habilidades que conlleva cada una, pero ahora en conjunto.

“La fuerza de este amor me mantiene unida”, (Steven Universe, T.02 – E.08), afirmó la gema líder como parte de la revelación de su ser.

A lo largo de la narrativa animada, Garnet desarrolla un argumento narrativo de identidad donde, además de visibilizar en el medio un punto más objetivo y explícito hacia distintos tipos de amor presentes en la coexistencia social, posiciona un mensaje de aceptación y tolerancia hacia las opiniones diferentes de personas en la realidad humana, esto, con diálogos como:

“Eres inusual, Steven, como ellas, como yo. No debes temerle, debes disfrutarlo.” (Steven Universe, T.05 – E,13)

Sin duda, como un argumento mediático, la representación es una herramienta necesaria que conjuga la concepción de la realidad dentro del desarrollo social.

“Dale Play” a la ramificación de la sexualidad

En otra perspectiva complementaria, dentro de su texto ‘La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici’, Mora nos dice que las representaciones son un conocimiento común que permite a la sociedad comprender su entorno, comunicar y unirse al contexto en el que se encuentran, este es un ejercicio muy común donde, por medio de la visualización de imágenes, ya sea de contenidos o en la vida real, como se vio en la sociología de la imagen, individualmente construimos nuestro propio marco conceptual de un hecho social.

“Es una forma de conocimiento a través de la cual quien conoce se coloca dentro de lo que conoce. Al tener la representación social dos caras –la figurativa y la simbólica- es posible atribuir a toda figura un sentido y a todo sentido una figura” (Mora, 2002).

Gracias a las representaciones sociales, los grupos en masa tienen la posibilidad de construir una estructura mental para a su realidad y otorgarle un sentido a la información que los rodea, estableciendo un organismo colectivo donde la sociedad

genera una lógica para el orden social por el cual operan, aunque claro, esto es algo sujeto a los contextos de cada comunidad y que, asimismo, puede manejar distintos niveles de preconcepción visual y social.

La referencia de Garnet es un referente gráfico que, de una manera dosificada pero firme expone una apertura para el conocimiento y relación masiva con otros conceptos de amor, sin embargo, hay otro tipo de representaciones, como es el arco narrativo de Todd Chávez en 'Bojack Horseman', donde se explora a profundidad el proceso de reconocimiento, aceptación y aprendizaje hacia su propia atracción sexual. En el caso del varón, ninguna.



Imagen No. 52. "Todd". 2018.

En caso contrario, si bien, la identidad que define a Todd no se exclusivamente influenciada por medio de su percepción de la atracción sexual, es un referente que logra representar de una manera muy certera, y pareciera de experiencia propia de algún artista, el proceso de duelo e incertidumbre hacia descubrir y hacer las paces con el tipo de persona que eres.

Dentro de la animación de Netflix, Todd es definido como un joven asexual, distraído, sin múltiples metas o propósito en la vida, pero sin embargo es una persona empática, amorosa y sin prejuicios que siempre apoya y se relaciona con sus seres queridos, desde Bojack, quien al inicio de la serie la abrió las puertas de su casa para vivir en su sofá al no tener hogar, hasta Mr. Peanutbutter, un fiel amigo con el que, con el pasar de los años, terminó desarrollando múltiples negocios y aprendiendo sus filosofías de vida.

Aunque al inicio de la serie animada no sabíamos nada sobre la orientación sexual o situación amorosa del personaje, durante el episodio final de la tercera temporada, 'Eso salió bien' (T.03 – E.12), como una subtrama del arco principal, Todd es

cuestionado por su amiga de la preparatoria, Emily, sobre su orientación sexual y si es que este siente algún tipo de atracción hacia ella.

“¿Cuál es tu situación? Siento que te gusto, pero que tampoco te gusto, pero que a la vez sí te gusto y no sé por qué ¿Eres gay?” preguntó Emily durante una cena con Todd en un restaurante, a lo que este, sorprendido, le responde: “¿Por qué lo pensarías? Tras pensar un segundo mientras escucha a su amiga sobre cómo ella lo aceptaría sin importar sus gustos, Todd habla sobre sí mismo y reconoce que no sabe quién es realmente: “No soy gay. Digo, no creo que lo soy, pero, tampoco creo que soy heterosexual. No sé qué soy. Creo que podría ser nada” (Bojack Horseman, T.03 – E.12), expuso el joven.

A raíz de este momento, la relación de Todd con la sexualidad es explorada de una manera no sobre explícita pero sí inmersiva en la que, durante pocas escenas de episodios de la cuarta temporada, como el 01 y 03, el personaje abunda en sus propias dudas y la autodefinición.



Imagen No. 53. “Creo que podría ser nada”. 2021. Elaboración propia.



Imagen No. 54. “Cuál es tu situación”. 2021. Elaboración propia.

Durante su proceso, en un inicio, el joven rechaza las etiquetas sociales e incluso se siente expuesto y espantado al ser llamado por primera vez asexual, sin embargo, tras un proceso de escucha interna, y el dialogo con su amiga, quien termina siendo la primera en, además de impulsarlo a reconocer dicha parte de su ser, refuerza un espacio de seguridad y aceptación ante una orientación diferente al concepto heteronormativo, Todd termina reconociendo que, entre los muchos gustos e ideas creativas que lo definen, su falta de interés y nula atracción sexual

hacia otras personas es un hecho que también se incorpora a su ser, una realidad que lo hace sentir más cómodo y funcionar sin la presión de una sociedad que, además de priorizar las segmentaciones, refuerza el arquetipo heterosexual dentro de las relaciones interpersonales.

En el final de '¡Viva! ¡El Episodio de Todd!' (T.04 – E.03), el personaje se reconoce a sí mismo y menciona, por primera vez en voz alta, que es una persona asexual, en este caso, ante Bojack.

“De hecho, se siente bien finalmente decirlo en voz alta. Soy una persona asexual” (Bojack Horseman, T.04 – E.03), expresó Todd al final del capítulo donde, en busca de encontrarse a sí mismo, se ve acudiendo a una reunión de personas asexuales.

En un concepto general, este trabajo reconoce que las series animadas contemporáneas cobran un sentido dentro de la industria del entretenimiento gracias a las representaciones sociales, pues gracias a los simbolismos sociales que sobrecargan dentro de sus tramas y los trasfondos que las componen, tienen esa oportunidad de generar un nuevo sentido para la realidad, criticar los contextos que nos rodean, abundar en temas de cambio social y convertirse en un referente de aprendizaje y aceptación para los espectadores sobre temas colectivos que desconocen, tal, como la diversificación de relación y operación individual con la sexualidad.

3.3.1. CULTURA

Uno de los sentidos de pertenencia que ayuda a generar este vínculo entre los espectadores y los discursos mediáticos que transmiten los programas animados es la cultura.

Si bien, bajo múltiples posturas preconcebidas se le reconoce como la expresión artística del ser humano a través del arte -que sí lo es-, en medios como la pintura,

escultura, música o el cine, es necesario reestructurar esta idea para antelar que la cultura es una idea colectiva que, bajo cualquier ámbito social, nos rodea.

Definida como “un modo de organizar el movimiento permanente de la vida cotidiana, del ser y actuar de todos los días, sencillo, rutinario, pero, configurador de conductas. Entendiéndose como un principio organizador de la experiencia, mediante el cual los sujetos ordenan y estructuran sus acciones” (Uranga, 2011), la cultura es revelada como la realización estructural de la realidad que cohabitamos bajo nuestro propio contexto.

La animación televisiva de Daniel Chong, ‘Escandalosos’ (2015), es la propuesta contemporánea en la que, a través del medio, se aviva más este concepto, pues, con el manejo de una narrativa atemporal y no lineal donde sus 3 protagonistas, Panda, Polar y Pardo, viven aventuras cotidianas dentro de una sociedad humana de la cual no son enteramente participes, el programa estructura una concepción reflexiva e inmersa en el presente urbano.

La serie es un proyecto resonante para la reflexión de la cultura actual donde, aunque existen múltiples contenidos animados que incitan de una manera ligera a la incorporación de las herramientas y atracciones del hoy, como el uso de internet, la presencia en redes sociales o la diversificación de relación e interacción por los múltiples canales de comunicación presentes, las aventuras de los 3 osos en la gran ciudad se centralizan de una manera más profunda en el manejo y conocimiento de los argumentos sociales que definen nuestra manera de existir en el hoy en día.

Conociendo la cultura digital

Es evidente que la cultura forma parte de este factor estructural cotidiano donde, también, a través de la réplica de comportamiento, mensajes, información y perspectivas sociales, se normaliza un orden social donde las masas pueden pertenecer y adquirir cierto sentido de representación.

La visualización gráfica de esto se mantiene presente a través de toda la serie de los 3 osos, pues, en un acto representativo del panorama contemporáneo, 'Escandalosos' construye un fuerte sentido de reconocimiento hacia la cultura digital, donde, asimismo se vive hoy en día, parte de la narrativa que aborda la propuesta animada recurre hacia la exploración del manejo de las nuevas tecnologías, los actuales canales de comunicación o, incluso, los distintos desenvolvimientos del entretenimiento.



Imagen No. 55. "Celular". 2015.

Esta idea es parte vital de las tramas principales de algunas de las historias episódicas, el concepto general de alguna temporada, hasta las identidades de los personajes. En referencia a esto, el manejo cultural de esta inmersión social en lo digital es visto en temas como la adicción al internet, el interactuar diario con un dispositivo electrónico, o el ejercer un desarrollo emocional e identidad ante los estímulos de las redes sociales.

Partiendo del primer tema, en el episodio titulado 'Celular' (T.02 – E.09), los osos exploran el estilo de vida contemporáneo ante la implicación fija del dispositivo de comunicación en su día a día y para todas las actividades posibles por realizar.

Cabe resaltar que este ejercicio es demostrado en 2 vertientes, por un lado, Polar y Pardo se enfrentan a un panorama nuevo en el que cada uno adquiere su primer celular, siendo estos los dispositivos más recientes en el mercado, y por en la otra, Panda, el oso que de una manera omnipresente ha hecho su celular parte de su vida, de su identidad y de su desarrollo como personaje, atraviesa la ansiedad del consumismo por medio de las nuevas tecnologías.

En un inicio, cuando Polar y Pardo adquieren sus nuevos teléfonos, el episodio explora una representación verosímil de lo que, bajo contextos específicos, puede ser la interacción humana con las tecnologías, ya que, entre la emoción de las distintas posibilidades y funciones que maneja su



Imagen No. 56. "Selfie". 2017.

dispositivo, los dos osos se vuelven adictos al celular y reflejan las actividades cotidianas que, poco a poco, parecieran perder sentido de humanismo ante las jerarquías, inmediatez y sencillez cotidiana que genera la evolución tecnológica.

Entre sus actuares, el par de cibernautas comienza a dejar de preparar su comida y ordenarla por medio de aplicaciones digitales, inician un hábito incesante de tomarse fotos en todo momento, hasta buscan la autosuperación por medio de la inmutación donde, por medio de la escucha de podcast mientras duermen, esperan desarrollar su aprendizaje general.

En primera instancia, estas no son actividades negativas, pues, al fin y al cabo, cumplen su función de facilitar la vida de los seres inteligentes, sin embargo, en una concepción panorámica con la presencia de la adicción, el impacto de las tecnologías puede llegar hasta a afectar la identidad, metas y comportamiento de algún usuario.

Por su parte, Panda, al verse limitado de las capacidades tecnológicas y de interacción con su familia, termina cayendo en un ciclo de ansiedad donde, en busca de la inclusión y posicionamiento social dentro de su círculo, termina actuando completamente como si no fuera él mismo, ya que termina robando y escondiendo el celular de sus hermanos. Tras sumergirse en un estado profundo de culpabilidad, el oso bicolor ventila su acto y acepta su responsabilidad, sin embargo, accidentalmente rompe los celulares de sus hermanos.

“Yo ya no me merezco un teléfono, lamento mucho esto, hermanos” (Escandalosos, T.02 – E.09), explica el panda tras dañar a Polar y Pardo.

Al final del episodio, el par de hermanos sin dispositivo de comunicación acepta las disculpas de Panda y los tres osos regresan a relación común con la tecnología, es decir, nula para Polar y Pardo, y constante en el día a día de Panda.



Imagen No. 57. “Computadora”. 2017.

Entre otros ejemplos de esta representación cotidiana de la cultura digital, ‘Escandalosos’ explora el condicionamiento de identidad a través de la retroalimentación positiva y presión social ejercida por los *likes* en redes sociales, se representa el flirteo contemporáneo por medio de video citas o

comunicación en chats digitales, se conoce la “viralidad” del internet, se aborda una narrativa superficial que describe el proceso de creación y consumo de contenido digital - como videos de YouTube-, hasta, asimismo, criticar la naturaleza de percepción y consumo de contenidos musicales, de video o audiovisuales que ahora se ha visto influenciada por la inmediatez y desatención.

Para más referencias se recomienda visualizar algunos títulos específicos como: ‘Video Viral’ (T.01 – E.02), ‘Ninjas Shhh’ (T.01 – E.11), ‘El estornudo de panda’ (T.01 – E.16), ‘Video Cita’ (T.01 – E.21), ‘Osos a la moda’ (T.02 – E.10) o ‘El canal de todos’ (T.02 – E.19).

La aceptación y enajenación social

Por otra parte, otra conjugación vista a través de la cultura es la división y el rechazo comunitario ante la disociación cultural, pues, en un argumento descriptivo, la cultura es también vista como un proceso de cultivo y estructuración social en todos los sentidos; en ideologías, expresiones artísticas, sentidos de identidad, rasgos

físicos, hasta temáticas sociales. Dentro de su libro 'Definición de la cultura', Echeverría Bolívar desglosa que:

Se trata del cultivo de la humanitas, de aquello que distingue al ser humano de todos los demás seres; de una humanitas concebida, primero, como la relación de las comunidades grecorromanas con los dioses tutelares de su mundo; después, como la actividad de un espíritu (nous) metafísico encarnado en la vida humana. (Bolívar, 2010).

Sin embargo, también es de cuestionar ¿qué pasa cuando alguien no armoniza con el desenvolvimiento cultural de un contexto en específico? Un ejemplo de esto es el episodio 19 de la primera temporada donde, al no sobrellevar una cultura ecológica, como todos los integrantes de su sociedad, los tres osos terminan siendo avergonzados públicamente.

En un día cotidiano, al ir a hacer sus compras alimenticias semanales en el centro comercial, Pardo, Polar y Panda se encuentran en una situación incómoda a la hora de pagar pues, tras no cargar con una bolsa reusable, son criticados y minimizados por el cajero que los atendió, esto, con una línea que dice:

“Déjenme entenderlo ¿No tienen bolsa ecológica? ¿Al menos de preocupan un poco por el medio ambiente? ¿Qué hay de los animales?”. (Escandalosos, T.01 – E.19).

Al escuchar esto, los osos entran en un ejercicio de adaptación hacia este accionar social en pro del cuidado del medio ambiente que, entre rasgos sutiles, describe la percepción de la protección de la naturaleza bajo una burbuja consumista en un contexto de primer mundo, denotando un ambiente de crítica y presión social por no quedarse estancados en el pasado y ser proactivos ante el tema actual, en este caso, el bienestar ecológico.



Imagen No. 58. "Vida ecológica 1".



Imagen No. 59. "Vida ecológica 2".

Durante el episodio, el encuentro de Pardo, Polar y Panda con un estilo de vida más orgánico y libre de contaminación se convierte en una representación del concepto, o estereotipo social, que algunos de los movimientos y causas proactivas ejercen dentro del panorama contemporáneo, esto, a través de una crítica social, donde, tal como lo describe la tradición crítica expuesta en el texto 'Teorías de la comunicación' (Fernández Collado y Galguera García, 2009), se reconoce la jerarquización de los status quo y se describen las condiciones sociales de opresión.

El episodio, busca en sí mismo un ejercicio emancipación, un acto en el que, por medio de la sátira y la crítica presentada desde los artistas de animación, permite una liberación y actuar propio a través de la realidad social al expresar que está bien querer cuidar el ambiente, sin embargo, nuestras causas sociales no deben caer en un ejercicio capitalista dónde la jerarquía social sea más trascendente que el mismo activismo.

A lo largo del episodio, dicho ejercicio crítico es llevado a cabo a través de los osos que, al sobrellevar al extremo su necesidad de aceptación y pertenencia hacia la sociedad que habitan, terminan haciendo una compra excesiva de bolsas que, más que generar un cuidado ecológico como lo infiere la animación en un inicio, entorpece la capacidad de reciclaje y genera el acto de impulsar la producción de productos no necesarios, sin permitir un buen uso y manejo de la preservación del medio ambiente ya sea reutilizando, reciclando o reusando.

Es así como la cultura cobra un significado diferente donde también podemos decir que el fenómeno social es el conocimiento que se encarga de estructurar los marcos

ideológicos como una primera instancia, una conceptualización que, de acuerdo con el contexto social del que se hable, puede desarrollar perspectivas completamente disidentes de una sociedad a otra, o de una generación a otra, y esto es algo que de igual manera se refleja dentro de las series animadas.

3.3.2. ESTEREOTIPOS

Entre otro de los fenómenos causales de la mediación animada surge el encuentro del espectador con la idea narrativa los estereotipos ¿Cuál es el impacto con el que estos permean en la realidad? Y, sobre todo ¿Cómo es que se conjugan a través de las imágenes vivas vistas a través de los servicios de streaming y la pantalla análoga?

Aunque, naturalmente, la formación ideológica dentro de los espectadores puede ser detonada como un efecto secundario de las series animadas, como ya lo he mencionado en páginas previas, es importante rescatar la relevancia que tienen al emitir sus discursos mediáticos pues, en ocasiones, los mensajes que se proponen ante la pantalla son un argumento que puede establecer contacto dentro de los marcos ideológicos de una manera masiva y, a su vez, comenzar a generalizar y normativizar los conceptos sociales, delimitando la diversidad y construyendo concepciones totalitarias que pueden ser o no ser, ante un posible prejuicio y perspectiva desconocedora de los creativos, una concepción cercana o completamente enajenada de la idea que refieren.

De acuerdo con la teoría, los estereotipos son concebidos como “un proceso reduccionista que suele distorsionar lo que representa, porque depende de un proceso de selección, categorización y generalización, donde por definición se debe hacer énfasis en algunos atributos en detrimento de otros. Simplifica y recorta lo real. Tiene un carácter automático, trivial, reductor” (Gamamik, 2014).

En un argumento sociocultural polarizado, esta narrativa se observa claramente por medio de la idea del género mismo y cómo, en sí, es que este opera.

Entre nuevas masculinidades y el empoderamiento femenino

Dentro de un marco contemporáneo occidental es de notar que, de acuerdo con la región, contexto y comunidad de la que se esté hablando, existen ideas totalitaristas que, construidas y emitidas por las cabezas creativas, pueden llegar a encasillar a los sexos *biológicos cisgénero*, es decir, el femenino y masculino, dentro de una estructura social que, regularmente, dicta la forma de comportamiento, personalidad, limitaciones e ideologías que cada una de estas identidades debe tener a lo largo del longevo pasar de su vida.



Imagen No. 60.
"Wilma". 2021.

En la animación de décadas previas, con propuestas como 'Los Picapiedra', 'El Laboratorio de Dexter', 'Johnny Bravo', 'Los Supersónicos' (*The Jetsons*, 1962) 'Ben 10' o, incluso, 'Los Simpson', se ha presentado un arquetipo que, partiendo desde la concepción misma del género, observaba la idea del



Imagen No. 61.
"Pedro". 2021.

hombre y la mujer como una figura preconcebida y que ejerce a través del

marco sexista. Un concepto en el que, con fin de segmentar el operar de cada sexo biológico, se delimita y estructura la identidad bajo una narrativa específica.

Es de aclarar que no en todas las propuestas animadas y/o personajes surge, surgía o surgirá de la misma manera la perspectiva ideológica, sin embargo, al ver dentro de los títulos a la identidad masculina, ya sea infante, adulto o joven, como el foco principal de una historia, el desarrollo conceptual de ambos géneros surge como una idea de inflexión que, siendo referenciada por una perspectiva heteronormativa, llega a cristalizar en un escaparate simbólico con maniqués el actuar y pensar del hombre y la mujer a través de la animación, al menos bajo un contexto específico.



Imagen No. 62. "Johnny Bravo". 2023

A través del género masculino, la moldura se vio influenciada por una necesidad mediática de posicionamiento y protagonismo donde, en materialización gráfica del género, personajes como Ben Tennyson, al ser muy intrépido, Johnny Bravo, con una notable apariencia física atractiva, Dexter, siendo el más inteligente, o Pedro Picapiedra, reflejando un sentido de liderazgo, denotan una imagen pre iconográfica de supremacía intangible a la que pareciera verse atañido el hombre, una figura donde este se ve desarrollado por cualidades necesarias como la valentía, determinación, carisma o astucia. Asimismo, cabe destacar que, dentro de las narrativas animadas, estas características fungían como el detonante para que el hombre lograra resolver o apaciguar las historias por atravesar dentro de su propia travesía animada.



Imagen No. 63. "Ben Tennyson". 2011.

Por su parte, la mujer era vista en la pantalla animada como una figura protectora, cuidadora y hogareña que, si bien no llevaba la batuta de la historia, coexistía como un complemento narrativo que ayudaba a operar en el desarrollo del presente protagonista y contrastar las cualidades de liderazgo y acción ante las situaciones animadas

Aunque no en todas las situaciones se delimitaban las capacidades o el pensar de los personajes femeninos, también existió y se preserva en algunas propuestas actuales una concepción que escasea en la profundidad y desarrollo de identidad de las mujeres, siendo encasilladas a ser el clásico arquetipo de ser una madre de casa o simplemente el interés amoroso del hombre.

Figuras como Marge de 'Los Simpson', Vilma de 'Los Picapiedra' o Jane de 'Los Supersónicos' son la clara representación de este argumento ya que, vistas como el acompañamiento y "voz de la razón" dentro de las historias, establecieron una jerarquización dentro de la narrativa animada.

Este es un hecho que, bajo una percepción maleable dentro de los espectadores, podría desarrollar la figura femenina hacia una idea, sumisión y pretensión a través de la estética física, guiando la imagen discursiva por una representación de una personalidad opaca dentro de la perspectiva sobre el género, así, dotando connotaciones sociales que pudieron, o no, llegar a ser normalizadas entre el colectivo espectador.

Entre los casos ajenos a los rasgos característicos nombrados previamente, personajes como Lisa Simpson o Gwen Tennyson remarcaban una figura de autodescubrimiento, aspiración y diversificación de capacidades, sin embargo, bajo este mismo marco perceptual heteronormativo, en su momento fueron concebidas como las personalidades raras, fuera de lo común e incomprensibles que eran enajenadas del grupo o sufrían un desarrollo mucho menos focalizado que el de sus coprotagonistas, en este caso Bart Simpson o Ben Tennyson.



Imagen No. 64. "Lisa Simpson". 2020.

Actualmente, con la presencia de propuestas como 'Escandalosos', 'DuckTales', 'Gravity Falls', 'Bojack Horseman', 'Steven Universe' o 'Tuca & Bertie', los estigmas envolventes hacia la concepción del género mismo se han diversificado y, para algunos casos específicos del pasado, como la concepción de identidad en ambos géneros, las capacidades que tiene u hombre o una mujer, o el cómo debe comportarse emocionalmente cada uno de estos, se han roto en apertura de nuevos panoramas.

Estos son conceptos sociales que, evidentemente, desde el pasado estaban presentes dentro del marco social de cada género, sin embargo, debido a la perspectiva sociocultural occidental del momento, eran ideas rechazadas, escondidas e incomprensibles.

Dentro del marco masculino, un claro ejemplo de la evolución discursiva se ve a través de la conjugación de distintos mitos y comportamientos psicológicos y físicos dentro del hombre que, en contraste con el pasado, podrían connotar en una lejanía hacia la figura valiente, confiada y, dicha coloquialmente, “macha” que define a dicho sexo.

El manejo de las nuevas masculinidades por medio de personajes protagonistas, como Panda de ‘Escandalosos’ o Steven de ‘Steven Universe’, permite explorar dentro de los nuevos discursos un método de deconstrucción que, dejando de lado la necesidad de encajar y replicar los discursos masculinos del pasado, abre las puertas para romper con la represión emocional e impulsar la honestidad hacia los deseos identidad y metas individuales sin importar las expectativas sexistas.

Esto se ve desde la forma en cómo se comportan, la ropa que usan (la cual puede contar con un notable sentido de estilo), su manera de hablar, el acto de expresar sus emociones y llorar, hasta exponer dudas certeras hacia las imposiciones dentro del género y abriendo percepciones vulnerables sobre ideas sociales generales, entre los ejemplos: el cómo relacionarse con tus amigos, el qué papel debes ejercer ante tu pareja o cuáles deben ser las características que debes de cumplir dentro de un marco social contemporáneo.

“Sabes, si dejas que cada quien sea como es, quizá tú podrás ser quien tu quieras” (Steven Universe, T.05 – E.28), mencionó Steven dentro del final de su serie como la materialización de esta idea, reflejando la aceptación interna y externa como un nuevo mensaje contemporáneo.

Por su parte, como una ruptura del estereotipo del pasado y un acondicionamiento certero y meticulado del rol que pueden ejercer las mujeres, la presencia de Princess Carolyn dentro de ‘Bojack Horseman’ surge como uno de los ejercicios más catárticos en la animación hacia el significado y pesar emocional de ser una mujer adulta dentro del pasar del hoy.



Imagen No. 65. "Princess Carolyn". 2019.

Descrita como una gata antropomorfa de color rosa que, además de ser la exnovia del caballo protagonista, es una agente de talento en el medio audiovisual de Hollywood, Princess Carolyn, o "PC", es una mujer que, tal como lo hizo su heroína de la adolescencia, Amelia

Earhart, la primera mujer aviadora, desea ser una adulta independiente y trabajadora que siempre cumpla lo que se propone.

Aunque nació en una familia pobre dentro de un pueblo sureño de Carolina del Norte, la mujer gato siempre busco ir más allá del horizonte por ser alguien en la vida, esto, en un proceso eterno de persecución por el autoconocimiento y superación que, a lo largo de la serie, ocasionalmente, la hizo dudar de sí misma y dejar personas, emociones o deseos en el pasado por ser alguien exitosa en el presente.

Como una representación de lo complejo que es sobrellevar una carrera profesional en ascenso y tener una vida social propia, PC es la materialización iconográfica del duelo personal que vive el ser humano entre el desarrollo personal existencial, planteando dudas constantes como: quién quiero ser yo, qué es lo que me gusta o hacia dónde quiero que vaya mi vida.

La idea de superación en Princess Carolyn es parte de su personalidad y su camino presente a lo largo de toda la serie, dónde vemos al personaje atravesar un desarrollo explícito que explora desde la idea del amor romántico en la adultez, la lucha contra los estigmas sexistas en el ámbito profesional, hasta el profundizar en los traumas emocionales de su pasado, sin embargo, durante el episodio 05 de la quinta temporada, la consolidación definitiva del personaje emerge a través del recuerdo del pasado.

Tras cumplir los 40 años, en busca de la realización como mujer, y con la determinación por conseguir el trabajo de sus sueños, la vida social perfecta y el inicio de una maternidad, Princess Carolyn regresa a su pueblo natal para conocer a una joven embarazada que podría permitirle adoptar a su hija que por el momento no desea tener. A lo largo del episodio, a la par que vamos descubriendo los inquietantes deseos actuales de la gata color rosa por ser una madre, también la vemos recordar su pasado y confrontar la lucha de emocional de las decisiones que la definen hoy en día.

Cuando era joven, PC deseaba la oportunidad de escoger su propio camino, sin embargo, esta siempre se vio enfrascada en una familia numerosa y sin oportunidades de autorrealización que, con la presencia de una madre alcohólica, inevitablemente encaminaba el desaliento e infravaloración como el estandarte definitivo de su linaje.

“Todos tienen un número. Algunos son ganadores, otros no, todo depende de dónde caiga la pequeña bola blanca” (Bojack Horseman, T.05 – E. 05), expone su madre en una plática con PC.

Entre las dudas de su futuro y un fugaz romance con un viejo amigo, Cooper Wallace, Princess Carolyn queda embarazada a los 18 años, y así, viendo su vida truncada y su reciente aplicación universitaria desperdiciada, la adolescente se enfrenta a un destino de asentamiento y desmotivación que es reforzado por su progenitora y su nuevo suegro.



Imagen No. 66. “La historia de Amelia Earhart 1”. 2018.



Imagen No. 67. “La historia de Amelia Earhart 2”. 2018.

Aunque el panorama parece perdido, PC acepta su destino y se mentaliza a ser una gran madre y esposa, sin embargo, por razones inesperadas de su metabolismo biológico, la gata termina perdiendo a su bebé por medio de un aborto involuntario.

Dentro del episodio, Princess Carolyn adentra al espectador en una inmersión emocional sobre el duelo ante los estereotipos sociales esperados por una mujer y el sentir tras la pérdida de un hijo o hija. El hecho la define como mujer y aclara sus ideas a futuro por ser alguien en la vida; una gata que vuela “hacia el cielo” tal como lo hizo su heroína, sin embargo, nunca dejando la idea de cumplir sus metas, sino, organizándose para realizarlas en el momento y desear adecuado.

El personaje en sí, como se ve en esta imagen de recuerdo, rompe con todos los estereotipos de la mujer del pasado con un encasillamiento hacia la sumisión y el desalentar de la identidad en un mundo dominado por el sector masculino.



Imagen No. 68. "Tenerlo todo". 2018.

La gata de color rosa es un referente de inflexión que demuestra dentro del género que, por más que no cuentes con el panorama fácil para cumplir tus sueños, tengas que nadar hacia contracorriente personal y profesionalmente, o atraveses crisis de identidad, la felicidad es un hecho posible que se encuentra en el hoy y, por más que esperes un camino o apoyo para conseguir la vida deseada, la realización está en el hacer las cosas por sí misma, pues nadie llegará para facilitar ni resolver sus problemas personales.

Al final de la serie, aunque ella sigue ocasionalmente dudosa sobre si merece lo que tiene, su expareja, Bojack, le da el mensaje más sincero de aceptación y disfrute que ha escuchado en su vida:

“¿Qué tal si... tú mereces ser feliz, y esta es la cosa que te hará feliz? Tal vez no deberías preocuparte sobre si serás feliz después y solo debes enfocarte en cómo eres feliz ahora”. (Bojack Horseman, T.06 – E.16).

Para más referencias se recomienda visualizar algunos títulos específicos como: ‘Amor y/o matrimonio’ (T.03 – E.05), ‘Lo mejor que pudo haberte pasado’ (T.03 – E.09), ‘Iniciar Perforación’ (T.04 – E.04), ‘Ruthie’ (T.4 – E.09), ‘La historia de Amelia Earhart’ (T.05 – E.05), ‘La serie cancelada’ (T.05 – E.12) o ‘El nuevo cliente’ (T.06 – E.02).

Desmitificando la marihuana

Como otra ruptura de los estereotipos, pero bajo una línea conceptual y no individual o personal, es claro que los medios también permean en la percepción colectiva de los hechos y fenómenos que rodean al ser humano.

A través de los mensajes masivos, la concepción de los hechos sociales puede ser un arma de doble filo que además de llegar a la reivindicación, como es visto en el ejemplo pasado, también puede encaminar hacia la mitificación, insensibilidad o desconocimiento de un hecho común o ajeno a la cotidianidad.

Es necesario tener esta idea en cuenta ya que, aunque los medios tengan un alcance mundial donde la comunicación está presente en todo momento, los discursos mediáticos y el desarrollo ideológico de los programas no necesariamente está concretamente analizado o se basa a través de la autoría de los creativos. El fenómeno en sí define el construir de los estereotipos, como continua Gamamilk:

Los estereotipos presentan creencias inconscientes, compartidas por la sociedad, que ocultan los juicios de valor que emiten. Se convierten en las

formas “lógicas” y “normales” de pensar, de hablar, de hacer chistes. Se transforman en lo más natural. Sugieren tanto lo que un determinado grupo es, como lo que debe ser. (Gamamik, 2014).

A través de esta idea, es claro que incluso los artistas detrás del dibujo y autoría de las propuestas animadas permean en los sectores infantiles, adultos y juveniles en distintas maneras con la consolidación de ideas, radicando en una mera contrapropuesta a lo creído bajo un contexto, o criticando directamente la realidad contemporánea en un panorama determinado.

El hecho es firmemente abordado a través de la serie de Netflix ‘The Midnight Gospel’, donde, siendo la apertura del programa animado, la presentación de Clancy llega para, de acuerdo con la perspectiva del espectador, exponer una



Imagen No. 69. “Malditos Zombies”. 2020.

desmitificación o cambio de discurso sobre la existencia y uso de sustancias químicas, como es el consumo de la marihuana.

El episodio, titulado ‘Malditos Zombies’ (T.01 – E.01), cuenta el inicio de los viajes de Clancy por buscar la sustentabilidad económica y creativa a través de su *spacecast*. En él, el internauta viaja a un planeta similar a la

tierra que, debido a un “error de sistema”, se ha visto encapsulado en el fin de los tiempos a través de un apocalipsis zombie y, sin planearlo, termina entrevistando a un hombre de la resistencia: nada más y nada menos que al presidente de los Estados Unidos. Dentro de su entrevista Clancy y “Mr.President” hablan acerca del consumo de la marihuana y el rol que ejerce socialmente.

Abordando la idea desde la incidencia mortal que se asocia al consumo de marihuana, Clancy expone que, aunque en un panorama desinformado se cree que

la marihuana es una clara causa de fallecimiento en la sociedad, “la marihuana medicinal es asociada en casi un 30% con la reducción de muertes”, a lo que el dirigente de la Casa Blanca refirma que los datos son mayores a eso, pues, como un consumo recreativo, la disponibilidad de consumo de marihuana, al menos en Estados Unidos, ha permitido la disminución de consumo de opiáceos; una sustancia o agente endógeno que, al ser mezclada con químicos pertenecientes a otro tipo de drogas, genera un impacto más contundente y directo al sistema biológico de los consumidores, permeando, en algunos casos, a la escala de fallecimiento por sobredosis.

“Odio esta idea de buenas drogas y malas drogas. No hay tal cosa como buenas o malas drogas. Está este químico, que no es bueno o malo, solo existe porque nosotros lo creamos o es parte de la naturaleza, y luego está la relación que los humanos tienen con la sustancia” (The Midnight Gospel, T.01 – E.01), expuso el presidente en valoración de la causa y efecto respecto al uso de la marihuana.

Dentro de la entrevista animada se generó un discurso que, por medio del reconocimiento hacia el miedo colectivo e ideas preconcebidas de la sustancia, explicó que, aunque sí existe un hecho consiente de casos de adicción letales sobre la marihuana, gran parte de la mitificación hacia su consumo se debe al desconocimiento de los materiales que componen al producto que se está ingiriendo, los efectos que causa y el cómo es que este debe ser consumido.

Ante esto, Clancy, como un consumidor, expone desde su individualismo el efecto primario que genera la marihuana en una persona y lo contrapone con lo que, coloquialmente, el sector colectivo cree que incide la sustancia:

“La gente dice ‘me siento paranoico’, pero usualmente lo que quieren decir es ‘la marihuana está mostrando todas estas partes de mí con las que no necesariamente quiero lidiar ahora mismo’, pero eso puede generar muchos cambios positivos en la gente, aunque no en todas las ocasiones”. (The Midnight Gospel, T.01 – E.01).



Imagen No. 70. "Malditos Zombies 2". 2020.



Imagen No. 71. "Malditos Zombies 3". 2021.

En su experiencia personal, el entrevistador de color rosa afirmó que su relación con la sustancia ha tenido un impacto sobre su vida, haciéndolo cuestionarse sus hábitos alimenticios o el cuidado de su cuerpo y, asimismo, cayendo en un ejercicio de reflexión y análisis sobre sus problemas emocionales actuales, sin embargo, también aclara que parte del cómo incide la marihuana en el cuerpo humano se debe al desarrollo psicológico y físico de cada persona:

“Muchas veces he estado paranoico y me preocupan cosas ridículas y absurdas, y cuando estoy sobrio lo reconozco, pero muchas veces, después de fumar mucha marihuana, salgo de ese estado y pienso ‘mierda, tengo que trabajar en esto’”. (The Midnight Gospel, T.01 – E.01).

En sí, la historia del episodio, donde Clancy y Mr. President terminan huyendo del apocalipsis zombie mientras realizan su primera entrevista, es una analogía que al final revela que no deben existir los prejuicios ante situaciones desconocidas, pues, ante un panorama colectivo de destrucción, caos y violencia generada por los muertos vivientes, la resistencia del planeta tierra quería erradicar la propagación de un virus desconocido, sin embargo, tras ser mordidos e infectados, el presidente de Estados Unidos y el entrevistador entran en una nueva perspectiva de la biología zombie, que muestra un mundo alegre, sonriente y colorido, explicando que, después de la muerte, o en el caso de la marihuana, en condiciones de consumo de químicos, puede existir un panorama armonioso y empático si es manejado bajo la manera correcta.

La propuesta animada muestra un mundo que, siendo visto a través de una condición y percepción específica, desmitifica la idea de los cambios en la vida. El hecho es visto en la analogía animada sobre el fenómeno después de la muerte donde se cuestiona: ¿Es el final o hay un después? Aunque existe la investigación y especulación colectiva, realmente no lo sabemos, puede existir un entorno y mirada completamente nueva e impredecible a lo que se especula sobre el cambio.

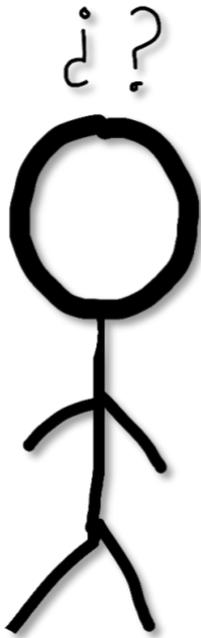
Al final, la entrevista de Clancy más que revelar razones específicas del por qué no es malo consumir marihuana, deja a la interpretación y reflexión del espectador un estandarte de crítica que, intuitivamente, exhorta al espectador a investigar sobre la sustancia en sí.

3.3.3. IDENTIDAD

Como otro de los elementos que refleja un factor detonante en la construcción social que desarrollan los mensajes e ideas de los creadores, la identidad se manifiesta a través de los personajes como un catalizador en constante desarrollo que permite la maleabilidad en de los espectadores.

Descrita por Ronald David Lang, como la concepción de un sentido individualista que el ser humano otorga a sus acciones, intencionalidad y percepción de la vida, la identidad “es aquello por lo que uno siente que es “él mismo”, en este lugar y este tiempo, tal como aquel tiempo y en aquel lugar pasados o futuros: es aquello por lo cual se es identificado” (Lang, 1961).

Como lo plantea el psiquiatra escocés, la identidad en sí, es un concepto de autenticidad y evolución que, de acuerdo con el contexto y percepción individual del mundo, se va formando. Dentro de la animación, el argumento recae como un factor determinante para el desenvolvimiento y pautas que seguirán los personajes dentro de las propuestas animadas.



A través de una trama general, los rasgos que los definen a cada protagonista o integrante secundario de la historia animada funcionan como una posibilidad narrativa que, si bien ayuda a definir el tono principal de la historia, también permite desarrollar nuevos arcos psicológicos que exploren temas serios y de inflexión que permean en la realidad, por decir algunos: el reconocimiento de la depresión, el acto de mejora constante ante las expectativas o, incluso, la reestructuración misma de quién se quiere ser. Asimismo, el elemento funciona como un puente de vinculación, aprendizaje y visualización entre la relación espectador – protagonista.

Imagen No. 72. "El yo".
Elaboración propia. 2023.

Si bien, la idea en sí se puede delimitar en el argumento más

básico que se concibe en el ¿quién eres tú?, la identidad, no solo en el medio audiovisual, sino, reflejada en todos los ámbitos socioculturales, se consta de una ramificación extensa que compone el sentido del "ser yo" a través de distintos conceptos y factores ajenos y propios, una diversificación donde ideas como la cultura, el territorio, la raza, la expresión de género o hasta la ubicación temporal de las vivencias, pueden consolidar un sentido de pertenencia y definición hacia uno mismo.

Para explorar la concepción dentro de este trabajo, y por no desarrollar una exposición masiva del argumento, la idea de la identidad se abordará en las líneas interna y externa bajo la conjugación de dos temáticas: la historia y la autodefinición, esto, para poder cuestionar individualmente, desde la silla de lector y en mi caso como escritor, ¿Qué es lo que te define realmente?

El pasado presente en el hoy

En un inicio, abordando la personalidad desde el aspecto histórico-cultural, hablaré de la identidad por medio de la propuesta animada creada por Rebecca Sugar: 'Steven Universe'. En esta, como uno de los argumentos principales de su concepto,

se nos presenta la agrupación de un equipo de alienígenas rezagadas y hechas a base de gemas o piedras preciosas, las 'Gemas de Cristal', que, tras huir de su flota madre en el espacio, o lugar de origen, se refugian y prometen proteger el planeta tierra que su líder, 'Rose Cuarzo', salvó de la aniquilación antes de morir.

Originalmente, el equipo se encuentra conformado por 3 integrantes: Garnet, Perla y Amatista. Cada una destaca por sus habilidades que rayan en la super fuerza, predicción del futuro, inteligencia, precisión, valentía o bondad, sin embargo, a lo largo de la serie, una de las defensoras se desenvuelve emocional y narrativamente como la integrante con mayores flaquezas, definiéndose constantemente a sí misma como: "la peor *Crystal Gem*" (Steven Universe, T.03 – E.23).



Imagen No. 73. "Las gemas de cristal". 2015.

Amatista, la alienígena más joven, en un inicio es presentada como una chica de color morado que se percata de ser ruda, desconsiderada, fuerte, no muy inteligente y divertida. La gema es de figura robusta y baja estatura, sin embargo, cuenta con la habilidad de mutar, o cambiar de forma, al objeto o persona que ella desee.

Si bien, su crisis de identidad no es presentada hasta los episodios finales de la primera temporada, la historia de Amatista habla sobre un relevante proceso de aceptación hacia el pasado y el presente que la definen.

Durante el episodio 'Fugitivos' (T.01 – E.40), la gema viaja junto a Steven a su lugar de nacimiento, ya que ella fue creada en el planeta tierra a orden de las líderes de su flota espacial.

Al llegar al lugar llamado "la guardería", un espacio diseñado para construir gemas soldado de batalla que sean la mano dura del régimen autoritario de su especie, Amatista le cuenta al joven integrante de las 'Gemas de Cristal' que ella nació ahí y se siente feliz de ser parte de la tierra, sin embargo, también denota que se siente

fuertemente enajenada y en desacuerdo con el propósito original de su creación, revelando una clara vergüenza y ansiedad por ser construida como una herramienta de destrucción.

“Nunca pedí ser lo que soy, nunca pedí ser creada” (Steven Universe, T.01 – E.40), expresa la gema en llanto al confrontar su pasado.



Imagen No. 74. “Nunca pedí ser creada”. 2015.

En exploración del duelo en la gema, autores hablan acerca de la identidad como un “proceso de construcción del sentido atendido a un atributo cultural, un conjunto relacionado de atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido” (Castells, 2003).

Dentro de dicha concepción podemos recalcar que, aunque no es una ramificación que se presenta como algo generalizado para todas las personalidades, parte de este proceso de aceptación hacia lo que nos define se ve fuertemente vinculado con el contexto y atributos socioculturales que definen la realidad que cada persona habita, en el caso de Amatista, el lugar de dónde proviene y la intencionalidad de su nacimiento.

A través de la serie la coprotagonista va desarrollando un proceso de reconocimiento, aceptación y, en hechos específicos, superación de su pasado para moldear quién es en el presente.

Entre estos procesos, se destaca el episodio ‘Demasiado Lejos’ (T.02 – E.21), donde Amatista aprende que es un ser de características únicas, ya que es descrita por una nueva alienígena integrante del grupo como “un error” que nació consecencialmente defectuosa o discapacitada, al menos en comparación hacia los demás especímenes de su tipo de gema, pues, descubrimos que ella debería ser el doble de su tamaño, de hombros anchos e intimidante, sin embargo, es completamente opuesta a las demás amatistas en el espacio.

Su proceso de aceptación con su nacimiento y las limitaciones de su ser, tanto entre su especie como integrante de las 'Gemas de Cristal, continua a lo largo de la serie por medio de diálogos y subtramas esporádicas, sin embargo, la manifestación eclipse de este duelo emerge a la mitad de la serie, en la temporada 3, donde, al ver el crecimiento de Steven, el protagonista novato, como un valeroso y capaz miembro del equipo, Amatista se siente apartada y sin un lugar dentro de los rezagados.

A través del episodio 'Steven contra Amatista' (T.03 – E.21), la gema proyecta todas sus emociones en contra del novato y provoca una seria pelea por medir sus habilidades, sin embargo, al resultar perdedora de esta, la cambia formas acepta a voz alta el duelo que sobrelleva desde años atrás:

“Sé lo que me pasa, no se supone que sea pequeña, y todos actúan como si no fuese un problema. ‘Tú puedes ser lo que quieras ser’, ¡No! No puedo. Ni siquiera puedo ser lo que se supone que debo ser”. (Steven Universe, T.03 – E.21).



Imagen No. 75. "Amatista". 2015.

El arco animado por aceptarse a sí misma, es una historia que no se sobrelleva bajo un primer plano, sin embargo, durante sus escenas principales, denota una visibilización hacia el actuar del ser humano ante las condiciones y atributos que, por azares del destino o mera casualidad, definen ciertas características de la realidad que se habita individualmente.

Aunque a lo largo de la serie Amatista sobrelleva un ligero síndrome del impostor, donde en replica y personificación de otras habilidades y aspectos no auténticos a ella misma niega su potencial y parte de su propio ser, al final, la gema de color morado hace las paces con su pasado y reconoce que, a su propia forma, aunque hay cosas que ya definen parte de su ser, ella misma tiene el control y perspectiva de su camino.

El yo y qué es lo que verdaderamente me define

En otra conjugación de la identidad, como parte de las propuestas teóricas, también surge el desarrollo de la concepción y definición propia de uno mismo en correlación al panorama y elementos que te rodean, esto, como un acto donde, individualmente, existe la construcción de una personalidad auténtica como un desenvolvimiento que posiblemente se ve condicionado y permeado ante la imagen del exterior, es decir, una forma de hacer o creer de ti mismo una persona que conjuga a través de lo que es visto en el sistema social, moral, ético e ideológico colectivo.

En un inicio, la idea comentada es expuesta por los teóricos entre las segmentaciones de la identidad a partir del manejo del “yo”; un nivel de identidad concebido teóricamente como cognitivo hacia la imagen de uno mismo:

Supone conciencia refleja. Es aquello de lo que es consiente el individuo (...) la identidad del yo no es algo meramente dado como resultado de las continuidades del sistema de acción individual, sino algo que ha de ser creado y mantenido habitualmente en las actividades reflejas del individuo. (Giddens, 1997).

El hecho habla sobre cómo, en tanto seres humanos, atravesamos un proceso de adoctrinamiento, aceptación y/o cuestionamiento entre el marco individualista y la colectividad que, a través de la constancia, permite definirse a uno mismo.

Para describirlo de una manera más concreta, como un ejemplo de la vida real, la idea puede ser ocasionalmente dada en casos de disonancia en personalidad social, como es desarrollado en el proceso de sociabilización de las personas autistas, quienes sobrellevan un constante duelo por no encajar ni operar de la misma manera en que se relacionan, perciben o actúan los integrantes de una sociedad a través de hechos cotidianos o específicos, esto, configurando un actuar determinado a través de un patrón constante que les permita tanto ser ellos mismos como encontrar una relación propia con el exterior.

En el caso de la animación y para los propósitos de este ensayo, la conjugación de dicha construcción de identidad será vista por medio del desarrollo emocional y el desenvolvimiento humano a través de la ética, como es magistralmente desarrollada la idea a través de la propuesta pionera de Netflix: Bojack Horseman.



Imagen No. 76. "Bojack Horseman". 2022.

La serie creada por Raphael Bob-Waksberg nos narra el constante duelo de un actor olvidado que busca aceptarse a sí mismo y aprender a conjugar su día a día con sus demonios internos, los cuales rayan en la depresión, la adicción a drogas, el alcoholismo, un narcisismo nato, su mal carácter y una infancia tortuosa.

Bojack Horseman, o "BH", es un caballo antropomorfo de color café quien, a lo largo de toda su vida, ha sido reconocido como la ex estrella del famoso *show* de los noventas: "Horsin' Around", la comedia televisiva que lo llevó al estrellato durante su juventud, sin embargo, a pesar de tener un panorama resuelto en el ámbito económico, la relación con las cicatrices de su pasado y sus actuales vínculos personales, hicieron de su vida un marco de malos hábitos a través los cuales el actor se vio enfrascado en el consumo de sustancias tóxicas, relaciones sexuales constantes y el desperdicio de dinero por alcanzar "la buena vida".

Desde el primer episodio, el caballo de antaño se encuentra en una situación sin rumbo para su vida donde, por medio de la depresión, Bojack habita su mundo a

través de recuerdos de su pasado de gloria y la necesidad de atención en el presente.

En el inicio de la serie, el personaje es descrito por sus conocidos como alguien que claramente se odia a sí mismo y esto es reafirmado cuando el caballo revela que, con un solo éxito en su vida, se reconoce como “una broma” o “el hazmerreír” del mundo de Hollywood:

“Todo el mundo piensa que soy un fracasado, pero realmente... Dios ¿Y si tienen razón?” (Bojack Horseman, T.01 – E.01). Este es el cuestionamiento constante que se hace el actor a lo largo de la serie.

Como el desarrollo principal de la propuesta animada, la historia de Bob-Waksberg explora el comportamiento y la necesidad de Bojack, como un ser en busca de atención y amor, por ser alguien en la vida y que todas las personas que lo rodean, desde su primer núcleo hasta la opinión masiva, lo quieran y adoren.



El hecho es visto desde sus actividades cotidianas, como dejar a un desconocido vivir en su casa o escoger ser representado en el mundo del espectáculo por su expareja, hasta actos más grandes, como fue el crear una biografía literaria que hable sobre lo increíble que es su vida, los talentos que tiene y la gran persona que es solo para lograr redimirse ante el ojo público, esto, aunque el texto no necesariamente sea fidedigno a su ser y personalidad.

A través de sus primeras temporadas, Bojack deja en claro que busca el arquetipo de felicidad a través de la concepción colectiva de éxito, donde la fama, el dinero y el poder serán su mayor

Imagen No. 77. “Un caballo de cuerpo completo”. 2020.

delineador para la identidad a la que él aspira, un “yo” que, aunque hiera a los integrantes de su vida a su paso, perseguirá bajo todas las maneras posibles, esto, desde actos como el sabotear las metas de su *rommie*, Todd, el rechazar el apoyo de su reciente conocida, Diane, o el intentar enamorar a la prometida de un amigo actor, Mr. Peanutbutter.

La personalidad de BJ es una fina representación gráfica del baile entre el realismo e idealismo que ejerce el ser humano por sentirse bien consigo mismo y alcanzar el punto soñado en la vida, sin embargo, el viaje de toda la serie es visto desde un foco oscuro, grotesco, sincero y crudo que refleja las múltiples tonalidades de grises que existen ante la complejidad social, una diversificación de matices donde verdaderamente, como espectador, te



Imagen No. 78. "Un caballo en papel". 2019.

preguntas ¿qué es correcto?, tengo estos problemas del pasado ¿eso justifica mi presente?, lo que es malo ¿realmente es malo?.

Al menos, para el historial del caballo humano, esta catarsis emerge como una travesía de desarrollo no lineal donde, con vista de lo poca ortodoxa que es la narrativa de la vida, explora el progreso de aceptación y crecimiento a través del retroceso, la motivación y las recaídas por perseguir ser quien quieres ser.

En el caso de Bojack, su necesidad de un cambio para ser alguien mejor, buscando conseguir sus metas sin herir a sus seres queridos, se materializa por primera vez en el episodio titulado 'Final Infeliz' (T.01 – E.11), donde la exestrella de televisión acepta la publicación de su biografía a través de un libro que es completamente diferente a lo que él quería y expone toda la oscuridad, defectos y problemas internos que sobrelleva:

“¿Estoy simplemente condenado a ser la persona que soy, la persona del libro? No es muy tarde para mí ¿O sí? ¿No es demasiado tarde? Diane, necesito que me digas que no es demasiado tarde. Necesito que me digas que soy una buena persona. Sé que puedo ser egoísta, narcisista y autodestructivo, pero debajo de todo eso, muy en el fondo, soy una buena persona, y necesito que me digas que soy bueno”. (Bojack Horseman, T.01 – E.11).

Estas son las palabras de Bojack en busca de la aprobación de su escritora, Diane, al aceptar la publicación de su nuevo libro. Asimismo, el caballo también expresa su miedo por el cual, a través de la masificación de su identidad en el medio, fuera de la perspectiva colectiva que generará de él, será un paso auténtico de aceptación a todos los elementos que le desagradan de sí mismo.

El viaje del caballo es un relato exponente que explora el por qué es que, como ser humano, haces lo que haces todos los días y, sobre todo, cómo conjugas tu identidad con la realidad, esto, cuestionando si realmente actúas en congruencia a tu propio ser o lo que las personas de tu alrededor te dictan.

El mensaje es abordado por Giddens a través de la perspectiva del “ser”, donde, con una necesaria conciencia ontológica, el ser humano debe de significar un sentido semántico de su presente, las relaciones que sobrelleva, el peso de sus actos y el impacto de los hechos causales en su vida, para concretamente cuestionar la realidad que habita y formar un “yo” constante a lo largo del tiempo:

La <<lucha del ser contra el no ser>> es la tarea perpetua del individuo, que no consiste en <<aceptar>> la realidad, sino, en crear puntos de referencia ontológica como un aspecto integral del <<salir adelante>> en las situaciones diarias de la vida. (Giddens, 1997)

En materialización gráfica de esto, a lo largo de las 6 temporadas de la serie, BJ desarrolla un camino psicológico por encontrarse a sí mismo en el que, si bien tiene una dualidad emocional y mental sobre lo que quiere hacer en su vida, también es constantemente bombardeado por mensajes de optimismo y realismo del exterior que desarrollan una idea de esperanza en el cambio para el personaje, esto, con líneas como: “pienso que todo lo que eres es las cosas que haces” (Bojack Horseman, T.01 – E.11) o “se hace más fácil. Cada día se hace más fácil, pero tienes que hacerlo todos los días, esa es la parte difícil” (Bojack Horseman, T.02 – E.12).

Claramente, aunque existe la muestra de aliento y progreso por su definición positiva a través del exterior, Bojack también se ve confrontado por personajes del

presente y pasado que, en actos de dolor, manifiestan todos los conflictos y daños emocionales que les ha generado el caballo a través de los años. Hechos, que, aunque buscan acercar al caballo a un aspecto más concreto sobre su realidad y quién es este, también denotan una tela de juicio sobre su actuar y pensar. Entre estos se encuentran:

“NO PUEDES SEGUIR HACIENDO ESTO. No puedes seguir haciendo cosas terribles y sentirte mal de ti mismo como si eso arreglara las cosas. NECESITAS SER MEJOR (...) Bojack, para. Tú eres todas las cosas que están mal contigo, no es el alcohol, las drogas o cualquiera de las cosas trastornadas que te sucedieron en tu carrera o cuando eras un niño, eres tú”. (Bojack Horseman, T.03 – E.10).



Imagen No. 79. “Eres tú”. 2021.

Este es el dialogo que Todd, probablemente uno de los personajes más amables y empáticos de la serie, lanza al caballo actor tras enterarse de que este tuvo relaciones sexuales con una amiga suya. Dentro de esta conversación, el personaje marca los límites ante Bojack, deja de vivir con él y confronta las consecuencias de los actos de su amigo por primera vez.



Imagen No. 80. "Naciste roto". 2020.

“Sólo quería decirte que lo sé. Sé que quisieras ser feliz, pero no lo eres, y lo siento. No eres solo tú ¿Sabes? Tu padre y yo... Honestamente, combinaste nuestra fealdad en ti. Naciste roto y ese es tu derecho de nacimiento. Puedes llenar tu vida de proyectos, tus libros, tus películas y tus noviecitas, pero, eso no te llenará. Eres Bojack Horseman y no hay una cura para eso”. (Bojack Horseman, T.02 – E.01).

Como un mensaje crudo y directo a través del teléfono, estas son las palabras más sinceras que Bojack recibe por su madre, Beatrice Horseman. Dentro de su discurso, la madre se disculpa por todo el daño psicológico que le ha causado a lo largo de los años, desde la presión por las expectativas, el odio y maltrato constante por “arruinar” su vida de joven, y el carácter que le heredó de nacimiento.

“Eres una estrella de cine millonaria con una novia que te ama, estás actuando en la película de tus sueños ¿Qué más quieres? ¿Qué más podría deberte el universo?”. (Bojack Horseman, T.02 – E.08).

Las palabras emergen como un reclamo nato por parte de Mr. Peanutbutter, su amigo perro actor, quien confronta a Bojack tras dejar de ignorar que este siempre le falta al respeto y se burla de él por no comprenderlo. Asimismo, el perro le revela que está consciente de que el caballo intentó enamorar a su prometida una semana antes de casarse.



Imagen No. 81. “¿Qué más quieres?”. 2016.

Ante el mensaje, BJ revela que constantemente se siente celoso de su amigo actor porque este sí es feliz y él no sabe cómo conseguir eso: “Quiero sentirme bien conmigo mismo, como tú lo haces, y no sé cómo hacerlo. No sé si puedo” (Bojack Horseman, T.02 – E.08).

Dentro de su proceso, aunque busca la autodefinición, el personaje en depresión se deja caer al vacío emocionalmente a mediados de la serie y decide aceptarse como un “veneno” que siempre daña lo que toca, esto, a través de los actos indirectos e intencionales de desinterés y egoísmo que continúa y seguirá protagonizando en la vida de sus amigos.

Dentro de estos, destaca el impulso a la drogadicción que ejerce en su amiga actriz, Sarah Lynn, su inconsciente acto por casi involucrarse sexualmente con una menor de edad, o la falta de apoyo hacia las personas que creyeron en él dentro del ámbito laboral al comenzar a recibir nuevos proyectos de filmación.

En sí, la narrativa del caballo se desenvuelve en múltiples altibajos emocionales en los que él mismo comienza a cuestionar qué tan constante es su personalidad en el exterior, a través de su relación con sus amigos, e internamente, donde Bojack se pregunta si realmente es una persona mala y si todos los actos daños que ha ejercido a lo largo de su vida han sido intencionales o indirectos y de dónde surgen ¿de su pasado de su infancia? ¿de su carácter? ¿de su desinterés hacia las demás personas?

Aunque el actor sobrelleva un camino de severa crítica hacia su persona, Bojack comienza a reconocer que existe algo incorrecto y que le desagrada en su manera de relacionarse con el mundo, sin embargo, también denota que, asimismo como le ha causado daño a sus amigos y conocidos, los hechos de su pasado también lo han marcado y continúan atormentando su presente e iniciativa por superarse a sí mismo.

“Confórmate, porque, de otra manera, te harás más viejo, y complicado, y más solo. Y harás todo lo que puedas para llenar ese vacío con amigos, tu carrera, sexo sin emociones, pero el hoyo no se llena... y un

día voltearás a tu alrededor y te darás cuenta de que todo mundo te ama, pero a nadie le agradas, y esa es la sensación más solitaria en el mundo”. (Bojack Horseman, T.03 – E.05).

Estas son las palabras con las que Bojack se sincera sobre su situación emocional actual en exploración hacia su mentalidad sin rumbo y su eterna sensación de soledad en el día a día.



Imagen No. 82. "Un caballo". 2020.

Durante las últimas temporadas de la serie, el caballo actor busca confrontar sus demonios por sí mismo en conciencia por dejar de lastimar a las personas que quiere, sin embargo, como lo

mencioné en un inicio, es un trayecto psicológico duro y complejo donde, a través de la aceptación, retrocesos y crítica propia, busca moldear un “yo” genuino, inofensivo y realista pero que, sin embargo, también sea consciente y sobrelleve de la manera más sana posible sus pecados del pasado.

En referencia teórica de este proceso de construcción psicológica, el sociólogo inglés refiere que, como consolidación del “yo” constante emerge el reconocimiento del exterior y colindancia con la intencionalidad para definir una identidad propia:

La identidad de una persona no se ha de encontrar en el comportamiento ni -por más importante que ello sea- en las reacciones de los demás, sino en la capacidad para llevar adelante una *crónica particular*. Para mantener una interacción regular con los demás en el mundo cotidiano, la biografía individual no puede ser del todo ficticia. Deberá incorporar constantemente sucesos que ocurren en el exterior y distribuirlos en la historia continua del yo. (Giddens, 1997).

Aunque no revelaré cómo termina la historia del caballo dentro de la constante construcción de su identidad a lo largo de la serie, con el duelo de sus actos hirientes hacia sus seres queridos y la necesidad de satisfacer sus deseos emocionales, puedo decir que, como una simbiosis de la teoría con el pragmatismo del viaje de Bojack, el mensaje final que consolida la travesía de esta propuesta animada expone que el cambio y la formación de la identidad es algo constante, sin embargo, que esta emerge a través de la individualidad y, así como le menciona Diane al caballo en algún momento de su vida:

“Nunca es demasiado tarde para ser la persona que quieres ser”.
(Bojack Horseman, T.01 – E.11).

Evidentemente, el “yo” sí se ve permeado por la historia, el contexto que se habita, tus acciones y las personas que fungen en tu vida, sin embargo, la identidad también se define a través del individualismo y, a raíz de la determinación, esta se puede cambiar y consolidar a través de la permanencia.

CONCLUSIONES

1. Reflexión académica

La idea de este ensayo surgió por cuestionar ante el desarrollo actual de la animación y el desenvolvimiento de las nuevas tecnologías ¿en qué panorama se encuentran las series animadas? ¿de qué manera representan la realidad social? Y sobre todo ¿bajo qué mensajes y concepciones visuales específicos está presente el contexto cotidiano dentro de las imágenes con vida que son vistas a través de la pantalla del streaming y la televisión?

Aunque es claro que la respuesta para este cuestionamiento varía de acuerdo con la narrativa, iniciativa y medio por el cual se desenvuelven las propuestas animadas en serie, es de denotar que, en contraste con la época de inicio de la animación o propuestas de décadas previas, los programas animados contemporáneos emergen en el hoy como una posibilidad multifacética donde la creatividad y el conocimiento externo fungen como una representación delineada sobre nuestro presente, un mensaje visual dónde, a partir de la exploración de ideas como las nuevas identidades, aceptación de otras ramificaciones de la sexualidad humana, o la crítica a la estigmatización de marcos ideológicos, la agenda mediática de la animación se ha develado como nunca antes y, con el foco, en el reconocimiento y duda hacia los temas tabús, a su vez, ayuda a discernir el concepto base de los mismos dibujos animados que, en algunos panoramas del hoy, aún se mantiene: Las caricaturas ¿realmente son productos para niños? Para la mirada de este trabajo, esto no es así.

La propuesta dentro del análisis mediático de este ensayo fue realizar un ejercicio de reconocimiento al panorama social y de innovación dentro del medio para poder responder a la pregunta: ¿Cuáles son los mensajes mediáticos de cambio social y progreso emitidos por las series animadas contemporáneas?

Aunque a lo largo de este trabajo se destaca una diversidad de mensajes que ponen en la mesa de discusión, o en este caso, en la pantalla, discursos con mayor análisis, introspección o exploración hacia lo desconocido, la agenda del presente, como se ha manifestado en otros medios, se normaliza por presentar mensajes que,

quizá en propuestas del pasado como 'La Pantera Rosa' (*Pink Panther*, 1963), 'Los Looney Tunes', o 'Popeye el Marino', nunca habrían sido vistos, generando espacios donde la descripción y crítica del hoy, tal cual es visto a través de la constante ruptura social y cultural entre los 3 hermanos de 'Escandalosos' y la ciudad que habitan, o la aceptación de la identidad, como es visto en personajes como Todd Chávez o Bojack Horseman, materializan un progreso social animado por reconocer elementos relevantes para coexistir en el hoy, entre estos la importancia de la salud mental, la deshumanización a través de la tecnología o la aceptación de un romance continuo y real que desmitifica la idealización.

Al cumplir el objetivo primordial de este recuento por la animación, el cual se basó en analizar los mensajes mediáticos de representación que emiten las series animadas de la actualidad, se refleja que tanto las grandes productoras de la industria como las cabezas detrás de los dibujos con vida han volteado a su alrededor y al pasado por construir un panorama con mayor certeza terrenal y social del panorama en el que se desenvuelve el ser humano y, asimismo, exponer inquietudes con mayor interés y diversidad de opinión entre los espectadores, esto, como se manifiesta en el perseguir la enorme pregunta: ¿Cuál es el propósito del ser humano? Y que ahora se ve infligida dentro de las escenas animadas.

Desde el aprendizaje de otras culturas, hasta la apertura de espacio para minorías y fenómenos sociales rechazados y/o estigmatizados, ante un lente específico, la animación desarrolla un potencial de análisis que desembarca en múltiples ejercicios de la comunicación, donde podemos conocer cómo se envía un mensaje, la importancia de la correlación entre la experiencia del espectador y el contenido, la influencia de los discursos mediáticos, las distintas maneras narrativas de desenvolver una historia, entre otro tipo de pragmatismos comunicativos.

2. Reflexión social

La animación, con todo su desarrollo, es un constructo social donde, por medio de la evolución constante a través de la tecnología, la visibilización de discursos y causas sociales, además de la incorporación de nuevas narrativas, ha generado un marco de desmitificación hacia el consumo del medio, un hecho que, por sí solo, habla sobre una representación maleable y potencializada para los creativos.

Aunque utilice elementos fantasiosos o realistas en sus historias, el hecho de que los artistas plasmen las ideas personales formadas bajo sus propios contextos ha generado, quizá sin esperarlo, espacios mediáticos para desenvolver complejidades humanas que, dependiendo el sector al que vayan dirigidas, pueden construir una nueva primera impresión de un concepto social o desarrollar una crítica y contra argumentación hacia la concepción ideológica que ya se tiene de algún fenómeno.

En sí, la animación, aunque se desenvuelve y es vista en este análisis bajo un foco principal abordando el formato en serie, se ha visto fragmentada en un esquema de mejoría y apertura de posibilidades comunicativas que es reforzada a través de otros medios, como es el hecho de desglosar proyectos animados bajo el foco independiente a través de las redes sociales, o con la reconceptualización del medio a través del cine, donde las voces autorales trabajan por explorar nuevos métodos de animación y, a su vez, expresan una revaloración de las posibilidades que esta tiene, esto, ante la valoración al trabajo y complejidad que crear imágenes vivas demanda.

Entre una de estas figuras resalta de Guillermo del Toro, cineasta tapatío quien, en hechos recientes de colindancia a cuando se concluye este trabajo, se ha convertido en un defensor y portador del estandarte de desmitificación de los dibujos animados:

“Tuvimos un camino muy, muy, muy largo. [Fueron] Muchas, muchas horas y años de trabajo de docenas y cientos de artistas. Queríamos mostrar que la animación no es un género para niños, es un medio. La animación es filme, la animación es arte, y puede contar historias que son majestuosas y complejas, pero que se sienten hechas a mano por humanos para humanos.” (HeyUGuys, 2022).

Esas fueron las palabras del cineasta mexicano en una entrevista acerca del lanzamiento de su más reciente película dirigida: 'Pinocho' (*Pinnocchio*, 2022), un filme producido por Netflix que, a base del stop motion y con una tardía producción de más de 10 años, reinterpreta la historia y concepción del niño de madera creado por Enrico Mazzanti en 1883.

Si bien, a pesar de la existencia de este movimiento y panorama social, la idea de consumo de la animación aún no se deslinda enteramente del sector infantil ante la atracción visual, creativa y bizarra de los personajes y las historias, es de resignificar que, en un sentido académico, la descomposición analítica de la animación realizada en este ensayo también habla sobre un reconocimiento y valoración al progreso mediático que construye nuevos canales de expresión para el ser humano

Si hay algo que se refleja dentro de este texto es que la evolución constante de la mediación se desenvuelve en paralelo al desarrollo social de la colectividad y, con esta idea en mente, es de precisar que nuevas miradas desde el ámbito teórico de la comunicación son necesarias para explorar la innovación y diversificación de los mensajes a través de los medios.

El argumento se consolida como una clara negación al encasillamiento y prejuicios que, así como las figuras animadas, cualquier medio visto hoy en día atraviesa. Tal como las redes sociales, o la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas como la inteligencia artificial, pueden significar un nuevo camino de expresión, crítica y desarrollo para el ser humano.

Dentro la imagen animada contemporánea, el progreso de la producción mediática y televisiva con plataformas como Netflix deja entrever un panorama transmediático que, en tela de juicio de otros autores, puede explorar el efecto de simbiosis y adaptación que existe entre otros medios y la misma animación ya que, aunque no se mencionó en el ensayo, es un elemento relevante que resignifica a los dibujos animados de hoy en día es su combinación e inspiración a través de otros productos, como es el caso de 'The Midnight Gospel', una serie animada, que además de sobresalir por sus contundentes y disonantes discursos, desenvuelve

un papel de innovación y diversificación para las posibilidades narrativas que existen para contar historias y expresar mensajes ante el ojo colectivo.

La propuesta animada, ante los ojos de quien suscribe el presente escrito, es uno de los proyectos con mayor presencia vanguardista sobre las capacidades que tiene la animación y el futuro que se puede desenvolver para los medios ya que, como un proyecto único dentro de su gremio, se destaca por utilizar el concepto transmedia para generar una simbiosis narrativa entre la locución y la animación.

En sí, la construcción misma de sus historias animadas no nace meramente de la creatividad de un artista como cualquier otra serie animada, sino que, creada de la inspiración de otro contenido, el programa dirigido por Pendleton Ward converge una serie de entrevistas realizadas por Duncan Trusell, cocreador del programa, locutor estadounidense y actor que le da voz al protagonista rosado, con su propia narrativa animada para construir un contenido completamente nuevo.

“Esencialmente, nos dimos cuenta de que tienes que adherir el dialogo a la animación, si no, se convierte en animación con una conversación de fondo del podcast. Tienes que conectar la conversación con lo que está pasando, no puedes tener zombies paseando por ahí y no reconocer que hay zombies por todos lados, pero si haces mucho de eso, entonces te distraes de la conversación, así que es un acto de balancear.” (YMH Studios, 2022)

Esta fue la declaración de Duncan ante Dr.Drew, figura mediática estadounidense, especialista en medicina y actor que personifica a Mr.President en el primer episodio del programa, sobre el proceso de creación y la complejidad por construir una narrativa bilateral que surge de dos medios diferentes.

En palabras concretas, ‘The Midnight Gospel’ es un referente para uno de los caminos que puede tomar la animación contemporánea. La serie se basa en otro medio, los podcasts, para crear una animación completamente nueva y que, respetando las palabras y mensajes del primero, construye una narrativa homogénea, pero a la vez fresca para los consumidores, donde, como

reproductores de las aventuras de Clancy, nos adentramos en historias renovadas y simplificadas para su entendimiento, dotando a la información de un formato extenso y complejo de una reestructuración atractiva y directa para su consumo.

3. Reflexión personal

Este ensayo desenvuelve un resignificar en todos los sentidos de lo que se concibe como animación donde, en contraste con su nacimiento o su desarrollo experimental a lo largo de las décadas, el rol actual de las series animadas emerge en la sociedad como un significante de múltiples posibilidades narrativas y creativas.

En consideración con su evolución y construcción a través de otros medios, o su necesidad de progreso al pasar del papel a lo digital, la animación gira en la mente de este autor como un fenómeno de representación fidedigna a los medios y a la realidad del hoy, donde los personajes y mensajes vistos en pantalla, por más raros y coloridos que sean, reflejan un acercamiento puntual y mucho más certero hacia el acontecer social.

Desde el empatizar con la cotidianidad hasta el explorar la psicosis de la identidad y el sentido existencialista de la vida, la animación del hoy es un concepto multifacético que expresa la diversidad de la comunicación y el desarrollo narrativo e ideológico de los discursos, esto, sin dejar de lado el sentido semántico que es necesario para desarrollar y emitir información hacia los espectadores.

Tal como a mí me lo hizo pensar de niño, este trabajo reafirma la idea del acompañamiento, moldura y valor que existe en la animación, ya sea a través de las series, cortometrajes, filmes o clips animados, hacia el espectador con una metodología única y sincera sobre la humanidad. La animación, tan pluricultural como se ve hoy en día, es la vívida y definida imagen en el espejo que expresa lo que acontece en el pasar del presente.

ANEXO

Las series animadas a través de una década

En este apartado, como un espacio complementario, referenciaré algunas de las series animadas que, desde 2010 hasta la actualidad se desarrollaron y que, si bien no todas cuentan con un mismo proceso de producción, longevidad, temáticas o, incluso, canales de difusión, se posicionaron ante la sociedad contemporánea, o al menos ante los ojos de quien suscribe, como algunas de las propuestas más reconocidas en el medio.

Los títulos han ganadores de premios, como el *'Emmy'* o la estatuilla de los *'Golden Globes'*, además de abrir espacio en la animación a múltiples mentes creativas que, aunque en un inicio forman del equipo de diseño, animación o escritura de estas, a la vez buscaban su oportunidad y cementaban su camino por, en un futuro, crear nuevas historias.

Tal caso fue el de Pendleton Ward, quien creó *'Hora de Aventura'* para el formato televisivo y, casi una década después, continuó contando historias a través del streaming con *'The Midnight Gospel'*.

Hora de Aventura (*Adventure Time*)

Sinopsis: “La serie sigue las aventuras de Finn, un niño humano, y su mejor amigo y hermano adoptivo, Jake, un perro con la capacidad para cambiar de forma como crecer o reducirse a voluntad. Finn y Jake viven en la Tierra post-apocalíptica de Ooo. Llena de restos de una civilización destruida y reducida a escombros, con diferentes mutaciones y demonios la vida siempre es una aventura llena de peligros e inquietudes. En el camino, interactúan con los otros personajes principales de la

serie: la Dulce Princesa, el Rey Helado, Marceline y la Princesa Flama.” (Hora de Aventura Wiki, 2019).

Creador(es): Pendleton Ward.

Duración: 8 años (2010 – 2018).

Temporadas: 9 Temporadas.

Productora(s): Fredetor Studios y Cartoon Network Studios.

Distribuidor principal: Cartoon Network.

Un Show Más (*Regular Show*)

Sinopsis: “Dos amigos de 23 años de edad, un arrendajo azul llamado Mordecai y un mapache llamado Rigby, se emplean de jardineros en un parque y pasan sus días tratando de conseguir dinero y entretenerse por cualquier medio. Esto disgusta mucho a su jefe Benson (es una máquina de chicles bastante irritable) junto con sus compañeros de trabajo, Skips (un yeti), Papaleta (una paleta en forma de caballero cuyo padre, el Sr. Maellard, posee el parque), Musculoso (un hombre verde y gordo), Fantasmín (un fantasma con una mano en la cabeza) y Thomas (una cabra). El show gira en los problemas ocasionados por Mordecai y Rigby, que siempre terminan con resultados bizarros y surrealistas.” (Un Show Más Wiki, 2017).

Creador(es): J. G. Quintel.

Duración: 7 años (2010 – 2017).

Temporadas: 8 Temporadas.

Productora(s): Cartoon Network Studios.

Distribuidor principal: Cartoon Network.

Gravity Falls: Un Verano de Misterios (*Gravity Falls*)

Sinopsis: “Narra las aventuras de los mellizos de 12 años Dipper y Mabel Pines, que ven cómo se desvanecen sus planes para el verano cuando sus padres deciden mandarlos con su tío-abuelo Grunkle Stan, que vive en el corazón de Gravity Falls un plebo muy poco conocido. Pronto, Dipper y Mabel descubren que en Gravity Falls no todo es lo que parece y confían el uno en el otro totalmente y fielmente igual en sus nuevos amigos para descubrir lo que realmente está sucediendo en este extraño lugar lleno de extrañas rarezas y paranormales para lo que en si es normal para ellos.” (Gravity Falls Wiki, 2019).

Creador(es): Alex Hirsch.

Duración: 4 años (2012 – 2016).

Temporadas: 2 Temporadas.

Productora(s): Disney Studios.

Distribuidor principal: Disney XD.

Rick & Morty

Sinopsis: “Después de desaparecer durante casi 20 años, Rick Sánchez llega repentinamente a la puerta de su hija Beth en busca de mudarse con ella y su familia. Beth lo recibe con los brazos abiertos, pero su marido, Jerry, no está muy emocionado por la reunión llorosa, ya que la llegada de Rick sirve para sacudir las cosas en la casa. Rick convierte el garaje en su laboratorio personal y se pone a trabajar en todo tipo de artilugios de ciencia ficción peligrosos. Eso no sería tan malo si no fuera por el hecho de que Rick continúa involucrando a sus nietos Morty y Summer en sus locas aventuras.” (Wiki de Rick y Morty, 2021).

Creador(es): Dan Harmon y Justin Roiland.

Duración: 8 años (2013 – Actualidad. Sigue en emisión).

Temporadas: 4 Temporadas.

Productora(s): Justin Roiland's Solo Vanity Card Productions, Harmonious Claptrap, Starburns Industries (2013 - 2014, 2015), Rick and Morty, LLC. (2015 - Presente), Green Portal Productions.

Distribuidor principal: Adult Swim, Netflix y HBO.

Patoaventuras (*Duck Tales*)

Sinopsis: “Después de no hablarse durante diez años, Scrooge McDuck (Rico McPato en Hispanoamérica) se reencuentra con el Pato Donald, después de que él y sus tres sobrinos Huey, Dewey y Louie (Hugo, Paco y Luis en Hispanoamérica) se trasladen a la Mansión McPato. La presencia de los recién llegados reaviva el espíritu de aventura de McPato, llevando al grupo a realizar muchas nuevas expediciones de caza del tesoro y resolver toda clase de misterios, peligros y aventuras, mientras que los sobrinos y su nueva amiga Rosita, descubren la verdad detrás de lo que causó la desaparición de Della y que sus tíos se separaran y se retiraran de la aventura por un tiempo.” (Wikipedia, 2021).

Creador(es): Mat Youngberg y Francisco Angones.

Duración: 4 años (2017 – Actualidad. Sigue en emisión).

Temporadas: 3 Temporadas.

Productora(s): Disney Television Animation.

Distribuidor principal: Disney XD.

FUENTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

- Anexo: Programación original distribuida por Netflix. (2022, 19 febrero). Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Programaci%C3%B3n_original_distribuida_por_Netflix#Animaci%C3%B3n
- Badenes, D. (2014). Historia de los medios de comunicación. Argentina: Universidad Virtual de Quilmes.
- Cartoon Network Wiki. (2020, 5 de abril). *Escandalosos | Cartoon Network Wiki | Fandom*. Recuperado de: Cartoon Network Wiki. <https://cartoonnetwork.fandom.com/es/wiki/Escandalosos>
- Castells, M. (2003). *La era de la información (Vol.2: El poder de la identidad 4ta Ed.)*. México: Siglo XXI.
- Castro, K., y Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos animados y animación* (2 ed.). Colección Intiyan Vol. 39. Ecuador: CIESPAL.
- Chaca Cedillo, D. F. (2020). *Análisis morfo-semántico comparativo de personajes entre las series animadas satíricas para jóvenes mayores de 16 años y las series para niños de 9 a 12 años en Ecuador*. Ecuador. Recuperado de: Repositorio Institucional de la Universidad del Azuay. <http://201.159.222.99/handle/datos/9983>
- Echeverría, B. (2010). *Definición De La Cultura* (2ª ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Etimologías de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras (2020). *ANIMACIÓN, radicación*. Recuperado en Marzo, 2020 de: Etimologías, De Chile. <http://etimologias.dechile.net/?animacio.n#:%7E:text=La%20palabra%20%>

[22animaci%C3%B3n%22%20viene%20del,latin%C3%A1nimo%20y%20tambi%C3%A9n%20animal.](#)

- Fernández Collado, C. y Galguera García, L. (2009). *Teorías de la Comunicación*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- FilmAffinity. (2018, 14 de septiembre). *BoJack Horseman (Serie de TV) (2014)*. Recuperado de: FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/mx/film670463.html>
- Flóres Torres, A. (2020). *Cultural Loop. El GIF animado como herramienta para la preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial en la era digital*. España: Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de: Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/157056>
- Gallardo Ortega, E. G., Saltos Gallardo, D. A., y Gallardo Ortega, R. E. (2022, 17 enero). *Hábitos y medios de consumo televisivo por streaming en adolescentes de bachillerato*. Revista Publicando, 9(33). <https://doi.org/10.51528/rp.vol9.id2287>
- Gamarnik, C. E. (2009). *Estereotipos sociales y medios de comunicación: un círculo vicioso*, Revista *Questión de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social*. Vol. 1, No.23. Argentina. Recuperado de: Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de La Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/33079>
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del yo*. Barcelona: Ediciones Península.
- González, C. (1997). *Identidad, alteridad y comunicación, definiciones y relaciones*. Revista *Signo y Pensamiento*. Vol.16, No. 30. Bogotá: Javeriana. Recuperado de: Pontificia Universidad Javeriana.

<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3062/>

- Gravity Falls Wiki. (2019, 2 de octubre). *Gravity Falls: Un verano de misterios | Gravity Falls Wiki | Fandom*. Recuperado de: Gravity Falls Wiki. [https://gravityfalls.fandom.com/es/wiki/Gravity Falls: Un verano de misterios#:~:text=Gravity%20Falls%20narra%20las%20aventuras,un%20plebo%20muy%20poco%20conocido%20](https://gravityfalls.fandom.com/es/wiki/Gravity_Falls:_Un_verano_de_misterios#:~:text=Gravity%20Falls%20narra%20las%20aventuras,un%20plebo%20muy%20poco%20conocido%20).
- Guzmán Paz, V. (2012). *Comunicación Organizacional* (1.ª ed.). México: Red Tercer Milenio.
- Higuera, G. (2020, 27 junio). *¿Cuál fue la primera serie producida por Netflix?* Esquire. <https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a32981436/primer-serie-producida-netflix/>
- Historia de Internet. (2022, 19 febrero). Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet#:~:text=Los%20inicios%20de%20Internet%20nos,1969%20y%20se%20llam%C3%B3%20ARPA%20NET.
- Hora de Aventura Wiki. (2019, 11 de diciembre). *Hora de Aventura | Hora de aventura Wiki | Fandom*. Recuperado de: Hora de aventura Wiki. https://horadeaventura.fandom.com/es/wiki/Hora_de_Aventura
- How It Should Have Ended (HISHE). (2022, 9 febrero). Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/How_It_Should_Have_Ended_\(HISHE\)](https://es.wikipedia.org/wiki/How_It_Should_Have_Ended_(HISHE))
- Laing, R. D. (1961). *El yo y los otros*. México: Fondo de cultura económica.
- López Delgado, D. (2019, 24 junio). Estudio de las plataformas de streaming. idUS - Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/87550>

- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. México: Paidós.
- Martín Barbero, J. (2010). *De los medios a las mediaciones comunicación, cultura y hegemonía*. México: Anthropos.
- Moles, A. A. (1991). *La Imagen: Comunicación funcional*. México: Trillas.
- Mora, M. (2002). *La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici*. Revista Athenea Digital. No. 02. España. Recuperado de: Revista de pensamiento e investigación social. <https://atheneadigital.net/article/view/n2-mora>
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Argentina: Huemul.
- Ochoa-Guillén, M. D. L. (2015). *El dibujo como insumo de la animación*. Revista La Colmena No. 87. México: UAEMéx (Universidad Autónoma del Estado de México). Recuperado de: Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446344307015>
- Ortega, M. V. (2008). *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo*. España: Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de: Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/2182#>
- Pineda G., E. (2015). *Discursos y representaciones de las mujeres en tres (3) dibujos animados de la televisión actual*. Venezuela: Universidad Central de Venezuela. Recuperado de: Repositorio Institucional de la Universidad Central de Venezuela. <http://saber.ucv.ve/jspui/handle/123456789/8497>
- Quintero, J. (2019, 26 septiembre). Tatiana Zabala de Trineo.TV: Contamos con Vida pública show un producto ganador para las marcas. PRODU.COM.

<https://www.produ.com/noticias/tatiana-zabala-de-trineotv-contamos-con-vida-publica-show-un-producto-ganador-para-las#:~:text=Trineo.TV%20es%20una%20casa,han%20creado%20Vida%20p%C3%ABblica%20show.>

- Radiónica (2013, 19 junio). La primera serie de Latinoamérica basada en tuits. Radiónica. <https://www.radionica.rocks/la-primera-serie-de-latinoamerica-basada-en-tuits>
- RAE (Real Academia Española). (2020). *Medio de Comunicación. Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa. Recuperado de: RAE (Real Academia Española). <https://dle.rae.es/medio#BgOCDE6>
- Raiter, A. (2002). “Representaciones Sociales” en *Representaciones sociales* (1.ª ed.). Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Rajadell Puiggròs, N. y otros (2005). *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Revista Comunicar. Vol. 13, No. 25. España. Recuperado de: Revista Comunicar. <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C25-2005-190>*
- Reseco Bresó, I. (2019). *Sexualidad, cine y censura: un estudio sobre la aplicación del Código Hays en la filmografía de Hitchcock*. España: Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de: Repositorio de la Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/125933>
- Scott, J. C. (2000). *Los dominados y el arte de la resistencia*. México: Ediciones Era.
- Seliger, M. (1976). *Ideology and politics*. London: Allen & Uwin.
- Shils, E. (1968). “The concept and function of ideology” en *International encyclopedia of the social sciences, vol 7*. Nueva York: Macmillan Co.

- Steven Universe Wiki. (2020, 17 de noviembre). *Steven Universe | Steven Universe Wiki | Fandom*. Recuperado de: Steven Universe Wiki. https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Steven_Universe
- Un Show Más Wiki. (2017, 3 de diciembre). *Un Show Más | Un Show Más Wiki | Fandom*. Recuperado de: Un Show Más Wiki. https://regularshow.fandom.com/es/wiki/Un_Show_M%C3%A1s
- Uranga, W. (2011). *Comunicación para la salud en clave cultural y comunitaria*. *Revista de Comunicación y Salud*. Vol. 01, No. 01. España: INICyS (Instituto Internacional de Comunicación y Salud). Recuperado de: Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3648922>
- Vergara, M. C., Vélez, C., Vidarte, A. y otros. (2007). *Representaciones sociales que orientan la experiencia de vida de algunos grupos de jóvenes de la ciudad de Manizales frente al riesgo*. *Revista Hacia la promoción de la salud*. Vol. 12, pp. 145-63. Colombia: Universidad de Caldas.
- Vete a la Versh (serie de Internet) | Wikia Vete a la Versh | Fandom. (2020). Wikia Vete a la Versh. https://vetealavershofficial.fandom.com/es/wiki/Vete_a_la_Versh
- Villota Sánchez, A. M. (2020). *Representaciones sociales de la feminidad: análisis del discurso de las representaciones de la feminidad en la Marcha de las Putas, durante los años 2012, 2015 y 2019 en Quito*. Ecuador: UCE (Universidad Central del Ecuador). Recuperado de: Repositorio Digital de la Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22245>
- Wicki de Rick & Morty Wiki. (2021, 13 de enero). *Rick y Morty | Wiki de Rick & Morty Wiki | Fandom*. Recuperado de: Wiki de Rick & Morty Wiki. https://wiki-de-rick-morty.fandom.com/es/wiki/Rick_y_Morty

- Wikipedia. (2020, 15 de noviembre). *The Midnight Gospel*. Recuperado de: Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/The_Midnight_Gospel
- Wikipedia. (2021, 5 de marzo). *Patoaventuras (serie de televisión de 2017)*. Recuperado de: Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Patoaventuras_\(serie_de_televisi%C3%B3n_de_2017\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Patoaventuras_(serie_de_televisi%C3%B3n_de_2017))
- Wikivisión. (2020, 16 de octubre). *El Increíble Mundo de Gumball | Wikivisión | Fandom*. Recuperado de: Wikivisión. https://television.fandom.com/es/wiki/El_Incre%C3%ADble_Mundo_de_Gumball_la_gorda_es_super_chidori

VIDEOGRAFÍA

- León Yong, T. (2013). *Antecedentes de la Animación*. Media Campus [Vídeo]. México. Recuperado de: UNAM Media Campus. <http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/2522>
- Phizzy Alt. (2019, 25 febrero). *Rebecca Sugar: Responding To Fan Questions! [English Translated] [Vídeo]*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m72W7YRnZLQ>
- Film.Music.Media. (2020, 1 marzo). *All Access: Rebecca Sugar [Vídeo]*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LVMFyRJDhb8>
- HeyUGuys. (2022, 15 octubre). *Pinocchio LFF premiere - Guillermo Del Toro on His Connection to Pinocchio, Classic Monsters & more [Vídeo]*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LMtzHCcNS3I>
- YMH Studios. (2022, 16 diciembre). *The Feeling Of Home w/ Duncan Trussell | Dr. Drew After Dark Ep. 198 [Vídeo]*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EoaE67GpSBA>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1. “Series animadas contemporáneas” 8

Elaboración propia con imágenes de Buscador Google. 2023:

<https://knowyourmeme.com/photos/1027862-steven-universe>

<https://wallpapercave.com/midnight-gospel-wallpapers>

www.imdb.com/title/tt8266826/

www.imdb.com/title/tt5111268/

<https://3rd-strike.com/the-amazing-world-of-gumball-press-viewing-series-review/>

Imagen No. 2. “Cámara Oscura” 21

Elaboración propia con aplicación *Picsart*. 2023.

Imagen No. 3. “Linterna mágica” 21

Elaboración propia con aplicación *Picsart*. 2023.

Imagen No. 4. “Taumatropo” 22

Elaboración propia con aplicación *Picsart*. 2023.

Imagen No. 5. “Fenaquistiscopio” 23

Elaboración propia con aplicación *Picsart*. 2023.

Imagen No. 6. “Zootropo” 23

Elaboración propia con aplicación *Picsart*. 2023.

Imagen No. 7. “Koko el payaso” 27

Imagen obtenida del buscador Google. Fleischer Studios Wiki [SCon1234, 'Koko The Clown', 2022]. [https://fleischer-studios.fandom.com/wiki/Koko_the_Clown?action=history]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 8. “Betty Boop” 27

Imagen obtenida del buscador Google. Wikipedia ['Betty Boop', 2022]. [https://es.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop].

Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 9. “Pinocho” 29

Imagen obtenida del buscador Google. FilaSiete [Jesús Ruiz, 'Pinocho de Walt Disney: Un prodigio de la animación', 2017].

[<https://filasiete.com/articulos/vestuario-produccion/pinocho-un-prodigio-de-animacion/>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 10. “Fantasía” 29

Imagen obtenida del buscador Google. Disney Latino ['Por qué la película Fantasía fue un hito en la historia de Disney', 2022]. [www.disneylatino.com/novedades/por-que-la-pelicula-fantasia-fue-un-hito-en-la-historia-de-disney]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 11. “El Pájaro Loco” 31

Imagen obtenida del buscador Google. Wikipedia ['Pájaro Loco', 2023]. [https://es.wikipedia.org/wiki/Pájaro_Loco]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 12. “Bugs Bunny” 31

Imagen obtenida del buscador Google. Dailymotion [Jairo Gelves Hernández, 'El Show De Bugs Bunny: Temporada 5, Episodio3', 2022]. [www.dailymotion.com/video/x8dtv96]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 13. “Pollitos en Fuga” 33

Imagen obtenida del buscador Google. Sopitas [Jesús González, 'Netflix confirma la segunda parte de pollitos en fuga', 2020]. [www.sopitas.com/cine-y-tv/netflix-confirma-segunda-parte-pollitos-en-fuga-aardman-animations/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 14. “El Planeta del Tesoro” 33

Imagen obtenida del buscador Google. Kill Your Darlings [Claire Cao, 'Unearthing Treasure Planet's Buried Gold', 2022]. [www.killyourdarlings.com.au/article/unearthing-treasure-planets-buried-gold/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 15. “Animator vs. Animation” 36

Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Alan Becker, 'Animator vs. Animation II (original)', 2007]. [www.youtube.com/watch?v=nxM1cnphLpw]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 16. “Vida Pública Show” 37

Imagen obtenida del buscador Google. FayerWayer [Sergio Trujillo, 'Vida Pública Show: Conoce cómo se hace esta serie web de animación colombiana', 2018]. [www.fayerwayer.com/2018/06/vida-publica-serie-web/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 17. “Gumball Poster” 42

Imagen obtenida del buscador Google. El Extraño Gato del Cuento [Ella Z, 'Reseña: El Increíble Mundo de Gumball', 2017]. [<https://el-extrano-gato-del-cuento.blogspot.com/2017/08/review-amazing-world-gumball-cartoon-network.html>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 18. “Steven Poster” 42

Imagen obtenida del buscador Google. Rotten Tomatoes [‘Steven Universe’, 2020].

[www.rottentomatoes.com/tv/steven_universe/pictures]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 19. “Bojack Poster” 43

Imagen obtenida del buscador Google. IMDB [‘Bojack Horseman’, 2023]. [www.imdb.com/title/tt3398228/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 20. “Escandalosos Poster” 44

Imagen obtenida del buscador Google. Escandalosos Wiki [Hong Shen, 2023].

[https://escandalosos.fandom.com/es/wiki/Escandalosos?file=We_Bare_Bears_Poster.png]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 21. “Midnight Poster” 44

Imagen obtenida del buscador Google. Filmaffinity [‘The Midnight Gospel (Serie TV)’, 2022].

[www.filmaffinity.com/es/film971763.html]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 22. “Los Simpson” 50

Imagen obtenida del buscador Google. Cuadrante Comunicación Social [Juan Carlos Carrillo, ‘Los Simpson: El fenómeno amarillo que cautiva tanto a las audiencias’, 2022]. [<https://cuadrante.com.mx/los-simpson-el-fenomeno-amarillo-que-cautiva-tanto-a-las-audiencias/>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 23. “How Shoud It Ended” 52

Imagen obtenida del buscador Google. Cinematic Wordverse [Monty Mitra, ‘Batman v Superman: Versusing Harder’, 2016].

[<https://cinematicwordverse.com/batman-v-superman-versusing-harder-5f16ebf9bf7d>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 24. “Alan” 55

Imagen obtenida del buscador Google. Pinterest [‘Alan- O Increíbel Mundo de Gumball’, 2023]. [www.pinterest.com/pin/alan-o-incrvel-mundo-de-gumball--609956343293850408/].

Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 25. “Boberto” 55

Imagen obtenida del buscador Google. Twitter [RobotCharOTD, 2022].

[<https://twitter.com/RobotCharOTD/status/1581043716726263813>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 26. “Chloe” 57

Imagen obtenida del buscador Google. Pinterest [StickerMania, ‘We Bare Bears Chloe Sticker’, 2021].

[www.pinterest.com.mx/pin/771804454890408247/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 27. “Gumball escena”	60
Imagen obtenida del buscador Google. IMDB [‘El asombroso mundo de Gumball’, 2023]. [www.imdb.com/title/tt1942683/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 28, “El dinero 1”	64
Imagen obtenida del buscador Google. IMDB [‘The Money’, 2017]. [www.imdb.com/title/tt4854584/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 29. “El dinero 2”	64
Imagen obtenida del buscador Google. Twitter [Gumball Screens, 2020]. [https://twitter.com/gumballscreens/status/1215376497764118528]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No.30. “Focus on science”	68
Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [EigenvectorSeven, ‘Rick and Morty – Love’, 2014]. [www.youtube.com/watch?v=0rWunrNejmA]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 31. “Mabel”	70
Imagen obtenida del buscador Google. Disney Wiki [Rin Tin Tin, ‘Mabel Pines’, 2013]. [https://disney.fandom.com/es/wiki/Mabel_Pines]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 32. “Rebecca Sugar”	72
Imagen obtenida del buscador Google. Cuarto Mundo [Armstrong, ‘Animaciones de ayer y hoy – Steven Universe: Rebecca Sugar’, 2015]. [www.cuartomundo.cl/2015/03/17/animaciones-de-ayer-y-hoy-steven-universe/rebecca-sugar/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 33. “Midnight escena 1”	74
Imagen obtenida del buscador Google. Afuerablog [Montserrat Cabrera, ‘Jugar con la atención: sobre <<The Midnight Gospel>>, de Pendleton Ward y Duncan Trussell’, 2020]. [https://afuerablog.com/2020/10/29/jugar-con-la-atencion-sobre-the-midnight-gospel-de-pendleton-ward-y-duncan-trussell/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 34. “Midnight escena 2”	74
Imagen obtenida del buscador Google. Fuera de Foco [Susana Díaz, ‘Midnight Gospel: ¡Desciframos su significado!’, 2020]. [https://fueradefoco.com.mx/noticias/midnight-gospel-explicado]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 35. “Bugs en vestido”	76
Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Funbucket at the Movies, ‘Bugs Bunny Best Drag Moments’, 2020]. [www.youtube.com/watch?v=Lpg-w2W1-GI]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	

Imagen No. 36. “Steven en vestido” 76

Imagen obtenida del buscador Google. Shapeshiftersinc [Shapeshiftersinc, 'Would it be possible to make a binder like the dress Steven wore in sadie's song?', 2016]. [<https://shapeshiftersinc.wordpress.com/2016/06/07/would-it-be-possible-to-make-a-binder-like-the/>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 37. “¡Shh!” 79

Imagen obtenida del buscador Google. IMDB ['Shh!', 2019]. [www.imdb.com/title/tt2620116/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 38. “Hombre paloma” 81

Imagen obtenida del buscador Google. Código Espaguete [Janine Bacquerie, 'Hey Arnold! Por fin sabemos el origen del hombre paloma y es bellissimo', 2021]. [<https://codigoespaguete.com/noticias/cine-y-tv/hey-arnold-por-fin-sabemos-el-origen-del-hombre-paloma-y-es-bellisimo/>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 39. “Helga va al psicólogo” 81

Imagen obtenida del buscador Google. IMDB ['Helga on the Couch', 2022]. [www.imdb.com/title/tt0600774/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 40. “Panda” 83

Imagen obtenida del buscador Google. Cartoon Network Wiki [Rodri-14, 'Panda', 2020]. [<https://cartoonnetwork.fandom.com/es/wiki/Panda>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 41. “Futuro” 86

Imagen obtenida del buscador Google. Doblaje Wiki [Marian457, 'Steven Universe Futuro', 2019]. [https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Steven_Universe_Futuro]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 42. “Juntos por siempre 1” 87

Imagen obtenida del buscador Google. Tumblr [Jay, 'Steven Universally – Future, Episode 13: Together Forever', 2021]. [<https://stevenuniversallyreviews.tumblr.com/post/643041862066798592/future-episode-13-together-forever>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 43. “Juntos por siempre 2” 87

Imagen obtenida del buscador Google. My Entertainment Place [Luis Mario, 'Steven Universe Future – Resumen de Together Forever y Growing Pains', 2020]. [<https://my-entertainment-place.blogspot.com/2020/03/Together-forever-growing-pains-Steven-Universe-Future.html>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 44. “Saca esas cucharas” 89

Imagen obtenida del buscador Google. Third Eye Reviews [‘The Midnight Gospel -Episode 5 – Annihilation of Joy’, 2020].

[www.thirdeyereviews.net/tv-show-and-film-reviews/annihilation-of-joy]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 45. “Canción del prisionero” 91

Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [ChrisDirsty, ‘Prisoner song | The Midnight Gospel | Johanna Warren’,

2020]. [www.youtube.com/watch?v=NINGQ8LF8Fk]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 46. “Churro gratis 1” 92

Imagen obtenida del buscador Google. IMDB [‘Free Churro’, 2023]. [www.imdb.com/title/tt8266826/]. Recuperada el 10 de

Julio 2023.

Imagen No. 47. “Churro gratis 2” 93

Imagen obtenida del buscador Google. Tumblr [El Ya Lo Vi, ‘Mejor razón para llorar: Free Churro’, 2019].

[<https://elyalovi.tumblr.com/post/185275571330/mejor-razón-para-llorar-free-churro>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 48. “Desde adentro” 94

Imagen obtenida del buscador Google. Medium [Ricardo, ‘The Midnight Gospel: Desde adentro’, 2020].

[<https://ricardovb.medium.com/the-midnight-gospel-desde-adentro-aecca245f34a>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 49. “El 9/11” 96

Imagen obtenida del buscador Google. HobbyConsolas [José Carlos Pozo, ‘El showrunner de Los Simpson elige la

(sinistra) predicción de la serie que más sorprendió’, 2021]. [www.hobbyconsolas.com/noticias/showrunner-simpson-elige-siniestra-prediccion-serie-sorprendio-965697]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 50. “Garnet” 99

Imagen obtenida del buscador Google. Steven Universe Wiki [Uharuchan, ‘Garnates’, 2020]. [<https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Granates>].

Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 51. “Rubí y Zafiro” 99

Imagen obtenida del buscador Google. Twitter [StevenU_ES, 2016].

[https://twitter.com/stevenu_es/status/789464731929182208?lang=fa]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 52. “Todd” 101

Imagen obtenida del buscador Google. Vulture [Carlos Aguilar, ‘Bojack Horseman’s Biggest Mystery: Is Todd Supposed to

Be Latino?’, 2018]. [www.vulture.com/2018/09/bojack-horseman-todd-chavez-latino.html]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 53. “Creo que podría ser nada”	102
Elaboración propia. Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Johnny 2 Cellos, ‘La línea del tiempo completa de Todd Chávez Jinete de bojack’, 2021]. [www.youtube.com/watch?v=uYxwuy7FuAg&t=849s]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 54. “Cuál es tu situación”	102
Elaboración Propia. Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Johnny 2 Cellos, ‘La línea del tiempo completa de Todd Chávez Jinete de bojack’, 2021]. [www.youtube.com/watch?v=uYxwuy7FuAg&t=849s]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 55. “Celular”	105
Imagen obtenida del buscador Google. Escandalosos Wiki [Pardo XD, ‘Panda’, 2015]. [https://escandalosos.fandom.com/es/wiki/Panda]. Recuperada el 10 de Julio 2023. Elaboración Propia.	
Imagen No. 56. “Selfie”	106
Imagen obtenida del buscador Google. Television Asia Plus [TVA Editor, ‘Cartoon Network-We Bare Bears-Selfie’, 2017]. [https://tva.onscreenasia.com/2017/11/cartoon-network-launches-bare-bears-game/cartoon-network-we-bare-bears-selfie/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 57. “Computadora”	107
Imagen obtenida del buscador Google. Animation World Network [AWN Staff Editor, ‘Cartoon Networks We Bare Bears Returns March 13’, 2017]. [www.awn.com/news/cartoon-networks-we-bare-bears-returns-march-13]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 58. “Vida ecológica 1”	109
Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Cartoon Network Australia, ‘We Bare Bears – Tote Life (Preview) Clip 1’, 2016]. [www.youtube.com/watch?app=desktop&v=LD0gDC3WuJg]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 59. “Vida ecológica 2”	109
Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Cartoon Network Australia, ‘We Bare Bears – Tote Life (Preview) Clip 1’, 2016]. [www.youtube.com/watch?app=desktop&v=LD0gDC3WuJg]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	
Imagen No. 60. “Vilma”	111
Elaboración propia. Imagen obtenida del buscador Google. TV Azteca [‘FOTOS Momentos de Los Picapiedra que solo los adultos entenderán’, 2021]. [www.tvazteca.com/kidsiete/fotos/galerias/fotos-momentos-de-los-picapiedra-que-solo-los-adultos-entenderan]. Recuperada el 10 de Julio 2023.	

Imagen No. 61. “Pedro” 111

Elaboración propia. Imagen obtenida del buscador Google. TV Azteca [‘FOTOS | Momentos de Los Picapiedra que solo los adultos entenderán’, 2021]. [www.tvazteca.com/kidsiete/fotos/galerias/fotos-momentos-de-los-picapiedra-que-solo-los-adultos-entenderan]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 62. “Johnny Bravo” 112

Imagen obtenida del buscador Google. IMDB [‘Johnny Bravo Meets Adam West/Under the Big Flop/Johnny Bravo Meets Donny Osmond’, 2023]. [www.imdb.com/title/tt0616717/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 63. “Ben Tennyson” 112

Imagen obtenida del buscador Google. Ben 10 Wiki [Superbike10, ‘Ben Tennyson/Gallery’, 2011]. [[https://ben10.fandom.com/wiki/Ben_Tennyson_\(Classic\)/Gallery](https://ben10.fandom.com/wiki/Ben_Tennyson_(Classic)/Gallery)]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 64. “Lisa Simpson” 113

Imagen obtenida del buscador Google. Fotogramas [David Opie, ‘¿Es Lisa Simpson un personaje queer?’, 2020]. [www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a34614840/the-simpsons-lisa-queer-bisexual-lgbtq/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 65. “Princess Carolyn” 115

Imagen obtenida del buscador Google. Bitchmedia [Mary Retta, ‘The Case for a Black Princess Carolyn’, 2019]. [www.bitchmedia.org/article/bojack-horseman-princess-carolyn-racial-identity]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 66. “La historia de Amelia Earhart 1” 116

Imagen obtenida del buscador Google. Epigram [Leah Martindale, ‘Bojack Horseman Season 5 would have more impact if it wasn’t for binge culture’, 2018]. [<https://epigram.org.uk/2018/10/01/bojack-horseman/>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 67. “La historia de Amelia Earhart 2” 116

Imagen obtenida del buscador Google. Tilt Magazine [Randy Dankievitch, ‘Princess Carolyn Goes Home In Another Powerful Bojack Horseman’, 2018]. [<https://tilt.goombastomp.com/tv/bojack-horseman-the-amelia-earhart-story-review/>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 68. “Tenerlo todo” 117

Imagen obtenida del buscador Google. The Atlantic [Hannah Giorgis, ‘Bojack Horseman and The Women Who Try To Have It All’, 2019]. [www.theatlantic.com/entertainment/archive/2019/10/bojack-horseman-season-6-princess-carolyns-working-mother/600853/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 69. “Malditos Zombies” 119

Imagen obtenida del buscador Google. Finde | La Tercera [Lya Rosén, ‘The midnight gospel: la nueva y fantástica serie del

creador de Hora de Aventura', 2020]. [<https://finde.latercera.com/series-y-peliculas/the-midnight-gospel-netflix-serie/>].

Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 70. “Malditos Zombies 2” 121

Imagen obtenida del buscador Google. Medium [Cynthia Saucedo, 'THE MIDNIGHT GOSPEL', 2020].

[<https://stcynthia4.medium.com/the-midnight-gospel-ce3740fa4c09>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 71. “Malditos Zombies 3” 121

Imagen obtenida del buscador Google. Wallpers.com ['The Midnight Gospel Rooftop Talk Wallper', 2021].

[<https://wallpapers.com/wallpapers/the-midnight-gospel-rooftop-talk-7kd46mgpdzu2auqt.html>]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 72. “El yo” 123

Elaboración propia con aplicación *Picsart*. 2023.

Imagen No. 73. “Las gemas de cristal” 124

Imagen obtenida del buscador Google. Gemstona Fan Wiki [Owenbretts, 'Crystal Gems', 2015]. [[https://gemstona-](https://gemstona-fan.fandom.com/wiki/Crystal_Gems)

[fan.fandom.com/wiki/Crystal_Gems](https://gemstona-fan.fandom.com/wiki/Crystal_Gems)]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 74. “Nunca pedí ser creada” 125

Imagen obtenida del buscador Google. Steven Universe Wiki [David Joshua, 'Defective', 2015]. [[https://steven-](https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Defective)

[universe.fandom.com/es/wiki/Defective](https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Defective)]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 75. “Amatista” 126

Imagen obtenida del buscador Google. Steven Universe Wiki [Javihunt, 'Fugitivos/Galería', 2015]. [[https://steven-](https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Fugitivos/Galería)

[universe.fandom.com/es/wiki/Fugitivos/Galería](https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Fugitivos/Galería)]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 76. “Bojack Horseman” 128

Imagen obtenida del buscador Google. Penn Moviegoer [Lacy Lew Nguyen Wright, '8 Bojack References only an Art History

Major would get', 2022]. [[www.thepenmoviegoer.com/movie-review/8-bojack-references-only-an-art-history-major-would-](http://www.thepenmoviegoer.com/movie-review/8-bojack-references-only-an-art-history-major-would-get)
get]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 77. “Un caballo de cuerpo completo” 129

Imagen obtenida del buscador Google. Cartoon Goodies ['Bojack Horseman Full Body', 2020].

[https://cartoongoodies.com/png_images/bojack-horseman-full-body/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 78. “Un caballo en papel” 130

Imagen obtenida del buscador Google. Polygon [John Maher, 'Bojack Horseman is a worthy successor to Neon Genesis

Evangelion', 2019]. [www.polygon.com/2019/10/25/20932491/bojack-horseman-season-6-animation-neon-genesis-evangelion]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 79. “Eres tú” 132

Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Nikos Felekis, 'BoJack Horseman Darkest Moments (Seasons 1-6)', 2021]. [www.youtube.com/watch?v=eatqGb-OOak&t=947s]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 80. “Naciste roto” 133

Imagen obtenida del buscador Google. Facebook [The horse from horsin' around, 2020]. [www.facebook.com/Thehorsefromhorsinaround/photos/a.117772843297811/150583473350081/?type=3]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 81. “¿Qué más quieres?” 133

Imagen obtenida del buscador Google. YouTube [Spanish Inquisition, 'BoJack Horseman – Lets get real', 2016]. [www.youtube.com/watch?v=zleGfsTbofM]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

Imagen No. 82. “Un caballo” 135

Imagen obtenida del buscador Google. Slant Magazine [Rob Humanick, 'Every Bojack Horseman Episode, Ranked', 2020]. [www.slantmagazine.com/tv/every-bojack-horseman-episode-ranked/]. Recuperada el 10 de Julio 2023.

