





Animación para Adultes y comedia



Costa Romero, Lautaro Federico



Universidad Nacional de La Plata
Licenciatura Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial V

Federico Joselevich Puiggrós

Elizabeth Toledo
Nicolás Mata Lastra
Julia Saenz



Animando a más

Agradecimientos

Primero quiero agradecer a mis amigos y familiares que siempre me dieron apoyo y creyeron siempre en mí. Agradecer a mi querido barrio y al club de toda mi infancia y toda su gente que me dio tanto cariño y me enseñó mucho del fútbol y la vida, gracias Club Malvinas.

También, quiero agradecer a la Universidad Nacional de La Plata que me dio la chance de estudiar en una institución pública y a su vez, me permitió integrar un plantel y familia como el roble que me dio momentos y personas únicas a las que no me alcanzan para agradecerles todo lo que me enseñaron y dieron en la vida.

Quiero agradecer a todos los pibes de San Vicente que son y fueron grandes compañías en momentos difíciles y buenísimos donde crecimos todos en el deporte , en la vida y me hicieron su DT.

Me gustaría agradecer a Fran Paez que no solo me presentó la carrera sino que me presentó una gran pasión como el 3D, Blender y el software libre que me llevó a integrar el SLAD y formar parte de grandes proyectos.

Ahora paso a agradecerle a Abril por compartir tantos momentos conmigo y acompañarme siempre, una amiga incondicional y potenciadora de personas. Le agradezco por siempre creer en mí hasta cuando yo no podía hacerlo y ayudarme a levantarme en cada caída y por un cariño inmenso.

Quiero agradecer por último a mi vieja que está y estuvo siempre, se merece un planeta entero nuevo.

Para cerrar esta tesis también está dedicada a Mirtha. Gracias gorda.

“En la adversidad hay dos opciones: abandonar el camino y demostrar que las convicciones están atadas a los efectos, o reforzar el convencimiento apostando a que el camino elegido es el correcto”

Marcelo Bielsa

Índice

[Abstract](#)

[Hipótesis](#)

[Objetivo](#)

[Introducción](#)

[Capítulo 01](#)

[Capítulo 02](#)

[Capítulo 03](#)

[Conclusión](#)

[Bibliografía](#)

[Anexo](#)

Resumen

Desde sus comienzos, en los años noventa, la animación para adultos ha estado relacionada mucho a la comedia, la violencia y el humor negro, con el paso de los años esto va evolucionando pero el género comedia predomina fuertemente como el mas utilizado en las series animadas para adultos. En este trabajo se plantea un estudio de rastrear un motivo por el cual se realicen en su mayoría producciones cómicas en este mundo de la animación para adultos.

Para ello, analizaremos los elementos que podrían haber contribuido al éxito de este género como el predominante en gran parte de las producciones, así como las características artísticas y técnicas, tomando como objeto de estudio distintas series importantes de los últimos tiempos.

Palabras Clave: Animación para adultos, género audiovisual, comedia, público adulto, series animadas.

Abstract

Since its beginnings, in the nineties, animation for adults has been closely related to comedy, violence and black humor, over the years this has evolved but the comedy genre predominates because the most used in Animated series for adults. In this work, a study is proposed to trace a reason why most comic productions will be carried out in this world of adult animation.

To do this, we will analyze the elements that could have contributed to the success of this genre as the predominant one in a large part of the productions, as well as the artistic and technical characteristics, taking as an object of study different important series of recent times.

.

Marco Teórico.

El siguiente proyecto se propone indagar, frente al fuerte crecimiento en los últimos veinte años de la animación de adultos, investigar y analizar la inclinación hacia el humor en la mayoría de las producciones de series de televisión o streaming en occidente.

Para llevar a cabo esta investigación utilizaré textos académicos, como trabajos finales o de grado, diferentes artículos publicados y blogs y archivos (como por ejemplo videos, podcast, entre otros) recuperados de internet.

Para esto indagaré un poco en la historia de la animación para adultos con el texto de Lombardo, su crecimiento y sus principales éxitos dentro de la tv y streaming.

Para ver la evolución del humor y cómo se fue transformando el contenido absurdo dentro de las series tomaré en cuenta el trabajo de grado de Lamela Teresa, para poder ver este cambio de diferente idea de humor y que buscamos transmitir detrás de este.

El artículo de ToonBoom lo considero importante ya que lo utilizaré para obtener diferente información en base a database en cuanto a estadísticas de series, información de las productoras más importantes y maneras de transmitir animación para adultos. Este texto está en Inglés por lo cual las citas serán traducidas y adaptadas, en caso de ser necesario, para que su comprensión sea mejor.

Hipótesis:

La animación desde sus comienzos se la toma como un género en vez de como una técnica, esto genera que sus producciones o su público está limitado por pensar de esta manera, ya que un género cuenta con distintas características y apunta a un público específico. A la animación se la encierra en lo que sea más entretenimiento y no contar con una historia continua y tener siempre el humor dentro de sus producciones como un eje principal en sus capítulos. Esto también se lo traslada a la animación para adultos en occidente que sus producciones aumentaron mucho en el último tiempo pero manteniendo estos ejes de no tener una historia continua y que el eje principal sea siempre el humor, lo que deja a la animación como una técnica para no contar historias o decir algo importante sino solo entretener y hacer reír al público.

Objetivo

Identificar las razones por las cuales las producciones de animación para adultos en occidente se centran en el género comedia como el principal objeto atractivo que hay en este mundo de la animación.

Introducción:

En los últimos años la industria de series de animación para adultos en occidente creció enormemente sobre todo con la aparición de las plataformas de streaming como Netflix,

HBOMAX, Disney+, entre otras, sumadas a las productoras ya conocidas de este tipo de animación como lo son Adult Swin, Fox o MTV para solo nombrar las más reconocidas. En esta investigación se tomarán diferentes producciones de animación para adultos que han tenido por lo menos tres temporadas lo que nos permite analizar su contenido y evolución a lo largo de esas temporadas.

La animación para adultos en sus comienzos ha evolucionado y cambiado en muchos aspectos que veremos a lo largo de esta investigación. Sin embargo, a pesar de dicha evolución, se sigue tomando a la Animación para adultos como algo poco serio o de mero espectáculo de humor donde el objetivo de este tipo de serie sea solo apagar la cabeza y no tener que pensar o no ser atrapado por una historia, como si se busca en series reales.

Capítulo 01 - Definiendo

A lo largo de los años la industria audiovisual logró avances increíbles, en donde se descubrieron desde la técnica del corte y montaje hasta la creación de criaturas o ciudades que solo podían verse en la imaginación o dibujos que llegaron por medio de la animación y de la creación de imágenes por computadoras o computer generated image (CGI). Este avance de la industria se encontraron muchas técnicas, géneros y formatos que le dieron un amplio espectro e hicieron del audiovisual un mercado muy potente. Muchas veces se tiende a caer en la confusión de no poder distinguir o incluso confundir estas tres diferentes categorías como lo son el género, la técnica y el formato. Según Centrocip el género cinematográfico está definido de la siguiente forma:

Desde un punto de vista sencillo, casi simplista, podemos decir que el género en el cine es el tema general de una película que sirve para su clasificación.

Profundizando algo más concluimos que el género caracteriza los temas y componentes narrativos englobándolos en un conjunto o categoría. Estas categorías tienen la virtud de haber codificado unos referentes que hacen inteligible la historia, de partida, para el espectador. (Maria del Carmen Fernández Olguera y Enrique López López - Centro de Comunicación y Pedagogía. Géneros y subgéneros cinematográficos)¹

Esto quiere decir de manera sencilla que el género es quien le da un tema y componentes narrativos a una producción, también es quien prepara a los espectadores para lo que van a ver ya que una característica de los géneros es que orienten de antemano al espectador, esto también origina público específico como lo son los fanáticos del género de terror o comedia, entre otros.

Esta investigación, a su vez, analiza el formato que este puede tener características técnicas, narrativas y artísticas de la producción audiovisual de distintos géneros. En la cual encontramos diferentes tipos de formatos ya que cuando se piensa en una producción también se debe pensar en qué tipo de dispositivo será vista esta producción. Podría ser cine, televisión, mapping, celular, servicio de streaming o web. Siempre debemos pensar que cada uno de estos formatos es la manera en la que contamos nuestra historia.

Cuando hablamos de los formatos más utilizados para series animadas podemos encontrar:

¹ Maria del Carmen Fernández Olguera y Enrique López López - Centro de Comunicación y Pedagogía. Géneros y subgéneros cinematográficos - <http://www.centrocip.com/generos-y-subgeneros-cinematograficos/>

- **Seriales para televisión:** Producciones que son pensadas para ser emitidas todos los días las cuales cuentan con una extensa cantidad de capítulos las cuales sirven para mantener al espectador atrapado o entretenido, el ejemplo más conocido de este formato podrían ser: “Los Simpsons”.
- **Serie para televisión:** Aquellas que son emitidas una vez a la semana y son series que cuentan con una cantidad de entre ocho y doce capítulos. La trama puede que se vaya desarrollando a lo largo de esos episodios, o que estos no tengan ninguna relación unos con otros. Un ejemplo puede ser: “Rick & Morty”.
- **Series para streaming:** Series son muy similares a las series para televisión, incluso están adoptando mucho la modalidad de tener estrenos por cada semana, pero en general son series que se estrenan con la totalidad completa de episodios, cantidad idéntica a la de serie para televisión. Por ejemplo: “Bojack Horseman” o también “Big Mouth”.
- **Series web:** Este tipo de formato cuenta con mucho menos presupuesto que las anteriores y su cantidad de capítulos puede variar según el presupuesto o cantidad de gente que consigan, en la mayoría de los casos son cantidades cortas de entre seis y nueve capítulos, un caso muy conocido es “Helluva Boss” (Cuenta con siete episodios su primera y única temporada hasta ahora).

Estos son los principales formatos que podemos encontrar de series animadas con ejemplos de series para adultos, el modo en que pensemos el formato será también la manera de contar nuestra historia y que tipo de historia queremos contar y qué tipo de objetivo tenemos si entretener o contar una historia.

Definiendo la técnica

Por último vamos a hablar de las técnicas que existen dentro de la animación para llevar a cabo la producción de una serie. La técnica de animación es el método utilizado por los animadores/as para darle movimiento a objetos y personajes inanimados. A lo largo de la historia las diferentes técnicas han sido mejoradas o han ido evolucionando y también surgiendo nuevas para obtener resultados diferentes y únicos en la producción. A continuación vamos a ver los métodos más utilizados actualmente para realizar producciones de series animadas para adultos.

- **Animación 2D o dibujos animados:** Este es el método más antiguo y también el más utilizado en la producción de series, en un comienzo este tipo de trabajos se realizaban sobre papel y acetatos, el fondo se lo dibujaba estático sobre papel mientras que los dibujos se los realizaba sobre un papel transparente, llamado acetato, que permitía ponerlos sobre el fondo para así fotografiar esa imagen y obtener el primer cuadro o frame de la animación, hoy en día los dibujos se realizan en software de animación 2D para obtener un resultado distinto y un gasto menor en lo que a papel se refiere. Algunos ejemplos ya mencionados podrían ser “Bojack Horseman”, “Rick & Morty”, entre otros tantos.
- **Stop Motion:** Este método consiste en la realización de estatuas o muñecos de los personajes que generalmente están articulados para lograr mover

sus extremidades y cuentan con una cantidad inimaginable de caras y/o cabezas para realizar la animación de las mismas. En esta técnica los muñecos son posados sobre escenarios realizados escala para construir todo el mundo imaginado y son fotografiados por cada pequeño movimiento que realizan para luego en la edición y montaje de esta producción se genere ese movimiento. Esta técnica es muy antigua y sus producciones son mucho más extensas que las realizadas con animación 2D ya que se debe tener en cuenta el tiempo de realización de los muñecos y escenarios más la edición, montaje y resultado final de la producción. Un ejemplo de este tipo de producciones es "The House".

- Cut-out: este El método de animación es uno de los menos usados dentro de los que nombraré aquí. Su manera de trabajarlo es muy parecida al stop-motion pero en sus comienzos sus personajes estaban realizados en papel y cada parte que sería animada está separada para realizar esta animación, por ejemplo una cabeza tendría la forma de la cabeza recortada en papel por un lado, encima de ella los ojos como otras figuras, debajo la nariz y debajo la boca, todo en partes separadas, para animar esto se reemplazan las partes que se quieran animar por otra figura para generar esa transición y sensación de movimiento luego de la foto y edición de la producción. Hoy en día casi ni se realiza sobre papel se lo realiza de forma digital pero se mantiene la misma idea. El ejemplo más conocido de este método es "South Park".
- Animación 3D o CGI: Se considera el método más contemporáneo dentro de los nombrados anteriormente, ya que surgió recién en las décadas de los ochenta y noventa. Consiste en la realización de personajes y escenarios completamente hechos en computadora y en software de diseño 3D para luego pasar a la realización de la animación. Este método es de los más caros a la hora de realizar una producción por la cantidad de tiempo y personal que se necesita. Ya que a tener finalizadas las diferentes animaciones, texturas y detalles pulido se debe proceder al proceso de render² final para poder ver la versión definitiva de la producción.

Hasta aquí, hemos recorrido las técnicas de animación más utilizadas para la realización de producciones audiovisuales hoy en día y que se han utilizado para la realización de series animadas para adultos.

Como podemos observar estas tres categorías con técnica, formatos y género son muy diferentes. Cada una tiene sus aspectos y está dirigida a un público determinado, estos aspectos siempre son tenidos en cuenta a la hora de realizar una producción, ya que con la animación no hay límite de imaginación, nos permite llevar personas a otros planetas, dimensiones o incluso podemos tener híbridos con animales o animales mismos que puedan hablar y comunicarse entre sí o con personas.

Entonces cada categoría debe ser pensada con detalle porque con ellas podemos transmitir diferentes cosas y contar diferentes historias.

² Render, viene de la palabra representar o retratar. Un render no es más que una imagen digital creada a partir de un modelo o un escenario creado en 3D, es decir en tres dimensiones.

Capítulo 02 - Todo nos narra algo

En este capítulo hablaremos de la animación para adultos, primero saber explicar bien ¿qué es? Luego de su construcción utilizando producciones de diferentes plataformas y productoras como ejemplos para analizar su arte y cómo este, también, es una parte importante que marca las series para adultos.

Comenzaré este capítulo dejando en claro que es la animación para adultos según Wikipedia:

La animación para adultos es un género que como bien encontramos en su nombre está dirigido a una población adulta o adolescente. Son muchas las razones por la que podemos considerar que este tipo de animación está enfocado para un público adulto como puede ser el uso de violencia, temas atrevidos, sexualidad, lenguaje explícito o humor negro, así como tratar temas filosóficos, sociales o políticos.³

Gracia Lombardo Bautista en su trabajo “Análisis y evolución de las series para adultos. De Liquid TV a nuestros días”⁴ nos marca diferencias entre la animación infantil y la animación para adultos y se las puede notar en cuatro aspectos: el formato, el argumento, los roles/personajes y los mensajes. Resumiendo cada situación en el formato tenemos en cuenta que el infantil tiene un carácter didáctico utilizando personajes y situaciones similares a la realidad del público a la que se dirige. Por otro lado, la serie para adultos utiliza este formato de situaciones similares a lo que es la vida real pero lo que varía mucho es el contenido y el lenguaje utilizado. Por ejemplo las series infantiles su contenido habla más de valores morales y temas como la amistad con un lenguaje amistoso y acorde al público dirigido mientras que en animación para adultos se pueden tocar temas como las adicciones con un lenguaje mucho más agresivo y grosero con grandes contenidos de humor negro.

Pasando al argumento este tendrá la finalidad de educar a los espectadores dentro de la animación infantil mientras que en el público adulto la finalidad es entretener y dejar un mensaje detrás de cada capítulo, pero con contenido más centrado ya en personas que tuvieron cierto recorrido de vida, ya que contienen gags o referencias de otro tipo de producciones.

Vayamos por partes

El mensaje que es aquello que los creadores quieren transmitir y le llegue al espectador. En la animación infantil este mensaje busca dar una enseñanza de valores y educar o enseñar qué es lo que está bien o lo que está mal mientras busca enseñar una cultura a los espectadores. En la animación para adultos se centra más

³ Animación para adultos - Wikipedia - https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_para_adultos

⁴ Análisis y evolución de las series para adultos - Gracia Lombardo Bautista - UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

en mostrar ya la vida adulta o adolescente con ciertas exageraciones. Donde el mensaje puede ser las diferentes consecuencias que tiene el llevar un estilo de vida u otro a lo largo del recorrido del personaje, por ejemplo en Bojack Horseman donde una decisión que tomó el personaje capítulos después trae consecuencias. Por último, lo principal para las series es el entretenimiento, en muchos casos el mensaje puede llegar a ser un segundo objetivo.

Personajes, en la animación para adultos hay mucha más presencia de personajes protagónicos masculinos por sobre el femenino incluso dentro de personajes hechos animales o híbridos humano-animales. Por ejemplo en 2019, las mujeres representaban aproximadamente el 33,5% del elenco total de las películas de animación de Hollywood⁵. Por otro lado, Álvarez en su texto “violencia animada”⁶ cuenta que los personajes masculinos fueron presentados a la audiencia como individuos que se asocian e interactúan dentro de un grupo debido a las similitudes físicas y cognitivas. Mientras que el colectivo femenino se exhibió en apartados secundarios que contaron con pocos espacios de interacción social. Aunque esto va cambiando con el paso de los años y la fuerte lucha de las feministas dentro de la industria. Por ejemplo en Disney y otras tantas productoras se utiliza el Test de Bechdel⁷

Los personajes son de edad adulta o en algunos casos adolescentes para generar empatía o similitudes entre el espectador y los protagonistas. Se puede observar más la presencia de personajes que estén físicamente menos hegemónicos y en algunos casos poco saludables por el modo de vida que llevan por sobre personajes que pueden ser más un ejemplo a seguir o con físicos más hegemónicos, este tipo de personajes muchas veces son héroes o heroínas.

Los protagonistas suelen ser personas (o animales) tienen una vida que no es la gran cosa, y suelen ser personas que están por fuera de lo que esperamos que sean socialmente aceptados. En muchos personajes masculinos la inteligencia no está muy presente como puede ser en los casos de Jerry y Morty en Rick and Morty, aunque puede haber casos contrarios como lo es Rick, pero generalmente el rol de persona sensata, más centrada e inteligente a la hora de actuar se le da a las mujeres, aunque pueda permitirles salir de allí, por ejemplo Beth Smith es alcohólica y Summer .

El aspecto socio-económico sí que es representado en este tipo de animación, podemos ver personajes de distintos rangos sociales y la forma en la que interactúan entre ellos. Además el carácter del personaje, su forma de actuar y las relaciones que tiene con otros personajes suele estar marcado por el estatus social que representa.

Esto me da el pie para hablar del diseño y el arte en la animación para adultos, la construcción de personajes y los fondos como también sus decisiones estéticas y

⁵ Porcentaje de elenco en películas de Animación de Hollywood que eran mujeres - Statista - <https://es.statista.com/estadisticas/992432/prevalencia-de-personajes-femeninos-en-films-de-animacion-eeuu/#statisticContainer>

⁶ Álvarez, N., Noreña, M., & Prado, V. (2021). Violencia animada: Análisis de las representaciones de género en torno a dos series conocidas, transmitidas actualmente en Colombia.

⁷ Test de Bechdel - https://es.wikipedia.org/wiki/Test_de_Bechdel

técnicas para llevar a cabo estas producciones en las que iremos tomando ejemplos de diferentes técnicas y estilos para hablar de esto. En “La evolución del estilo de arte en series animadas para público adulto” de Belen Neira, ella dice que el arte es “la actividad estética de comunicar un aspecto de la realidad, fantasía o inclusive un sentimiento.” (Belen Neira, P. 5)⁸.

También dentro de su trabajo Neira menciona que el estilo de arte es crear algo de manera única y que llame la atención de manera visual para que esto logre imponer un estilo único que no se pueda replicar o que ante una replicación sepamos que se trata de cierto director, de una referencia o hasta de un plagio. El caso mas emblemático de este tipo de estilo de arte pueden llegar a ser Los Simpsons que dentro de su estilo cartoon y de animación 2D tiene un arte completamente reconocible con personajes de piel saturada color amarilla, con grandes ojos y un lineart negro (línea que contornea al personaje u objeto).

Con este ejemplo, podemos empezar a mencionar diferentes tipos de programas de diferentes producciones que tienen un estilo de arte y construcción de personajes que los se destacan de otras producciones, como es el caso de South Park que tiene una técnica muy distintiva que es el cut-out la cual consigue una animación muy dura pero que tiene una realización mucho más rápida que aquellas de animación tradicional aun mas con software que permiten generar el cut-out digital. por otro lado, podemos observar que tiene un diseño de personajes y backgrounds simples donde la historia de cada programa comienza y termina en el mismo centrandose en el humor negro, que trata de ofender a todo tipo de personas y grupos. Esta serie lleva ya transmitidas veinticinco temporadas, donde su aceptación ha ido variando capítulo a capítulo pero mantiene un nivel de rating y/o aceptación según el heatmap de capítulos obtenido de un documento de Francisco Paez⁹.

A lo largo de sus historia, técnica de animación 2D tradicional ha tenido a lo largo de su historia muchos estilos de arte que han sido pioneros dentro de la misma como pueden MTV con Ren y Stimpy y Beavis and Butt-head, los cuales presentaban colores planos sin luces ni sombras, salvo en ciertas ocasiones pero generalmente planos con un lineart negro pero irregular; en muchos casos los cuales les daban un estilo las rústico o duro a la animación. Esto nos marcaba cual era el estilo que tendría esta serie, sería una serie poco delicada y de contenido más agresivo o fuerte como el trazo de sus dibujos.

Pero hay una serie que marcó de manera importante el estilo de arte y también del contenido de la misma que fue Daria. Tal cual rescatamos del trabajo de Belen Neira, podemos observar que posee rasgos de trazado grueso en sus personajes con fondos sencillos pero detallados y que su paleta de color es generalmente cálida, usando muchos tonos amarillos y cafes. Todos aspectos creados para dar una atmósfera de la protagonista viviendo en un mundo pesado y aburrido. Estos detalles

⁸ La evolución del estilo de arte en series animadas para público adulto – Belen Neira Lillo - 2021

⁹ Análisis de series de Animación para Adultes – Juan Francisco Paez – 2021 -

<https://public.tableau.com/app/profile/juan.francisco.paez/viz/AnlisisdeseriesdeAnimacinparaAdultes/comp-productoras>

de tener en cuenta colores o diferentes aspectos para transmitir algo es importante ya que los colores se suman a la narrativa, ya dejan de ser solo un aspecto estético.

Para ir cerrando este capítulo, nos enfocaremos en tres series de estilos diferentes en cuanto a animación, estilo de arte y también de diferentes productoras. Es interesante destacar a Rick and Morty, serie de gran popularidad y con un fandom muy basto, dentro de esta serie nos encontramos con un diseño de dichos personajes cartoon de ojos grandes y simple a tal punto que parecen “mal hechos”, en un mundo donde todo parece simple pero se vuelve complicado como las mismas historias dentro de esta serie. A nivel estético, la serie no cuenta con sombras y luces salvo ciertos momentos donde se busque transmitir algo diferente y estas aportan a la narrativa del momento. Por otro lado los personajes que no son humanos, sobre todo en aliens, presentan un diseño mucho más complejo y que cuentan con una animación más detallada a diferencia de los personajes principales y humanos. Por último en su paleta de colores varía mucho según cada capítulo, pero se puede observar en varias ocasiones que los personajes humanos al igual que pasa con el diseño estos contienen una paleta cromática no muy saturada a diferencia de los aliens que generalmente están compuestos por colores saturados.

Otro ejemplo que desglosaremos es The Invencible, emitida por Amazon Prime Video, la cual es una adaptación de un cómic con el mismo nombre. Esta serie cuenta con una paleta cromática saturada y tiene un nivel de animación muy bien logrado con una fluidez increíble en las escenas de peleas o violencia, sobre todo en los momentos de sangre o destrucción ya sea de objetos y personajes. Los fondos cuentan con mucho detalle en arte y los personajes mantienen un nivel realista y de estilo comic para mantener esa estética heroica tanto en su estilo como en sus colores, donde los personajes tienen estos colores saturados que generalmente son: azul, amarillo, rojo, rosa y blanco, logrando que resalte mas el heroe.

Por ultimo para terminar con un análisis de series de animación 2D hablaremos de Bojack Horseman de Netflix, el diseño de personajes es un hibrido de animales-humanos, pero tienen la mayor cantidad de características fisicas de animales, los personajes que son animales tienen textura algo que los logra diferenciar de los personajes que son humanos, estos cuentan con linea art negro en los personajes y fondos, generalmente no tienen luces o sombras estos personajes salvo en ciertas ocasiones que el personaje tiene una sombra general que es generada por el fondo.

Podríamos decir que la animación es fluida, que maneja muy bien el timing con los personajes y sus movimientos para sumar a la narrativa. Los fondos son detallados y complejos los cuales cuentan con texturas y contienen una sombra o luz general que puede afectar a ciertas partes de él mismo, también cuenta con un lineart fino. La paleta cromática varía según cada personaje y sus personalidades por ejemplo la diferencia entre Bojack y Princess Caroline dónde él cuenta con una paleta de colores más apagada en su vestimenta por su personalidad y estilo de vida; mientras que ella tiene una gama de colores más vivos y saturados lo cual suma a su vida de movimiento constante por su trabajo de agente.

Otra Serie, que podemos analizar es Arcane, serie adaptada del juego League of Legends de RIOT y de técnica 3D producida por Netflix, podemos advertir que posee estilo de arte y animación que son sorprendentes ambos, el diseño de personajes estilizados mantiene la línea del videojuego y sus cortometrajes realizados por Riot. Cuenta en su diseño con una paleta de colores más fríos y oscuros cuando nos encontramos en Zaun, el mundo subterráneo y de lo que serían delincuentes mientras que, por otro lado, tenemos a Piltover la ciudad con una gama de colores más vivos y saturados, la ciudad de la vida y el progreso. Los personajes cuentan con una textura que da la sensación de pinceladas o que estuviese pintada a mano, lo que da un detalle sensacional a la hora de ver de cerca el plano de un personaje. Esta serie cuenta actualmente con solo una temporada que dejó a la audiencia fanática del juego y quienes no lo juegan o desconocen con ansias de una segunda parte.

A lo largo de la historia la animación ha tenido diferentes estilos e incluso técnicas para realizar producciones, donde cada una buscó tener un estilo propio para lograr diferenciarse de las demás y así también con su estilo atrapar al público. Pero sin dejar de lado que esto debe ser algo que aporte a la historia ha habido series con estilos diferentes o únicos en su forma pero que no aportan nada a la historia o construcción del personaje.

Los estilos han ido cambiando debido a los cambios generacionales y les mismos directores o artistas deben actualizarse para generar nuevos estilos que vayan de la mano con las nuevas generaciones. Parafraseando Belén Neira lo importante es que hay una necesidad de consumo y cambio por parte del público y mientras este esta exigencia habrá trabajo para realizar para los creadores de contenido. Se ha demostrado que las series que tienen en cuenta detalles, como tener una consistencia visual y narrativa, hacen que el espectador la vea.

Estas producciones nos muestran que las series se pueden realizar de diferentes maneras, técnicas y estilos. Se puede ver que la mayor técnica utilizada en la producción de series animadas es la técnica de 2D en un 88,1% de los casos, mientras que Stop-Motion es la técnica que le sigue con un 6,7%, luego con un 3,8% le sigue la técnica de 3D y el restante porcentaje se reparte entre cut-out y rotoscopia.

La forma en que se ven las series, sus personajes, sus fondos y las decisiones artísticas colaboran mucho para contar una historia, para transmitir el mensaje que deseamos llevar, ya que no es lo mismo pinocho si fuese un extraterrestre, o también si Pepito grillo hubiese sido una mosca. Cada detalle cuenta para contar la historia, ya hablamos del género, de la técnica, del estilo y del diseño que se puede ver, pero como comente al principio este mensaje es más que entretener, divertir o subestimar al público. Pero esto ya empieza a ser parte del próximo capítulo.

Capítulo 03 - El contenido

A la hora de contar una historia se puede tener como objetivo principal el entretener y captar la atención del público para que así se vaya adentrando en este mundo ficcional. Podemos encontrarnos con historias que nos hagan emocionar, gritar de la emoción, saltar de sorpresa, temblar de miedo o incluso llorar de tristeza, pero a la hora de pensar en dibujos animados la gente espera encontrarse con una risa o escape de la realidad.

A lo largo de este capítulo hablaremos de la historia, la forma de contarla y el contenido que podemos encontrar dentro de series animadas, sobre todo basándonos en el género principal que utilizan para contar dicha historia.

La risa es una herramienta que muy pocas veces falla, sobre todo en el mundo de la animación para adultos donde el género comedia predomina por sobre cualquier otro, contando con un 58,2% de las producciones, mientras que este podio lo completan Drama, Acción/Aventura y Fantasía con un 8,2% y lo cierra Sci-Fi 6,4%¹⁰. Esto deja en evidencia cual es el objetivo de las series y lo que su público parece buscar en ellas, donde podemos ver incluso que muchas de las series que más han perdurado en el tiempo teniendo más de tres temporadas de vida, han sido aquellas que cuentan con el uso del humor negro o ácido, que son aquellos chistes que podrían estar fuera de lugar y que están dentro de la categoría a la que yo llamo “Con eso no se jode”, como marca Teresa Toro en su trabajo “La animación para personas adultas: Del humor absurdo al nihilismo” el humor negro a pesar de generar ofensas es algo que dentro de la animación no decae sino incluso esta en alza. Y que esto tal vez se debe a un morbo con ciertas situaciones poco morales o que se acercan a lo prohibido. Como pueden serlo Family y también South Park como las series que más han utilizado este humor y han sido controversiales que se mantienen al aire.

¿A qué se debe esta gran inclinación hacia el humor? El trabajo Adult animation White Paper de John Evershed nos dice que “Se podría argumentar que la perdurable popularidad de la comedia en animación para adultos es debido en gran parte a la enorme popularidad de un programa: Los Simpson. La familia de Springfield demostró que la fórmula funciona.” (p.10)¹¹ Esto ha llevado a que muchas producciones que le siguen utilicen este tipo de género como la base principal de sus producciones, sabiendo que como bien dice Evershed esa fórmula funciona y se demostró ya que los números la respaldaron. Algo que adoptó los simpsons fue esta estructura de tres actos con una trama principal y dos tramas secundarias la cual vuelve atractiva la narrativa en cada capítulo. Esto fue algo adoptado por la gran mayoría de las series animadas como por ejemplo puede ser Rick and Morty, que su trama principal generalmente puede ser las aventuras de Rick y su nieto Morty a través de distintas realidades o universos, pero dentro de la serie vemos el matrimonio en constante

¹⁰ Adult Animation Database – Adult Animation White Paper [Libro blanco de animación para adultos] – 2021 - https://docs.google.com/spreadsheets/d/1OgFEQatH_id6VHThNGNBHObI_tahrqqnfbI4RYKWP8A/edit#gid=875172541

¹¹ Adult Animation White Paper – John Evershed - 2021

crisis de Beth y Jerry que tienen sus propias historias juntas o separadas, por otro lado Summer (hermana de Morty) que puede tener sus propias historias sola o sus aventuras con Rick y Morty. Esto genera también un sin fin de opciones para generar historias, como se ve a lo largo de la serie con aventuras de Rick y Jerry, Morty y Summer, Jerry, Morty y Summer, entre tantas más. Este formato hace que una historia sea muchas historias ya que podría ser entretenido por un tiempo limitado solo observar historias de Rick y Morty únicamente.

Por otro lado el público en su mayoría ingresa al mundo de la animación por entretenimiento o desconexión de la realidad, “Así pues, aunque algunos se refugian en las series animadas simplemente por evasión y entretenimiento, otras personas encuentran (a pesar de las críticas sociales) una forma distinta de entablar relaciones y poder encontrar más fácilmente personas con las que compartir gustos e intereses.” (Teresa Toro - La animación para personas adultas: Del humor absurdo al nihilismo – p.40)¹². El público muchas veces encuentra un refugio en este mundo de la animación ya que es un lugar en donde no necesita pensar y logra divertirse, aquí aparece una vez más la fórmula, ya que la risa está comprobado que libera endorfinas, las cuales están asociadas al placer y al bienestar de la persona, entonces esta sensación está asociada a este tipo de producciones. También por otro lado en su mayoría las personas asocian a la animación con lo gracioso, lo disparatado, lo divertido y también cada vez en menor cantidad asociado a la niñez o lo infantil, lo que lleva a subestimar esta técnica.

La serie a analizar en este caso va a ser Big Mouth Serie Creada por Nick Kroll, Andrew Goldberg, Mark Levin y Jennifer Flackett en el año 2017 la cual cuenta con seis temporadas, siendo esta sexta la última estrenada recientemente. Nos relata con gran ingenio una época difícil como lo es la pubertad, pero en estos casos cada vez que algune personaje llega a la edad de la pubertad se le es asignade una monstroe de las hormonas, dichos monstrues llevan a les personajes a cometer actos ridiculos y humillantes que llevan el cringe del público al maximo.

Está ambientada en la actualidad y se centra mucho en la vida de tres personajes que son Nick, Andrew y Jessi que son amigos de la escuela Bridgeton Middle School.

El arte de esta serie como marca su nombre muestra a todes les personajes con una boca grande.

Esta serie cuenta con tres protagonistas principales que son Jessi, Andrew y Nick:

- Nick Birch: es el mejor amigo de Andrew, se siente acomplejado con su cuerpo, el tamaño de su cabeza y por ser el menor de su grupo por ende el último en llegar a la pubertad. En un comienzo es el único que no cuenta con un monstruo hormonal.

- Andrew Glouberman: El mejor amigo de Nick, es el primer personaje que entra en la pubertad por ende es quien nos presenta al monstruo de la pubertad,

¹² Animación para adultos: del humor absurdo al nihilismo - Teresa Lamela Toro - 2018

Maury, al estar en pubertad está todo el tiempo pensando en masturbarse y es quien lleva adelante las acciones más humillantes a lo largo de la serie.

-Jessi Glaser: Es amiga de Nick y Andrew es la sarcástica e inteligente del grupo, es feminista y con la llegada de la pubertad comienza a experimentar la menstruación y a su vez los cambios físicos, de humor y hormonales que esto trae consigo.

La base de esta serie es la comedia, sobre todo la comedia sexual y también absurda y grotesca, con su obvio toque de humor negro que se incluye siempre en las series para adultos.

Podemos ver situaciones donde los personajes cometen actos completamente sin sentido, bajo la influencia de estos monstruos hormonales, de los cuales luego se arrepienten por completo y como también socialmente deben actuar frente a ciertas situaciones, como por ejemplo cómo debe actuar una pareja. También podemos ver en ciertas situaciones como muchos personajes se sienten avergonzados de sus deseos porque tal vez no son correctos o no entran dentro de lo socialmente normal, estos temas terminan generando nuevos monstruos dentro del show como pueden ser el Fantasma de la vergüenza que es quien le recuerda a los personajes que cosas hicieron para que se sientan mal. En Jessi aparece el monstruo de la depresión representado por un gato enorme, la cual comienza a tener depresión por la separación de sus padres y sus peleas con sus amigos que se generan por sus emociones fuertes y su personalidad frontal.

Esta serie evoluciona a lo largo de sus temporadas y comienza a dejar de centrarse solo en tres personajes para ampliar el abanico a más personajes lo que le da una diversidad de temas muchos más profundos, como con Missy toca la rebeldía y el odio. Esto la vuelve una serie única y original por la gran cantidad de serie y temas pueden llegar a abarcar dentro de la serie logrando así generar una empatía con el público.

Esta serie al igual que muchas puede verse sin problema en capítulos sueltos en donde tal vez se pierdan detalles salvo en algunos episodios especiales, pero puede verse de manera aleatoria en su totalidad, como puede ser así Rick and Morty y los simpsons que tal vez en ciertos casos es necesario venir con algo sabido pero no es cien por ciento necesario para poder seguir el hilo de la historia en el capítulo

Dentro de esta serie se tocan temas como el deseo, la homosexualidad, la pansexualidad, la depresión, entre otros. Lo cual sumado a la gran cantidad de personajes e historias que cuenta a medida que evoluciona la serie le da un abanico enorme de historias y situaciones para vivir y contar en cada personaje.

Analizaré una de las series que según mi opinión, completamente subjetiva, es de las más interesantes del género de comedia pero que fue cambiando y evolucionando de gran manera que es Bojack Horseman, al igual que Rick and Morty esta serie cuenta historias de sus diferentes personajes, pero considero que el género de esta serie fue

mutando temporada a temporada en donde sus primeras temporadas podían estar más centradas al humor, pero que luego este género pasa a segundo plano dejando en primer plano el drama, pero que nunca deja de lado el humor, buscando contar historias reales y tristes sin dejar de lado la risa. En Bojack Horseman nos encontramos con historias reales que no tienen problemas en hablar y contarnos relatos que son poco contados, como pueden ser las adicciones, la religión y el aborto, logra ir mas allá mostrándonos temas como la depresión, la asexualidad, la búsqueda de uno mismo o incluso una maternidad soltera deseada pero que a su vez le genera controversias como sucede con Princess Carolyn, donde cuenta que ama su trabajo pero no ama la tarea de materner pero quiere ser madre, pero piensa que debe amar esta tarea de ser madre porque así es como debe ser, pero descubre que en realidad no debe ser así.

Lo que resalta en esta serie esta manera de mostrar la vida real en una serie, donde tal vez un mal accionar del que no nos hicimos cargo muchos años después sigue pesando y vuelve a nosotros, también como relaciona y muestra como ya mencione antes un accionar que trae consecuencias en capítulos venideros, como puede ser la botella de agua con vodka que Bojack guarda de manera secreta en rehabilitación para recordar a Sarah Lynn pero que luego por una distracción termina en manos del psicólogo de lugar el cual termina ebrio y cayendo nuevamente en el alcoholismo por esta primera acción.

Quiero destacar estos no cierres de historia en los capítulos que muestran nuevamente que al otro día la vida sigue o sea que no existe un final de capítulo en la vida sino que todo esto mañana vuelve a arrancar lo cual te deja con una sensación extraña al final del capítulo. "También hay que añadir que lo más importante de la serie es la mezcla de contenido: puedes estar riéndote a carcajadas al principio y al final puede hacerte reflexionar sobre el tema que han tratado, haciéndote sentir lo que los personajes sienten" esta sensación es buscada adrede por el director pero a su vez no tienen moraleja ni mensaje alguno en muchos casos.

Esto está pensado de esa manera ya que no querer generar un mensaje es una manera de dar un mensaje como por ejemplo esta sensación de un no final de capítulo sino que la vida sigue sin importar si hay o no sentido la vida sigue arranca otro capítulo o en nuestro caso un nuevo día.

Para cerrar este análisis a diferencia del caso analizado anteriormente esta serie debe verse habiendo visto capítulos anteriores ya que la historia está conectada cada temporada por lo que sucedió anteriormente, como puede ser el ingreso de Bojack a rehabilitación que te cuenta que lo llevó allí, y porque esa botella el la ve con estrella adentro, y esto solo centrándonos en la historia de Bojack sin entrar en la vida de Diane.

Conclusión

Como puede verse en varios ejemplos que tome la animación para adultos está más centrada en comedia debido a su asociación con lo divertido y su entretenimiento, esto debido a que la animación muchas veces es tomada como un género audiovisual en vez de lo que es realmente una técnica, por otro lado también en su arte que muchas veces parece ser un arte simple sin complejidad e incluso fácil de realizar en lo que es animación tradicional por ordenador genera una idea de que esto es una historia simple y sin profundidad en su historia, por último el contenido de estas series sin algún tipo de conexión o historia entre diferentes episodios que se cuentan, sumado al errado pensamiento que la animación es un género que ya tiene un público definido como uno infantil, lleva a que la animación sea tenido en cuenta para mero entretenimiento y negocio y no para transmitir sensaciones o mensajes.

Esto como se puede ver en el ejemplo de Bojack Horseman o con la aparición de Arcane (serie realizada en 3D) y Primal (2D complejo estilo Samurai Jack) van generando un cambio en lo que es animación para adultos, donde podemos encontrar historias más profundas con una historia que continúa lo sucedido en eventos anteriores.

Bibliografía:


John Evershed (2021) - Adult Animation White Paper [Libro blanco de animación para adultos]. Toonboom.

Gracia Lombardo Bautista (2016) - Análisis y evolución de las series de animación para adultos. De Liquid TV a nuestros días. - Universidad Politecnica de Valencia.

Lamela Toro, Teresa (2018) - La Animación para personas adultas: Del humor absurdo al nihilismo. - Universidad de Sevilla.

Lillo Belén (2021) - La evolución del estilo de arte de series animadas para público adulto. - Universidad Mayor, Facultad de Artes, Chile.

Rajadell Puiggròs, Núria; Pujol, Maria Antònia; Violant Holz, Verónica (2005) - Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales

Hitos Animados con Hugo Blendl (2021) - Podcast Animación para adultes - Youtube
 Animación para adultes, con @sloppypencil (Hitos Animados - Episodio 14)

Álvarez, N., Noreña, M., & Prado, V. (2021). Violencia animada: Análisis de las representaciones de género en torno a dos series conocidas, transmitidas actualmente en Colombia.

Anexo



