

# La animación para personas adultas: Del humor absurdo al nihilismo

Origen, evolución y perspectivas

**Trabajo de Fin de Grado  
Comunicación Audiovisual**

**Realizado por  
Teresa Lamela Toro**

**Tutorizado por  
Trinidad Núñez Domínguez**



**Curso 2017 - 2018**

## RESUMEN

La industria del entretenimiento siempre ha buscado nuevas formas originales de poder cautivar al mayor número de espectadores posible. Una de ellas es la animación, la cual en un principio iba dirigida a un público infantil, pero, sin embargo, en los últimos veinte años ha evolucionado generando otro tipo de animación, dedicada a un público más maduro.

Es por ello que este trabajo se basará en la investigación del surgimiento de esta rama de la animación en las series, centrándose en la evolución de la misma a través de sus características, y, por otro lado, la realización de un grupo de discusión ayudará a predecir el futuro de las mismas.

**Palabras claves:** animación adulta, audiovisual, MTV, Adult Swim, Netflix, grupo de discusión.

## ABSTRACT

The entertainment industry has always sought new original ways to captivate the biggest number of spectators. One of them is animation, which in principle was aimed at a children's audience, but, nevertheless, in the last twenty years it has evolved generating another kind of animation, dedicated to a more mature audience.

That's why this project will be based on the investigation of the emergence of this branch of animation in the series, focusing on the evolution of the same through its characteristics, and also, through the realization of a discussion group will help to predict the future of them.

**Key words:** adult animation, audiovisual, MTV, Adult Swim, Netflix, discussion group.

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN

|     |                             |        |
|-----|-----------------------------|--------|
| 1.1 | Justificación del tema..... | pág. 3 |
| 1.2 | Objetivos.....              | pág. 3 |
| 1.3 | Metodologías.....           | pág. 4 |
| 1.4 | Antecedentes.....           | pág. 5 |

## 2. MARCO CONCEPTUAL

|       |  |         |
|-------|--|---------|
| 2.1   | Definiendo animación para personas adultas.....                        | pág. 6  |
| 2.2   | Origen de las series animadas para adultos: Contexto generacional..... | pág. 9  |
| 2.3   | La llegada de Fox, y <i>Los Simpsons</i> .....                         | pág. 11 |
| 2.4   | Disney Channel y la diversificación de contenidos.....                 | pág. 14 |
| 2.5   | El impacto cultural de MTV.....  | pág. 15 |
| 2.5.1 | <i>Beavis y Butt- Head</i> .....                                       | pág. 16 |
| 2.5.2 | <i>Daria</i> .....   | pág. 19 |
| 2.6   | Adult Swim: La llegada de una comunidad incesante.....                 | pág. 24 |
| 2.6.1 | <i>Rick y Morty</i> .....  | pág. 26 |
| 2.7   | Netflix: El comienzo del futuro.....                                   | pág. 29 |
| 2.7.1 | <i>Bojack Horseman</i> .....   | pág. 32 |
| 2.8   | Panorama actual de las series de animación.....                        | pág. 37 |

## 3. GRUPO DE DISCUSIÓN

|         |  |         |
|---------|--|---------|
| 3       | Estructura del grupo participante.....                               | pág. 41 |
| 3.1     | Propósito del grupo de discusión.....                                | pág. 42 |
| 3.2     | Características de los participantes.....                            | pág. 43 |
| 3.3     | Puesta en marcha de la sesión.....                                   | pág. 46 |
| 3.3.1.1 | Visionado de <i>Beavis y Butt-Head</i> vs. <i>Rick y Morty</i> ..... | pág. 46 |
| 3.3.2   | Visionado de <i>Daria</i> vs. <i>Bojack Horseman</i> .....           | pág. 50 |
| 3.4     | Conclusiones.....  | pág. 54 |

## 4. PERSPECTIVAS

|     |   |         |
|-----|---|---------|
| 4.1 | El porvenir de animación para personas adultas..... | pág. 56 |
|-----|---|---------|

|    |                             |         |
|----|-----------------------------|---------|
| 5. | BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA..... | pág. 60 |
|----|-----------------------------|---------|

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Justificación del tema

La presente investigación se enfocará en estudiar las características y tipos de audiencias de las series de animación para adulto, ya que estas series se han visto popularizadas con el paso de los años. Aunque estas series se encuentren ahora en su punto más triunfante, una rápida búsqueda bibliográfica confirma la insuficiente indagación sobre el tema propuesto.

La escasa información sobre este tipo de animación ha motivado realizar este trabajo, el cual permitirá mostrar la evolución de este formato audiovisual a lo largo de las décadas, gracias al visionado de las series que se han considerado más representante de la década de los noventa: *Beavis y Butt-Head* y *Daria*. También se ha considerado las dos series que podrían ser paralelas a las dos anteriores mencionadas, pero aplicadas a la actualidad: *Rick y Morty* y *Bojack Horseman*.

## 1.2 Objetivos

Los objetivos que se plantean a continuación tendrán la función de refutar la hipótesis inicial. A saber:

- Analizar las características de la animación para personas adultas y su evolución.
- Conocer la valoración del público actual sobre las series mencionadas.
- Valorar el porvenir de estas series animadas.

### 1.3 Metodologías

Para resolver los objetivos planteados se tendrá en cuenta una revisión bibliográfica que ilustre lo mejor posible el tema a tratar. Es necesario para poder hacer efectivo la investigación definir qué es la animación para individuos adultos. Para ello, se tendrá en cuenta varias cuestiones: cuándo empezó, qué características tienen, qué tabúes superaron, o cuál era el principal tema tratado.

Por tanto, es necesario conocer su evolución a través de las diferentes series que han pasado en nuestra sociedad y cultura. La búsqueda de libros y artículos, así como la visualización de series y reportajes, se podrá identificar las inquietudes, las actitudes, las políticas sociales y las modas de cada sociedad, dependiendo de la década.

Por otra parte, para la realización efectiva de esta investigación, se pasó a realizar un grupo de discusión para analizar las opiniones de un colectivo entorno a las series animadas anteriormente aclaradas, a través de una serie de cuestiones planteadas para la generación de un debate entre los participantes.

La principal ventaja que aporta realizar un grupo de discusión para esta investigación es el poder acceder de manera directa a los diferentes aspectos internos de los implicados (sentimientos y actitudes), con el valor añadido de la rapidez a la hora de recoger datos relevantes para la investigación a través de las respuestas dadas. Además, se puede entender que este grupo dinámico de intercambio de opiniones puede ser un acercamiento a la representación de la sociedad joven actual.

## 1.4 Antecedentes

En cuanto a los trabajos que se han tenido en cuenta para la reunión de datos, cabe destacar la escasez de ellos dedicados al tema de la animación de visionado adulto. Por el contrario, se encontraron muchos manuales y ensayos sobre el tema opuesto: la animación infantil. Una búsqueda rápida en Google Académico con las palabras claves que sirven para este trabajo (tales como “animación adulta”), se encontró en las primera entrada más de diez libros y artículos trataban el tema de la animación infantil.

Aún así, por una parte, ha servido de gran ayuda tres obras literarias que tratan el tema de la animación infantil. En primer lugar, el libro *Convivir con la televisión: Familia, educación y recepción televisiva* (Aguaded, 1999), el cual nos ofrece una magnífica aportación en cuanto la influencia que puede producir la televisión en la sociedad.

Por otro lado, el ensayo de Reina Flores (2005) titulado *Series animadas y población infantil* ha sido fundamental para poder diferenciar las animaciones adultas de las infantiles.

Y por último, la obra de Steinberg y Kincheloe llamada *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia* (2000) ha servido para hacer un repaso de la historia animada infantil, mencionando también otras series más adultas que pueden llegar a influir en los niños, destacando las consecuencias negativas de ello.

## 2. MARCO CONCEPTUAL

### 2.1 Definiendo animación para personas adultas

La animación hoy en día se entiende como el proceso de dar ilusión de movimiento a dibujos u objetos, y normalmente suelen ser digitales. Aunque hay muchos tipos de animación, tales como el stop motion<sup>1</sup> o la plastimación<sup>2</sup>, esta investigación se centrará en las series de animación realizadas tradicionalmente por computadoras, teniendo como referencia temporal desde los años noventa hasta la actualidad.

Desde las primeras imágenes animadas gracias a la ilusión óptica que ofrecía el fenaquistiscopio durante el siglo XIX, o los primeros dibujos animados mostrados en una pantalla gracias a Disney, hasta la llegada de la más absoluta inmersión gracias al 4D, la animación ha supuesto uno de los grandes cambios en los formatos audiovisuales, además de una herramienta muy diferente para poder expresar ideas y emociones.

Aunque históricamente la animación nació para simplemente contar historias y poder entretener a las personas con el desarrollo de la sociedad, las personas comenzaron a tener diferentes necesidades, y por supuesto la animación se empezó a bifurcar en diferentes ramas. Según (Aguaded, 1999, p.56), los dibujos animados se pueden considerar:

- Culturales. Son los diferentes dibujos animados que muestran características sociales de una sociedad en concreta: estilos de vidas, formas de hablar o valores culturales. Un ejemplo de este tipo de serie

---

<sup>1</sup> El stop motion es una técnica de animación caracterizada por aparentar el movimiento de objetos estáticos a través de una serie de imágenes fijas.

<sup>2</sup> La plastimación es la animación basada en objetos realizados con arcilla, plastilina o cualquier material moldeable.

sería *F is for Family* (2015), la cual muestra a una familia típica norteamericana en los años sesenta, poniéndonos en contexto la sociedad de aquel entonces.

- Brusco o radical. Son los dibujos animados que por su contenido agresivo, físico o verbal, no va destinado a un público infantil, sino que suelen ser de un disfrute más adulto. *South Park* (1997) sería el pionero de este estilo, porque su principal objetivo era destacar de las demás series con su humor negro y desagradable, llamativo para los espectadores adultos,
- Didácticas. Un ejemplo de estos dibujos animados sería *Dora La Exploradora* (2000), ya que ayuda a los más pequeños de la casa lecciones básicas de matemáticas, ciencias, o ética.
- Recreativas. Estas animaciones se caracterizan por su contenido cómico, y situaciones incoherentes a primera vista. Estas series, al tener el único objetivo de entretener al público, les puede llegar a gustar tanto a los adultos como a los infantiles. Como puede ser el caso de *Hora de Aventuras* (2010), *Historias Corrientes* (2010) o *Bob Esponja* (1999).

Como podemos observar, el formato de dibujo animado clasificado como didáctico va dirigido a un público infantil. Es por eso que es necesario conocer las características que diferencia unos dibujos animados infantiles de otros que sean para un público adulto. Según (Reina Flores, 2005, p. 2), en *Series animadas y población infantil*, suele diferenciarse en el formato, los roles de los personajes, el argumento y los mensajes.



Según el formato de los dibujos infantiles, presenta los contenidos de una forma más atrayente y simpática, para así captar el interés. Pero aún así, en este sentido, las series para adultos tendría este mismo tipo de formato, puesto que también quieren captar el interés del público, sólo que utilizan referencias, y un lenguaje que no es el más adecuado para un público tan influenciable como son los niños.

El siguiente punto se trataría de los roles de los personajes. En cuanto a los personajes en las series infantiles suelen ser planos, o simplemente divertidos a la vez que didácticos. Sin embargo, los personajes de las series adultas suelen tener una personalidad más profundas, con unas experiencias vividas y que también pueden llegar a ser didácticos, pero son enseñanzas más emocionales que prácticas. Cuando se refiere a "enseñanzas" por supuesto nos referimos al mensaje que transmiten las diferentes series.

Los mensajes que suelen transmitir los dibujos infantiles están llenos de valores positivos, tales como la amistad, o la solidaridad. Pero normalmente la animación adulta suele recurrir a las series animadas para divertirse, para desconectar de la rutina, para que les ofrezca un mundo absurdo para olvidarse un poco del mundo real. En relación con el mensaje, se encuentra el argumento, ya que éste muestra el mensaje de la serie a través de la historia que cuenta.

Los principales puntos que tocan los argumentos de las series infantiles suelen ser de aventuras y entretenimiento. Sin embargo, en las series adultas, aunque también puedan contar locas aventuras, lo más normal es que traten temas más delicados, como por ejemplo las drogas, o la agresividad. Es decir, la complicidad las series animadas adultas radica en la capacidad de reflexión, las propias vivencias experimentadas, e incluso la personalidad que puede tener una persona madura a diferencia de una persona infantil.

## 2.2 Origen de las series animadas para adultos: Contexto generacional

Al preguntarnos sobre la animación para adultos, es necesario comentar que en los años cuarenta y cincuenta, Walt Disney ya se adelantó a reflejar temas serios, como por ejemplo el nazismo. Parece resultar confuso relacionar Disney con nazismo, pero en sus cortometrajes, como por ejemplo *Der Fuehrer's Face* (1943), tenían un propósito propagandístico e intentaba explotar el patriotismo estadounidense, para alentar a los soldados a luchar en la guerra para erradicar la represión de éste régimen. Y aunque pudieran tener un mensaje contundente para adoctrinar a los niños, realmente el mensaje iba hacia un público adulto.

Es por ello que para poder entender el origen de la animación para adulto primero debemos conocer el contexto socio-cultural de las diferentes generaciones, partiendo desde los años setenta. Para poder definir las generaciones, hay que destacar que el rango de los años en los que nacieron los individuos en cada una de las diferentes generaciones difieren dependiendo del autor que trate el tema, sobre todo en las últimas generaciones que aún queda por analizar. Como, por ejemplo, la generación que estamos viviendo ahora queda aún por definirla, y se considera que puede ser una mezcla de la generación anterior.

Cada una de las generaciones, que a continuación se describirán, les corresponden unos rasgos comunes, ya que han vivido los mismos acontecimientos, se han criado escuchando la misma música o viendo las mismas películas. Cada generación tiene una manera diferente de vestir, de expresarse y tienen unos valores diferentes. Teniendo en cuenta el artículo *Diferencias entre Baby Boomers y las generaciones XYZ* (González, 2017, p.3), las diferentes generaciones son:

- Los baby boomers. Es aquella generación que describe a las personas que nacieron durante el *baby boom*, que sucedió después de la II Guerra Mundial, entre los años 1946 y 1965. Es aquella generación que creció escuchando *The Beatles*, *Pink Floyd*, y que asistían a los memorables "guateques".
- Generación X. Son los nacidos entre 1965 y 1980, definidos por la generación que vio caer el muro de Berlín. Influenciados por el movimiento *grunge*<sup>3</sup>, se comenzaron a definir como una juventud apática y sin rumbo, pero inconformistas. Una generación que su infancia la vivió en la calle, y que empezaron a experimentar con los primeros videojuegos
- Generación Y o millenials. Como su propio nombre indica, son aquellos nacidos antes del cambio del milenio, entre 1980 y el año 2000. Son los jóvenes actualmente definidos como "nativos digitales", que experimentaron con las primeras redes sociales y crecieron viendo la MTV.
- Generación Z. Son aquellos que nacieron entre el 2000 hasta la actualidad, los adolescentes de hoy en día. Han crecido en la era del uso smartphones, en la era de la Web 3.0, donde la tecnología tiene un papel fundamental, no sólo para socializar, si no para la convivencia en general de la sociedad.

Definidas superficialmente las diferentes generaciones, podremos decir que las generaciones *millenial* y la generación Z, han sido las que han visto nacer y evolucionar la animación para personas adultas tal y como la conocemos hoy

---

<sup>3</sup> La cultura *grunge* parte de un género musical derivado del rock. Esta cultura se basaba en una postura anticomercial, contracultural y pesimista.

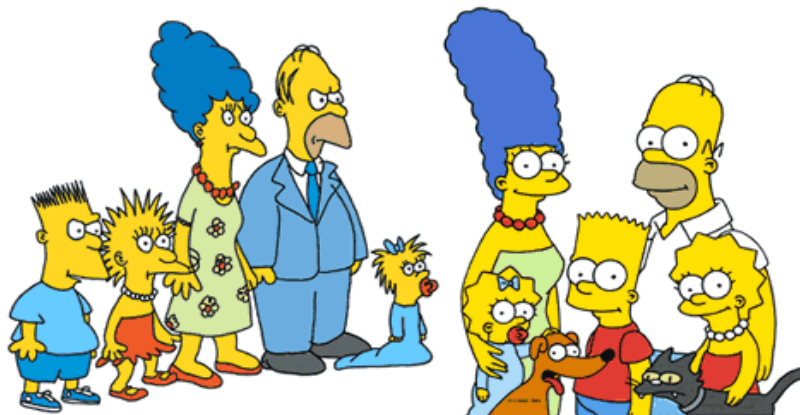
en día, pues se pasará a analizar los diferentes canales y *shows* que emitieron esta animación por primera vez.

## 2.3 La llegada de Fox, y Los Simpsons

Con la llegada del canal generalista FOX en el año 1986, la programación animada para adultos se verá afectada ya que fue el primer canal dirigido a un público joven-adulto, y que no le cerró las puertas a la animación gracias a un programa llamado *El Show de Tracey Ullman*.

*El Show de Tracey Ullman* se estrenó en 1987, y se basaba principalmente en *sketches* musicales y humorísticos. Este programa, que a simple vista pueda parecer no tener relación con la animación, fue el gran detonante que cambió el rumbo de la animación para adulto para siempre, ya que en este programa comenzaron a emitirse los primeros cortos de *Los Simpsons*.

4



---

<sup>4</sup> Imagen recuperada de [http://es.simpsons.wikia.com/wiki/Archivo:Los\\_Simpsons\\_antes\\_y\\_despu%C3%A9s.gif](http://es.simpsons.wikia.com/wiki/Archivo:Los_Simpsons_antes_y_despu%C3%A9s.gif). Se puede apreciar el drástico cambio que ha sufrido la familia desde los finales de los ochenta hasta principios del nuevo milenio.

*Los Simpsons* estuvieron emitiéndose en forma de cortos de aproximadamente dos minutos de duración desde 1987 hasta 1989, donde ya comenzaron su carrera como serie de media hora, y desde entonces, la serie comenzó a tener un éxito rotundo alrededor de todo el mundo. Con un total de veintinueve temporadas, esta serie no se ha visto en deterioro, aunque obviamente ya no suele tener el éxito que supuso a principio de los noventa.

Esta serie cuenta las aventuras, o solo experiencias, que viven esta familia, estereotipando a una familia media baja de norte América, y los peculiares ciudadanos de Springfield. Sin embargo, esta serie refleja los problemas sociales que se aplican a hoy en día. Por ejemplo, la población mantiene un alcalde corrupto, muestran al colegio sin apenas recursos por los recortes, o muestran a la policía muy incompetentemente. Gracias a través de sus fantásticas indirectas, o chistes muy sutiles, *Los Simpsons* fue una de las series animadas en emitirse en *prime time*<sup>5</sup>, lo que animó a otras cadenas a invertir en series animadas adultas, como por ejemplo *Padre de Familia* (1999). Y no sólo las animadas. Muchas series exitosas de tipo *sitcom*<sup>6</sup> comenzaron a tener como principal referente a la familia amarilla, como por ejemplo *Malcolm* (2000), o *The Office* (2005).

La revista guatemalteca *Soy502* (2016) comentaba las diez reglas del éxito de *Los Simpsons* y que mayoritariamente pueden ser aplicadas hoy en día en las series para adultos que están surgiendo.

En primer lugar interpreta que *Los Simpsons* "rompe los esquemas". Más allá de dirigirse a los adultos, *Los Simpsons* también fueron más allá al tratar temas sobre la incultura que afecta a los estadounidenses. Su autor, Matt Groening,

---

<sup>5</sup> Se refiere a la franja de tiempo en un espacio televisivo de máxima audiencia.

<sup>6</sup> Las *sitcom* son comedias de situación, caracterizadas por capítulos breves, y que generalmente usan risas enlatadas o en vivo.

hizo una investigación sobre las necesidades de esa sociedad y descubrió que la competencia no se lo ofrecía, o lo hacían de manera insuficiente. Además, teniendo unos personajes tan bien definidos hace que abarque a todo tipo de personas, haciendo la serie muy dinámica.

El siguiente punto sería la creatividad, una creatividad refrescante y que siempre ha sabido mantenerla en un nivel, y que se ha podido adaptar a los cambios de la sociedad sin perderla. Si la serie no hubiera evolucionado al mismo tiempo que la sociedad, no hubiera tenido tanto éxito, pues los chistes y bromas se verían repetitivos. Esta creatividad se mantiene si no fuera por el gran equipo de guionista, humoristas y colaboradores que se pueden llegar a permitir.

Además, aunque su principal ingrediente es el humor, *Los Simpsons* también nos ha emocionado, ha tocado la fibra sensible al público. Este pequeño aporte emocional, también hizo muy original esta serie, ya que nos permite sentirnos identificados, fidelizando aún más a sus espectadores.

Y para terminar, es una serie que se ha adaptado muy bien a todos los problemas que se le ha presentado. Uno de ellos fue la censura, o lidiar con el partido republicano americano a través del humor. El telediario Fox News es de una ideología conservadora, acusada de muchas controversias (entre ellas, tener una visión no neutral) y, como se comentó anteriormente, *Los Simpsons* son de una ideología liberal. Un ejemplo, de estos chistes en contra de Rupert Murdoch (director de Fox News), fue cuando en el último capítulo de la decimoquinta temporada, el personaje Burns quería controlar todos los medios de comunicación pero no pudo, terminando el capítulo diciendo lo siguiente: "Es obvio que no se puede controlar todo los medios, a excepción de que seas Rupert Murdoch".

## 2.4 Disney Channel y la diversificación de contenidos

Por otra parte, el nacimiento del canal Disney también fue determinante, porque dividió su programación según las edades de la juventud, y según sus inquietudes. Como ya se comentaba en *El largo camino al éxito de la animación occidental en televisión*.

En 1990 Disney decidió cambiar su modelo de canal a un sistema mixto con parte del contenido en abierto y el resto para suscriptores, y permanecería así hasta 1997 (...). El 11 de agosto de 1991 comenzaría la emisión de tres series muy distintas que, pese a la aparente diferencia de público al que iban destinadas, tenían un nivel de subtexto y, digamos, temática adulta superior al que la Comisión Federal de Comunicaciones permitía. Para los más jóvenes se estrenó *Rugrats*, para los que ya empezaban su adolescencia *Doug* y para los más mayores *El Show de Ren y Stimpy*. (Sark, 2015, p. 21)

Esta nueva forma que propuso Disney Channel, fue una pequeña revolución en cuanto a modos de consumo. Ya que hoy en día, la parrilla televisiva nos ofrece muchos tipos de contenidos pero sin embargo está clasificado según la temática de los contenidos. Por ejemplo, si queremos ver películas clásicas tenemos Paramount Channel, o si por el contrario queremos visualizar documentales de temática histórico o de naturaleza, tenemos el Canal 2 de RTVE.

Por tanto, Disney Channel al hacer esta pequeña clasificación de animación para los diferentes tipos de espectadores que obtenía, mejoró los modos de consumo ofreciendo un repertorio mucho más específico, al tener en cuenta las propias opiniones de sus espectadores. Y, gracias a esta mejora, los demás canales se han acabado contagiando de esta forma de ofrecer contenidos basados en los tipos de audiencia.

## 2.5 El impacto cultural de MTV

Por otro lado encontramos la cadena MTV, referente de todos los adolescentes de los años noventa. Antes de que MTV se convirtiera en el canal que conocemos hoy destacado por sus programaciones basadas en fiestas y desfases, o mostrando madres adolescentes, MTV en los años noventa hacía justicia a su nombre: Music Television.

Pero más allá de la buena música que ponían día sí y día también, MTV se dio cuenta del poder que tenía entre los adolescentes, y comenzaron a experimentar con caricaturas para ver cómo reaccionarían.

En primer lugar, se debe tener en cuenta el contexto socio-cultural de los años noventa, ya que fueron unos años determinantes para definir el propio contexto social de hoy en día. Se caracterizaba por una década con grandes cambios sociales, ya sea la Guerra del Golfo, la creación de la Unión Europea, o el fin del apartheid. Pero sobre todo fue una década determinante en revoluciones tecnológicas: la aparición de Internet como herramienta al alcance de cualquier familia fue la revolución cultural por excelencia. Además del auge de la cultura pop, con aparición de grupos musicales como las Spice Girls, los Backstreet Boys o incluso Nirvana, hicieron de los adolescentes expresar su propia individualidad a través de piercings, tatuajes o tintes de cabellos. Y ante tanta rebeldía que azotaban los jóvenes, no fue de extrañar la aparición del show *Liquid Television*.

7



---

<sup>7</sup> Imagen recuperada de [https://en.wikipedia.org/wiki/Liquid\\_Television#/media/File:Liquid\\_tv.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Liquid_Television#/media/File:Liquid_tv.jpg)



*Liquid TV* fue un show de MTV, desde 1991 a 1994, basado en sucesiones de animación principalmente formado por artistas independientes y pocos conocidos, los cuales algunos saltaron a la fama gracias a dibujos animados como *Cartoon Sushi* (1997) y *The Head* (1994). La gran acogida de *Liquid Television* se basó principalmente en dar voz a aquellos artistas que no tenían oportunidad al éxito por ser definidos como alternativos, y eso justo era lo que necesitaba los jóvenes de esta época: explotar alternativas que fueran a contracorrientes de lo esperado.

Y la cumbre del éxito en buscar lo diferente y que fuera "anti sistema" cayó en una serie llamada *Beavis y Butt - Head*.

### 2.5.1 Beavis y Butt- Head

El uno de agosto de 1981 nació MTV, cuyo primer anuncio decía "Señoras y señores: Rock 'n Roll" y en eso se basó la cadena musical durante sus primeros años: dar a conocer artistas, normalmente del género rock, para así convertirse en un fenómeno global en que la música era un pilar cultural de la modernidad.

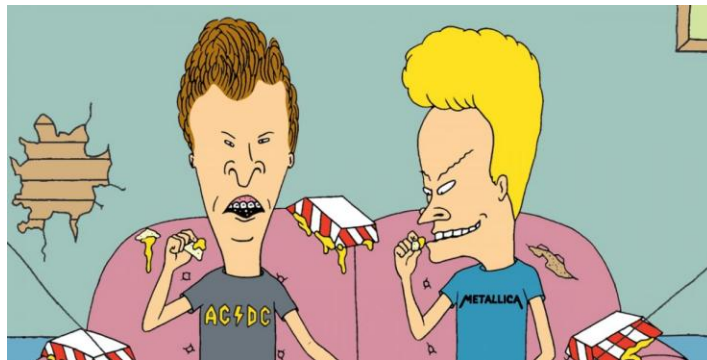
Sin embargo, la emisión constante de videoclips en la cadena no supuso un gran avance en sus beneficios:

MTV en Estados Unidos implementaba programas sin videos musicales a su parrilla; después de 15 años de vivir de los videoclips, el canal tuvo que buscar alternativas porque la música sencillamente no daba los ratings necesarios (...). Nigel Cox-Hagan, productor de MTV y luego de MTV2 (canal 100% musical con el que la corporación intentó sanar su reducción de música), recuerda el

sentimiento en la oficina: "Por más *cool*<sup>8</sup> que fuera la música, y por más importante que fuera para la marca, no generaba ratings. La presión para ellos (los directivos) había incrementado para que crearan más cosas cercanas a programas tradicionales, y lo hicieron". (Solís Lerici, 2016, p. 9)

Y así fue como nació *Beavis y Butt-Head*. Una serie dirigida por Mike Judge, con un total de ocho temporadas, y cuyos capítulos duraban aproximadamente veinte minutos. El principal argumento de esta serie era reflejar la vida juvenil de dos adolescentes obsesionados con el sexo y la música heavy. Normalmente, un capítulo transcurría con los protagonistas sentados en un sofá comentando y criticando videos musicales que normalmente ponía la misma cadena.

9



Aunque ambos personajes abarcan la definición como "pringaos" o cabezas huecas, hay pequeñas diferencias: Butt-Head (con el cabello moreno) es un personaje más apacible y neutro, mientras que Beavis suele tener ataques de hiperactividad y su inteligencia brilla por su ausencia.

<sup>8</sup> En inglés: atractivo, guay, molón. Palabra muy utilizada en la jerga latinoamericana.

<sup>9</sup> Imagen recuperada de <https://elmercurio.com.mx/escenarios/beavis-and-butt-head-25-anos-locuras-sin-sentido>. Escena cotidiana de un capítulo de *Beavis y Butt-Head*.

Sin embargo, tomando de referencia a los jóvenes de la generación X, en *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia* se comentaba lo siguiente:

La serie proporciona una visión crítica de la generación actual de jóvenes educados principalmente en la cultura de los medios. Esta generación se concibió en el ámbito de la cultura de los medios, se alimentó con ella, y fue socializada por el pezón de cristal de la televisión utilizada como chupete, canguro y educador por una generación de padres para los que la cultura de los medios, en especial la televisión, era una parte natural de la vida cotidiana. *Beavis y Butt-Head* son un producto puro de la cultura de los medios y revelan hasta qué punto los jóvenes contemporáneos están totalmente inmersos y socializados por ella, a menudo con consecuencias destructivas. (Steinberg y Kincheloe, 2000, p.94)

Aunque la intención de *Beavis y Butt-Head* se puede considerar buena porque su objetivo se puede interpretar como que toda la violencia y sexo que es transmitida por televisión puede influir en tu propia personalidad, y puedes acabar como los protagonistas de la serie, también arrastraba mucha polémica por detrás. Las imágenes de sexo, violencia o un lenguaje inapropiado causaron una lluvia de crítica en contra de ellos.

La gota que colmó el vaso fue cuando un niño de cinco de años prendió fuego a su casa con su hermana dentro, con la excusa de que lo había visto en la serie. De esta forma, cambiaron su horario para más tarde de las diez de la noche, y eliminaron toda aquella broma que estuviera relacionada con el fuego, o con la violencia muy explícita.

Desde sus inicios, son muchas las personas que comentaron que no entendían su tipo de humor y normalmente se tachaba como "humor estúpido". Entonces fue cuando surgió la pregunta de el por qué había un público que seguía esta

serie. En mi opinión, ponerle la etiqueta como "estúpido" sólo es una forma de que el público que nunca ha visto algo parecido aisle y encasille esta serie como "poco común". Fue una de las primeras series en usar el humor morboso, como por ejemplo también lo hizo Disney Channel con *El Show de Ren y Stimpy* (1996). Y a través de ese humor desafiaron los límites de lo que se puede hacer y lo que no en las series animadas. Y es que hoy en día no es inaudito ver que a las personas normalmente les disguste aquello que desconocen, y es aún más fácil bombardear a un show que supuestamente inspiró a un niño a quemar su casa.

Mike Judge está bien concienciado y mantiene que si la serie tratase de estudiantes distinguidos y responsables no sería divertido. En otras palabras, no sería divertido lo que es esperado. Estas series deberían tomarse en cuenta como experimentos sociales, debido a que jamás se vio nada parecido en los medios de esa época, y se arriesgaban a tenerlo o perderlo todo, y en esta ocasión ganaron.

### 2.5.2 Daria

Una de las críticas menos escuchadas de *Beavis y Butt-Head* fue el lugar en que dejaba a la mujer en esta serie, además de que a las chicas adolescente de aquella época no solía gustarle esta serie. Y gracias a la demanda de la visualización de un personaje femenino inteligente, fue cómo surgió *Daria*.

*Daria* es una serie cuya principal personaje (del mismo nombre), surgió de la misma serie de *Beavis y Butt-Head* cuya presencia era ocasional. Esta serie cuenta con un total de cinco temporadas, emitidas durante los años 1997 y 2001.

Según algunos guionistas y coproductores de *Beavis y Butt-Head*, que después ayudaron a la creación de *Daria*, comentaron con la revista *Vice* las diferentes razones del surgimiento de esta serie. Por ejemplo, algunos comentarios que se pueden leer en ese artículo de guionista y productores son:

- “No creo que hubiera visto *Beavis y Butt-Head* si no fuera porque trabajaba seleccionando los vídeos que salían en la serie”. (Lewis, 2017, p.9)<sup>10</sup>
- “Tenía una amiga en la escuela de arte a quien encargaron que hiciera una animación de algo realmente sexista para *Beavis* y simplemente se negó. Ella dijo: No puedo hacerlo.” (Hartland, 2017, p.10)<sup>11</sup>

Un capítulo corriente de *Daria* transcurría en un típico instituto norteamericano, en el cual el personaje se dedicaba a observar y comentar todo aquello que le iba ocurriendo. Su actitud descrita como sarcástica hacía que fuera víctima de burlas por no considerarse “normal”, pero aún así el personaje era muy independiente y no le importaba la opinión de los demás compañeros, lo que le ocasiona una gran frustración con la sociedad. Asimismo, su familia era bastante peculiar.

12



<sup>10</sup> Co-productora ejecutiva de *Beavis y Butt-Head*

<sup>11</sup> Artista del guión gráfico de *Beavis y Butt-Head*

<sup>12</sup> Imagen recuperada de [http://daria.wikia.com/wiki/Daria\\_Morgendorffer](http://daria.wikia.com/wiki/Daria_Morgendorffer).

A la izquierda, se puede observar el origen del personaje Daria en la serie de *Beavis y Butt-Head*. A la derecha, se encuentra el cartel promocional para el surgimiento de su propia serie.

La misma Daria explicaba en un capítulo a un terapeuta la definición de su padre, madre y hermana, la cual se puede aplicar a varios patrones de personas que nos podemos encontrar hoy en día en nuestras relaciones:

“Mamá resiente tener que trabajar tanto y así esconde su culpa porque en realidad le gusta trabajar. Papá sufre por ser menos activo que mamá, pero cree que está mal sentirse así y se esconde tras una pantalla de despistado. La superficialidad de Quinn es como una armadura contra el miedo que le da ver su interior y no encontrar nada ahí. Y mi defensa es hacer que la gente me rechace para no sentirme mal cuando lo hagan.” (Daria, Temporada 1, episodio 8, 1997)

Teniendo en cuenta que en esta época cuando aparecía el papel de la mujer en cualquier serie era para reflejarla como estereotipo superficial y sexista, *Daria* fue toda una revolución. El personaje de Daria es una adolescente muy inteligente pero no sin representar al típico papel de “chica empollona”, tampoco le importa su aspecto, no quiere encajar entre las personas populares de su instituto, y no suele ser comprendida. De esta manera, Daria representa a un grupo de adolescente sensato, realista (y con un toque cínico), que representa a la cordura en un mundo superficial y sensacionalista.

Según comentaron los propios creadores de la serie, Glenn Eichle y Susie Lewis, la serie finalizó no porque la audiencia no era suficiente, sino porque la serie tenía un final predeterminado: Daria iba a la universidad. Los creadores querían que *Daria* no se corrompiera por obsesionarse con aumentar su audiencia, y esto hizo que la serie incluso tuviera más éxito porque, al estar determinada por un final, *Daria* no se vio estancada y mantuvo la historia acorde con los principios que mostraban en el primer capítulo. Aunque esto no quiera decir que los personajes no evolucionara, más bien al contrario.

Por ejemplo, Daria al principio era antisocial e intentaba que las personas se alejaran de ella, pero mientras la historia iba evolucionando, Daria comenzó a abrirse más a las personas pero sólo con ellas con las que compartían intereses, que al principio eran muy pocas.

Es por ello que *Daria*, fue la culpable de inquietar y revolucionar a las mujeres de su época debido a la constante presión por encajar en los cánones de bellezas poco alcanzables, o que "cariñosa" o "delicada" tienen que ir de la mano con el género de la mujer. Y aunque Daria no sólo tocaba temas sobre el papel de la mujer en la sociedad (también trataban temas políticos, sociales o religioso) sí que podemos afirmar que fue un gran icono en la tercera ola del feminismo.

Como se comenta en *Los orígenes y la celebración del día Internacional de la Mujer: 1910-1945* (Álvarez González, 1999, p.1) la primera ola del feminismo o "feminismo ilustrado" se desarrolló en EE.UU y Reino Unido a lo largo del siglo XVII y su continuación en el siglo XIX. Esta primera revolución quería reivindicar la ciudadanía de las mujeres, su derecho a voto, derechos para trabajar, pedían la abolición de los privilegios masculinos (como se exigían la de los aristócratas). En definitiva, se enfrentaban a los "amos del saber", de la riqueza y el poder. Más tarde, durante la segunda ola en la segunda mitad del siglo XIX hasta el primer tercio del siglo XX, las mujeres reivindicaban la educación superior para poder llegar a cargos de todo tipo, practican el control de la natalidad, luchaban por los derechos y deberes matrimoniales, y en definitiva, desafiaban al poder por ser librepensadoras.

Hoy en día estamos viviendo la tercera ola del feminismo, la cual se encuentra definida por nombrar al patriarcado y luchar contra todo aquello que esté relacionado con él, además de describir las injusticias como impuestas por las culturas y no por naturaleza (sistema de sexo-género).

Hoy en día aparecen las mujeres como candidatas elegibles y electorales, además se enriquecen las propuestas y crecen las feministas influyentes (ya sean políticas, representantes sociales, o *bloggers*). Además esta tercera ola puede que vaya encaminada hacia una nueva cuarta ola, gracias a la teoría queer, el transfeminismo, o el movimiento femen. En resumidas cuentas, gracias a la primera y segunda ola del feminismo, hoy en día la mujer se encuentra en una posición que se acerca a la igualdad entre géneros, pero quieren luchar por todos aquellos actos, ya sean como la violencia de género o la brecha salarial, que hacen imposible esa igualdad real.

Por eso, *Daria*, entre otros personajes femeninos de otras series, son un rol muy importante ya que gracias a pequeños detalles pueden hacer un gran cambio y tener un impacto muy positivo entre los adolescentes debido a que la adolescencia es un periodo de "sensibilidad social", donde eres más receptivo e influenciado a otras personas e ideas:

Han pasado veinte años de su estreno, pero hoy sigue más viva que nunca (...). *Daria* destacó por hacer que el feminismo estuviera de moda rompiendo con los estereotipos femeninos de esos años. Daria Morgendorffer iba en contra de los prejuicios adolescentes enseñándole a la audiencia que estaba bien ser inteligente, no ir a la moda y ser más seria que el resto (...). Su seriedad y sarcasmo ante los comentarios sexistas convirtieron a Daria en la feminista de los años noventa. (Upsocl, 2017)<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Archivo de video, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SCVMgjk7FRI>



## 2.6 Adult Swim: La llegada de una comunidad incesante

En el año 1992, Ted Turner acababa de lanzar Cartoon Network, un canal que a priori no tenía un contenido original en absoluto: series animadas infantiles. Ted Turner quería incursionar con programación original y ese primer programa original fue *Fantasma del Espacio de Costa a Costa* (1994). Era la creación de Mike Lazzo, jefe de la programación de Adult Swim.

Lazzo era un gran fan de la caricatura del *Fantasma del espacio* de 1966, y ya que tenía acceso a esas caricaturas, tuvo la idea de recontextualizar estas piezas originales de animación y unir las con entrevistas de actores y músicos dándoles al superhéroe su propio *talk show*<sup>14</sup>. Este primer programa que comenzó como un experimento estrafalario, se convirtió en una anti-comedia que popularizó el *cringe humor*, un género que vemos hoy en muchos programas, basado en mostrar situaciones ofensivas o vulgares, haciendo que el espectador sienta rechazo y repulsión, pero irónicamente también puede producir risas nerviosas o carcajadas.

En diciembre del 2000, después del éxito de *Fantasma del espacio de Costa a Costa*, varios programas nuevos aparecieron bajo el nombre de "una programación especial" para poder medir y conocer mejor a la audiencia, como por ejemplo *Aqua Teen Hunger Force* (2000) o *Harvey Birdman* (2000). En menos de un año después, en septiembre de 2001, esas dos series, entre otras programaciones, formaron el reparto inicial del bloque de animación oficial de Cartoon Network en la noche: Adult Swim.

Etiquetada como una programación alternativa para cuando la audiencia principal de Cartoon Network normalmente estaría durmiendo, los

---

<sup>14</sup> Es un programa basado en la realización de entrevistas a un invitado (o varios) para saber su opinión sobre un tema en concreto.

adolescentes esperaban todas las noches a visualizar este bloque de programación excéntrica y experimental que deconstruyó y redefinió el formato. Adult Swim cambió los conceptos de lo que la televisión debía ser porque no sólo era un canal.

Con el pasar de los años, mientras evolucionaba, se convirtió en una personalidad propia, en una voz que hablaba directamente a la audiencia gracias a romper la cuarta pared constantemente con cortinillas a los que se dirigía a los espectadores. Además, fue uno de los primeros canales que respondía a los emails, o al que le podías enviar tu música o arte. Es decir, Adult Swim daba la oportunidad de desarrollar cualquier talento, y así lanzar la carrera de docenas de artistas.

15

Si tú le dijeras al creador de este show que te ofendiste con las bromas sobre minusválidos, él definitivamente patearía tu trasero.

Si pudiera levantarse de su silla de ruedas.

[adultswim]

Adult Swim también se convirtió en el canal al que iban los programas potencialmente destinados a ser cancelados, como por ejemplo le pasó a unas de las caricaturas más populares de Fox: *Padre de Familia*.

---

<sup>15</sup> Recreación de unas de las cortinillas que ponía Adult Swim entre programas en 2005.

Pero Adult Swim no solo era sobre darle una segunda oportunidad a contenidos, era sobre darle esa primera oportunidad. Es un centro donde los creadores daban rienda suelta a su imaginación, y donde los artistas son experimentales, transgresivos y surrealistas. Da la bienvenida a ideas y pensamientos arriesgados.

### 2.6.1 Rick y Morty

Actualmente, la serie que más éxito tiene en Adult Swim es *Rick y Morty*, estrenada en 2013, y creada por Justin Roiland y Dan Harmon. La serie, que actualmente cuenta con tres temporadas, cuenta las aventuras de Rick (un anciano científico acostumbrado a beber alcohol y hablar entre eructos y de manera vulgar) junto con su nieto Morty (introvertido, un poco "pardillo" e influenciable).

Rick al ser un prestigioso científico puede verse envuelto en aventuras que ocurren en otras galaxias o en universos paralelos, por lo que la serie es una mezcla fortuita entre el humor absurdo sinsentido y la ciencia ficción.

Cuando antes se mencionaba a *Beavis y Butt-Head*, o *Daria*, siempre se ha tenido en cuenta la época en las que se estrenaron dichas series, es decir, una época que innovaron a la hora de crear contenido, y que fueron la época dorada para dichas series. Pero cuando hablamos de *Rick y Morty* u otras series más actuales, hay que tener en cuenta que la animación para adulto ya no es una innovación, y comienza a resultar más complicado resaltar de las demás series. Sin embargo, esta serie animada tiene los ingredientes adecuados para ganar varios premios, entre ellos el premio IGN Summer Movie Awards a la mejor comedia televisiva.

Una de los temas que mejor saben tratar *Rick y Morty* es reflejar la cultura pop, y el uso de memes como medio de comunicación hoy en día entre los jóvenes. Esto es debido a que esta serie gracias al uso de sutiles comentarios, referencias y elementos muy conocidos de la cultura popular occidental. La llegada de Internet, redes sociales, smartphones, y blogs han supuesto una revolución en el mundo de la comunicación. Las normas de difusión cultural y social han cambiado radicalmente.

Según en El gen egoísta (Dawkins, 1976, p. 281) los seres humanos transmite dos tipo de información: una biológica (en forma de genes), y otra cultural (a través de los memes). Al igual que los cromosomas se agrupan de una forma genética, los memes se agrupan dependiendo de la cultura. Pero lo más importante del meme es que es la unidad mínima cultural que se propaga en el menor tiempo posible a través de la imitación, que sirve para describir una idea de forma humorística usualmente y se transmite masivamente a través de las redes sociales u otros medios.

Hay muchos ejemplos de *Rick y Morty* que hacen evidente las bromas hacia la cultura de memes y a la cultura pop. Por ejemplo, visitan un planeta que es muy parecido a *Jurassic Park*, hacen referencia a *Regreso al futuro*, o dedicar un capítulo a hacer su propia versión de *La Purga*.

En cuanto un ejemplo de referencia a la cultura del meme, en el primer capítulo de la tercera temporada, Rick come en un McDonald's y pide para comer nuggets con salsa Szechuan, perdiendo la cabeza por conseguir más salsa. Esa salsa fue sacada por McDonald's en 1998 para promocionar la película *Mulán*, la cual estuvo en venta durante muy poco tiempo. La locura de Rick por volver a tomar esa salsa se volvió en un meme viral, hasta tal punto que McDonald's volvió a comerciar la salsa en 2017 por fecha limitada otra vez .

Además no sólo trata de parodiar los géneros de ciencia ficción, también han tratado temas como el animalismo, religión, racismo o feminismo. También es muy importante las propias relaciones que se dan entre los personajes protagonistas de la serie, dividiendo la serie en dos tramas principales:

- Por un lado tenemos las aventuras intergalácticas que se dan entre Rick y Morty
- Por otro lado tenemos la historia de la hija de Rick (Beth), su yerno Jerry y su otra nieta y hermana de Morty, Summer. La crisis matrimonial de Beth y Jerry, que hacen que estén continuamente al borde del divorcio por culpa de las acciones de Rick sería otra trama incluida en esta serie. Y finalmente, se encuentra Summer, la cual se caracteriza por culparse a sí misma de la situación de sus padres y envidiar la relación entre su abuelo y Morty.

16



<sup>16</sup> Imagen recuperada de <https://www.crossmap.com/news/rick-and-morty-season-3-pocket-mortys-and-rick-and-morty-comic-books.html>.

De izquierda a derecha: Beth, Jerry, Summer, Rick y Morty, personajes principales de la serie.

Lo que realmente hace que *Rick y Morty* sean tan exitosos es por el balance de creatividad en sus episodios. De primeras se podría decir que la serie es un continuo bombardeo de ideas, pero con la excusa de usar la ciencia ficción como principal género, le da la oportunidad de crear infinitas posibilidades.

Roiland y Harmon son capaces de seguir una línea estructurada basada irónicamente en el caos, la cual les ha llevado a una serie con un humor muy inteligente y técnico. Si la serie hubiese sido enfocada sólo en las aventuras absurdas de mundos paralelos, dejaría a los espectadores con una sensación de aburrimiento, poco originalidad y sin llegar a encontrarle el sentido. Asimismo, la serie te recuerda en cada uno de los episodios que nada de lo que los personajes decidan o hagan tiene una moraleja, que sólo quiere romper con las normas, sin tener que implicarse en nada más, dándole un soplo de aire fresco a este género que parecía estar estancado hace unos años.

## 2.7 Netflix: El comienzo del futuro

Después de conocer la historia de MTV, la cual evolucionó de ser un canal sólo dedicado a la música a emitir contenido más variable, pasando por Adult Swim, un canal sólo dedicado a animaciones adultas, se podría considerar que el culmen de cualquier show, canal, o programación es Netflix.

La plataforma *Video On Demand*, que sólo en 2017 triplicó sus beneficios con un total de 558,93 millones de dólares, es sin duda la principal potencia en visualización de productos audiovisuales de todo tipo, y de todo el mundo: documentales, largometrajes, y series sobre todo. Y esta popular plataforma, en los últimos años, ha estado apostando por la animación para adulta, no sólo

comprando aquellas que ya están creadas, sino también creando contenido propio. Sin embargo, antes de indagar en la producción de contenidos de Netflix es necesario conocer cómo surgió este medio, y cómo revolucionó la forma de consumir productos audiovisuales.

Hay rumores que la creación de Netflix se originó debido a que en 1997, Reed Hastings, principal fundador de Netflix, olvidó devolver una película a su tienda de alquiler de vídeos habitual, siendo penalizado con una multa de cuarenta dólares por el retraso. Indignado por la desproporción de la multa, tuvo una revolucionaria idea que haría que la industria de los videoclubs se tambaleara. Este rumor se cree que sólo es un pequeño motivo para poder explicar de manera sencilla el surgimiento de Netflix.

La empresa de entretenimiento comenzó uniéndose Reed Hastings y Marc Randolph para decidir fundar una empresa de alquiler de películas por demanda pero sin necesidad de tienda física, es decir, los pedidos se realizarían a través de Internet, para más tarde llegar las películas DVD a través de correo postal.

Por aquella época, los DVD's eran bastante caros y no todas las familias tenían un reproductor en casa, por lo que al principio los clientes eran bastante limitados. Sin embargo, Hastings evitando caer en bancarrota, comenzó a realizar ofertas que no fuesen descabelladas. La primera fue contratar un servicio de siete días de alquiler por cuatro dólares la película más dos dólares por el envío. Más tarde, a la vez que observaba que la oferta era viable para los clientes, la oferta evolucionaría a quince dólares mensuales por el alquiler de no más de cuatro películas, sin tener que pagar multas por retraso.

Además, Netflix revolucionó una técnica de marketing, porque fue la primera empresa en diseñar un algoritmo de sugerencia para su página web, es decir,

cuando un cliente alquilaba una película, Netflix te recomendaba una a tu gusto en el próximo pedido, siendo esto una experiencia novedosa y muy personalizada.

Una vez que el negocio comenzaba a abrirse camino en el mercado, Hastings quería asegurarse de que su negocio fuera viento en popa. Fue entonces cuando quiso hacer un acuerdo con su mayor competencia: Blockbuster, la empresa de alquiler de videos más importante de Estados Unidos, valorada en aquella época por 8'5 billones de dólares. El acuerdo consistía en que Netflix sería el brazo digital de Blockbuster mientras se respetaba el modelo original de Hastings (no cobrar multas por retraso, y establecer una tarifa fija mensual), lo que John Antioco, fundador de Blockbuster, vio como una auténtica locura, pensando que ese acuerdo no tendría una garantía para sobrevivir en el futuro.

Se podría decir que Netflix es el mejor ejemplo, de todos los vistos anteriores, en arriesgar, y hacer evolucionar un negocio que está funcionando para adaptarse en los siempre cambiantes ritmos de la sociedad y, sobre todo, de la tecnología. Si una empresa no sabe adaptarse a la actualidad, puede quedar anticuada de un día para otro aunque en ese momento funcione correctamente, como le pasó a Blockbuster.

Después de crear la plataforma multimedia vía streaming que se conoce hoy en día, Netflix comenzó a invertir en la creación de sus propios productos audiovisuales. Después de grandes éxitos como *Orange is the New Black* (2013) o *Stranger Things* (2016), la plataforma volvió a tomar el riesgo a través de realizar animación para adultos. Con la llegada de *Bojack Horseman*, esta gran plataforma comenzará a percatarse de la gran oportunidad de captar más audiencia a corto plazo.



## 2.7.1 Bojack Horseman

De todas las series y largometrajes que ofrece Netflix hoy en día, *Bojack Horseman* fue la primera serie animada original de la plataforma que se ha convertido en toda una referencia, y según muchas críticas “de obligado visionado”.

Creada por Raphael Bob-Waksberg en 2014, y con un total de cuatro temporadas, el mundo de *Bojack Horseman* se mezclan dos tipos de personajes: humanos, y animales antropomorfos. Los personajes antropomorfos se caracterizan por su apariencia física animal, pero principalmente su actitud es totalmente humana aunque tengas unos pequeños detalles que nos recuerden que todavía son animales, como por ejemplo que las aves vuelen, o que los perros se emocionen si escuchan la puerta.

Ambientado en la ciudad de Hollywood, *Bojack Horseman* trata la historia de un caballo (del mismo nombre), el cual en los años noventa era un aclamado actor de una serie familiar de género *sitcom*, pero después de veinte años cayó estrepitosamente en el olvido, convirtiéndolo en un actor alcohólico, depresivo y autodestructivo. A priori, puede parecer una trama bastante sencilla, y que puede tener los *gags*<sup>17</sup> fáciles y asegurado, pero esta serie es muy diferente a todas aquellas que se quedan estancadas:

Hace mucho que las series animadas con el mote de “para adultos” dejaron de ser una novedad. Desde los pioneros *Simpsons* hasta los insoportablemente descarados habitantes de *La Casa de los Dibujos*, cualquiera de estas propuestas apunta a una sola cosa: un humor pasado de rosca con un catálogo de chistes excediendo lo políticamente incorrecto, lo negro y hasta lo

---

<sup>17</sup> Del inglés: Episodios que recrean una situación ridícula, sorprendente y cómica.

escatológico. Porque se ve que por más adultos que seamos, nos siguen haciendo gracia los dibujos animados y los *gags* sobre vómitos o comentarios racistas. El por qué de esto verdaderamente invita a un análisis de otro tipo. Ahora Netflix, en un claro intento por afianzar una parrilla tan amplia que permita competir con grandes industrias televisiva como HBO, ofrece entre sus series propias a *Bojack Horseman*. La característica distintiva, más allá del hecho de ser una comedia animada, es que dista bastante de los productos que el sitio ofrece desde el lanzamiento de *House of Cards*. Se trata precisamente de una idea que apunta a la provocación y a lo incorrecto de modo constante y a cualquier precio. (Barberis, 2014, p.1)

Toda esta provocación que se realiza de modo constante hace referencia a las relaciones sociales que mantienen los principales protagonistas entre ellos. Los cinco protagonistas, que a continuación se describirán, lucen personalidades completamente diferentes si se comparan entre ellos, pero son igualmente de importantes individualmente porque reflejan prototipos de personas de la sociedad actual, los cuales escasean en otros programas o series:

- Bojack Horseman. Es protagonista principal. Físicamente es un hombre-caballo, y, como se ha comentado anteriormente, emocionalmente se identifica por ser una persona cretina, desagradable, alcohólica, depresiva e incapaz de mantener una relación sentimental. Su infancia está marcada por un padre que no se preocupaba de su propio hijo, y una madre muy dura la cual no era capaz de transmitirle a su hijo cualquier sentimiento de enorgullecimiento. Su infancia y el fracaso de su carrera, hace que Bojack sea un personaje inseguro e incapaz de sentirse feliz, aunque llegue a las metas que se proponga.

- Todd Chávez. Es el compañero humano de casa de Bojack. Desempleado, gorrón y sin ningún tipo de metas en su vida, es el personaje que transmite el típico humor descabellado. Todd al ser una persona muy zoquete y simple, es el que se ve envuelto en las más absurdas aventuras, tendiendo a complicarse la vida cuando sus amigos no están cerca. Aunque al principio Bojack parece odiar a Todd, en realidad tiene una gran dependencia de él, intentando siempre que se quede a su lado.
- Princess Carolyn. Su apariencia destaca por ser una gata de tono rosáceo, y su principal adicción es su trabajo de agente. Fue ex novia de Bojack, pero eso no le impidió realizar correctamente su trabajo de agente ayudándole a encontrar trabajo. Puede llegar a ser muy obsesiva y manipuladora a la hora de trabajar, incluso llegándole ser muy difícil separar lo profesional de lo personal.
- Mr. Peanutbutter. Su actitud amigable, inocente, positiva y alegre se corresponde totalmente con sus rasgos perrunos. Se podría considerar *frenemy*<sup>18</sup> de Bojack, ya que aunque Bojack le rechaza porque Mr. Peanutbutter competía con él porque protagonizaba una serie *sitcom* muy parecida a la de Bojack. Pero pesar de algún que otro rifirrafe entre ellos, Mr. Peanutbutter siempre le muestra admiración a Bojack.
- Diane Nguyen. Es la pareja humana de Mr. Peanutbutter. Representando al prototipo de mujer intelectual, feminista y victimizada por ser incomprendida, fue la escritora de la biografía de Bojack. Aunque al principio su relación se tambaleó al enamorarse Bojack de ella, a lo largo

---

<sup>18</sup> Del inglés: "Amienemigo". Se refiere a un enemigo disfrazado como amigo, o alguien que es tanto amigo como rival.

de los capítulos se puede observar una continua compenetración entre ellos, equilibrándose mutuamente cuando sus vidas se desmoronan.

19



Ya comentaba el blog social Magnet el estilo narrativo tan original de esta serie:

Al igual que Hollywood disfraza la realidad para crear películas, la serie muestra cómo con cosas insignificantes y banales disfrazamos nuestra propia realidad para no pensar en el absurdo sinsentido de la vida. Esta forma de vestir la realidad se traduce en mantenernos ocupados constantemente. Ya sea Bojack y su alcoholismo, Princess Carolyn y su adicción al trabajo o Todd y sus absurdas aventuras. Este mensaje bebe directamente del nihilismo, una filosofía que sostiene que la vida carece de significado objetivo, propósito o valor intrínseco. Pero a la vez es existencialista porque no deja de reflexionar sobre el sentido de la condición humana, la libertad, la responsabilidad individual y por ende, el significado de la vida. (Magnet, 2017)<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Imagen recuperada de <https://www.thefandomentals.com/watching-netflixs-bojack-horseman/>. De izquierda a derecha: Diane, Mr. Peanutbutter, Bojack, Princess Carolyn y Todd, personajes principales de la serie.

<sup>20</sup> Archivo de video, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=l3M8NzzqYol>

Durante el recorrido del reportaje, nos va definiendo los diferentes puntos de vista de los personajes de la serie sobre cómo afrontar este sinsentido. Según desde el punto de vista de Bojack, al ser un personaje famoso, tiene mucha libertad para decidir sus actos pero sin embargo siempre actúa mal, busca excusas en su pasado para justificarse, y finalmente para gestionar su vida se evade en las drogas, o en el alcohol. En cuanto a los demás personajes, se podría decir que Princess Carolyn huye de esta realidad al estar distraída en su trabajo hasta tal punto que se siente pérdida cuando tiene tiempo libre. Todd, con el pasar de las temporadas se descubre que es un personaje asexual, sin embargo Todd al tener miedo de no poder encajar, se mantiene lejos de las reflexiones sobre sí mismo distrayéndose en sus propias aventuras. Por otro lado, Diane no se encuentra a sí misma (ni personalmente ni profesionalmente), y es ahí cuando recurre a Bojack para evadirse. Y finalmente, al contrario de todos los demás, Mr. Peanutbutter abraza el absurdo del sinsentido de la vida, y mientras tanto disfruta de la vida.

Como podemos observar, esta serie no tendría valor si sólo contara las historias de Bojack, sino que las historias de estos cinco personajes es lo que la hace tan única y original. 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.

Una prueba de esta diversidad de contenido se ve reflejada en las propias críticas de grandes revistas y diarios. Por ejemplo, la revista Rolling Stone (2016) le describió como "emocionalmente dura", The Daily Beast (2014) redactó que era "la comedia más divertida y a la vez conmovedora", o descrita como "desafiadora del género" según Variety (2014).

En conclusión, Bojack Horseman destaca por ser desafiante e ir más allá, y tratar temas que poco se han tratado. Más allá de dedicar un episodio a la política o la religión, esta serie apuesta por el aborto, la asexualidad, la búsqueda de uno mismo, lo difícil que puede llegar a ser la industria del cine o la depresión, sin pretensiones de dar lecciones de vida o moraleja.

Durante media hora, el espectador se siente cercano y entiende a esta colección de personajes destrozados que son más humanos que cualquier otro humano que se asome a la pequeña pantalla. Por un momento te sientes menos solos y te ríes de sus decisiones. Y, aunque te destrocen el alma, los acompañas camino a los infiernos. (Ruiz, 2016, p. 7)

## 2.8 Panorama actual series para personas adultas

Hace tiempo que los dibujos animados ya no son sólo para niños. La línea que divide la animación infantil de la adulta es cada vez más delgada. Muchas series que, aparentemente, tienen como público objetivo a los pequeños de la casa terminan convirtiéndose en el placer culpable secreto de padres, hermanos mayores u otros adultos. Igual que ha sucedido en el cine gracias a Pixar, las series infantiles buscan extender su campo de acción atrayendo a espectadores de otras edades. (Marcos, 2012, p. 1)

En primer lugar hay que tener en cuenta que hay dos tipos de público adulto que les agradan las series animadas: aquellos que prefieren temas más elaborados que puedan hacerle llegar a pensar, y los otros adultos que encuentran un atractivo en las series que, a priori, van dirigidas a los niños.

Empezaremos a definir el primer grupo de adultos. Lo más habitual, es que este tipo de adulto prefiera la categoría del dibujo animado que utiliza el humor negro. El humor negro son los chistes que se consideran “políticamente incorrectos”, aquellos que hablan de temas tabúes y que pueden llegar a ofender a ciertas personas o colectivos. Mucho de los temas a tratar con estos chistes son dirigidos a discapacitados, minorías raciales, o colectivos minoritarios. Sin embargo, a pesar de las ofensas, los dibujos animados que siguen esta rama no se han visto en decadencia, sino en alza. Probablemente esto se deba al morbo que siempre nos persigue sobre saltarse las normas, y hacer algo que esté “prohibido”, aunque en el caso del humor negro, se refiera a ser un poco inmoral.

Aunque el humor negro a veces es un tema delicado, según (Arias, 2017, p. 3)<sup>21</sup> comenta que “algo que nos resulta gracioso o gratificante no necesariamente tiene que serlo objetivamente, como puede ser observar que alguien se cae o un chiste que a algunos les puede resultar chabacano o grosero y a otros no”.

Ya se demostró a través de un estudio de la Universidad de Viena<sup>22</sup> que las personas que suelen reírse con humor negro suelen ser menos agresivas y tienen un mejor de estado de ánimo que aquellos que se solían ofender.

Teniendo en cuenta que muchas ofensas puedan estar justificadas porque cada uno tenemos una sensibilidad diferente al resto del mundo, lo que sí es un hecho es que la risa libera endorfinas, y éstas están asociadas al placer, y al bienestar de la persona. Es por ello entonces, que lo más probable es que la persona al principio al reírse del chiste se sienta un poco mal consigo misma, pero si le hace feliz realmente no verá un problema con esa serie. Esta persona

---

<sup>21</sup> Coordinador del Grupo de Estudio de Humanidades de la Sociedad Española de Neurología

<sup>22</sup> Extraído del siguiente artículo: <https://voltaico.lavozdeg Galicia.es/2017/02/humor-negro-inteligencia-superior/>

lo más probable es que no comente el chiste en un grupo grande, porque siente empatía por alguien que podría ofender, y que sólo lo comente con aquellos con los que se sienta en confianza.

Por otro lado, las diferentes interpretaciones que podemos deducir de las series animadas cada vez son más diversas. Cada uno, individualmente, hemos vivido unas experiencias, y tenemos un tipo de carácter para enfrentar nuestras emociones. Asimismo, algunos adultos pueden encontrarse reflejados en una serie animada destinada a niños, ya sean didácticas y educativas, o por tratar temas que puedan llegar a ser más emocionales.

Por ejemplo, en 2012 se estrenó un documental llamado *BRONIES: Los adultos inesperadamente admiradores de My Little Pony*. En él, se refleja y se explica en qué consiste la cultura de los "Bronies": adultos, sobre todo hombres heterosexuales, que no se incomodan en reconocer que se consideran muy fans de la serie *My Little Pony*. Según la creadora, aparentemente esta serie iba dirigida a niñas de edades comprendidas entre dos y once años, ya que cuenta las aventuras de unas pequeñas ponis, donde se exalta los valores de la amistad, lealtad, justicia o amor.

Sin embargo, esta serie conmovió entre los adultos, llegándose a hacer incluso conferencias, en las cuales se disfrazan de sus protagonistas favoritas, para así poder reunir a fans de todo el mundo. Para poder entender el por qué gusta esta serie a una generación ya crecida, primero es necesario olvidar lo que conocemos de la fábrica de juguetes de *My Little Pony* (lo rosa, lo delicado, lo princesa):



Es un programa centrado en los personajes, que se enfoca más en pequeños *slapstick*<sup>23</sup> y el absurdo, que en peinar o en vestirse a la moda. En ese sentido, el show está más relacionado a *El laboratorio de Dexter*, *Oye Arnold* y *Johnny Bravo*. Presenta personajes con personalidades reales y únicas, que confrontan un conflicto y una consecuencia real, sin dejar de ser ligera y divertida. No es sólo para niñas, o niños, es para todos. (...) ¿Pero por qué es tan popular donde otras animaciones de calidad similar no lo son? Simple, es la comunidad. (Miller, 2011, p. 7)

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.

Aún así, no se puede encasillar a todas las personas que ve dibujos animados en dos grupos solamente. Ya que hay otras series que es una mezcla de ambas, es decir, pueden ser dirigidas a un grupo infantil pero puede que no todos los mensajes que lleven a cabo los pueda entender los niños. Por ejemplo, *El Asombroso Mundo de Gumball* (2011), una serie dirigida a niños y niñas de entre seis y once años, está siendo aclamada por la audiencia porque es una de las series que está uniendo a la familia, ya que los padres la disfrutan también. "Tenía diez años cuando *Los Simpson* llegó a Francia, y todos los días me sentaba con mis padres a ver el capítulo de rigor, esto se convirtió en una tradición y con Gumball quería lograr lo mismo." (Bocquelet, 2016, p.2)<sup>24</sup>

Son producciones muy diferentes a cualquier cosa vista anteriormente, creaciones llenas de modernidad pero al mismo tiempo alimentadas por un alma ochentera que se aprecia en entornos, personajes, guiones e incluso en la música y efectos de sonido. Están repletas de referencias a los iconos pop y

---

<sup>23</sup> Del inglés: Payasadas.

<sup>24</sup> Creador de Gumball

lugares comunes de toda una década, algunas explícitas y otras muchas sólo insinuadas, que buscan la complicidad con el espectador adulto y permiten que padres e hijos disfruten juntos frente al televisor. (Aparicio, 2014, p.3)

A modo de conclusión, se puede afirmar que hace unos diez años, la gran mayoría de la sociedad se aferraba a criticar a las personas adultas que gustaban de dibujos animados, ya se le tachaba de inmaduras, infantiles o simplemente raras. Sin embargo, con la aparición de todos estos diversos tipos comenzaron a englobar a los diferentes *targets*<sup>25</sup> de la animación. Dando a entender que aquellos que hoy en día se dedican a estimar a los fans de la animación, es porque no han encontrado aún una serie en las que se puedan ver reflejadas.

### 3. GRUPO DE DISCUSIÓN

#### 3.1 Estructura del grupo participante

En primer lugar, se reunieron a seis personas, más una moderadora. La principal ventaja de reunir un grupo reducido es fomentar que todos los participantes puedan exponer sus diferentes opiniones y puntos de vistas. Y a continuación, se le pasó una autorización a cada uno para poder filmar el debate con su permiso, y así evitar problemas de uso de la imagen en un futuro.

---

<sup>25</sup> Tipos de audiencias a que los que se puede dirigir un contenido audiovisual.

Estas seis personas son moderadamente homogéneas y desconocidas entre ellas. Aunque en el género no era homogéneo, ya que estaba compuesto por tres hombres y tres mujeres, tenían varios aspectos en comunes: principalmente la edad (alrededor de veinte años) y la situación en cuanto a la formación, ya que todos eran estudiantes de Comunicación Audiovisual. Antes de comenzar con el grupo de discusión, se les preguntaron individualmente a todos los participantes si estaban familiarizados con la animación para adulto, y su recorrido evolutivo. Ante esta pregunta todos coincidían en que conocían parcialmente la historia de la animación para adultos, aunque estaban más familiarizados con las series más actuales.

Para que la discusión fluya en el grupo, los temas a tratar han sido cuidadosamente estudiados y ordenados, para que a través de preguntas abiertas se pueda provocar la discusión, mientras que la moderadora se mantiene en una posición de "pantalla", sin obstaculizar la discusión y con el único propósito de reiniciar la discusión cuando el tema se desviaba.

### **3.2 Propósito del grupo de discusión**

El planteamiento del grupo de discusión se basa en dos cuestiones principalmente: qué opinan los jóvenes actuales de las series animadas de los años noventa y de la actualidad, y si encuentran algún tipo de diferencia entre ellas.

Según este planteamiento, los objetivos del grupo de discusión serían:

- Conocer los gustos primordiales de los jóvenes en cuanto al humor en series animadas para adultos.
- Contextualizar las series animadas para adultos.
- Valorar, y concluir el posible futuro de este tipo de series animadas a través de los testimonios dados.

En cuanto a la elaboración de las preguntas, se ha mantenido una guía que presenta Trinidad Núñez en el grupo de discusión realizado en el libro *Hombre en serie: Construcción de la masculinidad en los personajes de ficción seriada española de televisión* (2013).

En dicho libro, las preguntas se basan en un apariencia de espontánea, de carácter abierto, con un número controlado de ellas (aproximadamente unas diez preguntas), contextualizadas e improvisadas (si se diera el caso).

### 3.3 Características de los participantes

#### Sujeto nº 1

- Género: Mujer.
- Edad: 21 años.
- Estudiante de 4º de carrera de Comunicación Audiovisual.
- Vida privada: Introversa, con una cierta atención a los pequeños detalles.

### Sujeto nº 2

- Género: Varón.
- Edad: 21 años.
- Estudiante de 4º de carrera de Comunicación Audiovisual.
- Vida privada: Director de una compañía de teatro y de una productora.  
Se considera una persona creativa, y muy crítica.

### Sujeto nº 3

- Género: Mujer.
- Edad: 22 años.
- Estudiante de 4º de carrera de Comunicación Audiovisual.
- Vida privada: Se considera una persona muy actual, le gusta mucho informarse a través de las redes sociales actuales. Polivalente.

#### Sujeto nº 4

- Género: Varón
- Edad: 21 años.
- Estudiante de 4º de carrera de Comunicación Audiovisual.
- Vida privada: Positivo, alegre, y muy analítico. Muy defensor de sus principios e ideas.

#### Sujeto nº 5

- Género: Mujer.
- Edad: 21 años.
- Estudiante de 4º de carrera de Comunicación Audiovisual.
- Vida privada: Abierta, muy objetiva y precavida. Ha vivido en otras culturas, por lo que puede tener varios puntos de vistas.

## Sujeto nº 6

- Género: Varón.
- Edad: 22 años.
- Estudiante de 4º de carrera de Comunicación Audiovisual.
- Vida privada: Carismático, con mucho carácter y dialogante. Suele participar de actor en algunas obras de teatro.

### 3.4 Puesta en marcha de la sesión grupal

#### 3.4.1 Visionado de Beavis y Butt – Head VS. Rick y Morty

Al comienzo de la sesión, una vez que todos los participantes estaban sentados, se dio paso a la explicación de la información y el sentido de la sesión. Esa información fue la siguiente:

Buenos días, y muchas gracias a todos por venir. Se os ha invitado para que deis de forma abierta vuestras opiniones sobre las animaciones para personas adultas, para así poder ayudar en una investigación cultural y social sobre las mismas. Para ello, en primer lugar, les pondré un fragmento de las series animadas más populares de los años noventa, y después otro fragmento de una serie animada más actual.

Una vez que el visionado termine, se pasará a haceros unas cuantas preguntas sobre el tema, para así iniciar la discusión, la cual se presume que durará

aproximadamente dos horas. La discusión será grabada en vídeo para poder tener una transcripción literal, pero aun así el anonimato se mantendrá siempre.

Antes de comenzar, nos gustaría recordar en caso de que tengáis cualquier duda o si queréis que se pause el vídeo o se vuelva a repetir, no dudéis en comentarlo. Y por último, decir que no hay respuestas correctas ni incorrectas. La propia dinámica guiará el sentido de la discusión. Podemos comenzar. (Teresa Lamela Toro, Coordinadora del grupo, 2018)

En primer lugar, se les pusieron a los participantes unos fragmentos cortos de *Beavis y Butt-Head*. Antes de su visionado, se les preguntó si conocían la serie, la mayoría respondieron que no, aunque algunos los reconocieron cuando comenzó el visionado. Los fragmentos elegidos se basaban sobre todo en mostrar la actitud de los protagonistas, y el humor que usaban. Durante la visualización del mismo, los participantes parecían serios y a veces con cara de confusión, aunque en algún fragmento parecían sonreír levemente, e incluso el Sujeto nº 6 rió durante el último fragmento. Una vez que terminó el vídeo pasó a realizarse la pregunta: ¿Qué os parece?

El Sujeto nº1 comentaba:

*Le pillo el punto, pero no me llega a hacer gracia, no me llega. Se queda como algo plano, básico, de que intenta hacerte gracia porque es muy bestia, pero se queda ahí...*

Mientras el Sujeto nº 6 y el Sujeto nº 3 comentaban que no le hacían gracia porque era un humor demasiado absurdo, contra todo pronóstico el Sujeto nº 4 comenta:

*A mí precisamente me gusta porque es grosero, absurdo y estúpido. Creo que hoy en día, hay una obsesión continua en buscar la crítica*



*social, y a veces puedes ver una cosa sin que haya un trasfondo, simplemente para divertirse.*

Después de recoger las respuestas sobre los fragmentos de *Beavis y Butt – Head*, se dispuso a la visualización de unos fragmentos de *Rick y Morty*. El criterio a la hora de elegir los fragmentos de *Rick y Morty* fue buscar los chistes y bromas lo más parecido posible al tipo de humor de *Beavis y Butt-Head*. Antes de reproducir el fragmento, se les volvió a preguntar a los sujetos si conocían la serie, y todos respondieron afirmativamente, y sabían el argumento de la serie. Durante la visualización, todos sin excepción rieron los chistes y las vulgaridades de la serie animada.

La primera pregunta que se realizó tras la visualización de los fragmentos de las dos series animadas fue: *¿Qué diferencias hay entre Rick y Morty y Beavis y Butt-Head?*

Sujeto nº 3. *Esto va a sonar un poco mal, pero...Yo creo que la principal diferencia es que en Rick y Morty se está constantemente riendo de uno de los personajes. Siempre se están riendo del niño y quieras o no, eso siempre nos va a hacer gracia.*

Sujeto nº 6. *En Rick y Morty se ve que siempre tienen la temática de meterse con Morty, o se ve envuelto en otra temática totalmente distinta. Por ejemplo, en los fragmentos que hemos visto se puede ver que se mete con colectivos enteros.*

Sujeto nº 3. *En Rick y Morty sí que hacen crítica todo el tiempo. En los fragmentos han hablado de política, de feminismo, de las relaciones entre familia... Tratan temas que son cercanos.*

Es decir, después de estas respuestas, podemos identificar de primeras que lo que más le agrada a los participantes es que en la serie de *Rick y Morty* los chistes tienen un objetivo: ya sean hacer daño un colectivo, o reírse del mundo de la política... mientras que en *Beavis y Butt-Head* los chistes son lanzados sin ningún tipo de propósito social, son sólo chistes muy básicos, y que para ellos puedan verse quedados anticuados.

La siguiente pregunta era: ¿Creéis que *Rick y Morty*, cuando pase los años, lo van a ver las futuras generaciones como vosotros veis hoy en día *Beavis y Butt-Head*? Todos asintieron creyendo que así sería, excepto el Sujeto 1, el cual dio una justificación:

*Sujeto nº 1. Yo creo que no. Porque, aunque son los mismos tipos de chistes al menos te lo contextualizan un poco más. En Beavis y Butt-Head te ponen el chiste suelto, y en Rick y Morty al tener un trasfondo tiene como una especie de justificación.*

*Sujeto nº 3. Yo no creo que a mis hijos les hiciera gracia Rick y Morty porque hay muchas cosas que no entenderían, porque en esta serie se ríen de muchos eventos concretos que están pasando actualmente. Además, yo por ejemplo, la primera vez que vi Rick y Morty no los soporté, y luego vino el hype<sup>26</sup> de Rick y Morty: todo el mundo hablaba de eso. Entonces la volví a ver de nuevo y me encantó. Mi hijo, sin el hype de Rick y Morty, no creo que les llegaría a gustar.*

Después de la contestación del Sujeto nº 1, el Sujeto nº 3 ayudó a encontrar un punto importante en la cultura actual, y es la influencia de la propia sociedad, a través de las redes sociales sobre todo, a la hora de llegar a ver una serie o

---

<sup>26</sup> Palabra proveniente del inglés, que literalmente significa "exagerado", pero se refiere a una estrategia de marketing basada en la excesiva publicidad para enfatizar el producto audiovisual hasta que los espectadores tengan la necesidad de consumirlo.

show. Esta influencia es tan trascendente que incluso puede llegar a cambiar la opinión del espectador sobre una serie. Esto es debido sobre todo a la necesidad de pertenencia, de formar parte de un grupo social, debido principalmente a la duración de las propias series. Ya que las series se prolongan hasta varias temporadas, hace que convierta a los fans de la serie en una especie de comunidad, como una especie de hermandad que proporciona (como mínimo) un tema de conversación entre ellos.

Finalmente se pasó a realizar la última pregunta: ¿Qué creéis que pasó en los años noventa para que gustara tanto *Beavis y Butt-Head*? Mayoritariamente, todos coincidían en que en esta época no trataban este tipo de humor, y menos en dibujos animados, y por eso resultó ser tan atractiva. Por otra parte, el Sujeto n ° 5 apuntaba que al igual que *Beavis y Butt-Head* tiene una referencia del humor que gustaba en aquella época, hoy en día la sociedad actual joven tienen un humor y unos memes que dentro de diez años probablemente no entenderán o no gustarán a las futuras generaciones.

### 3.4.2 Visionado de *Daria* vs. *Bojack Horseman*

Después de hacer ciertos apuntes sobre las respuestas de los participantes, se pasó a realizar el segundo bloque de visualización. Esta vez se compararía la serie *Daria* y *Bojack Horseman*.

En primer lugar, se pasó a visualizar algunos fragmentos de *Daria*, basados en mostrar sobre todo su humor sarcástico, mostrando a su protagonista opinando sobre aspectos banales de la sociedad de los años noventa.

Al preguntarles a los participantes si conocían la serie antes de ver los fragmentos, sólo el Sujeto nº 3 conocía la serie. Esto es debido principalmente porque *Daria* no se llegó a emitir en España, y sólo la conocía el Sujeto nº 3 porque es originario de Latinoamérica donde sí se llegó a emitir.

Mientras se visualizaba los fragmentos, se podía observar con cierta sorpresa que todos reían del sátiro humor de la protagonista. Cuando se les preguntó qué opinaban de la serie, los participantes comentaban:

Sujeto nº 2. *El día que Twitter redescubra esta serie, va a flipar. Podría ser una serie actual y me lo creería.*

Sujeto nº 3. *Yo creo que nos hemos reído con esta serie y no con la otra serie de los años noventa, porque Daria tiene un humor negro que duele y que te hace gracia, y un humor además como muy interno, realista.*

Sujeto nº 1. *Es un humor que ni siquiera tiene que esforzarse porque simplemente está diciendo como la verdad, como lo que es obvio.*

Sujeto nº 6. *Me identifico total con ella. Esas crisis existenciales que tiene son como la definición de mí mismo.*

Para la comparación de *Daria*, se eligió de manera intencionada fragmentos de *Bojack Horseman* donde se refleja el dilema interior del protagonista consigo mismo, y su incapacidad de llegar a ser feliz ya que él es su peor enemigo, es decir, apenas hay humor en los fragmentos. En primer lugar, se eligió mostrar esta parte más dramática de la serie principalmente porque en esta serie los *gags* provienen de los personajes más secundarios, y no del protagonista.

Y en segundo lugar, se quería mostrar las dos apariencias para representar a una persona sarcástica y que se juzga a sí misma: a través de comentarios

sarcásticos y mal intencionados, como lo haría el personaje de Daria, o a través de un punto de vista más melancólico y autodestructivo, como lo es Bojack.

En el momento en el que se le preguntaron si conocían la serie, todos respondieron afirmativamente. Y como era de esperar, durante la visualización de la serie todos permanecieron severos, e incluso se llegó a percibir cierto lenguaje corporal que demostraban que se sentían incómodos, o asentían antes ciertos comentarios, como reafirmando lo que decía el protagonista.

A la pregunta de qué les había parecido los fragmentos el Sujeto nº 2 comentaba: *Está claro que esto tiene carga dramática...Daria es como una sucesión de gags, y aquí apenas he encontrado chistes...*

El Sujeto nº 2 era el único que no conocía la serie, por lo que los demás comenzaron a argumentar que la serie sí que tenía humor pero los fragmentos mostraban sólo la parte más existencialista y compleja del personaje principal de la serie.

En la siguiente pregunta, la cual era si encontraban algún parecido entre Daria y Bojack, los participantes respondieron en cuanto a sus opiniones, dando lugar a un pequeño debate:

*Sujeto nº 6. Sí les encuentro cierto parecido, pero como que tratan el tema de diferentes maneras...*

*Sujeto nº 3. Daria vive su día a día la miseria y Bojack trata de esconderlo porque es un artista de Hollywood, y así es como si tuviera una justificación.*

*Sujeto nº 4. Pero con Daria nos hemos reído y con esta es como si nos hubieran tirado un vaso de agua fría...*

Sujeto nº 2. *Me parece que Daria es un personaje más plano, mucho más estereotipado de típica chica que habla como un robot y se ríe de sí misma, y de los demás. Pero Bojack, sin embargo, no se quiere odiar a sí mismo, pero no tiene otro remedio. Ver a un personaje de animación con tantas capas que tiene que desvelar no me parece nada típico en las series de animación.*

Sujeto nº 5. *En Bojack exponen muy bien lo que es el problema de la depresión y las enfermedades mentales.*

Después de las respuestas dadas, consideradas de gran importancia para poder contextualizar las series animadas de la actualidad, se pasó a realizar la última pregunta: ¿Creéis que *Daria* y *Bojack Horseman* aporta y refleja a la sociedad de hoy en día?

Sujeto nº 6. *Totalmente porque el hecho de hablar de la depresión de la manera en la que la habla Bojack no parte de unos estereotipos, se centra más en cómo lleva esa depresión a lo largo de su vida diaria. Y Daria también sería importante, aunque se base más en estereotipos y sea más plano.*

Sujeto nº 3. *Yo creo que si fueses una persona con depresión que está viendo la serie no se identificaría. Creo que es bueno que lo hagan ver como un llamamiento en plan "mira, la depresión existe y hay que tratarla a tiempo". No creo que haga un papel de conciencia.*

Sujeto nº 6. *No de conciencia, pero sí de visibilidad.*

Sujeto nº 3. *Pero podría asociar a que ese problema de depresión sólo lo tienen las personas que tienen una vida de Hollywood.*

Ante tal opinión del Sujeto nº 3, todos negaron que sólo las personas famosas puedan tener problemas de ansiedad, ante el cual el mismo Sujeto nº 3 preguntó a los participantes si ellos se sienten identificados con Bojack, ante la sorpresa de que todos afirmaron. A modo de conclusión los participantes comentaron:

Sujeto nº 5. *Es que yo siento que Bojack me aporta muchísimo más que Daria. Daria puede estar ahí que mi vida va a seguir igual, sin más.*

Sujeto nº 3. *Yo entiendo todo lo que le pasa al personaje, pero no me llego a sentir identificada.*

Sujeto nº 5. *Considero que Bojack para mí es como la culminación de todos los personajes de las series que se han visto con ciertos problemas mentales. Es como el personaje que mejor lo refleja*

### 3.5 Conclusiones

A modo de conclusión, el grupo de discusión ha servido para poder averiguar si existe una gran diferencia desde que surgieron los dibujos animados de visionado adulto en los años noventa hasta la actualidad. Como hemos podido observar, al principio los participantes se mostraban reacios ante *Beavis y Butt-Head*, pero aun así con *Rick y Morty* se divirtieron.

Los mismos participantes comentaron que el factor fundamental fue la época, por lo que hace pensar que el humor, las bromas y algunos comentarios evolucionen con el pasar de las diferentes generaciones. Al igual, que las mismas personas van cambiando constantemente, al igual que lo hace la

sociedad, la ciudades, las costumbres, o la manera en la que nos relacionamos con los demás, no es de sorprender que así lo hace el humor. Por ejemplo, hoy en día comentar un meme que se ha hecho viral delante de una persona de tercera edad lo más probable es que no lo comprenda o simplemente no le haga gracia. Y al contrario, las bromas y chistes que puede comentar una persona mayor puede resultar aburrida a los más jóvenes. Es más, el humor de hoy en día destaca por evolucionar a la vez con la tecnología, debido principalmente a la llegada del chiste o meme a través de los dispositivos móviles y redes sociales, es decir, un humor cargado de digitalismo.

Sin embargo, con *Daria* todos los participantes creían que esta serie podría hacer un reflejo de la sociedad actual. Esto se debe principalmente a que el personaje de Daria comentaba hace más de veinte años todos aquellos aspectos que aun debemos tratar hoy en día: una mejora en la educación, el acabar con la superficialidad, la falta de comunicación entre la propia familia... Este hecho hace pensar en la importancia de la crítica social en una serie, ya sea de animación o no, porque hace llegar un mensaje a la sociedad que puede perdurar con el paso del tiempo. Suele pasar también con *Los Simpsons*, los cuales aunque lleven más de treinta años en emisión, cuando se emite un capítulo de las primeras temporadas, siempre se encuentra críticas sociales que se nos escaparon cuando vemos por primera vez ese capítulo. Es por ello, que estas series suelen ser tan memorables.

La gran diferencia que encontraron los participantes entre *Daria* y *Bojack Horseman* fue que en *Daria* se basada mucho más en los estereotipos y sentían que los mensajes que intentaban lanzar la serie a veces no llegaba a los espectadores, cosa que no pasaba en *Bojack Horseman* que, como bien habían comentado ellos mismo, al tener una cantidad de personajes tan complejos y con problemas tan reales hacía que el mensaje llegara mucho más a los fans, siendo así el factor exitoso de esta serie. Por lo tanto, el ingrediente extra de



“realidad” que puede demostrar una serie es clave para la generación joven ya que no es habitual encontrarse una pizca de realidad en series de animación para personas adultas.

Finalmente se puede comentar que cada serie tiene un propósito diferente, ya sea entretener, difundir su propio mensaje o simplemente ser atrevida e inquietar a las multitudes, pero sin obviar el hecho de que todos los contenidos audiovisuales sufren una evolución de acuerdo a los tiempos que corran.

## 4. PERSPECTIVAS

### 4.1 El porvenir de la animación para personas adultas

Tras hacer un repaso de la historia de la animación para personas adultas, más las opiniones generadas gracias al grupo de discusión, podemos valorar ciertos aspectos sobre el propio futuro de estas series.

En primer lugar, y teniendo en cuenta el primer objetivo para este trabajo, la evolución que ha sufrido las características de la animación para personas adultas en cuanto al contenido, hace que este tipo de animación vaya enfocada a dos elementos fundamentales: la crítica social-política, y un punto más realista. Cuando surgió la animación para adultos, el humor y el contenido que predominaban tenían como objetivo principal llamar la atención de la audiencia e incluso escandalizarla, lo cual resultó bastante positivo en cuanto a la atracción de público para aquella época. Sin embargo, el contenido está empezando a evolucionar en un tono mucho más realista, ya que parece ser a los espectadores comienza a ver un cierto atractivo en los contenidos audiovisuales que sean más cercanos a una vida cotidiana de una persona cualquiera, e incluir aquellos detalles que a priori pueden parecer banales pero

que resultan significativo para hacer cierto impacto en la sociedad al hablar de ciertas cuestiones.

Por ejemplo, en la serie de animación original de Netflix llamada *Big Mouth* (2017), la cual trata sobre un grupo de adolescentes en plena pubertad, no sólo comenta los cambios hormonales que sufren los chicos en esta etapa, sino que muestran de una forma muy divertida e incluso didáctica cómo las chicas pasan esa etapa, desde la llegada de la primera menstruación o hasta conocerse sus propios genitales. Es decir, trata un asunto que aunque siempre ha estado presente en cualquier mujer, es un tema que aún se considera tabú en los contenidos audiovisuales.

Teniendo en cuenta estos detalles, hace replantear que el humor resulte cada vez más sutil, y no se centrará tanto en chistes básicos y que tiene como objetivo una risa fácil. En conclusión, el formato de series animadas para adulto irá encaminado a la importancia de los detalles, lo que supondrá que la industria invierta mucho más en el departamento de guionista y creatividad, que en el propio grafismo de la animación.

La conclusión de que se invierta más en creatividad que en la propia técnica de la animación surge principalmente en que las características de los grafismos es lo único en lo que esta industria no ha evolucionado radicalmente. A diferencia de los trazos de la animación infantil, es cierto que los tramos de los dibujos animados para personas adultas se mantienen simples, normalmente con la información suficiente para reconocer a los personajes, aunque es obvio que la calidad de los vídeos no es la misma en las series de los noventa como en la actualidad, A pesar de que en actualidad se puede disfrutar de grandes tecnologías, como el dibujo digital con un efecto en 3D, se puede interpretar que lo importante estas animaciones son los mensajes y los diálogos entre los

personajes, por lo que se obvia toda información que pueda distraer al espectador de estos mensajes.

Por otro lado, las posibilidades de crear mundos muchos más diversos y con temáticas más atractivas, hace que la animación para adultos vaya en aumento en los últimos años. Por ejemplo, Netflix se arriesgó en 2014 con *Bojack Horseman*, haciendo raramente una serie animada cada aproximadamente dos años, hasta llegar hasta tal punto que en el último año se ha llegado a crear hasta dos series de animación después del éxito que generó las primeras en emitirse.

Teniendo en cuenta estos datos, no es de extrañar que en un futuro no lejano Netflix, u otras plataformas de *Video On Demand*, comiencen a patentar una plataforma exclusivas para series animadas para adultos, sobre todo por las características que definen hoy en día a los espectadores : un usuario activo, que puede elegir los productos audiovisuales que prefieran en cualquier momento, y además compaginándolo con otros dispositivos móviles (ya sea smartphones, tablets, u ordenadores portátiles).

Además, más allá de los nuevos hábitos de consumo, la frontera que divide la animación adulta de la infantil (como se comentó anteriormente) cada vez es más diversa, por lo que esta nueva hipotética plataforma audiovisual, podría fundamentarse sobre todo en la clasificación de las series (u otros contenidos audiovisuales, como documentales, largometrajes o cortometrajes) según los gustos de cada espectador, como por ejemplo "animación cultural", o "*guilty pleasure*"<sup>27</sup>. Gracias a las opiniones que ha aportado el grupo de discusión, otro dato importante que se ha podido apreciar en esta investigación es la importancia de la moda a la hora de la realización de animación para adultos. Al

---

<sup>27</sup> Del inglés: Literalmente significa "placer culpable". Es un adjetivo que se refiere cuando algo gusta pero da vergüenza reconocerlo.

fin y al cabo, la moda se podría definir como una estrategia de marketing. Es decir, las propias productoras deciden cómo un producto audiovisual se convierta en moda, ya sea por ejemplo, a través de memes, o de una publicidad excesiva. Esta estrategia tiene que estar complementada obligatoriamente, por ejemplo, por la recomendación de alguna persona que tenga una cierta influencia en la sociedad (ya sea un blogger, una actriz, o un youtuber), o también por la viralización de un meme de esa serie, porque gracias a esto la propagación de la serie será masiva y hará que la técnica del boca a oído funcione.

Finalmente, después de indagar en las características de este modelo de animación en la actualidad, es evidente que es un buen momento para el crecimiento de las series de animación para personas adultas. Principalmente, esto es debido a que la infancia del público al que va dirigido esta animación se vio caracterizada por crecer frente a la pantalla pequeña, por lo que la propia nostalgia del espectador antes los dibujos animados que veía cuando era pequeño, hace que esa misma generación probablemente se sienta atraído a ver animación de visionado adulto.

Asimismo, los hábitos de consumos actuales de los medios de comunicación, y la propia influencia de los mismos hoy en día (como las redes sociales), crean grandes comunidades de admiradores lo que hace que refuerce a que las series tengan muchas más oportunidades de triunfar, y de incluso llegar a un público mucho más amplio.

En suma, por estas razones, la animación para un público adulto se podría considerar una gran oportunidad a la hora de innovar y destacar en el mundo audiovisual actual, además de ser una herramienta para hacer evolucionar y mejorar los hábitos de consumo de los espectadores actuales y venideros.

## 5. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

### Blogs:

- González, B (2017). Diferencias entre Baby Boomers y las generaciones XYZ. Begoña González. Recuperado de <http://begonagonzalez.com/generacionxyz/>
- Miller, B (2011). Why grown-ass men love My Little Pony: Friendship is Magic so much. Icrontic. Recuperado de <http://icrontic.com/article/why-grown-ass-men-love-my-little-pony-friendship-is-magic-so-much>

### Libros:

- Aguaded, J.I (1999). *Convivir con la televisión: Familia, educación y recepción televisiva*. Buenos Aires: Paidós.
- Álvarez, M.I (1999). *Los orígenes y la celebración del día Internacional de la Mujer: 1910-1945*. Oviedo: KRK Ediciones.
- Dawkins, R (1976). *El gen egoísta*. Oxford: Oxford University Press.
- Guarinos, V (2013). Construcción de la masculinidad en los personajes de ficción seriada española de televisión. Madrid: Fragua.
- Steinberg y Kincheloe (2000). *Culturas infantiles y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia*. Madrid: Morata.

## Prensa y revistas de actualidad:

- Aparicio, D (2 de julio de 2014). El surrealismo toma la animación televisiva: Hora de Aventuras, Historias Corrientes, Gumball...*20 Minutos*. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/2171574/0/dibujos-animados/hora-de-aventuras/historias-corrientes/>
- Barberis, V (2014). Netflix se atreve a las series animadas con Bojack Horseman. *NegroWhite*. Recuperado de <http://negrowhite.net/netflix-se-atreve-a-las-series-animadas-con-bojack-horseman/>
- Bramesco, C (22 de julio de 2016). How Bojack Horseman became TV's funniest, saddest show. *Rolling Stones*. Recuperado de <https://www.rollingstone.com/tv/features/how-bojack-horseman-became-tvs-funniest-saddest-show-w430314>
- Conti, A (3 de marzo de 2017). La historia de Daria. *Vice*. Recuperado de [https://www.vice.com/es\\_mx/article/xykx8k/la-historia-oral-de-daria](https://www.vice.com/es_mx/article/xykx8k/la-historia-oral-de-daria)
- Lowry, B (13 de agosto de 2014). TV Review: Netflix's Bojack Horseman. *Variety*. Recuperado de <http://variety.com/2014/digital/reviews/tv-review-netflixs-bojack-horseman-1201279975/>
- Maza, L.C (1 de febrero de 2017). El humor negro podría ser un signo de inteligencia superior. *La Voz de Galicia*. Recuperado de <https://voltaico.lavozdegalicia.es/2017/02/humor-negro-inteligencia-superior/>
- Reina, M<sup>a</sup>C (2005). Series animadas y población infantil. *La televisión que queremos...Hacia una televisión de calidad*. Recuperado de <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-SeriesAnimadasYPoblacionInfantil-2929074.pdf>
- Ruiz, E (1 de agosto de 2016). Bojack Horseman, el caballo que quiso un Óscar. *El País*. Recuperado de

[https://elpais.com/cultura/2016/07/27/television/1469653297\\_304388.html](https://elpais.com/cultura/2016/07/27/television/1469653297_304388.html)

- Sark, J (21 de junio de 2015). El largo camino al éxito de la animación occidental en televisión. *Sabemos Digital*. Recuperado de [http://sabemos.es/2015/06/21/el-largo-camino-al-exito-de-la-animacion-occidental-en-television\\_3053/](http://sabemos.es/2015/06/21/el-largo-camino-al-exito-de-la-animacion-occidental-en-television_3053/)
- Solís, A (7 de agosto de 2016). Treinta y cinco años de MTV: Un imperio caído. *La Nación*. Recuperado de <https://www.nacion.com/viva/musica/35-anos-de-mtv-un-imperio-caido/M7JPTIWAL5AALCTKOYVVGQWG5VA/story/>
- Stern, M (22 de agosto de 2014). Bojack Horseman's: The Debauched Tales of a Drunken, Groupie-Sexing D-List horse, hits Netflix. *The Daily Beast*. Recuperado de <https://www.thedailybeast.com/bojack-horseman-the-debauched-tales-of-a-drunken-groupie-sexing-d-list-horse-hits-netflix>
- (Sin autor). (2016). Revelan las diez reglas del éxito de Los Simpsons. *Revista Soy502*. Recuperado de <http://www.soy502.com/articulo/revelan-diez-reglas-exito-simpson-71746>

### Vídeos:

- [Upsocl.com]. (21 de diciembre de 2017). Daria, la serie feminista [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SCVMgjK7FRI>
- [Magnet]. (17 de octubre de 2017). La filosofía detrás de Bojack Horseman [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=l3M8NzzqYol>