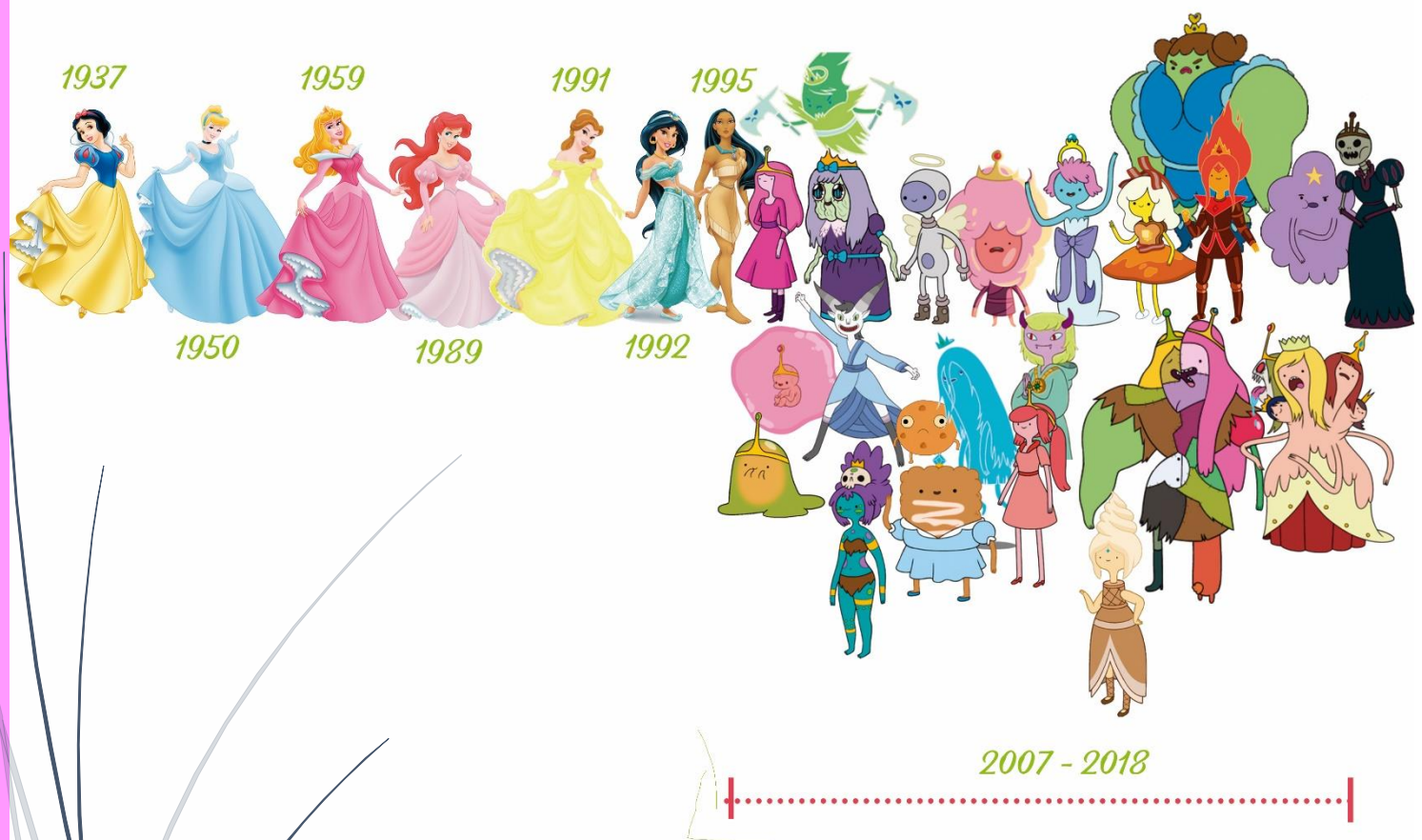


Rastros del sujeto contemporáneo

En tres series animadas del último decenio



Angélica Klinger Aguirre
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:

Rasgos del sujeto contemporáneo en tres series
animadas del último decenio.

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s):

Nombre	Cédula	Código
Angelica Klinger Aguirre	1.073.240 SA	2012172018

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1. El trabajo evidencia un alto rigor y dominio
investigativo y teórico
2. El cuerpo teórico se muestra abierto a nuevas/otras
formas de ver el tema investigado
3. Es un trabajo que aporta nuevos elementos a la L-AV
y a otros.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA ¹
Jurado 1- lector	Rocio Pardo Martinez		4.6
Jurado 2 -lector	Daniel Ramirez Orozco		4.9
Jurado 3 -asesor	Nestor Norcena		5.0
Jurado 4 - asesor	Martha Ayala		5.0

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.9

DISTINCIONES Postular al trabajo de Angelica para
distinción meritaria

Fecha: Abril 11/2019

¹ Para la emisión de la nota de sustentación, es indispensable que los jurados se encuentren presentes.

**RASTROS DEL SUJETO CONTEMPORÁNEO EN TRES SERIES
ANIMADAS DEL ÚLTIMO DECENIO**

**PRESENTADO POR:
ANGÉLICA KLINGER AGUIRRE**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

2018

**RASTROS DEL SUJETO CONTEMPORÁNEO EN TRES SERIES
ANIMADAS DEL ÚLTIMO DECENIO**

**PRESENTADO POR:
ANGÉLICA KLINGER AGUIRRE**

**ASESORES:
MARTHA LEONOR AYALA RENGIFO
NESTOR MARIO NOREÑA NOREÑA**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

2018

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formación de Profesionales</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página II de 124	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Rastros del sujeto contemporáneo en tres series animadas del último decenio.
Autor(es)	Klinger Aguirre, Angélica
Director	Ayala Rengifo, Martha Leonor; Noreña Noreña, Nestor Mario.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 116 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	SUJETO CONTEMPORÁNEO, SERIES ANIMADAS, MUTACIONES, CULTURA.
2. Descripción	
Este trabajo de grado busca comprender algunos rasgos del sujeto contemporáneo, en relación con las mutaciones de orden cultural que han sufrido los dibujos animados a la luz de tres series animadas. Pretende contribuir a los discursos de la visualidad y el sujeto contemporáneo, como campos de teorización importantes para las artes visuales planteando disertaciones sobre el tiempo, el sujeto, la identidad, la construcción de sí, entre otros. Para poder recoger estos rastros y comprenderlos, se utilizó como metodología la teoría fundamentada con enfoque cualitativo, recocida por su efectividad en los estudios sociales y la comprensión de los fenómenos culturales, en consecuencia con el enfoque epistemológico que persigue la investigación desde lo ontológico como interés de la fenomenología. Se concluye con el reconocimiento de un cierto sujeto diverso, contradictorio, que se completa en sus preguntas por la identidad, buscando a través de los nuevos códigos de la cultura, configurarse no sólo como cuerpo sino también en la discursividad.	
3. Fuentes	

- AGAMBEN, G. (2008). *¿Qué es lo contemporáneo?* Recuperado de: <http://19bienio.fundacionpaiz.org.gt/wp-content/uploads/2014/02/agamben-que-es-lo-contemporaneo.pdf>.
- BARBERO, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones, comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.
- BARTHES, R. (1978). *Roland Barthes por Roland Barthes*. Carácas, Venezuela: Monte Avila Editores.
- BARTHES, R. (2001). *La Torre Eiffel. Textos sobre la imagen*. Barcelona.: Editorial Paidós Ibérica S. A.
- BAUMAN, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- BAUMAN, Z. B. (2016). *Estado de crisis*. Barcelona, España: Paidós.
- BOURDIEAU, P. (s.f) de (s.f) de S. F). Capital simbólico y Clases sociales. *Revista herramienta N. 52*, 7. Obtenido de <http://www.herramienta.com.ar/revista-herramienta-n-52/capital-simbolico-y-clases-sociales>
- CHECA, F. G. (1987). *Guía para el estudio del arte*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- DEL MORAL, E. V. (vol.4 - nº3 2010). La asimilación cognitiva infantil de los estereotipos representados a través de los dibujos animados. *Observatorio OBS Journal*, 89- 105.
- DORFMAN, A. y. (1972). *Para leer al pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. México y Argentina: Siglo XXI editores.
- ESPAÑOLA, R. A. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España.
- FONSECA, C. y. (2009). La teoría queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. . *SciELO Analytics Vol 24 N 69*, Versión Online.
- FOUCAULT, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. París: Edi. Gallimard.
- FOUCAULT, M. (1990). *Tecnologías del yo*. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- FOUCAULT, M. (2005). *La hermenéutica del sujeto. Traducción por Horacio Pons*. . Madrid, España. : Ediciones Akal.
- GARCÍA CANCLINI, N. ((S. F)). *La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu*. Obtenido de La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu: <http://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/71.pdf>
- GARCÍA CANCLINI, N. (1989). *Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. . México D.F.: Consejo nacional para la cultura y las artes GRIJALBO.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. F. (2010). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Interamericana editores. Quinta edición.
- LIPOVETSKY, G. (2003). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- MAX-NEFF, M. E. (1986). *Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro*. CEPUR, Fundación Dag Hammarskjöld.: Development Dialogue, número especial, 96 pp. .
- MOREY, M. (2008). *La cuestión del método. Michel Foucault, Tecnologías del yo y otros textos afines*. Buenos Aires: Paidós.
- PACKER, M. (2013). *La ciencia de la investigación cualitativa*. Bogotá: Ediciones uniandes.
- PROPPER, F. (2007). *La era de los súper niños: infancia y dibujos animados*. Obtenido de <http://www.udes.edu.ar/sites/default/files/resumenpropper.pdf>
- PROPPER, F. (Julio de 2008). *Los personajes infantiles: TV, mercado e identidad*. Obtenido de Nuestra aldea: <http://www.nuestraldea.com>
- READ, H. (2013). *Al diablo con la cultura*. Buenos Aires: Terramar Ediciones.
- RINCON MUÑOZ, f. P. (2010). Crisis de la identidad en la sociedad de la información y la comunicación. hacia una crítica del yo contemporáneo . *Pensamiento, palabra y obra*. (4), 65-75.
- SALAMANCA, C. (S.f). *Prácticas estéticas en un mundo injusto, indigno y sin memoria*. Obtenido de http://www.academia.edu/10771552/Pr%C3%A1cticas_est%C3%A9ticas_en_un_mundo_injusto_indigno_y_sin_memoria
- SAN MARTÍN, D. (2013). *Teoría fundamentada y atlas.ti: recursos metodológicos para la investigación educativa*. Temuco, Chile: Universidad Católica de Temuco .
- SILVESTRI, A. B. (1993). *Bajtín y Vigotski: la organización semiótica de la conciencia*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- TODOROV, T. (1967). *Literatura y significación*. Barcelona: Editorial planeta, segunda edición.

VIDAS, B. Y. (2004 - 2018). *Walt Disney*. Obtenido de La enciclopedia Biográfica en línea: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/>

WARNER, M. (1993). *Fear of a queer planet: queer politics and social theory*. Press: Minneapolis University of Minnesota.

WASJMAN, P. (1974). Polémica. Las imágenes del imperialismo. Una historia de fantasmas. *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*, 127-131.

Wikipedia. (25 de Noviembre de 2017). *Audiencias Activas*. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Audiencia_\(medios_de_comunicaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Audiencia_(medios_de_comunicaci%C3%B3n))

4. Contenidos

En el primer capítulo se encuentra el problema que plantea esta investigación, principalmente tiene que ver con la cultura como elemento para la producción de las series y esta lleva consigo implícitas una sucesión de transformaciones, de mutaciones que han derivado igualmente en los componentes que conforman a los *cartoons* y que se reafirman en los sujetos. Allí se plantean una serie de preguntas *ontológicas* que van guiando la investigación y que terminaron dando forma a la pregunta *¿cómo comprender al sujeto contemporáneo a partir de las mutaciones culturales que han sufrido los dibujos animados a la luz de tres series animadas del último decenio?* En el capítulo teórico se intenta abordar el problema del tiempo que plantea el concepto *contemporáneo*. Se da una lectura al pasado para comprender en los inicios de la producción animada las relaciones entre el sujeto, es decir Disney, y las relaciones que este tenía con su tiempo, cómo estas interfieren en su obra e interpelan a los códigos de su cultura. Estas disertaciones en el tiempo llevan a la investigación a preguntarse por el *sujeto en la contemporaneidad*, su desarrollo desde la hermenéutica de sí, complejizando el carácter ontológico que busca resolver el trabajo e ilustrando cómo esto logra sustentar las nuevas teorías sobre el *género*, herederas de los planteamientos adelantados por Foucault (1990) y denominadas como *Teorías queer*. Estas teorías, se dan en la base de una sociedad que hasta el momento no ha reconocido una cierta cantidad de códigos alrededor del género; comenzarán las comunidades LGBTI a establecer grandes diferencias con los modelos tradicionales, lucharán por el reconocimiento en la política pública y gran parte de sus teóricos se denominarán como *extraños, incorrectos, retorcidos* y ello, resultará primordial para la construcción de estos nuevos discursos. Entre otros cambios paradigmáticos y las *teorías queer*, se hará evidente que los sujetos sufragán por diferentes estados de *crisis*. Los órdenes de sentido que ostentan las vidas de las personas se ven afectados y estos son visibles en las imágenes de la cultura, para este estudio, visibles en las series animadas. Por lo anterior, es que el capítulo teórico cierra trayendo teorías relevantes para la comprensión de la televisión en decenios antecedentes como lo hizo Barbero (1987) en los años 80's, demostrando la relación que ésta tenía con aspectos de consumo, de familia, de mediación, entre otros, haciendo notoria la importancia de revisar aspectos como el capital simbólico y las redefiniciones que necesitan aspectos elementales como *la familia*.

Frente a este panorama y lo que se planteaba al inicio, se busca en los estudios sociales de la cultura y sus fenómenos un diseño que dialogara con el enfoque epistemológico que venía desarrollando la investigación, resultando así de valiosa importancia de la Teoría Fundamentada, puesto que su principal razón de ser es la producción de conocimiento alrededor de los fenómenos socioculturales. Cada una de las etapas construyó conscientemente los procesos que se debían seguir para una efectividad en la producción de teoría, permitiendo que el acercamiento a las series no estuviese permeado solamente por teorías a priori sino que exigía de la sensibilidad y especial atención de la investigadora para poder decodificarlas en elementos substanciales.

En el cuarto y último capítulo se muestran los resultados, las formas en las que se abordan los datos, estos fueron la fuente de las categorías emergentes y en relación con los referentes teóricos, definieron la interpretación. Los resultados son el aporte más importante de la teoría fundamentada, por tal razón componen el grueso de este trabajo en donde se verán hallazgos sobre el cuerpo, la construcción de sí, la identidad, el género, entre otros. Esta investigación concluye con la concepción de estas categorías como un aporte fundamental a los discursos de las artes visuales y especialmente, a los docentes formados en esta disciplina; la urgencia por revisar en los productos audiovisuales de la cultura aspectos relevantes para reconocer y establecer diálogos con los sujetos de la contemporaneidad fructíferos en la construcción de sí y del otro.

5. Metodología

El enfoque epistemológico es de carácter fenomenológico y hermenéutico; la metodología que se implementó se denomina Teoría fundamentada, con enfoque cualitativo, que ha aportado de manera substancial al tratamiento de los datos como ejercicio para la producción de conocimiento alrededor de los fenómenos; para este caso, la producción de teoría que permita conocer respecto de las series animadas como productos socio-culturales y por ende, ventanas artísticas que permiten visibilizar rasgos del sujeto de esta contemporaneidad. Los documentos que se revisaron para ésta investigación son tres series animadas norteamericanas con gran impacto en américa, durante el último decenio.

- Selección abierta: se observaron diversas series animadas de diferentes nacionalidades al azar (japonesas, colombianas, norteamericanas), lo cual permitió tener un panorama más amplio en relación a este campo de producción y a partir de este ejercicio definir las series a trabajar. Es por esto que, a partir de la revisión teórica, se determinó que fueran norteamericanas en conexión con las apuestas allí desarrolladas. Se observa la lógica coexistente entre el desarrollo de los conceptos que explican los órdenes cronológicos de la existencia cultural de los sujetos, así como la modernidad, la contemporaneidad y la postmodernidad, y sus formas de afectar u operar en las series animadas. Queriendo reconocer allí, en cada una de éstas formas, la contemporaneidad con los valores de su tiempo, como las series animadas perciben y producen sujetos con particularidades que se muestran en la gran mutación y tránsito que han sufrido con el pasar del tiempo. Las etapas de investigación se dieron de la siguiente manera:

-Estudio en el tiempo de las series: se escoge a la productora Disney como ejemplo de lo que fueron los personajes al inicio de la animación en Norteamérica. Este ejercicio permitió ver los cambios físicos en líneas de tiempo de los personajes característicos de las mismas hasta llegar a la contemporaneidad del siglo XXI: princesas, príncipes, personajes mágicos y villanos. (Ver anexo B). Esta etapa permitió avanzar en elementos problemáticos sobre los cuales quiere comprender esta investigación.

-Decodificación de las series: se buscaba con esta etapa encontrar los elementos críticos a estudiar dentro de cada serie para lo cual se construyeron matrices que permitieron descomponerlas en elementos claves para este estudio, como: dilucidar rasgos de personalidad, encontrar relaciones entre los personajes, con el fin de establecer las mutaciones que han sufrido en sus valores culturales, formas técnicas de construirse con el fin de leer en ello esta contemporaneidad. (Ver Anexo A)

- Categorías emergentes: revisando los rasgos, relaciones y características de estas series, producto del trabajo de decodificación, resultaron categorías emergentes que permitieron construir un diálogo con nuestra contemporaneidad a la luz del sujeto de este tiempo.

-Construcción de la teoría: a partir de las categorías emergentes identificadas se procederá a hablar de la contemporaneidad vinculando los autores seleccionados, los nuevos discursos de la postmodernidad, la instalación de nuevos paradigmas, la ruptura con lo heteronormativo, etc. para explicar al sujeto contemporáneo que emerge en las series animadas.

6. Conclusiones

Ahora que la investigación da lugar para poder dialogar sobre lo que se encontró y lo que no, quisiera hablar de las comprensiones a las que llegué sobre el sujeto contemporáneo y las series animadas como productos de la cultura. Debo reconocer que cada una de las series significó para mí, la capacidad que tiene un sujeto de interpelar el mundo y ser capaz de conmover a otros al intentar exponerse, como fue personalmente estudiar la obra de Rebecca Sugar, *Steven Universe* (2013). Así que intentaré comenzar por allí. El análisis a *Steven Universe*, me permitió encontrar que una de las mutaciones paradigmáticas más importantes de estos últimos tiempos, sin lugar a dudas, tiene que ver con el código de género. Éste código, ha significado para varios académicos la inmersión en un problema que afecta las identidades y las formas de vivir en un mundo que todavía se niega a aceptar las diferencias, en todas las que se pueda llegar a pensar: sociales, constitucionales, culturales, educativas, estéticas, etc. En el caso de esta serie, el humor y la ironía, fueron dos características cuidadosamente trabajadas, ambas son usadas en la serie de una manera muy sutil, esa sutileza comenzó a evidenciar cómo el discurso de género en la serie debía ingeniárselas para cumplir con los estándares de la productora sin perder tal sentido. Esto me permite pensar en las palabras de Sugar cuando dice “un producto diferente de alguien diferente”, en efecto, esa diferencia comienza a ser un problema en el que piensa la producción artística cuando quiere plantear este tipo de miradas. Uno de los componentes más interesante de la serie, era cómo por medio de las personajes se manifestaban sentimientos o emociones que podría vivir una chica lesbiana en la cotidianidad, algunas de esas situaciones verdaderamente estaban funcionando como una crítica a la sociedad, pero su forma de presentarse lograba no discutir directamente con la institucionalidad, sino por el contrario, su componente poético y metafórico le ayuda a encontrar ese lugar en el cual legitimarse para poder darle sentido a las relaciones que pueden construir los sujetos. La relación entre Rubí y Zafiro se vuelve verdaderamente fascinante, la cantidad de elementos que las componen y que buscan no hacer evidente lo evidente, que son pareja y que se aman. Su unión que deriva en la conformación de otro cuerpo permite comprender en el estudio que existe una pregunta por el ser, eso que ellas en unión establecen celebra una victoria sobre la libertad de construirse, de valorar el otro en el ejercicio de la identidad y las preguntas que alrededor puedan surgir. Este tipo de personajes demuestran complejidad; La fusión es un componente político, es la demostración de la rebeldía, la resistencia, que muchas veces llegan a cargar de sentido las luchas que emprenden unos por lograr generar una transformación en paradigmas hegemónicos o abrasivos. Así pues, se llega a concertar con la visión de Lipovetski (1986) que el cuerpo, como este se presenta en la serie, si ha sufrido una seria mutación en cuanto se considera su representación social. Otro de los aportes importantes para poder hablar sobre el sujeto contemporáneo a la luz de la serie, tiene que ver con la aprehensión inevitable de códigos de la cultura para hacer comprensible los postulados de la serie en sí misma, dichos códigos provienen del lenguaje y el ejercicio artístico comienza su trabajo en ellos, cómo componer con estos, cómo ser fiel a sus principios –los de los autores-.

Steven Universe deja en la retina mucho que pensar cuando se quiere tratar sobre el género en las producciones audiovisuales, a través del valioso ejercicio de resignificación como pasó con el concepto de amor, de familia, de prójimo. Hace una configuración que llama a la inteligencia cuando se quieren instaurar ciertas visiones en la institucionalidad que enmarcan este tipo de escenarios, sin interferir considerablemente en los mensajes que se quieren llevar, sin poner estos en contra de sí mismos y los sistemas de sentido que los sostienen. *Steven Universe*, legitima los discursos de género y se podría comprender como un triunfo para la educación de lo queer, de lo diferente, al posicionarse en uno de los lugares más peleados por la sociedad, la infancia, aunque la serie no sea vista sólo por niños. Con relación a los rasgos físicos y culturales que se pudieron visibilizar en los personajes princesas que plantea Pandleton Ward en *Hora de aventura* (2007) pude encontrar principalmente, una mirada crítica al pasado y la necesidad de replantear las formas de construir personajes femeninos en el presente. Los rasgos que las conforman son rasgos que se preocupan por realizarse en su similitud con la realidad, esto quiere decir que nos hablan de dinámicas que se dan en los sujetos contemporáneos. Algunos de estos sujetos sufren rupturas determinantes con la representación y las formas tradicionales, también se preocupan por asuntos de la identidad y la visión sobre lo femenino, se preguntan de igual manera por el género, derivando así en la aparición de una cantidad de personalidades, formas, seres que pareciesen convocar a la diversidad desde la presencia cuantiosa de personajes. Con *hora de aventura* se pudo observar igualmente que los sujetos contemporáneos tienen problemas con la superficialidad y aspectos de profundidad, me explico, aparecen contrastes importantes en las princesas, unas son trabajadas en cuán profundo pudiesen llegar a ser los aspectos que las construyen, a diferencia de unas cuantas que

su esencia precisamente se complementa en lo banal, en lo superficial, y este ejercicio logra compararse con ciertas lógicas en las que se inscriben los sujetos por estos tiempos, hay una crítica a la imagen que consumimos, a las instituciones en las que fundamos nuestros principios. Estos personajes aparecen en un tiempo no cronológico, pues existe un interés por dejarlas infinitamente en construcción, lo que permite ir al pasado, presente o futuro las veces que sean necesarias para ir contestando quiénes son. En relación con esto, se halla de manera concisa una necesidad por romper con el cliché, con la proporcionalidad e inclusive con la norma, estos seres requieren de desaprender los modelos tradicionales y emanciparse en la búsqueda de nuevas proporciones que permitan encontrar respuestas a la configuración de cuerpos particulares, irrepetibles y únicos. En tanto a sus personalidades, se puede apreciar que existen una serie de contradicciones que las conforman, el desarrollo multifacético del personaje se da con respecto a una apreciación de las personas en la realidad, como si se hiciese una crítica al sujeto como contradictorio, pero también íntimo y reflexivo. En estos personajes no solo mutaron aspectos físicos, sino también sus personalidades. Se da la mutación como un proceso transicional entre la forma (el cuerpo, la materia, la línea) y la forma de los discursos. Estos aspectos de la personalidad congregan la cercanía de los personajes con asuntos de la cultura, el humor como un dispositivo que va desterritorializando los roles de los personajes, pero también de los sujetos en la contemporaneidad. Otro de los aspectos importantes en la investigación fue identificar en las relaciones de poder, aspectos culturales que se configuran entre los personajes principales de la serie Regular Show (2010), estos aspectos nos hablan de diferentes formas en las que opera la contemporaneidad y que son sustraídas por las series que nos hacen pensar rigurosamente sobre los roles de los sujetos y las maneras como se relacionan. Se encontró por ejemplo que estas relaciones van resignificando aspectos morales como la maldad, la benevolencia, la mentira, la burla etc., aunque se mantengan códigos tradicionales, como el triunfo del bueno sobre el malo, la amistad como un lugar complaciente ante la burla o la ridiculización. Estos sujetos demuestran una cantidad de valores que preservan la juventud, pero la razón de ser de estas dinámicas se fundamenta principalmente en el deseo del creador por revisar la cultura y los códigos que la componen, sumado a esto, se podría decir que existe una caricaturización de sí. En común se encontró que los creadores tienen un personaje con el que se identifican y lo cargan de elementos que consideran pertenecen a sus personalidades. Se logró dilucidar en las series una correspondencia entre los nuevas problemáticas que se abordan en las producciones animadas como los discursos LGBTI, la normalización de la violencia, canales de comunicación moral entre lo bueno y lo malo, alternando constantemente sus signos. En cuanto a lo que queda pendiente para un futuro desarrollo en investigaciones venideras, cabe resaltar:

- El humor como dispositivo para reconfigurar los roles de los sujetos, lo que en algunos casos significaría el desmoronamiento de ciertos códigos de la cultura heteronormativa, proceso atravesado por códigos del humor que modifican o proponen nuevas maneras de relacionarse.
- El cliché como elemento fundamental para la concepción de los personajes en este tiempo.
- La censura como una categoría que resulta importantísima para el análisis de las series en la posmodernidad. Esta está afectando los paradigmas culturales alrededor del género, y así mismo, cómo empieza a fundar nuevos espacios desde la creación artística. Se plantea como un problema que se sustenta en las complejidades de la institucionalidad, las corrientes hegemónicas y la legitimidad, agregando la tensión que se da en las teorías queer al concebir la heteronormatividad como un aspecto que va en contra de las identidades. Podría ser la censura uno de los ejes verticales de la operatividad de estas instituciones y los ruidos que genera a la noción de identidad.
- Los creadores de las series, en común artistas visuales norteamericanos, por ser modelos de sujetos contemporáneos, reflejan la importancia de mirar la cultura y asumir posiciones políticas, estéticas e interpretativas como un problema creativo.

Finalmente, los artistas visuales y particularmente los licenciados en artes visuales, tenemos una gran responsabilidad con la sociedad, en tanto damos lugar a problemáticas importantes para la construcción de sí en la sociedad y las transiciones que esta vive; nos preocupamos por la cultura como elemento indispensable para la creación, y aún más lejos, somos capaces de fortalecer las resistencias que terminan engrandeciéndose en la contemporaneidad a través de los cambios paradigmáticos que va sufriendo la institucionalidad. Cada una de las series animadas analizadas fueron la enseñanza de que un artista visual es un sujeto que reside en la contemporaneidad de los discursos, es decir, que puede

asumir una postura ante cada uno de ellos teniendo en cuenta el valor del pasado y pre visualizando un presente en el que cada segundo es menos incierto.

Misma responsabilidad tienen las escuelas formadoras, aumentándola cuando se trata de licenciados, de educadores de las artes visuales. La licenciatura en Artes Visuales (LAV) de la cual hago parte se ha encontrado en constante construcción y ojalá sea una constante, esto quiere decir que hay unos elementos en el ejercicio de construirse que son interesantes para el proceso en curso. Uno de estos elementos tiene que ver con la revisión de otras escuelas, por ejemplo cómo administran el saber sobre las artes visuales los currículos de las escuelas de las que proceden los creadores de estas series. No es un accidente que los tres creadores de las series abordadas sean artistas visuales y compartan dichos lugares de formación.

Uno de los elementos que no alcanzó a desarrollarse en el trabajo y que interpela mi formación como licenciada artista visual, tuvo que ver con la escucha, apreciar la voz del otro con el silencio que esto requiere, abstraer sin prejuicios –al igual que un niño lo hace- sus conocimientos, sus visiones sobre el mundo. Las voces de los niños develaban una apropiación impresionante sobre estos conceptos que a mí me demandaron verdadero esfuerzo por comprenderlos y esto me hace pensar, que en efecto el conocimiento que reside allí podrían aportar significativamente en nuestro ejercicio formativo, al reconocimiento de nuevas prácticas teóricas y artísticas, pues ellos están dialogando con productos culturales que han impactado seriamente nuestras vidas y han reivindicado seriamente el lugar del artista educador como actor fundamental de la cultura, personalmente propongo revisar estos aspectos como bien lo hace un niño al mirar su serie animada favorita.

Elaborado por:	Klinger Aguirre, Angélica		
Revisado por:	Ayala Rengifo, Martha Leonor; Noreña Noreña, Nestor Mario.		
Fecha de elaboración del Resumen:	24	03	2019

Tabla de Contenido

Introducción.....	12
1 Problema	15
1.1 Planteamiento del problema:	15
1.2 Justificación	17
1.3 Antecedentes	20
1.4 Objetivos	22
Objetivo general.	22
Objetivos específicos.	22
2 Referentes teóricos	23
2.1 Disney, contemporáneo de la modernidad.....	23
2.2 Sujeto contemporáneo y Teoría Queer.	28
2.3 La construcción de lo retorcido como principio ontológico.	30
2.4 Sobre las crisis del sujeto contemporáneo Posmoderno.	33
2.5 Capital simbólico, un asunto de familia.	36
3 Metodología.....	42
3.1 Enfoque epistemológico	42
3.2 Diseño	42
3.3 Unidades de análisis	44
3.4 Etapas.....	45
4 Resultados	47
4.1 Interpretación Steven Universe	48
4.2 Interpretación Hora de aventura.....	69
4.2.1 Las ocupaciones. <i>Nociones sobre la identidad, de lo profundo a la superficialidad..</i>	83
4.2.2 Rasgos físicos. <i>Apreciaciones espacio-temporales hacía nuevas proporciones.....</i>	84
4.2.3 Rasgos de la personalidad. <i>Nexos contemporáneos entre la contradicción y lo mutado.....</i>	85
4.2.4 Lo moral. <i>Los códigos que no se ven</i>	86
4.2.5 Las habilidades. <i>El privilegio de unas pocas.</i>	87
4.3 Interpretación Regular show	88
4.4 Los creadores. <i>De la comprensión de sí a una revolución paradigmática.</i>	101
Conclusiones	113
Bibliografía	119

Lista de Anexos

Anexo A. Hora de Aventura. Matriz completa

Anexo B. Líneas de Tiempo

Lista de Imágenes

Ilustración 1 Disney (1928) Willie en el barco de vapor.....	24
Ilustración 2 Disney (1937) Blanca nieves y los siete enanitos.....	25
Ilustración 3 Mickey, Charles Chaplin & Harold Lloyd.	26
Ilustración 4 Hora de Aventura, 2007. Imagen Serie Original de Pendleton Ward.	28
Ilustración 5 Blancanieves y los siete enanitos, 1937. Imagen película Original de W. Disney	31
Ilustración 6 Sugar (2013) Padre Steven	48
Ilustración 7 Sugar (2010) Secuencia Cap. Motel Keystone	49
Ilustración 8 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone	49
Ilustración 9 Sugar (2013) Steven y Zafiro.	50
Ilustración 10 Sugar (2013) Steven y Padre.	50
Ilustración 11 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone	51
Ilustración 12 Sugar (2013) En la mejor cafetería del mundo.....	51
Ilustración 13 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone	52
Ilustración 14 Sugar (2013) Steven y Padre.	53
Ilustración 15 Sugar (2013) Steven y Garnet.	53
Ilustración 16 Sugar (2013) Rubí y Zafiro..	53
Ilustración 17 Sugar (2013) Rubí y Zafiro huyendo.....	54
Ilustración 18 Sugar (2013) Rubí, Perla y Zafiro	54
Ilustración 19 Sugar (2013) Aparición de Garnet.....	54
Ilustración 20 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone	55
Ilustración 21 Sugar (2013) Garnet se encuentra con Rose y Perla	55
Ilustración 22 Sugar (2013) Garnet y Steven	56
Ilustración 23 Sugar (2013) Matrimonio Rubí y Zafiro.	56
Ilustración 24 Sugar (2013) Secuencia Cap. Reunificados.....	57
Ilustración 25 Ward (2007) Princesa Grumosa	69
Ilustración 26 Ward (2007) Marceline	71

Ilustración 27 Ward (2007) Princesa Anciana	76
Ilustración 28 Ward (2007) Princesa Bandida	78
Ilustración 29 Ward (2007) Princesa Algodón de Azúcar	79
Ilustración 30 Ward (2007) Princesa Embrión	80
Ilustración 31 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder	88
Ilustración 32 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder	89
Ilustración 33 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder	90
Ilustración 34 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder	91
Ilustración 35 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína	92
Ilustración 36 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína	93
Ilustración 37 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína	93
Ilustración 38 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína	94
Ilustración 39 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína	95
Ilustración 40 Quintel (2010) Secuencia Cap. Golpes Mortales	95
Ilustración 41 Quintel (2010) Secuencia Cap. Golpes Mortales	96
Ilustración 42 Quintel (2010) Secuencia Cap. Golpes Mortales	96
Ilustración 43 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse.....	98
Ilustración 44 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse.....	99
Ilustración 45 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse.....	99
Ilustración 46 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse.....	100
 Fotografía 1 Rolling Stone (2017) Rebecca Sugar	 101
Fotografía 2 Pandleton Ward (S.f).....	107
Fotografía 3 Nickandmore! (2010) JG Quintel.....	110

Introducción

El inicio de ésta investigación comenzó con mi interés por trabajar con los niños de mi familia. Veía que mis primos pequeños y hermano menor utilizaban códigos inaprensibles para los adultos de la familia, sin embargo, como yo gustaba de ver ciertas series animadas podía comprender algunos de éstos; fue así que empecé a preguntarme cómo estas series interactuaban con los más chicos e inicié a reunirme con ellos cada tanto con el fin de compartir juntos un par de horas viendo series animadas y dialogando sobre ellas. Luego comprendí que a esto se le llama *grupo focal* y que probablemente terminaría haciendo un *análisis del discurso*. Alcanzamos a tener nuestro día y hora de encuentro, surgiendo así, un gusto común por las tres series: *Hora de aventura* (2007), *Steven Universe* (2013) y *Regular Show* (2010), lo cual no fue gratuito, ya que estas series verdaderamente estaban en auge y comercialmente eran las más vistas en *Cartoon Network*, lo que me permitió saber que esto sería un criterio importante de selección, pues en nuestras horas vimos series de diferentes nacionalidades, japonesas, colombianas, inglesas, etc., pero ninguna de ellas causaba tanto interés como las mencionadas. Con el tiempo tuvimos que dejarnos de ver por diferentes razones que nos obligaron a terminar nuestros encuentros, pero de estos quedaron preguntas, archivos, contemplaciones que me llevaron a preguntarme de qué tipo de cultura somos contemporáneos, si es que a todos se les puede llamar así.

Revisando los antecedentes, las metodologías más usadas sugerían el análisis del discurso y de la imagen, pero esta investigación quería conocer y teorizar sobre los sujetos contemporáneos que veían estas series animadas. En el camino se fueron encontrando rasgos en los personajes que respondían a preguntas por el *ser*, por la *construcción de sí*. A gran parte de estas series les interesaba el *género* como parte esencial de su discurso, relacionando esto a uno de los cambios paradigmáticos más resonantes de este decenio.

Es así que el problema que se plantea esta investigación, principalmente tiene que ver con la cultura como elemento para la producción de las series y esta lleva consigo implícitas una sucesión de transformaciones, de mutaciones que han derivado igualmente en los componentes que conforman a los *cartoons* y que se reafirman en los sujetos. Allí se plantean una serie de preguntas *ontológicas* que van guiando la investigación y que

terminaron dando forma a la pregunta *¿cómo comprender al sujeto contemporáneo a partir de las mutaciones culturales que han sufrido los dibujos animados a la luz de tres series animadas del último decenio?* Así, se da inicio al primer capítulo dedicado al problema.

En el capítulo teórico se intenta abordar el problema del tiempo que plantea el concepto *contemporáneo*. Se da una lectura al pasado para comprender en los inicios de la producción animada las relaciones entre el sujeto, es decir Disney, y las relaciones que este tenía con su tiempo, y cómo estas interfieren en su obra e interpelan a los códigos de su cultura. Estas disertaciones en el tiempo llevan a la investigación a preguntarse por el *sujeto en la contemporaneidad*, su desarrollo desde la hermenéutica de sí, complejizando el carácter ontológico que busca resolver el trabajo e ilustrando cómo esto logra sustentar las nuevas teorías sobre el *género*, herederas de los planteamientos adelantados por Foucault (1990) y denominadas como *Teorías queer*. Estas teorías, se dan en la base de una sociedad que hasta el momento no ha reconocido una cierta cantidad de códigos alrededor del género; comenzarán las comunidades LGBTI a establecer grandes diferencias con los modelos tradicionales, lucharán por el reconocimiento en la política pública y gran parte de sus teóricos se denominarán como *extraños, incorrectos, retorcidos* y ello, resultará primordial para la construcción de estos nuevos discursos. Entre otros cambios paradigmáticos y las *teorías queer*, se hará evidente que los sujetos sufragan por diferentes estados de *crisis*. Los órdenes de sentido que ostentan las vidas de las personas se ven afectados y estos son visibles en las imágenes de la cultura, para este estudio, visibles en las series animadas. Por lo anterior, es que el capítulo teórico cierra trayendo teorías relevantes para la comprensión de la televisión en decenios antecedentes como lo hizo Barbero (1987) en los años 80's, demostrando la relación que ésta tenía con aspectos de consumo, de familia, de mediación, entre otros, haciendo notoria la importancia de revisar aspectos como el capital simbólico y las redefiniciones que necesitan aspectos elementales como *la familia*.

Frente a este panorama y lo que se planteaba al inicio, se busca en los estudios sociales de la cultura y sus fenómenos un diseño que dialogara con el enfoque epistemológico que venía desarrollando la investigación, resultando así de valiosa importancia la Teoría Fundamentada, puesto que su principal razón de ser es la producción

de conocimiento alrededor de los fenómenos socioculturales. Cada una de las etapas construyó conscientemente los procesos que se debían seguir para una efectividad en la producción de teoría, permitiendo que el acercamiento a las series no estuviese permeado solamente por teorías a priori sino que exigía de mi sensibilidad y especial atención para poder decodificarlas en elementos substanciales.

En el cuarto y último capítulo se muestran los resultados, las formas en las que se abordan los datos, estos fueron la fuente de las categorías emergentes y en relación con los referentes teóricos, definieron la interpretación. Los resultados son el aporte más importante de la teoría fundamentada, por tal razón componen el grueso de este trabajo en donde se verán hallazgos sobre el cuerpo, la construcción de sí, la identidad, el género, entre otros. Esta investigación concluye con la concepción de estas categorías como un aporte fundamental a los discursos de las artes visuales y especialmente, a los docentes formados en esta disciplina; la urgencia por revisar en los productos audiovisuales de la cultura aspectos relevantes para reconocer y establecer diálogos con los sujetos de la contemporaneidad fructíferos en la construcción de sí y del otro.

1 Problema

1.1 Planteamiento del problema:

Es preciso reconocer antes algunas líneas:

La Historia, si bien por vocación mira al pasado, lo hace siempre con ojos del presente. Lo que a menudo trata es de comprender y resolver problemas estéticos contemporáneos recurriendo a modelos antiguos; esto hace que la Historia sea una disciplina viva. (Checa, García, Moran. 1987, p. 14)

Si bien lo anterior es referido desde la óptica de un historiador de arte y habla puntualmente de un problema característico de la *Historia* como campo académico, sirve para dar inicio al problema que persigue esta investigación. Los dibujos animados han presentado una gran mutación. Un proceso más o menos largo, progresivo, rastreable. Y es precisamente en el ejercicio de rastrear, en *modelos antiguos* y –en contraste- *contemporáneos*, este proceso de mutación que han sufrido los dibujos animados; inicialmente pudiesen ser analizados desde su carácter estético, qué y cómo se representan. Paralelo a ello, las mutaciones de la cultura televisiva y de orden existencial que han sufrido los sujetos consumidores de estos productos audiovisuales: los sujetos contemporáneos del último decenio.

Diferentes tópicos y problemáticas componen las narrativas y discursos de los dibujos animados, y con esto, la construcción de mundos que proponen sus propias reglas, sus propias formas de *ver*, de *ser*, de *entenderse*. Mundos en los que emergen y convergen distintos imaginarios que pululan en la sociedad haciendo uso de ella misma. En ciertas ocasiones pareciesen parodiar nuestra vida, nuestros sueños, nuestras formas de visualizarnos o inclusive de querer ser esos seres que no sabemos quiénes son, de dónde vienen, para dónde van, quién los creo, con qué intención.

Los personajes de la televisión y las películas entran en la vida de los chicos y dejan huella: ellos admiran sus hazañas, los imitan, copian frases típicas, los incorporan y crean códigos con sus pares que dejan afuera a quienes no los conocen. Hasta los más chiquitos reconocen ciertas melodías y voces relacionadas con estos personajes, que con sólo escuchar el anuncio de un programa o la promoción de un producto saben de qué se trata. (Propper, 2008, p. 1)

De esta manera, los personajes animados afectan y se relacionan todo el tiempo con los pensamientos, las formas de sentir, de crear, de ser, etc., de distintos grupos sociales, personas de diferentes edades u oficios, y con esto, tienen un especial lugar en tanto tienen que ver con los complejos procesos de construcción de capital simbólico¹ en la vida cotidiana de los sujetos. Pero hay algo especial en estos animados contemporáneos, y es la difícil tarea por reconocer en algunas de estas producciones hacia qué tipo de sujeto o edad van dirigidos, abriendo así un camino investigativo que empieza a interrogarse por los propósitos representativos que tienen hoy día los dibujos animados y en ese sentido, qué tanto tienen que ver con la mutación estética y discursiva que han sufrido en los últimos años, dejando entrever algunos problemas o interrogantes –sobre el ser y la cultura- con respecto al sujeto de lo que es o no contemporáneo.

Desde que se es niña o niño estamos expuestos a los medios audiovisuales; en las memorias se maximizan siempre recuerdos acompañados de series animadas, películas, cortometrajes etc., que al igual que cualquier otro producto, van dirigidos a grupos específicos; se disputan los primeros lugares de audiencia, tienen relación directa con problemáticas de las sociedades diversas², han desempeñado papeles importantísimos en cuanto a la educación y rol de los niños y niñas en la sociedad y con esto, se han propagado a través de su ejercicio mediático y comunicativo diferentes imaginarios, discursos morales, estéticos, que arriban en variedad de géneros y tipos, para todas las clases, para todos los gustos.

Grandes aportes para el estudio o análisis de éstos se hallan en algunos estudios culturales vertebrales para la comprensión del sujeto en los últimos tiempos, como bien lo hacen los estudios de Lipovetsky (2003) o Bauman (2013), entre otros, que son tenidos en cuenta en esta investigación y son interpelados sobre qué nos tienen por decir respecto al sujeto y los paradigmas mutados o emergentes. Con relación a lo anterior, este estudio busca analizar el contenido de los dibujos animados que los sujetos consumen entorno a la siguiente pregunta ¿cómo comprender al sujeto contemporáneo a partir de las

¹ Una noción comprendida por García Canclini (1989) a la luz de Pierre Bourdieu.

² Sociedades que piensan la *diversidad* en cuanto a sus interrogantes por el género; ver desarrollo más adelante en los subcapítulos 2.2 y 2.3.

mutaciones culturales que han sufrido los dibujos animados a la luz de tres series animadas del último decenio?

1.2 Justificación

Las series animadas y/o *cartoons* aparte de ser unos inteligentes y significativos *transmisores* de mensajes, ocupan lugares privilegiados en la vida cotidiana de un niño o una niña; tejen con ellos(as) diferentes tipos de relaciones, inclusive afectivas, que potencian y derivan en interesantes procesos de construcción de identidades o de identificación. Es importante destacar que, aunque en un inicio se podría hablar sobre la complejidad de la *Recepción* de esos mensajes (desde la comunicación y la mass-mediación (Barbero,1987)) y, en estos procesos, cómo se dilucidan las relaciones emergentes entre el *cartoon* y el niño, es necesario comprender que antes se deben ubicar históricamente los diferentes procesos y nombres que se le ha dado al momento en que los sujeto están ante la televisión, las diferentes formas de percibir las imágenes y los mensajes mediáticos que ellas constituyen; puesto que las experiencias ante estos medios se han transformado, han cambiado y así mismo, los diferentes discursos filosóficos, conceptuales, aún se intenta dar nombre a estos fenómenos de la comunicación.

Los dibujos animados hacen parte de una larga columna de géneros televisivos que exponen diferentes temáticas, modalidades, que se inscriben en la sociedad: bien sea con el nombre de violencia, sexualidad, educación etc. Sin embargo, aunque el objetivo no será revisar exclusivamente la sexualidad o cualquier otra de dichas temáticas, sí se demuestra que es importante para el análisis de los dibujos animados y sus niveles de difusión de la información, identificar los diferentes elementos de contenido, de estructura técnica e incluso de formato. Pues esto permitiría visibilizar de una manera menos ingenua, aquellos procesos de *personalización*³, relaciones, roles, problemáticas, etc., de los sujetos en esta contemporaneidad.

³ Entiéndase en Gilles Lipovetsky (2003) *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*.

Los medios masivos hacen presentación de realidades en donde se manifiestan diferentes mensajes, problemáticas, que en un orden técnico, narrativo, cultural, comercial, entre otros, sitúan al sujeto frente a un particular menú de imaginarios y discursos que se podrían comprender como efectos que se develan directamente en sus formas de ver y ser, de comprender sus roles y entornos.

Con el inicio de siglo, la globalización y la tecnología han facilitado la llegada de numerosos medios, como -el interés de esta investigación- diversas animaciones, y con ellas, códigos que se universalizan y se encuentran presentes para todos los públicos, para todas las edades, en cualquier momento, en cualquier lugar. En efecto, en una investigación realizada por el Comité General de Radiodifusión (CONFER. 2000, p. 3) de la República de Argentina, se puntualiza en la noción de que los dibujos animados conforman unidades de sentido globales, cuyas formas de organización son específicas y cumplen funciones socio-comunicativas que se complementan en la recepción, por ejemplo.

Visto de esta manera, el ejercicio mediático que cumplen los *cartoons* debe ser analizado desde consideraciones técnicas, discursivas y narrativas que le dan vida a las “representaciones simbólicas que nos hablan de los universos de sentido que construye una cultura” (CONFER, 2000, p.3). La adquisición y definición de roles que el sujeto debe ejecutar en sus entornos, usualmente tradicionalistas y jerárquicamente organizados, se visibilizan en las diferentes situaciones que experimenta, desde las reglas que suponen sus círculos sociales hasta las que se manifiestan en los dibujos animados, que pueden ser aprehendidos emocional y espontáneamente. Sin embargo, acá nos encontramos de frente con nuevas y necesarias re-interpretaciones alrededor de la televisión y el lugar que ocupa en las estructuras socio-familiares y, en general, los nuevos medios electrónicos que al mismo tiempo, reclaman ser reconocidos en su participación y relación constante con la construcción del sujeto en la multiplicidad de sus ámbitos: políticos, económicos, morales, etc.

La televisión, cuyos objetivos primordiales son informar, entretener y vender, también educa aunque no sea de manera intencional. Por eso, teniendo en cuenta la cantidad de horas que los chicos miran televisión (se calcula un promedio de tres a cuatro horas) este tema se vuelve esencial. Al respecto Buckingham señala que los niños viven una “infancia

mediática”, incluso que “el propio significado de infancia en las sociedades actuales se crea y se define a través de las interacciones de los niños con los medios electrónicos”.
(Propper, 2008, p. 1)

De acuerdo con lo anterior, lo que busca y quiere esta investigación en primer lugar, es reconocer y visibilizar dentro de la comunidad pedagógica-artístico-visual la importancia de las imágenes animadas en la cultura, pero aún más, y no en segundo lugar, los códigos que las componen, interpelan y acreditan. Finalmente, su principal razón de ser es como tal un ejercicio práctico del conocimiento que requiere de la creación y construcción de herramientas que decodifiquen las imágenes y su proceder en diferentes categorías para un análisis que nos acerque, como pedagogos visuales, a la comprensión de los fenómenos expuestos y que tienen que ver con las identidades, formas de operar de la mass-mediación, de la información de la vida cotidiana de un sujeto en la recreación de los personajes y universos presentes en los dibujos animados.

Para analizar los contenidos de las series, las formas en que se construyen las imágenes y desmantelar los mensajes directos o indirectos en cada una de estas, es necesaria la creación de instrumentos, dinámicas, herramientas, categorías de análisis que permitan fragmentar, decodificar, las diferentes composiciones visuales para su comprensión, dentro de naturalezas narrativas, discursivas, técnicas etc., que den cuenta de los diferentes sistemas de sentido concretos dentro del estudio y tratamiento de estos mensajes e imágenes, facilitando así, el reconocimiento de ciertos códigos culturales que se hacen manifiestos en los sujetos de la series y en los sujetos contemporáneos a las mismas.

Reconocer problemáticas que van más allá de las series animadas en sí mismas, en su relación cultural con los sujetos haciendo conexión desde su estado de contemporaneidad⁴, sí deja entrever diferentes variables por las que transitan las imágenes, y que son determinantes a la hora de comprender la cultura y el sujeto que la transita a la luz de estas nuevas series. Esto guarda una estrecha relación cuando Propper (2007, p. 10) parafraseando a Eco explica que:

⁴ Como se entiende en el subcapítulo **2.1**

la expresión “fisonomía intelectual” -creada por Lukács- que describe cómo los personajes revelan su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas, y su concepción del mundo, de modo que el lector consiga comprenderlo “como si lo conociera personalmente (Eco, 1999:203).”

Tiene que ver -en cierta forma- con conceptos y procesos de la mass mediación⁵, pues, las imágenes y la cantidad de mensajes que ejecutan se vinculan estrechamente con formas del ver, comprender y resignificar no sólo de estas imágenes sino, procesos de identificación, de identidad, de otras imágenes, de narrativas, de discursos, entre muchas otras complejidades de lo visual y la comprensión del mundo.

1.3 Antecedentes

Para esta investigación se realizó una búsqueda en bases de datos científicas especializadas identificando una serie de trabajos en torno a las categorías trabajadas: dibujos animados, sujeto contemporáneo, identidad y cultura. Dentro de los trabajos encontrados para este estudio se seleccionaron tres investigaciones con gran pertinencia y que se desarrollan a continuación:

El primero, es una investigación realizada en el año 2000 por COMFER (Comité Federal de Radiodifusión) en Argentina, denominada: *Una cuestión preliminar al análisis de contenido de los dibujos animados*. Este trabajo tenía el interés de generar una propuesta de análisis de contenido de los dibujos animados a partir de una metodología descriptiva, contribuyendo así, a la comprensión de mundo por parte de los receptores argentinos y convirtiéndose en un trabajo altamente referido en América latina. Algunos de los hallazgos más importantes de esta investigación, determinó que en la producción animada estadounidense tradicional, se exaltaban valores de pertenencia a la sociedad industrial, edificada en la era del consumo masivo que se consolidan en la postguerra y

⁵ Como lo aborda Barbero (1987) en *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, al querer demostrar como la mass mediación es una operación de estructuras hegemónicas que redundan en la tv, a través del ejercicio mediático que la comunicación en sí misma constituye, al llevar y traer mensajes que se vinculan con las maneras de entender el mundo por parte de los sujetos.

son traídas a Latinoamérica. También se halló que en estas animaciones se identifican unas relaciones intersubjetivas basadas en una delimitación vertical de los roles dentro de la familia. La calidad conceptual de esta investigación, aportó de manera significativa al planteamiento del problema y generó ideas para el análisis de este trabajo de grado. Uno de esos aportes tuvo que ver con una mirada sobre cómo se podría desarrollar una propuesta de análisis del discurso, a partir de un método deductivo, sirviendo así como panorama para lograr identificar la forma en que esta investigación quería abordar los datos. Razón principal para haber tenido una primera etapa de investigación y recolección de datos con una perspectiva de análisis del discurso, que terminaría convirtiéndose en teoría fundamentada con el transcurrir de la recolección y organización de los datos.

El segundo, es una tesis doctoral llamada *La era de los súperniños, infancia y dibujos animados (2007)* desarrollada por Flavia Propper, magister y especialista en educación de la Universidad de San Andrés, Argentina, cuyo problema central consistía en preguntarse por los mensajes que transmitían los dibujos animados contemporáneos y cómo estos representan la infancia. Aportando así, al conocimiento sobre el niño como sujeto de la contemporaneidad y las complejas formas en que este se relaciona con los mensajes transmitidos por los dibujos animados. La metodología de dicha investigación consistió en el estudio de contenidos audiovisuales, cuyas fuentes de datos fueron provistas por series animadas contemporáneas. Esta investigación concluyó de manera relevante que en todas las series analizadas, se mantuvo la modalidad del final feliz y el triunfo de los “buenos” sobre los malos”. En el caso de los superhéroes, se evidencia en ausencia de análisis alrededor del concepto de diversidad de género. Dentro de los hallazgos más importantes se resalta la representación de temas “tabúes” de los que los niños eran “resguardados” en momentos anteriores, como por ejemplo, escenas que se refieren a la prostitución, al sexo, a los hijos no deseados, a la muerte, entre otros.

El tercero, es un artículo llamado *Los personajes infantiles: tv, mercado e identidad (2007)* también de Flavia Propper. Con este artículo, se refuerza la noción mercantilista y su relación con la construcción de identidad en la infancia, solidificando la mirada cultural que busca el presente trabajo y aportando a la construcción de teoría de la comunicación en latinoamérica. Dicho artículo concluyó con la importancia de

considerar la televisión cuando se intente responder cómo son los niños de hoy día y esto relacionarlo con el gran espacio comercial que abre una pantalla.

Con estos antecedentes, se puede determinar que, el campo de estudio alrededor de las series animadas a sido continuamente nutrido por investigaciones de orden descriptivo, que le han apostado al análisis de contenido y a la creación de propuestas metódicas de análisis que faciliten el acercamiento a los dibujos animados en la contemporaneidad. Esta investigación por su parte, trasciende a la complejidad interpretativa, buscando características culturales del sujeto intersubjetivo y diverso que habita esta contemporaneidad.

1.4 Objetivos

Objetivo general.

Comprender algunos rasgos del sujeto contemporáneo a partir de las mutaciones culturales que han sufrido los dibujos animados, a la luz de tres series animadas del último decenio.

Objetivos específicos.

- Evidenciar una de las mutaciones paradigmáticas predominante que se instala en los personajes y relaciones de la serie *Steven Universe* (2013).
- Visibilizar en el personaje de las princesas, rasgos físicos y culturales que han mutado en el último decenio, en la serie animada *Hora de aventura* (2007)
- Identificar en las relaciones de poder aspectos culturales que se configuran entre los dos personajes principales de la serie *Regular Show* (2010).

2 Referentes teóricos

2.1 Disney, contemporáneo de la modernidad.

En este apartado la investigación busca responder a las preguntas sobre el concepto de *contemporáneo*; allí, a la luz de la vida y obra de Disney, se ponen manifiestas una serie de posturas respecto al tiempo, es decir, se contemplan una serie de relaciones entre la producción de la obra de Disney con los valores mercantiles y culturales de su época; este ejercicio de relación lleva a la investigación a resonar con la apreciación de contemporáneo que plantea Agamben (2008). También en adelante, toda vez que se haga uso de la palabra contemporáneo, está debe ser pensada en relación con el tiempo presente del sujeto y la relación que tenga con éste y los códigos culturales que lo enmarcan.

“Pertenece realmente a su tiempo, es verdaderamente contemporáneo, aquel que no coincide perfectamente con éste ni se adecua a sus pretensiones y es por ende, en ese sentido inactual.” (Agamben. 2008, p 1.) Definición que sirve para pensar en la obra de Disney desde un sentido de lo *actual*, toda vez que esta se entienda como una condición antónima del concepto de *Inactual* que propone Agambem (2008), pues, su historia personal dibuja un hombre que tuvo que empezar a escalar desde lo más humilde el ascenso a una vida que retribuyera su dedicación al arte. ¿Qué es lo contemporáneo?, La Real Academia (RAE, 2001) advierte que contemporáneo es:

Del lat. *contemporaneus*.

1. adj. Existente en el mismo tiempo que otra persona o cosa. U. t. c. s.
2. adj. Perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive.
3. adj. Perteneciente o relativo a la Edad Contemporánea.

De acuerdo con la definición de la RAE, se podría entender que W. Disney (1901-1966) fue *contemporáneo* de su época, de un acontecer de valores que se salvaguardaban en la modernidad. Dicho de otro modo, el proceso creativo y artístico de W. Disney, junto con sus productos, fueron relativos a su tiempo socio-cultural y económico. Disney, se sitúa en un momento histórico y transicional, en donde se da una supuesta democracia de

masas que además transformaría los medios de producción; la postguerra, no solamente se podía entender desde una óptica de lo político, sino por además, que lo que estaba cambiando paulatinamente, eran los sistemas de sentido, los códigos culturales: “lo que está cambiando no se sitúa en el ámbito de la política, sino de la cultura, y no entendida aristocráticamente, sino como "los códigos de conducta de un grupo o de un pueblo".” (Barbero, 1987, p.44) es decir que, los procesos de socialización son los que estaban transformándose y por consiguiente, los estilos de vida.

Montó un modestísimo estudio en el garaje de su casa, en el que con la ayuda de Iwerks (...) produjeron su primera película de dibujos animados. El filme tuvo aceptación y consiguieron nuevos encargos hasta que Disney (...) convenció a Iwerks para que volvieran a probar suerte como empresarios con una compañía a la que llamaron Laugh-O-Gram Films. Con una producción basada en cuentos tradicionales... (Biografías y Vidas, 2004-2018)

El horizonte mercantil que atravesaba el trabajo artístico de Disney le exigía tener una relación de actualidad con su tiempo; estar atento al movimiento económico más reciente. A pesar de ello, algo de inactual se gestaba en su proyecto en tanto mantenía en el ejercicio creativo una relación singular con su tiempo, un tiempo en el que él estaba de pionero en cuanto a la animación y creación de personajes.

En octubre de 1928, cuando Disney buscaba distribuidor para las dos películas que había producido con Mickey Mouse como protagonista, se proyectó el primer filme del cine sonoro. Adelantándose a otros productores que creyeron pasajera aquella innovación, Walt se apresuró a incorporar el sonido a una tercera película de Mickey, Willie en el barco de vapor (1928). (Biografías y vidas. 2004-2018)

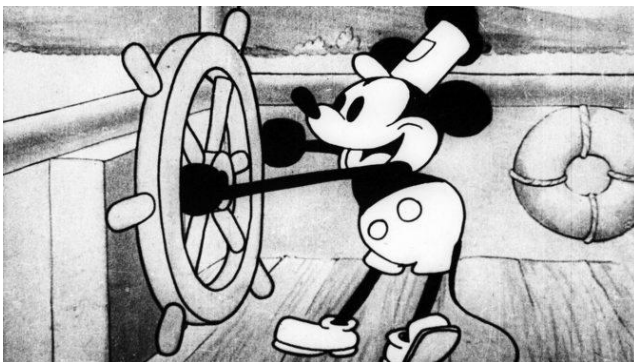


Ilustración 1 Disney (1928) Willie en el barco de vapor.

La constancia en su trabajo creativo y su incesante explorar son características de un ser contemporáneo, pues esto lo obliga a “tomar posición respecto del presente” (Agamben, 2008. P 1.) Y esta situación refleja su condición de inactual. Por supuesto que esta

situación de tomar posición respecto del presente, en realidad es una situación que se

puede extender hacía muchas vertientes y no todas llevan a una condición de *inactualidad*. Con Disney, por ejemplo, se percibe que la necesidad de crear personajes y animarlos, lo hacían reflexionar constantemente sobre su tiempo, habría tal vez en su capacidad de imaginar, una condición distinta que a los demás artistas de su época, y en relación con esto, su *inactualidad* en tanto no se producía lo que él hacía. A pesar de ello, su trabajo pareciese reflejar una comodidad con los valores culturales de la época.

El 27 de mayo de 1933, estrenó la sinfonía tonta que hacía el número treinta y seis y que iba a tener un éxito inesperado: Los tres cerditos. Sin pretenderlo, su famosísima canción ¿Quién teme al lobo feroz? se convirtió en un canto de esperanza para millones de norteamericanos que intentaban no ser devorados en la vida real por la Gran Depresión. En 1934, cuando su estudio contaba con 187 personas, nació el pato Donald, un personaje de carácter irascible y perverso, que vino a sumarse a los perros Pluto y Goofy.” (Biografías y vidas. 2018)

Disney estaría a punto de iniciarse en la producción de largometrajes. Blancanieves y los siete enanitos se estrena en 1937 y con ella nace la primera princesa animada de la historia. (La primera princesa tomada de muestra para esta investigación).



Ilustración 2 Disney (1937) Blanca nieves y los siete enanitos.

Dije antes que el artista debe desaparecer; que el arte no es una “profesión” en sí, sino la cualidad inherente a toda labor bien realizada. Indiqué también que en una sociedad sana los hombres no tienen conciencia muy acertada de su “cultura”: crean obras de arte en forma automática, instintiva. Reconocía al mismo tiempo, la existencias de ciertas “cimas

relumbrantes” que se abren paso a través de la diaria rutina hasta alcanzar una universalidad eterna. (Read, 1941. p.117)

Herbert Read y Walt Disney son contemporáneos entre sí. La cita a Read, con relación a la vida y producción artística de Disney⁶ hace reflexión en tanto se le pudiese considerar como una de las “cimas relumbrantes” de su tiempo, y por el contrario, reconocer en la dificultosa elaboración de animados, un intenso trabajo -largo por demás- que hacía que la creación de obras automáticas no fuese su caso. Resaltando la contemporaneidad entre ambos sujetos –Read y Disney- lo anterior permite la pregunta ¿qué es una sociedad “sana”? ¿Idealidad? ¿Bajo qué luces lo consideraba Disney? Si es que lo consideraba.

El 10 de noviembre de 1940 empezó a colaborar con el FBI, después de que el entonces director de la agencia federal de investigación, J. Edgar Hoover, hubiera intentado en varias ocasiones reclutar al productor cinematográfico como agente para que le facilitase cualquier información o detalle sobre la presencia de elementos subversivos (comunistas, sindicalistas o anarquistas) en Hollywood. Sin embargo, los primeros devaneos políticos de Disney tuvieron un cariz más progresista y se remontaban a 1938, cuando se adhirió a



Ilustración 3 Mickey, Charles Chaplin & Harold Lloyd.

la Society of Independent Motion Picture Producers, asociación de productores y cineastas independientes opuestos al dominio absoluto de los grandes estudios de Hollywood. Desde aquel grupo, que contaba con figuras como Orson Welles o Charlie Chaplin, Disney fue derivando hacia un ideario próximo al partido nazi norteamericano y a un sentimiento fuertemente antimarxista. (Biografías y vidas. 2004-2018)

¿Cuánto de la mirada particular sobre el mundo que poseía Disney era traducido o transferido a su obra? Según Dorfman y Mattelart (1972, p.23) Disney era un colonizador de la infancia. Y con ello querían argumentar el acto de Disney de querer politizar, por

⁶ Como ejemplo, su producción de una serie de princesas cada cierto tiempo y en ellas la carga simbólica de una cantidad de operaciones de la modernidad.

medio de la fantasía y la supuesta felicidad, la inocente edad. Sus personajes –como las princesas o las madrastras- aparentemente cotidianos, hacen “posible un trasfondo moral: el niño aprende el camino ético y estético adecuado.” Esto, aplicado a los cambios simbólicos de los órdenes culturales de la época, deja entrever que la producción de estos animados transfiere consecuentemente a las imágenes cómo Disney concebía el mundo, no solamente imaginario, sino también social. Sin embargo, en notoria disonancia, Paula Wajzman (1974, p. 128) dice que la apreciación de Dorfman y Mattelar es ciega a lo simbólico, pues se empeñan -según ella- en exigirle a la producción Disneana “límpidos modelos que –mostrados en el seno de una cotidianeidad (...)– harían de los niños seres laboriosos, luchadores, solidarios”, cuando la realidad cotidiana de los sujetos está llena de perversidades y obstinaciones que Disney simplemente utilizó en beneficio de la continuidad de su obra. Algo interesante de esta dualidad, es como se reconoce el niño, no solo en términos de sujeto en la sociedad de masas, un nicho de mercado, sino también, la desmitificación de la infancia como un lugar simbólico de la inocencia, de “*todo aquello que verdaderamente le pertenece al niño*” (Wajzman, 1974, p.128) Resulta interesante comprender en este punto, que la creencia de que el niño o el adulto se sentirán bien en lo *bueno*, tiene una estrecha relación con aquella idea de lo *sano*, ambos pertenecientes al universo sintomático y bipolar de la modernidad -y que se desarrollará más adelante. Entonces ¿los consumidores de los productos de la industria Disney de qué son contemporáneos?, ser ¿Contemporáneo de qué? Pregunta que Barthes (1975) se hizo y –facilitando la comprensión- respondió de la siguiente manera:

Marx: “Así como los pueblos antiguos vivieron su prehistoria imaginariamente, en la mitología, nosotros, los alemanes, hemos vivido nuestra post historia en el pensamiento, en la filosofía. Somos contemporáneos filosóficos del presente sin ser sus contemporáneos históricos”. De la misma manera, yo no soy más que el contemporáneo imaginario de mi propio presente: contemporáneo de sus lenguajes, de sus utopías, de sus sistemas (o sea, de sus ficciones), en su suma, de su mitología o de su filosofía, pero no de su historia, de la cual sólo habito el reflejo danzante: *fantasmagórico* (1975, p. 65)

Disney es la representación de un problema al que la historia se enfrenta constantemente en la comprensión cronológica y filosófica del tiempo. Es decir, en efecto sus animaciones maximizan la relación que este tenía con su presente, su

contemporaneidad con las estructuras culturales y sociales, en suma, Disney era contemporáneo de la modernidad. Una modernidad en crisis, un tiempo que se enfrentaba al cambio paradigmático de distintos y complejos sistemas de pensamiento. Como bien se pueden observar en *tiempos modernos* de Chaplin (1936) que se estrenó tan solo un año antes de que saliera el primer largometraje animado de la historia: *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) de Walt Disney.

2.2 Sujeto contemporáneo y Teoría Queer.



Ilustración 4 Hora de Aventura, 2007. Imagen Serie Original de Pendleton Ward.

A continuación se hace una presentación de una serie de nociones sobre el sujeto, intentando relacionarlo con la contemporaneidad y cómo éste se ha dado a partir de las nuevas teorías sobre el género. Hace casi medio siglo Foucault, en el College de France, teorizaba sobre la *hermenéutica del sujeto* (1982) - concepto (el de *sujeto*) que sin lugar a dudas, hace parte del pensamiento contemporáneo, en su clase *cátedra de historia de los sistemas de pensamiento*.

¿Qué era *sujeto* para Foucault y para este entonces? “hacer historia del pensamiento no puede ser nunca una forma satisfecha de complicidad con los modos presentes de pensamiento, y convertirse así en mera legitimación de la razón (moderna).” (Morey, 2008, p. 11) y en ese mismo sentido, iba dirigido el pensamiento de Foucault.

Teniendo en cuenta que su panorama filosófico se componía de la inevitable ascendencia Sartreriana y de, como éste la llamaba, “la filosofía insuperable de nuestro tiempo: el marxismo”, lo situaban en un momento histórico que le exigía el reconocimiento del *ser*, desde una hermenéutica más introspectiva. Entonces, las respuestas a ¿qué es ser un *sujeto contemporáneo*? empiezan a interpretarse entendiendo que su uso conceptual comienza con Foucault y que, este orden del pensamiento se inscribe en la contemporaneidad; en tanto se da una ruptura con la razonabilidad moderna⁷, aquella que coloca a los individuos en sistemas más bipolares y menos diversos⁸.

Precisamente, los discursos de la diversidad de género en el pensamiento contemporáneo –la filosofía- abrirán el camino para el desarrollo de pedagogías y estudios culturales que reconozcan en ese *sujeto* el trasegar progresivo de los problemas relevantes sobre la identidad, la construcción plural del ser y el derecho también, dicho en palabras Foucaultianas (1969) *a no tener rostro o a rechazar lo que somos*. En este paisaje, unos años después, nace la *Teoría Queer*.

Una hermenéutica más introspectiva, tenía que ver con una mirada hacia dentro. Foucault planteaba un *conocimiento de sí, un cuidado de sí y del otro*. “El conocimiento de uno mismo es un aspecto, un elemento, una forma capital sin duda, pero únicamente una forma del imperativo fundamental y general del *ocúpate de ti mismo*” (Foucault, 1982, p.65) esta situación plantea que, si puedes ocuparte de ti mismo puedes ocuparte de otros. Similar es la óptica bajo la que se funda la teoría crítica queer. Ésta germina en Estados Unidos en los años 90’s; la aparición de éstos estudios

Surgen a partir de nuevas teorías sobre la sexualidad (Foucault, 1976; Weeks, 1998); de los descubrimientos sobre la tolerancia a la homosexualidad desde la Antigüedad y hasta la Alta Edad Media de Boswell (1980); de la aparición del artículo de Adrienne Rich (1996) sobre la heterosexualidad obligatoria y la existencia lesbiana; y de las evidencias arqueológicas de comportamientos homosexuales en la Grecia antigua de Dover (1980). (Fonseca. 2009, p. 46)

⁷ Como se vio anteriormente en el 2.1 con la cita a Read (1941) y en general, con el tipo de tiempo moderno que vivía Disney.

⁸ En relación con el género.

Cabe resaltar que esto estuvo precedido de un importante cambio en la sociedad, promovido por distintos movimientos en cuanto se trataba de los derechos de las mujeres⁹, de los homosexuales; diferentes grupos a favor de la información y prevención del sida; así como el reconocimiento de los aportes a la comunidad académica de grandes pensadores LGBTI, entre ellos, Michel Foucault.

La razonabilidad social se enfrentaba entonces a un cambio de paradigma en tanto crecía la inmensa ola de *anormales*, *retorcidos*, que pedían ser reconocidos en todas las esferas socio-culturales y económicas. Por esta razón, los estudios de género han sido relacionados con la teoría queer, puesto que les interpela asuntos comunes como el de la identidad, la sexualidad y su diversidad, complejos y distintos sistemas de significación entorno a los sistemas de identificación.

Entonces, “Las categorías de identidad tienden a ser instrumentos de regímenes regularizadores, tanto si obran como categorías normalizadoras de estructuras opresoras, como si sirven de encuentro para una oposición liberadora.” (Fonseca. 2009, p. 48) por consiguiente, siguiendo el pensamiento buttleriano, Fonseca y Quintero (2009, p. 48) explican que es tan reguladora una categoría lesbiana, como una categoría heterosexual siempre y cuando, estas ostenten una teoría que legitime los estudios sobre homosexualidad/lesbianismo a través de prácticas elitistas en la esfera académica.

2.3 La construcción de lo *retorcido* como principio ontológico.

En el inglés, *Queer* es un adjetivo –más o menos reciente¹⁰- que llega a significar: “raro” “torcido” “retorcido”, académicos que han teorizado sobre *lo queer*, han intentado dar un punto de partida a través de su problematización simbólica haciendo uso del lenguaje, es decir, para todo adjetivo existe su análogo. Por el contrario de *queer*, *Straight* significa: “derecho” “recto”. Con este ejercicio analógico que a simple vista ya está denunciando lo que Foucault trató bastante bien en sus estudios del sujeto, del poder, del

⁹ La consolidación de organizaciones como la *National Organization for Women (NOW)*, que logra volver ilegal la discriminación en el lugar de trabajo con base al sexo.

¹⁰ Se presenta una dificultad etimológica en la aparición exacta de esta nueva palabra.

saber y de la sexualidad, emerge un problema específico para las relaciones y convivencia entre los sujetos contemporáneos, sobre ello trata la teoría queer; puesto que se hace necesario el reconocimiento de la población diversa en cada una de sus dimensiones, resaltando su necesidad de reconocimiento por la política pública, por sus sistemas de sentido que la modernidad soterraba. Ese ocultamiento, ese enterrar lo que no es *recto*, aquello que era/es *retorcido*, se da -y se dio- en cuanto la institucionalidad y lo legítimo se construyen alrededor del régimen heteronormativo, heteronormatividad que Warner (1993) explica como:

(...) los procesos normalizadores que mantienen la heterosexualidad como la forma elemental de asociación humana, como el modelo de las relaciones entre los géneros, como la base indivisible de toda comunidad y como los medios de reproducción sin los cuales la sociedad no existiría (1993, p. 21).



Ilustración 5 Blancanieves y los siete enanitos, 1937. Imagen película Original de W. Disney

Ante esto, para pensar en la ilustración de una cultura heteronormativa, moderna, sirve como ejemplo la producción de animados encabezados por Disney; que para el uso analítico de esta investigación se tomaron las referencias específicas: *Blancanieves y los*

siete enanitos (1937), La cenicienta (1950), La bella durmiente (1959), La sirenita (1989), La bella y la bestia (1991) Aladín y el rey de los ladrones (1992) y Pocahontas (1995). Cada una de ellas como representantes de una sociedad moderna (contemporáneas de una modernidad en crisis como se referencia en *Disney, contemporáneo de la modernidad*) y que, en contraste, ilustrando un mundo contemporáneo, posmoderno y retorcido, se han tomado como referencia las series animadas: *Hora de Aventura (2007-2018) Regular Show (2010- 2017) y Steven Universe (2013- 2018)*

Particularmente, la escuela y la familia, han legitimado la heteronormatividad en su gran mayoría, sin embargo al finalizar el siglo XX y con el devenir de las nuevas tecnologías, la legitimidad en sí misma, se vuelve un problema puntual de la condición postmoderna. Pues, plantea en las sociedades informatizadas, transformaciones en el saber y con ello, un proceso de globalización que afecta directamente las relaciones interpersonales. Es decir, que la heteronormatividad, es algo que particularmente se afecta; entra en crisis gran parte de la sociedad que aún legitima en la construcción cotidiana de su realidad valores que vienen sufragando desde la modernidad, esa que apreciaba la “sanidad”, el ser “recto”, lo bueno y lo malo, como si fuesen sinónimos de lo biológico.

En la contemporaneidad, ocurren una serie de tensiones de diversas características que acaecen en diferentes tipos de crisis sobre los sujetos. Por ejemplo, las personas que entrarían en crisis frente a los procesos de deslegitimización de los regímenes heteronormativos, serían precisamente las personas heterosexuales. Pero ¿todos? Entre el discurso de la pluralidad, cabría pensar que no serían todos, suponiendo que no toda persona heterosexual está de acuerdo con los procesos reguladores de la heteronormatividad; de lo contrario, esto sería como afirmar que todas las personas no heterosexuales han normalizado en sus cotidianidades los regímenes heteronormativos.

Pero cómo se entra en crisis. Es un estado que en particular como explica la revisión de Bauman y Borboni (2014, p. 11) sobre este concepto, significaría:

Crisis. De la palabra griega κρίσις, «sentencia», «resultado de un juicio», «punto de inflexión», «selección», «decisión» (según Tucídides), pero también «disputa» o «querella» (según Platón), y patrón, acepción de la que se deriva criterio («medio para formar un juicio», pero también «capacidad de discernir») y crítico («apto para juzgar», «crucial», «decisivo», así como lo concerniente al arte de la elaboración de juicios)

Existe por consiguiente, un advenimiento de situaciones mientras se vive un estado de crisis: como entrar en *disputa*, una desestabilización de los modelos establecidos o preconcebidos. Generándose una ruptura. Gran parte de las crisis a las que se enfrenta el sujeto en la posmodernidad tienen que ver con la mutación que sufren los sistemas de sentido que sostienen diversas realidades. La legitimación de la diversidad de género, de lo extraño, de lo retorcido, de lo *queer*. Como uno de los cambios de paradigmas más trabajado en la actualidad. Cada una de estas situaciones, -crisis para algunos- comprenden la disolución –que paulatinamente va creciendo- de una serie de inconvenientes a los que se enfrentaba el sujeto en la modernidad, como el no poder expresar libremente el gusto de un hombre por otro, el deseo de transformarse en aquello se siente ser, establecer vínculos sentimentales y funcionales con más de una persona, entre otros. De repente, el sujeto, como enunciaba Foucault, comienza a defender su sentir, luego de pasar por un proceso de re-conocimiento interior, una valoración incansable de *ser* de adentro hacia fuera. Y este tipo de proceso, tal vez sea, el primer eslabón del camino hacia la legitimidad ontológica de poder ser liberadamente.

2.4 Sobre las crisis del sujeto contemporáneo Posmoderno.

“vivimos y trabajamos la construcción de un orden, sin entender lo que es ordenable ni lo que estamos ordenando. De allí que observamos el culto fetichista por la forma, como manera de ocultar el temor inconsciente a las incertidumbres que encierra el fondo. Confundimos así la ley con la justicia y el reglamento con la eficiencia. Identificamos la generosidad con la limosna y la participación con la reivindicación concedida. Utilizamos las palabras sin respetar su contenido y acabamos así construyendo caricaturas en vez de contextos coherentes en los cuales sustentar nuestros proyectos de vida individuales y colectivos.”

Desarrollo a Escala Humana: Una opción para el futuro.
Max Neef (1986)

Valdría la pena notar que, no es sólo el sujeto en su individualidad, sino es un mundo social naturalmente en crisis que se lleva enfrentando desde hace un par de siglos a cambios significativos en distintos paradigmas culturales, que han transformado a la sociedad y a sus maneras de desarrollar la vida individual y colectivamente. En 1986 el Centro de Alternativas de Desarrollo (CEPAUR) de Chile y la Fundación Dag

Hammar skjöld de Suecia, publicaban un proyecto que contribuía especialmente a la *filosofía del desarrollo* y que surgía de

“la necesidad de situar en el contexto latinoamericano y a la luz de los cambios de escenario ocurridos durante el último decenio, la propuesta contenida en el informe Dag Hammar skjöld de 1975 “qué hacer: otro desarrollo” (...) pensar caminos de humanización para un mundo en crisis” (CEPAUR, 1986, p. 7).

Sin embargo, pensar en esos caminos de humanización para un mundo en crisis exigía, en primera medida, reconocer la crisis. Particularmente, se ha hablado de esta crisis, como un síntoma del sujeto actual que intenta resistirse a ciertos de los valores del proyecto *modernista*, tales como el *progreso* enmarcado en términos capitalistas de consumo, y que por cierto, no desaparece, sino que por el contrario se autoprograma y se adapta.

“El “progreso” es primordialmente un proceso indetenible que avanza sin consideración por nuestros deseos e indiferente a nuestros sentimientos: un proceso cuya fuerza imparable y arrolladora demanda nuestra mansa sumisión según el principio “si no puedes vencer, únete a ellos” (Bauman, 2011, p. 27). El progreso, - como acá se enuncia- no es un discurso que procure la mejora de la vida humana, sino todo lo contrario, es un discurso de supervivencia personal. Así pues, que en el ejercicio prosaico de aceptación y sumisión, en el de “unirse al enemigo”, cualquier práctica o sentimiento de resistencia son un acto de gran valor.

En el contexto latinoamericano, la génesis de los derechos humanos como paradigma y base de acción política, tuvieron un proceso específico.

Fueron los múltiples movimientos sociales, miembros de comunidades religiosas, activistas, organizaciones internacionales e intelectuales y no los partidos políticos los que, como nuevos actores en la escena política, incorporaron el marco de los derechos humanos en la lucha contra las dictaduras. (Salamanca, S.f., p. 117)

Y, acompañando esta lucha, el incesante sentimiento de resistencia que ponía sobre la mesa un hecho histórico: (Salamanca, S. f., p. 117) “«Verdadera revolución paradigmática»”, pues,

Los movimientos sociales por los derechos humanos utilizaron nuevos lenguajes y desarrollaron nuevas subjetividades políticas que no podían entenderse desde las clásicas categorías y formas de análisis: ni la oposición en el uso y significación de los espacios

públicos o privados, ni la de los grandes acontecimientos políticos o los procesos estructurales económicos y la dimensión de las vidas cotidianas (Salamanca, S.f., p. 117)

Será allí, donde los artistas comenzarán a fijar su atención y paralelamente, también se pondrán en manifiesto los nuevos modelos de producción y representación de un sujeto mediado, que naturaliza su propia crisis. Derivando así, en un problema conceptual que trata puntualmente sobre la construcción de sí mismo y del otro. Esto exigió una construcción comunicativa intercultural -de la misma forma en que se consolidaron los derechos humanos en Latinoamérica, develando una pregunta general sobre la identidad en su paisaje o territorio subjetivo,

Yo me conozco y llego a ser yo mismo sólo al manifestarme para el otro, a través del otro y con la ayuda del otro. Los actos más importantes que constituyen la autoconciencia se determinan por relación a la otra conciencia... Y todo lo interno no se basta por sí mismo, está vuelto hacia el exterior, está dialogizado, cada vivencia interna llega a ubicarse sobre la frontera, se encuentra con el otro, y en este intenso encuentro está toda su esencia... El mismo ser del hombre, tanto interior como exterior, *representa una comunicación más profunda. Ser significa comunicarse.* (Silvestri y Blanck, 1993. Mijaíl Bajtín, p. 104,)

En este contexto, la creación artística presentará tantas problemáticas como tantas son las identidades. Uno de los problemas más rechinantes para los artistas en Latinoamérica tendrá que ver con *el cuerpo representado –o que se representa-*; es indiscutible que la representación social del cuerpo, como advierte Lipovetsky (1983, P.61) al hablar de *cuerpo reciclado* en cada una de sus dimensiones, “ha sufrido una mutación cuya profundidad puede compararse con el desmoronamiento democrático de la representación del prójimo”, ya que, tendrá que ver con los cambios paradigmáticos que se enunciaban al inicio del capítulo:

El posmodernismo es el proceso y el momento histórico en que se opera ese cambio de tendencia en provecho del proceso de personalización, el cual no cesa de conquistar nuevas esferas: la educación, la enseñanza, el tiempo libre, el deporte, la moda, las relaciones humanas y sexuales, la información, los horarios, el trabajo, siendo este sector, con mucho, el más refractario al proceso en curso.” (Lipovetsky, 1983, p. 113)

El artista, y en este caso particular, el artista latinoamericano, necesita hoy más que nunca del otro para su proceso creativo, para hacerlo representado por medio de un

proceso intersubjetivo; pero no porque esta representación sea o no más fehaciente con respecto a “la realidad”.

Si el proceso es intersubjetivo, si los prejuicios del gran autor y de la academia pueden ser dejados atrás, la representación será más fidedigna con respecto al ejercicio mismo de la intersubjetividad, y en él el resultado no será ni más ni menos que parte de un proceso más amplio. (Lipovetsky, 1983, p. 114)

Este proceso de intersubjetividad en la esfera cultural- artística latinoamericana, se podía apreciar, bajo las luces de Canclini (1989, p.107), como un *laboratorio*. Un *Laboratorio Irónico* además, porque en algunos países latinos, “los proyectos autónomos e innovadores se habrían vuelto tareas sin esperanza” y ante esta ironía, “si aceptamos como tendencias irreversibles la masificación de la sociedad, la expansión urbana y la industria cultural, si la vemos –aun en sus contradicciones- con humor, es posible pensar de otro modo la función de los artistas.” Sin embargo, esa función del artista,

Como el intelectual, necesita de una distancia crítica frente a los contextos. Ese lugar en el que algunos se instalan en la comodidad de la voz y el gesto autorizado, legítimo, rodeado del aura que solo es sostenida por la institucionalidad que ellos mismos contribuyen a edificar y mantener, a alimentar y a dotar de significación -en suma, a hacer real- es en realidad, de una gran incomodidad y de una gran exigencia. (Salamanca, S.f., p.123)

Las imágenes, y en general el acto creativo, tiene varias máscaras, varias capas de relaciones y tensiones, polaridades entre identidades o proyectos intersubjetivos. Algunas encaminadas a contener los valores del *status quo*, a regenerar y contribuir a la institucionalidad, al capitalismo democrático. Pero, otras muchas, articuladas con procesos más amplios, han contribuido a la mirada crítica del pasado y la puesta en escena de nuevos paradigmas para la vida contemporánea; la confirmación y construcción de distintos y diversos signos de identidad en defensa de un cierto *poder civil*, que solo puede darse y se ha dado, en manos de las resistencias artísticas.

2.5 Capital simbólico, un asunto de familia.

“El análisis crítico de la familia ha sido hasta ahora incapaz de pensar la mediación social que ella constituye.”

Jesús M. Barbero, De los medios a las mediaciones. (1987)

Los valores y mensajes que se transmiten a través de las series animadas y *cartoons*, formatos televisivos de pasatiempo, ofrecen al sujeto representaciones de diferentes naturalezas. Imaginarios, estereotipos etc. y que desde diferentes análisis de estos contenidos emerge una cuestionable visión del mundo. Por ejemplo, Dorfman y Mattelart (1972) decían que

Hay anticuerpos automágicos que enmarcan negativamente a todo agresor en función de las vivencias que la sociedad ha encarnado en la gente, en sus gustos, reflejos y opiniones, reproducidos cotidianamente en todos los niveles de la experiencia, y que Disney no hace sino llevar a su culminación comercial. (p.23)

Y esto, en relación con las opiniones de los sujetos sobre sus dibujos animados predilectos, los motivos que potencian su gusto, los *cartoons* a los que ambicionan parecerse y las cualidades que más resaltan de ellos, son datos que requieren de serias cavilaciones. (Del Moral, E., Villalustre, L. y Neira, Rosario. 2010) “Así pues, tras constatar que los dibujos animados poseen un reconocido atractivo para los menores”, también se podría pensar en su participación y acompañamiento en las cotidianidades de los sujetos, que en contextos familiares, agudizan de una u otra forma, qué tanto tienen que ver con diferentes procesos de identidad y/o recepción de los mensajes, de los códigos culturales. Para comprender las distintas y particulares relaciones que se extienden entre el sujeto y las series animadas, es importante asumir desde una perspectiva *semiológica* el análisis de las imágenes, las formas en cómo es producido el significado, cómo los sujetos construyen e interpretan los mensajes.

Precisamente en el campo de las audiencias activas, en donde teóricamente, “[...] el sujeto selecciona con placer la interpretación que mejor se le acomoda y no responde a los medios con el simple modelo 'estímulo-respuesta' sino que de-construye la información que recibe del emisor.”(Audiencias activas, S.f) En correlación con los procesos de deconstrucción de la información que se propone en lo anterior, podría reconocerse la importancia semiótica en estos. Al ser los *cartoons* emisores de significados y significantes, es substancial para los procesos de identificación, identidad o inclusive, de recepción, dilucidar las formas en que estos se relacionan con el sujeto y el cómo éste-

los comprende; sus tipos de información, de informar y sus diversos mensajes; categorías semánticas y pragmáticas del cómo emergen y se desarrollan los escenarios y narrativas que dan lugar a la composición de diferentes discursos que derivan en imaginarios, estereotipos, situaciones, emociones, actitudes, que no escapan, en últimas, a los postulados por la semiótica. Concebir entonces el tratamiento de la información y los mensajes por parte del sujeto en procesos de decodificación, re-interpretación, de-construcción y así mismo de re-construcción, que en efecto se dan “...sobre la base de una interpretación simbólica, coherente con su identidad personal y sus subjetividades (edad, raza, sexo, clase social, ego, experiencia pasada), y de acuerdo a la identidad colectiva y al contexto social donde se halla”. (Audiencias activas, S.f).

La interpretación simbólica ha sido abordada desde diferentes campos de estudio: antropológicos, sociológicos, políticos etc. Por ejemplo, Bourdieu (S.f) lo entiende desde una perspectiva inscrita en la sociología de clases en un aspecto simbólico del consumo, de la distribución del poder y los sistemas jerárquicos que dominan todas las prácticas sociales y sus producciones, componentes del capital simbólico de la cultura

Cualquier distribución desigual de bienes y servicios tiende por lo tanto a ser percibido como un sistema simbólico, esto es, como un sistema de marcas distintivas: distribuciones, tales como las de automóviles, lugares de residencia, deportes, juegos de mesa, etcétera, son, para la percepción común, demasiados sistemas simbólicos dentro de los cuales cada práctica (o no-práctica) recibe un valor. La suma de estas distribuciones socialmente pertinentes boceta el sistema de estilos de vida, el sistema de distancias diferenciales engendradas por el gusto y apropiadas por el gusto como signos de buen o mal gusto y, por lo mismo, como títulos de nobleza capaces de traer un beneficio o distinción tanto mayores cuando su escasez relativa es más alta o como una marca de infamia. (Bourdieu. S.f)

En términos de la sociología de la cultura Canclini (1989), señala como en el poder simbólico se transfiguran las relaciones básicas de poder para legitimarse en la cultura. En el sobrevenir del poder simbólico, conviven y se reproducen en diversas formas narrativas, discursivas, de formato y/o técnicas, en los tratamientos de los dibujos animados, la configuración de realidades que aprovechan muy bien los signos y significantes que establecen relaciones profundas con el espectador; el reconocimiento de procesos de identificación, la realidad de la cultura de masas, la existencia de lo popular. Desde una

óptica de la comunicación y los procesos en los que operan los mass media, Barbero (1987) refiere que:

Los dispositivos de la massmediación se hallan así ligados estructuralmente a los movimientos en la legitimidad que articula la cultura: una socialidad que realiza la abstracción de la forma mercantil en la materialidad tecno-lógica de la fábrica y el periódico, y una mediación que cubre el conflicto entre las clases produciendo su resolución en el imaginario, asegurando así el consentimiento activo de los dominados. Pero esa mediación y ese consentimiento sólo fueron posibles históricamente en la medida en que la cultura de masa se constituye activando y deformando al mismo tiempo señas de identidad de la vieja cultura popular, e integrando al mercado las nuevas demandas de las masas. (1987, p. 135)

En definitiva, tampoco escapan las series animadas puesto que es allí, en la cultura de masas, en donde se instauran e interactúan los distintos imaginarios y la constitución de identidades. Entendiendo entonces el análisis del surgimiento de estas identidades, o formas de la identificación, entre sujeto- cartoon o sujeto- serie animada, podrían inscribirse en campos de lo popular o de la cultura de masas siguiendo la retórica de Barbero al exponer los procesos de mass- mediación.

La televisión empoderada en la mayoría de los hogares, encargada del entretenimiento, herramienta facultada para la participación activa y constante en la cotidianidad de las familias;

En lugar de hacer partir la investigación del análisis de las lógicas de la producción y la recepción, para buscar después sus relaciones de imbricación o enfrentamiento, proponemos partir de las mediaciones, esto es, de los lugares de los que provienen las constricciones que delimitan y configuran la materialidad social y la expresividad cultural de la televisión. (Barbero, 1987 p. 233)

Las estructuras sociales de orden jerárquico de las que nos hablaba más atrás Bourdieu (S.f), se traducen en la conformación de los hogares que adoptan estas características de lo que se podría llamar un nuevo orden social; la presencia magnética de la televisión configura no un espacio vacío de entretenimiento, sino todo lo contrario, es a través de ésta que se abre un gran portal de emisión de significados, de códigos, de mensajes, que edifican las identidades y la constitución del capital simbólico en la sociedad, su importante rol en la cultura. Barbero (1987) explica cómo ha llegado a tener

tal importancia la televisión en las sociedades latinoamericanas, señalando en primer lugar,

Si la televisión en América Latina tiene aún a la familia como unidad básica de audiencia es porque ella representa para las mayorías la situación primordial de reconocimiento. Y no puede entenderse el modo específico en que la televisión interpela a la familia sin interrogar la cotidianidad familiar en cuanto lugar social de una interpelación fundamental para los sectores populares. (Barbero, p. 233- 234)

Devolviéndonos un poco al tema de identidad, comprender cómo de alguna manera, la configuración de familia o de *lo familiar* constituye una serie de tensiones, ejercicios de poder y mediaciones a las que el sujeto es llamado a responder. el análisis crítico de la familia ha sido hasta ahora incapaz de pensar la mediación social que ella constituye. (Barbero, p 234) sin embargo, no sólo deberán reconocerse estas dinámicas de análisis; las maneras de ver, de construir imagen, de narrar con imágenes. Es necesario interpelar a la familia sobre la mediación social que ejerce sobre el sujeto, con esto, el desarrollo de primeros trazos del capital simbólico diletante y mutable de la infancia. (Barbero, 1980, p. 234) “Sin embargo la mediación que la cotidianidad familiar cumple en la configuración de la televisión no se limita a lo que puede examinarse desde el ámbito de la recepción, pues inscribe sus marcas en el discurso televisivo mismo”. Y esto, tiene que ver con la sucesión de códigos cognoscibles que se complementan en procesos complejos de identidad, y que se convierten en el ejercicio mediático en *reflejos*:

Entre el conocimiento y el objeto conocido hay semejanza física, o que el reflejo consiste en una mera imagen sensorial mental, algo así como una fotografía del objeto en nuestro interior. La mente no es un espejo. No somos reflectantes pasivos. (...) no se trata de un proceso *en* el sujeto sino *por* el sujeto. El reflejo es un proceso activo y no un acto pasivo. (Silvestri y Blanck, 1993, p.29)

Partiendo de que esos códigos son cognoscibles simplemente “porque el hombre refleja la realidad utilizando unas herramientas que le son exclusivas: los signos. En tanto herramienta, los signos funcionan como mediadores en su relación con la realidad. Nuestra conciencia está poblada de signos.” (Silvestri y Blanck, p.29) y se podría por consiguiente entender la conciencia como el producto de la construcción y enlazamiento entre los signos.

El análisis semiótico de las imágenes y su relación con los procesos de identidad en contextos familiares, retomando la cita que hacen Silvestri y Blanck (1993, p. 34.) de Vigotski se confirma que “al internalizarse, los signos se convierten en instrumentos *subjetivos* de la relación con uno mismo: autodirigen y regulan la propia conducta y el pensamiento”(Vigotski, 1979;1987) y en ese sentido, ¿qué función están cumpliendo estos signos transmitidos a través de las series animadas en los procesos de identidad de los sujetos?

La proximidad de los personajes y los acontecimientos: un discurso que familiariza todo, que torna "cercano" hasta lo más distante y que se hace así incapaz de enfrentarse a los prejuicios más "familiares". Un discurso que produce eso desde la forma misma en que organiza las imágenes: de manera que produzcan la mayor transparencia, o sea, en términos de simplicidad, claridad y economía narrativa. La marca de la hegemonía trabaja ahí, en esa forma, en la construcción de una interpelación que habla a la gente desde los dispositivos que dan forma a una cotidianidad familiar, que no es únicamente subproducto de la pobreza y las artimañas de la ideología, sino espacio de algunas formas de relación primordial y de algunas vivencias no por ambiguas menos fundamentales. (Barbero, p.235- 236).

Que aterrizando lo anterior exclusivamente al problema eje de la investigación demuestra desde una óptica maximizada, que es una constante que no escapa de las series animadas y las “audiencias infantiles”, así se explican y re afirman el papel que cumplen en la vida cotidiana y familiar de un infante la presencia de los cartoons. Por eso para Rincón y Pérez (2010, p. 71) valió la pena hacer “un proceso de redefinición fundamental de la familia, la sexualidad y la personalidad. Éstas instituciones, que antes entraban a formar la individualidad, se están viendo confrontadas por otros espacios de interacción”.

3 Metodología

3.1 Enfoque epistemológico

El horizonte académico que se propone para este estudio es dependiente de las nociones postuladas por la fenomenología y la hermenéutica considerando entre estas, su interés por los fenómenos sociales y al sujeto en relación con estos (fenómenos), así como por el sentido e importancia que poseen.

Uno de los rasgos importantes de esta investigación tiene que ver con la comprensión ontológica del sujeto. Esperando así, encontrar relaciones significativas que se construyen entre el sujeto y la sociedad, considerar las formas particulares de existir en consecuencia con los fenómenos, para este caso, fenómenos culturales. Una fenomenología enfocada en la ontología podría comprenderse bajo las luces de lo que Heidegger planteó, y lo que llamó como “la pregunta por el sentido del ser”. Lo último suena como algún tipo de pregunta existencialista, pero para Heidegger significó: ¿qué hace posible ser?; ¿qué hace posible que una cosa o persona sea?” (Packer, 2013. p.209.) Puesto que se comparte la noción de que “las cosas y las personas se convierten en lo que son solo frente a un fondo, a un contexto que se da por hecho de prácticas históricas y culturales” (ibídem, 2013) emergiendo así la pregunta por ¿cuál es el fondo de esta contemporaneidad y cómo se representan los sujetos y sus prácticas culturales en las series animadas?

Es posible entonces, dimensionar los tipos de realidades que alcanzan estos datos, toda vez que se concibe la suma diversidad en las maneras de *ser*, tanto para las cosas como para las personas. Y estas maneras, que de alguna forma son las que interesan a esta investigación, solamente son posibles a partir de un estudio cultural e historiográfico.

3.2 Diseño

Como se explicaba anteriormente en el *enfoque epistemológico* de esta investigación, fue preciso ubicar dentro de estos campos de estudio, diferentes diseños metodológicos comúnmente utilizados en la investigación cualitativa. La Teoría Fundamentada (T. F) entonces, ha aportado de manera substancial al tratamiento de los

datos como ejercicio para la producción de conocimiento alrededor de los fenómenos; para este caso, la producción de teoría que permita conocer respecto de las series animadas como productos socio-culturales y por ende, ventanas artísticas que permiten visibilizar rasgos del sujeto de esta contemporaneidad.

La teoría fundamentada, es una teoría basada en datos, sin una teoría a priori. Esto quiere decir que, el “investigador no inicia un proyecto con una teoría preconcebida (a menos que su propósito sea elaborar y ampliar una teoría existente). Más bien, comienza con un área de estudio y permite que la teoría emerja a partir de los datos.” (Strauss, 1998. P. 13-14) esto permite un acercamiento, probablemente más efectivo y verás, entre la teoría emergente y la “realidad”. Dentro de la T. F se encuentran dos caminos por tomar: la teoría sustantiva y la teoría formal. La primera:

Da cuenta de realidades humanas singulares porque se alimenta con procesos de recolección de datos de la investigación en curso de una manera dinámica y abierta (Sandoval, 1997). A diferencia de procedimientos deductivos de la teoría formal o general, cuya preocupación está en la verificación teórica, lo cual lleva a tener una perspectiva relativamente estática y cerrada por su apego a la generalidad. (San Martín, 2013. P.4)

Sin embargo, en la construcción de éste trabajo de investigación, la correspondencia entre *lo sustantivo* y *lo formal* fue necesario para abrir paso al objeto de la investigación, entender un proceso humano, cultural, rastreable e interpretable y que es, legítimo para la formación de un docente en artes visuales.

El investigador que trabaja con TF es flexible, en tanto es capaz de direccionar la investigación de acuerdo con las *emergencias del campo*. Además de la flexibilidad metodológica, el investigador recibe constructivamente las críticas de sus pares. Disfruta del intercambio de ideas tanto sustantivas como teóricas, mas permanece distanciado de estas últimas, aun cuando sean atractivas; excepto si están basadas en algún tipo de relación con los datos. (San Martín, 2013. P.5)

Es así, que en la rastreabilidad y comprensión de este camino – lleno de vertientes y salidas de emergencia- se procura contener una serie de elementos esenciales sin los cuales no se podría pensar al sujeto, en relación con su tiempo –su contemporaneidad- y éste a su vez, cómo es representado y hasta qué momento lo es, en las series animadas *Hora de Aventura* (2007), *Steven Universe* (2013) y *Regular Show* (2010)

3.3 Unidades de análisis

Unidades Documentales

En un momento inicial se había trabajado con un grupo focal conformado por cinco niños de mi familia entre los 9 y 11 años de edad. Uno de los ejercicios que hacíamos era sentarnos a mirar dibujos animados al azar, a partir de este ejercicio los niños concluyeron qué series les gustaba más, el resultado fueron las tres series que se plantearon para la investigación, descubriendo que uno de los factores que las hacía común era su nacionalidad, el canal de tv por el que circulaban y una alta demanda en el mercado. Los documentos que se revisaron para ésta investigación son series animadas norteamericanas con gran impacto en América. Éstas series animadas son seleccionadas con el fin de comprender parte del proceso de mutación que sufren los dibujos animados y cómo estos se representan y de alguna manera, contienen datos que hablan de diferentes cambios socioculturales que afrontan los sujetos en sus distintas contemporaneidades; permitiendo así, comprender algunos rasgos de éste tiempo cultural y sus sujetos en dichas producciones animadas.

Para éste estudio se escogieron tres series animadas del siglo XXI, teniendo en común su audio-visualidad, su nacionalidad y sus similitudes técnicas. Cada una de estas series fue analizada con diversos criterios, como se describen en la tabla siguiente:

SERIE	CREADORES	ELEMENTOS DE ANÁLISIS
Steven Universe (2013)	REBECCA SUGAR. Ocupación: Productora, guionista, animadora y compositora estadounidense. Fecha de nacimiento: 9 de julio de 1987. Silver Spring, Maryland, Estados Unidos Educación: Escuela de Artes Visuales de Nueva York, Albert Einstein High School, Montgomery Blair High School	Capítulos: Capítulo 12, Temporada II Motel Keystone Capítulo 24, Temporada II La Respuesta Capítulo 23, Temporada V Reunificados Criterios de selección: Desarrollo de la relación amorosa entre Rubí y Zafiro (dos personajes principales de la serie)

Hora de Aventura (2007)	PENDLETON WARD Ocupación: Productor, guionista, animador y actor de voz, trabaja para Cartoon Network y Frederator Studios. Fecha de nacimiento: 8 de julio de 1982. San Antonio, Texas, Estados Unidos Educación: Instituto de las Artes de California, Legacy of Educational Excellence (LEE) High School. Graduado de Animación de CalArts.	Personajes: Princesas. Criterios de selección: Visibilizar en el personaje de las princesas, rasgos físicos y culturales que han mutado en el último decenio, en la serie animada Hora de aventura
Regular show (2010)	J. G. QUINTEL Ocupación: Animador, actor de voz, director y productor estadounidense Fecha de nacimiento: 13 de septiembre de 1982. Hanford, California, Estados Unidos Educación: Instituto de las Artes de California, CalArts.	Capítulos: -Capítulo 1, Temporada 1 El poder -Capítulo 3, Temporada 1 Boletos con cafeína -Capítulo 4, Temporada 1 Golpes mortales -Capítulo 7, Temporada 1 Los unicornios deben irse Criterios de selección: visibilizar cómo funcionan los personajes en sus relaciones de amistad, trabajo, amor, etc.

3.4 Etapas

- **Selección abierta:** se observaron diversas series animadas de diferentes nacionalidades al azar (japonesas, colombianas, norteamericanas), lo cual permitió tener un panorama más amplio en relación a este campo de producción y a partir de este ejercicio definir las series a trabajar. Es por esto que, a partir de la revisión teórica, se determinó que fueran norteamericanas en conexión con las apuestas allí desarrolladas. Se observa la lógica coexistente entre el desarrollo de los conceptos que explican los órdenes cronológicos de la

existencia cultural de los sujetos, así como la modernidad, la contemporaneidad y la postmodernidad, y sus formas de afectar u operar en las series animadas. Queriendo reconocer allí, en cada una de éstas formas, la contemporaneidad con los valores de su tiempo, como las series animadas perciben y producen sujetos con particularidades que se muestran en la gran mutación y tránsito que han sufrido con el pasar del tiempo.

- **Estudio en el tiempo de las series:** se escoge a la productora Disney como ejemplo de lo que fueron los personajes al inicio de la animación en Norteamérica. Este ejercicio permitió ver los cambios físicos en líneas de tiempo de los personajes característicos de las mismas hasta llegar a la contemporaneidad del siglo XXI: princesas, príncipes, personajes mágicos y villanos. (Ver anexo B). Esta etapa permitió avanzar en elementos problemáticos sobre los cuales quiere comprender esta investigación.
- **Decodificación de las series:** se buscaba con esta etapa encontrar los elementos críticos a estudiar dentro de cada serie para lo cual se construyeron matrices que permitieron descomponerlas en elementos claves para este estudio, como: dilucidar rasgos de personalidad, encontrar relaciones entre los personajes, con el fin de establecer las mutaciones que han sufrido en sus valores culturales, formas técnicas de construirse con el fin de leer en ello esta contemporaneidad. (Ver Anexo A)
- **Categorías emergentes:** revisando los rasgos, relaciones y características de estas series, producto del trabajo de decodificación, resultaron categorías emergentes que permitieron construir un diálogo con nuestra contemporaneidad a la luz del sujeto de este tiempo.
- **Construcción de la teoría:** a partir de las categorías emergentes identificadas se procederá a hablar de la contemporaneidad vinculando los autores seleccionados, los nuevos discursos de la posmodernidad, la instalación de nuevos paradigmas, la ruptura con lo heteronormativo, etc. para explicar al sujeto contemporáneo que emerge en las series animadas.

4 Resultados

A continuación se hace la presentación de los resultados en relación con los objetivos de investigación. Los resultados se organizaron en cuatro partes de la siguiente manera:

- La primera se hizo en torno a la búsqueda de una de las mutaciones paradigmáticas predominante que se instala en los personajes y relaciones de la serie *Steven Universe* (2013). Dicha mutación tiene que ver con una perspectiva de género planteada en la teoría como una necesidad también ontológica, es decir, que busca dar respuesta a preguntas por el *ser* y la *construcción de sí*. Los datos allí relacionados fueron capítulos descritos y posteriormente interpretados en una matriz, dichos capítulos son seleccionados por su relevancia para comprender una relación lésbica que se presenta con dos de las personajes principales de la serie.
- La segunda parte intentaba visibilizar en el personaje de las princesas, rasgos físicos y culturales que han mutado en el último decenio, en la serie animada *Hora de aventura* (2007) tales rasgos se pueden observar en una matriz (ver anexo A) con categorías de análisis que buscan interpretarlos, posteriormente una serie de textos que se relacionan con la categorías dando respuestas al objetivo.
- La tercera parte de estos resultados intentó identificar en las relaciones de poder aspectos culturales que se configuran entre los dos personajes principales de la serie *Regular Show* (2010). Se encontrará información respecto de los capítulos seleccionados. La descripción por fragmento, acompañados por sus imágenes correspondientes y la extracción de aspectos relevantes con sus respectivas interpretaciones.
- Surge una cuarta parte, puesto que emergió la necesidad de encontrar apreciaciones personales de los creadores de las series en torno a las mismas. Pues, la investigadora considera a estos como sujetos adscritos a la contemporaneidad y es relevante su mirada como artistas visuales para la construcción de teoría alrededor del sujeto contemporáneo. Un lugar importante dentro de la matriz que se realizó para abordar a cada uno de los creadores a partir de las entrevistas realizadas por otras fuentes, tuvo que ver con algunas de las nociones que se

quedaron sin resolver en la interpretación de las series, es decir, en varios momentos se corroboraron planteamientos propuestos en los análisis y también emergieron algunos conceptos o relaciones no vistas en las otras etapas.

4.1 Interpretación Steven Universe

Para el análisis de esta serie se tuvieron en cuenta los siguientes elementos: la descripción e interpretación de tres capítulos que intentan evidenciar el desarrollo de la relación amorosa entre dos de las personajes principales, buscando en ellas rasgos culturales de ésta contemporaneidad, relevantes para la construcción de teoría alrededor del sujeto contemporáneo desde una visión del género. Inicialmente encontrará la descripción de los capítulos y sus partes acompañadas con imágenes, al final, un cuadro que extrae datos relevantes y su respectiva interpretación. Cada capítulo contiene su numeración, temporada y nombre, más el link en que fueron vistas y extraídas las imágenes.

TEMPORADA II. Capítulo 12 *Motel Keystone*

Capítulo visto en: <https://caricaturashd.com/steven-universe>

Primera parte

El capítulo inicia con la llegada de Perla a casa, estuvo buscando a Peridot y dice a Steven que sabe que los ha decepcionado y que Garnet está molesta con ella. Un momento después llega Garnet, quién la ignora en silencio. Justo en ese instante, en el que Steven, Perla y Garnet se encontraban tensionados por la situación, entra eufóricamente el padre de Steven preguntando quién quiere ir a un viaje en auto. Garnet le pregunta a



Ilustración 6 Sugar (2013) Padre Steven

dónde debe ir y éste responde “al estado vecino Keystone”, a cerrar un negocio con un sujeto que vio en un foro de internet y lo citó allí. Steven dice a su padre que no le gusta lo que el sujeto le ofrece, sin embargo, el padre logra persuadirlo al comentarle que se quedaran en un motel, con su

papá favorito, “con hielo gratis, piscina y queda justo al lado de la mejor cafetería del

mundo”, Garnet dice que quiere ir también, pero el padre apenado entre sollozos dice a Garnet que no es lo que ella se imagina. Sonriente le responde “yo juzgaré eso”. Aunque Steven se emociona por la compañía de Garnet en el viaje, ella se ve irritada.

Segunda Parte

Llegan al motel Keystone. Garnet entra silenciosa pero de mal humor. El padre sale a encontrarse con el hombre del negocio y advierte que si no vuelve en una hora “llamen a la

Policía”. Steven emocionado mira una revista, mientras tanto, Garnet comienza a tener una conversación con ella misma, pero en realidad las que se encuentran en disputa son Zafiro y Rubí, hasta que se desfusionan.



Ilustración 7 Sugar (2010) Secuencia Cap. Motel Keystone

Rubí se encuentra muy molesta, porque dice que “ella” las utilizó para fusionarse con otra gema, mientras tanto Zafiro le pide entender la situación y no tomarlo personal. – Steven trata de saludarlas emotivamente pero ellas están ensimismadas en su problema- Rubí se enoja más y pregunta a Zafiro “¿qué es más personal para nosotras que la fusión?”, Zafiro sigue intentando distanciarse de esa situación, sin desconocer que también se encuentra enojada, pero Rubí sigue enfurecida y le reprocha no parecerlo. Zafiro intenta controlar su enojo y le pide comprender que cuánto antes perdonen a Perla, será mejor para todos, pero Rubí estalla en cólera diciéndole que no está “tan encima de esto como

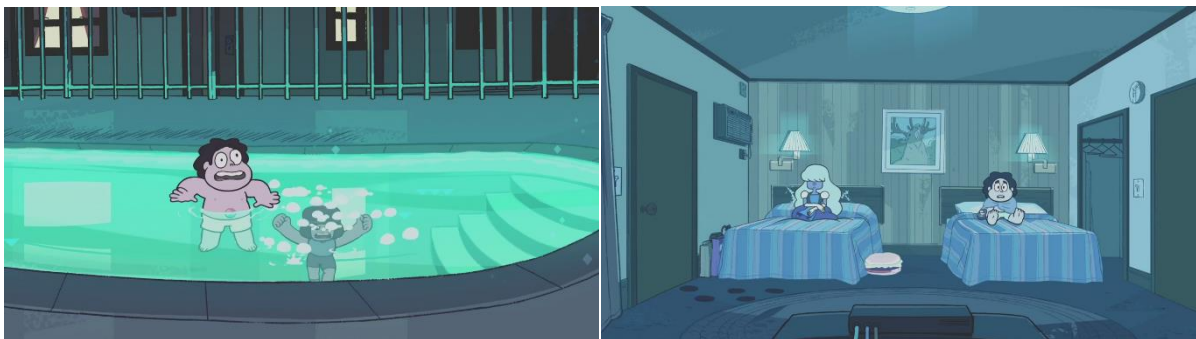


Ilustración 8 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone

ella lo cree”, Zafiro afirma que sí lo está y que no podrá estar enojada con Perla para

siempre. Rubí sale ardiendo de la habitación y Steven sorprendido por la discusión saluda a Zafiro agregando que le agrada mucho verla. Sale a darse un baño en la piscina en donde se encuentra a Rubí bastante enojada. Le invita a darse un baño con él, pero ella le dice que a Zafiro no le importa la fusión. Reprocha el hecho de tener que ser siempre la gema “madura” y esta vez será diferente. Steven entra en la piscina y trata de calmar sus ánimos, pero Rubí esta tan ardiente en ira, que seca la piscina y hace que Steven vuelva a la habitación, la cual se encuentra congelada, ya que Zafiro está congelada porque también se encuentra molesta. Steven intenta pedirle que hable con Rubí, pero Zafiro se le adelanta y antes de que él le pregunte ella le responde “aún si lo hago, Rubí no me escuchará”.

Zafiro dice a Steven: “Puedo ver el camino del destino mientras se alarga hacia el horizonte. Rubí no puede evitar lo inevitable, sólo está dejando que sus emociones la controlen”

Steven: “¿Y tú no?”

Zafiro: “No.”

Steven: “Voy al baño”

Zafiro: “También inevitable”

Steven: “Zafiro, el inodoro se congeló”

Zafiro: “Es el destino”

Steven contesta enojado: “¿También era mi destino orinar afuera?”

Zafiro: “Sí”

Cuando Steven sale de la habitación decepcionado, se encuentra con su padre, que

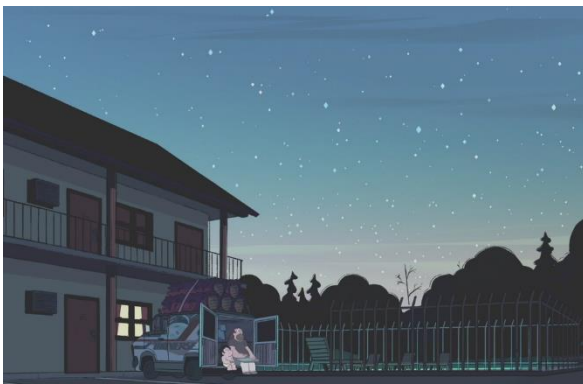


Ilustración 10 Sugar (2013) Steven y Padre.

en ese momento llegaba con su camioneta. El padre le dice que trajo la cena y le pregunta porque está en vestido de baño y fuera de la habitación, también le pregunta por Garnet. Cuando el padre abre la habitación, Zafiro le dice “No le gustará una pizza cuadrada”, y preocupado, cierra la habitación y voltea a mirar a Steven.

Steven le dice que Rubí está en lo que solía ser la piscina; papá preocupado le intenta



Ilustración 9 Sugar (2013) Steven y Zafiro.

explicar que si Garnet se encuentra “separada” es porque algo muy grave está sucediendo, y le ofrece la prometida pizza cuadrada. Steven dice que Keystone es un estado loco al ver la pizza cuadrada. El padre afligido le advierte: “Hijo, llegará un tiempo en tu vida donde aprenderás a aceptar todas las pizzas”. Steven: “¿Por qué Rubí y Zafiro no pueden sólo reconciliarse?” Padre: “A veces las personas que se quieren pueden herir sus sentimientos sin quererlo. Debemos darle su espacio.” El padre le pide no preocuparse, porque al siguiente día irán a desayunar a “la mejor cafetería del mundo” y todo se solucionará.

Tercera parte.



Ilustración 12 Sugar (2013) En la mejor cafetería del mundo.

Llegan los cuatro a desayunar a la cafetería, pero Steven comenta que las gemas no comen. El padre recuerda que a veces Garnet suele comer, Rubí contesta irónica y agresivamente que ella no se encuentra aquí. Steven y el padre se miran incómodamente y tratan de evadir la situación con otros comentarios. Rubí está tan molesta que empieza a sacudir la mesa y Zafiro se lo dice. Rubí añade que “le sorprende que sienta algo”, Zafiro contesta: “no necesito sentir, lo veo”. Estas palabras enfurecen más a Rubí quién le reprocha que todo siempre “parece estar tan claro para ella” y airadamente destruye la mesa y los desayunos. Mientras siguen discutiendo, Steven mira a su alrededor y comienza a llorar molesto, su padre intenta consolarlo pero éste rompe su plato y sale del lugar. Cuando todos salen a ver qué le sucede, Steven inconsolablemente les dice que estaba muy emocionado cuando Garnet dijo que iría con él en el viaje, pero “todos han actuado horrible” y entonces pregunta si el problema es él. Rubí y Zafiro intentan explicarle que de ninguna manera él es un problema.



Ilustración 11 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone

Zafiro se conmueve y comienza a decir: “yo sigo buscando en el futuro, cuando todo esto ya ha sido resuelto, como si no importará lo que sientes en el presente. Con razón tú piensas que no me importa”.

Rubí: “Zafiro, todo es mi culpa. Yo no quería buscar una solución, sólo quería estar enojada. Tienes razón, tu siempre la tienes, y yo fui una tonta.”

Zafiro: “No pienso que seas una tonta”

Rubí: “Lo siento”

Zafiro: “¿En verdad crees que no estoy molesta por lo que pasó? Sólo trataba de hacer lo correcto”

Rubí: (Mientras limpia sus lágrimas) “¿Sabes que es lo bueno de estar separadas?”

Zafiro: “¿qué?”

Rubí: “Que puedo mirarte”

Zafiro sonríe y lanza un empujón de manera amorosa a Rubí... “sé seria”

Rubí: “Ahí está mi Zafí risueña” mientras le da un abrazo fuerte.

Zafiro: “¡Shhh!... me avergüenzas delante de Steven”



Ilustración 13 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone

Comienzan a reírse mientras Rubí la alza y la abraza, la llena de besos. Steven se sonroja y cubre sus ojos. Llega su padre comentando que pagó por el desayuno y “los estragos al reservado”. Pregunta a Steven si está listo para ir a casa, en ese momento aparece la resplandeciente Garnet quién contesta que no antes sin pasar por su hielo gratis. Steven la ve con los ojos que suele poner cuando algo es increíble.

Cuarta parte.

Llegan a casa en ciudad playa. Perla y Amatista están conversando y los saludan al verlos llegar. Perla repara diciendo que parece ser que todos se divirtieron, mirando con esperanza de encontrar a Garnet menos irritada con ella. Steven comenta que todo se

solucionó al final. Perla pregunta a Garnet como está y ella le contesta que “ahora no” y sigue hacia su habitación. Perla: “Me está hablando de nuevo, algo así”, el padre de Steven argumenta que fue un buen viaje. Steven le pregunta si pueden volver y el padre le dice “tal vez algún día, pero no a esa cafetería”



Ilustración 14 Sugar (2013) Steven y Padre.

TEMPORADA II. Capítulo 24 *La respuesta*

Capítulo visto en: <https://caricaturashd.com/steven-universe-capitulo-2x22-latino-online/>

Primera parte.



Ilustración 15 Sugar (2013) Steven y Garnet.

El capítulo comienza con Garnet visitando a Steven a media noche mientras dormía con motivo de su cumpleaños. Este se despierta sorprendido y le pregunta si por fin le contará que es la fusión entre las gemas Zafiro y Rubí, como había prometido. Garnet le contesta que él ya lo sabe, sin embargo le aclara que, lo que no sabe, es cómo se conocieron Rubí y Zafiro, haciéndolo emocionar aún más ya que ella se dispone a contárselo.

Segunda Parte

Comienza contándole cómo era la tierra hace 5750 años atrás. La importancia de ésta para la colonia de Gemas. El progreso de estás allí, se había detenido por causa de un pequeño grupo de rebeldes; un equipo de gemas diplomáticas fue enviado a investigar desde el planeta

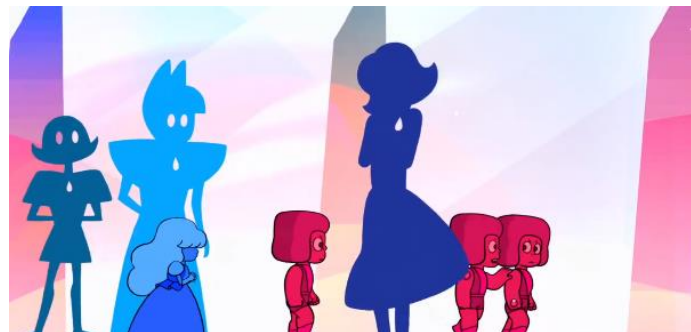


Ilustración 16 Sugar (2013) Rubí y Zafiro..

madre, entre las cuales se encontraba Zafiro, quien tenía el poder de ver el futuro, custodiada por tres Rubíes, soldados comunes con la misión de protegerla.

En los recuerdos de Garnet, las tres Rubíes se muestran rudas y deseosas de pelear con las rebeldes, dándose golpes entre ellas, por causa de uno de estos, la Rubí que va de último golpea a Zafiro sin culpa. Inmediatamente, se disculpa al ver que las otras gemas ven la acción con malestar.

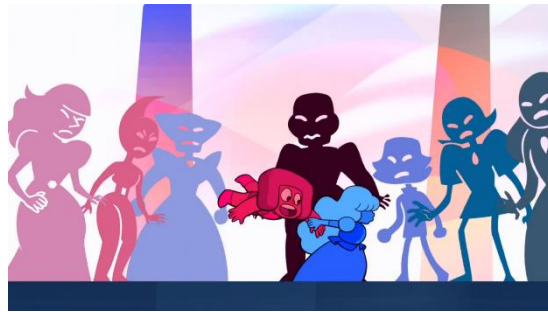


Ilustración 17 Sugar (2013) Rubí y Zafiro huyendo.

Zafiro responde que no se preocupe, “era algo predestinado”. Les ordena esperarla mientras va al llamado de Diamante azul para decirle su visión del futuro. Zafiro advierte a ésta, la líder del planeta madre, que los rebeldes atacarán la arena celestial, antes de ser acorralados destruirán a siete gemas, incluyendo a dos Rubíes y a ella misma, luego de que su forma física sea destruida, los rebeldes serán capturados. La rebelión terminará allí.

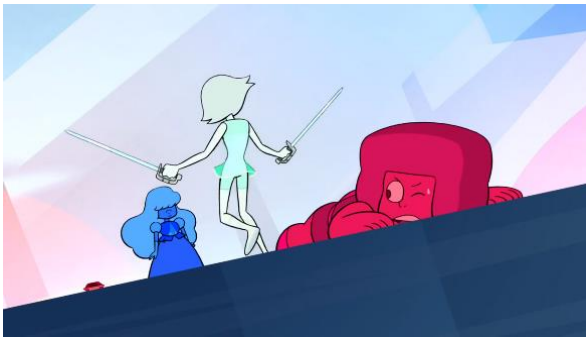


Ilustración 18 Sugar (2013) Rubí, Perla y Zafiro

resultando ser *Las Cristal Gems* (Rose –madre de Steven- y Perla).

El ataque fue como se esperaba. Las dos Rubíes de la predicción de Zafiro habían

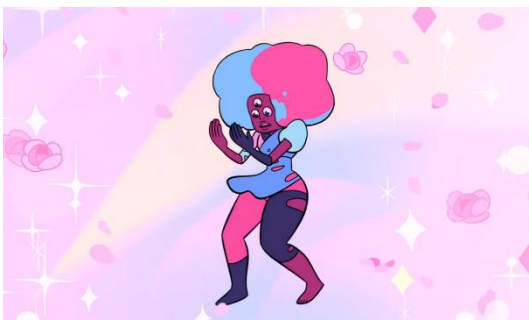


Ilustración 19 Sugar (2013) Aparición de Garnet.

sido aniquiladas, y cuando ésta se disponía a ser la próxima, Rubí corre hacia Zafiro, fusionándose accidentalmente con ella. Todas las gemas se sorprenden. Mientras tanto Rose le pide a perla irse puesto que estarían en desventaja.

Rubí y Zafiro se separan, son rodeadas por una multitud de gemas bastante molestas, nunca habían visto la fusión de dos tipos

Rubí y Zafiro se separan, son rodeadas

diferentes de gemas –una aristócrata y la otra un soldado- lanzando toda clase de juicios. Diamante Azul le dice a Zafiro que eso no era lo que debía suceder. Consternada, no puede dar explicación e interviene Rubí, quién asume toda culpa; Diamante le reclama cómo se atrevió a fusionarse con un miembro de su corte y ordena que las destruyan a ambas. Zafiro toma a Rubí y escapan.

Tercera parte

Rubí se pone nerviosa y pregunta qué hacer a Zafiro. Zafiro sabía qué hacer cada momento de su vida, pero Rubí había cambiado el destino, todo desde ese instante era bueno y malo, no podía ver y estaba literalmente congelada. Rubí la lleva a una cueva

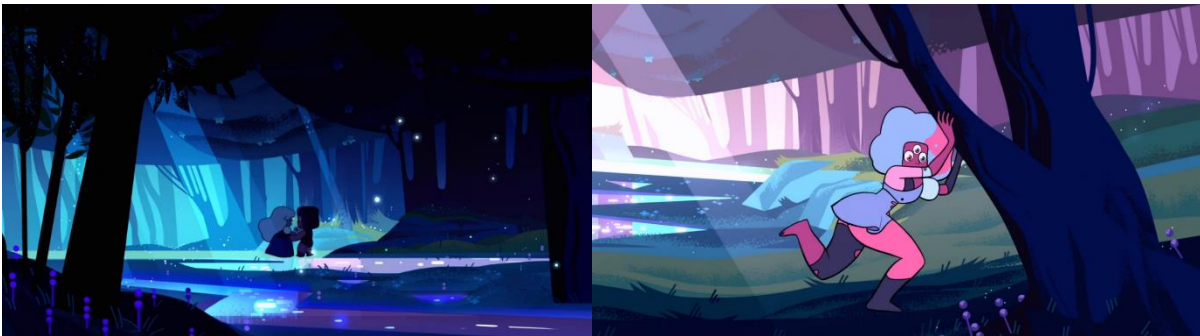


Ilustración 20 Sugar (2013) Secuencia Cap. Motel Keystone

mientras pasa la tormenta y Zafiro le agradece. Ambas en silencio piensan en la fusión, luego lo comentan en una dulce conversación. Así que deciden explorar juntas el lugar al que llegaron. Cantaron juntas una canción que revela un diálogo amoroso con respecto a la razón de estar juntas de ahora en adelante. Comienzan a bailar y se vuelven a fusionar.

Garnet le dice a Steven que era alguien y no sabía quién, sintió que estaba acostumbrándose a una nueva forma, se cae y es sorprendida por Rose y Perla; inmediatamente comienza a disculparse y explica que se separarán cuanto antes, Rose le dice que no se preocupe, en realidad le agradaba verla de nuevo. Garnet le pregunta porque



Ilustración 21 Sugar (2013) Garnet se encuentra con Rose y Perla

no le incomoda, Rose contesta que a nadie le importa, lo que ella siente es mucho más importante. Garnet se cuestiona sobre cómo se siente y rápidamente comienza a contestarse a sí misma: “me siento perdida y asustada... y... y... feliz... ¿Por qué estoy tan segura de que prefiero ser esto y no lo que

debía ser, y qué prefiero hacer esto y no lo que se supone que haría?” Rose le da la bienvenida a la tierra, Garnet le preguntó cómo fue que Rubí pudo alterar el destino, entre otras cosas. Rose le pide que no le haga más preguntas y que nunca cuestione que ella misma es la respuesta.

Cuarta parte

Steven pregunta a Garnet cuál fue la respuesta, a lo que ella contesta: “El amor”.

Steven admirado exclama ¡lo sabía! Y ella, ella también lo sabía.



Ilustración 22 Sugar (2013) Garnet y Steven

TEMPORADA 5. Capítulo 23. Reunificados.

Capítulo visto en: <https://www.youtube.com/watch?v=sRstqnsoruw>

Éste es uno de los capítulos más largos de toda la serie, por consiguiente, se decidió analizar solamente la primera parte del capítulo, hasta el final del casamiento entre Zafiro y Rubí.

Primera Parte.

Es el día de la boda de Zafiro y Rubí, luego de 5750 años y ocho meses. Steven le correspondió ser el organizador de la boda y asignó tareas a cada uno para ese día. Peridot, se encuentra preocupada por el día que vendrá diamante azul por el *ploster*, según ella, todos morirán; Steven le dice que piense en alegría también, y que sólo por ese día piense en el amor.

Llegan todos y se inicia la boda. Zafiro está vestida de traje esperando a Rubí,



Ilustración 23 Sugar (2013) Matrimonio Rubí y Zafiro.

quién aparece de vestido. Steven presenta a las gemas, habla sobre sus sentimientos hacia ellas, “dos de sus personas favoritas que combinadas hacen a Garnet, otra de sus personas favoritas”. Luego, cada una comienza a intercambiar sus palabras prenupciales:

Rubí: Sé que esto es un poco tonto, digo, hemos estado juntas por 5750 años...

Zafiro: ...Y ocho meses...

Rubí: Solía pensar que no era buena sólo estando por mi cuenta, pero cuando estamos juntas, siento que está bien solo ser yo. Así que quiero ser yo, contigo, y... y... ¡ni siquiera las diamantes se interpondrán! Y si lo intentan, ¡Las patearemos!

Zafiro: (Risas) Rubí, mi futuro solía verse como un sueño sencillo y obvio, igual hasta el fin de los tiempos. En un instante, me sacaste de ese destino, y me abriste los ojos a una explosión de posibles e infinitos futuros que surcan el espacio y el tiempo, cambiando y mutando ante el más mínimo vaivén de la voluntad.

Quiero decir, que cambiaste mi vida, y después, yo cambié la tuya, y ahora, cambiamos nuestras vidas.

Steven termina de officiar la boda y las declara Garnet.



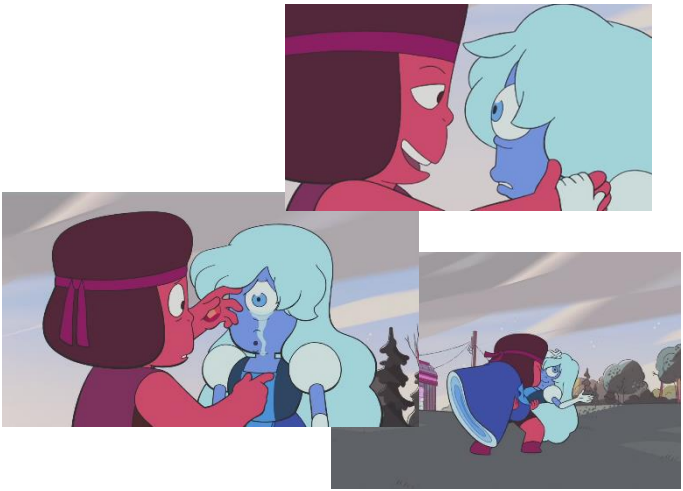
Ilustración 24 Sugar (2013) Secuencia Cap. Reunificados

CAPÍTULO	PARTES Y ELEMENTOS DE ANÁLISIS	INTERPRETACIÓN
Capítulo 12 Temporada II Motel Keystone	Primera parte: - Garnet le pregunta (al padre) a dónde debe ir y éste responde “al estado vecino Keystone”, a cerrar un negocio con un sujeto que vio en un foro de internet y lo citó allí. Steven dice a su padre que no le gusta lo que el sujeto le ofrece, sin embargo, el padre logra persuadirlo al comentarle que se quedaran en un motel, con su papá favorito, “con hielo gratis, piscina y queda justo al lado de la mejor cafetería del mundo”, Garnet dice que quiere ir también, pero el padre apenado entre sollozos dice a Garnet que no es lo que ella se imagina.	- El tipo de negocio que va a cerrar el padre, se puede relacionar con las nuevas prácticas comerciales de la era digital. - Una manera de comprender este tipo de situaciones planteadas en la serie se pueden percibir a través del humor o la ironía, que matiza el hecho de cómo el padre intenta plantearle el mejor plan a Steven en un Motel barato. - Respecto a esto, a esta manera de introducir un acontecimiento o hecho banal en el capítulo, se encuentra un lazo directo con aquello que Lipovetsky nombra como <i>la sociedad humorística</i>, “el desarrollo generalizado del código humorístico.” (Lipovetsky, 1986 P. 136) y este fenómeno, “legible a todos los niveles de la cotidianeidad, es lo que posibilita que por medio de éste código el padre de Steven pueda magnificar aquello humilde que le podía ofrecer a su hijo.
	Segunda parte: - Garnet entra silenciosa pero de mal humor. - El padre sale a encontrarse con el hombre del negocio y advierte que si no vuelve en una hora “llamen a la policía”. - Garnet comienza a tener una conversación con ella misma, pero en realidad las que se encuentran en disputa son Zafiro y Rubí, hasta que se defusionan.	- El silencio de Garnet se manifiesta como la capacidad que tienen los personajes de captar rasgos de una personalidad particular, al mismo tiempo que ostenta el hecho de encontrarse mal humorada. - El código humorístico vuelve a funcionar como dispositivo para hacer evidente algo que podría ser muy grave en la realidad. - Un rasgo de Garnet es ser el resultado de una relación entre Zafiro y Rubí. Esto plantea una complejidad abstracta respecto de lo que se podría imaginar el espectador sobre una relación de este tipo. A la vez que crea una metáfora de una relación entre dos chicas.

	- Rubí se enoja más y pregunta a Zafiro “¿qué es más personal para nosotras que la fusión?”, Zafiro sigue intentando distanciarse de esa situación, sin desconocer que también se encuentra enojada, pero Rubí sigue enfurecida y le reprocha no parecerlo. - dice que a Zafiro no le importa la fusión. Reprocha el hecho de tener que ser siempre la gema “madura” - Rubí esta tan ardiente en ira, que seca la piscina y hace que Steven vuelva a la habitación, la cual se encuentra congelada, ya que Zafiro está congelada porque también se encuentra molesta - papá preocupado le intenta explicar (a Steven) que si Garnet se encuentra “separada” es porque algo muy grave está sucediendo. Steven: “¿Por qué Rubí y Zafiro no pueden sólo reconciliarse?” Padre: “A veces las personas que se quieren pueden herir sus sentimientos sin quererlo. Debemos darle su espacio.”	Ámbito que se mantiene a lo largo de la serie, especialmente en la unión entre Rubí y Zafiro. - La fusión recrea un complejo constructo ficcional sobre un cuerpo que nace de la unión permanente entre dos sujetos; sin embargo, no existen solamente dos cuerpos, dos materias que se unen, estas fusionan también sus personalidades, dotando así aquel cuerpo resultante, no sólo de características físicas, sino también de características emocionales e identitarias que funcionan de manera interpersonal. Vale la pena tener en cuenta el análisis que hace Lipovetski (1986, p. 61) al confirmar que “la representación social del cuerpo ha sufrido una mutación cuya profundidad puede compararse con el desmoronamiento democrático de la representación del prójimo.” Entonces, la función que podría estar cumpliendo con esta fusión, sería reforzar en la noción de hacerse presente sin importar la forma que adopte ese cuerpo, se construya como se construya, haciendo más evidente las complejidades que atraviesa un proceso de unión y reconocimiento del otro. - Tienen una discusión que podría hacer parte de la esfera social que comprende una expresión culturalmente construida en las relaciones de pareja en la cotidianidad. Por lo tanto, se resalta la importancia de traducir esto en un lenguaje común en la construcción del relato de esta pareja. Teniendo en cuenta la elaboración técnica, la concepción del color, los escenarios, etc. y la construcción narrativa concebida.
--	---	---

		- Rubí y Zafiro funcionan como dos seres opuestos, una es calor, la otra frío, una es pasional, la otra es contemplativa. Sin embargo, también funcionan bajo la condición de complementariedad - Parte del discurso moral del padre, con respecto a su visión frente a una relación de pareja, es contemporáneo a la exaltación del valor de la individualidad, cuando se refiere a “dar su espacio” además del intento por dar un consejo que ayude a Steven no solamente a comprender esto en una relación particular, sino en la complejidad del relacionarse interpersonalmente cuando no se está del todo dispuesto.
	Tercera Parte: - Steven comenta que las gemas no comen. El padre recuerda que a veces Garnet suele comer, Rubí contesta irónica y agresivamente que ella no se encuentra aquí. - Rubí está tan molesta que empieza a sacudir la mesa y Zafiro se lo dice. Rubí añade que “le sorprende que sienta algo”, Zafiro contesta que “no necesito sentir, lo vio”. Estas palabras enfurecen más a Rubí quién le reprocha que todo siempre “parece estar tan claro para ella” y airadamente destruye la mesa y los desayunos. - Steven inconsolablemente les dice que estaba muy emocionado cuando Garnet dijo que iría con él en el viaje, pero “todos han actuado horrible” y entonces pregunta si el	- Existe nuevamente la implementación de un código de lenguaje cotidiano, que va ayudando a construir lo que posiblemente sería una discusión en un pareja normal, haciendo uso de expresiones coloquiales, gestos y expresiones captados de la cultura popular. - Existe una relación moral muy fuerte entre Steven y las gemas. Steven conserva una actitud bastante “madura” frente a las gemas. Sin embargo es un niño, y las gemas procuran darle un lugar privilegiado y tratarlo como tal. - CONVERSACIÓN DE RECONCILIACIÓN ENTRE RUBÍ Y ZAFIRO: El valioso hallazgo en esta conversación, tiene que ver con la elaboración de un diálogo entre una pareja que acaba de tener un altercado. La manera amorosa, y podría decirse íntima, en que se reconcilian Rubí y Zafiro, ponen en la pantalla la posibilidad

problema es él. Rubí y Zafiro intentan explicarle que de ninguna manera él es un problema. - Zafiro se conmueve y comienza a decir: “yo sigo buscando en el futuro, cuando todo esto ya ha sido resuelto, como si no importará lo que sientes en el presente. Con razón tú piensas que no me importa”. - CONVERSACIÓN DE RECONCILIACIÓN ENTRE RUBÍ Y ZAFIRO: Rubí: “Zafiro, todo es mi culpa. Yo no quería buscar una solución, sólo quería estar enojada. Tienes razón, tu siempre la tienes, y yo fui una tonta.” Zafiro: “No pienso que seas una tonta” Rubí: “Lo siento” Zafiro: “¿En verdad crees que no estoy molesta por lo que pasó? Sólo trataba de hacer lo correcto” Rubí: (Mientras limpia sus lágrimas) “¿Sabes que es lo bueno de estar separadas?” Zafiro: “¿qué?” Rubí: “Que puedo mirarte” Zafiro sonríe y lanza un empujón de manera amorosa a Rubí... “sé seria” Rubí: “Ahí está mi Zafí risueña” mientras le da un abrazo fuerte. Zafiro: “¡Shhh!... me avergüenzas delante de Steven” - IMÁGENES	de reconocer un tipo de relación lésbica que antes no había sido vista en una serie animada infantil. Esto quiere decir, que hay un aporte significativo a la construcción del relato animado en cuanto a la integración de relaciones no antes legitimadas, silenciadas u obviadas en las producciones audiovisuales de este tipo y para este público, dejando abierta la posibilidad de normalizar en el pensamiento del espectador contemporáneo a la serie, la aparición no heteronormativa del relacionarse íntimamente con otro ser. Cabe resaltar que, la aparición de Garnet, como resultado metafórico de la unión entre Rubí y Zafiro, podría visualizarse como la reivindicación de un cuerpo que es aceptado y amado en su ámbito social. En relación con lo anterior, esto tendría lugar a ser comprendido como una preocupación ontológica, que a su vez va resignificando los conceptos de <i>Queer</i>, <i>Retorcido</i>, que a la luz de estos nuevos discursos, de estas nuevas apariciones y representaciones comienzan a adquirir sentido como emancipación de un cambio paradigmático significativo en la contemporaneidad del siglo XXI. - IMÁGENES Aunque Rubí y Zafiro tienen una gran cantidad de años, tienen rasgos infantiles, tanto físicos como actitudinales. Precisamente estos rasgos, son inteligibles en la medida que se complementan con los códigos humorísticos que estructuran la serie. “El código humorístico aligera los mensajes y les insufla una rítmica, una dinámica que corre a la par con la promoción del culto de lo natural y de la juventud. El código
---	--

	 Cuarta Parte: - -----	humorístico propone enunciados “jóvenes” y “tónicos”, elimina la pesadez y gravedad del sentido; es a los “mensajes” lo que la “línea” y la “forma” son al cuerpo.” (Lipovetski. 1986, p.156) - la manifestación del amor que sienten la una por la otra, es demostrada abiertamente ante Steven; el lo sabe y lo comprende, ni siquiera cuestiono el hecho de su relación. Además de que las gemas también aparecen en una relación maternal hacia Steven y que cuestiona la necesaria presencia de un padre para el niño, aunque esta hubiese podido ser prescindible.
Capítulo 24 Temporada II La respuesta	Primera parte: - Garnet visita a Steven a media noche mientras dormía con motivo de su cumpleaños. Este se despierta sorprendido y le pregunta si por fin le contará que es la fusión entre las gemas Zafiro y Rubí, como había prometido. Garnet le contesta que él ya lo sabe, sin embargo le aclara que, lo que no sabe, es cómo se conocieron Rubí y Zafiro	- La unión entre las gemas causa curiosidad en Steven, pero esta curiosidad no se separa de una inocencia desprovista de cualquier base moral que pudiese confundirlo o implantarle algún juicio ignominioso. Aquí claramente hay una ruptura considerable con el régimen de lo heteronormativo y continua con su función de normalizar las diferentes formas amorosas de relacionarse.

	Segunda parte: - cómo era la tierra hace 5750 años atrás. La importancia de ésta para la colonia de Gemas. El progreso de éstas allí, se había detenido por causa de un pequeño grupo de rebeldes; un equipo de gemas diplomáticas fue enviado a investigar desde el planeta madre, entre las cuales se encontraba Zafiro, quien tenía el poder de ver el futuro, custodiada por tres Rubíes, soldados comunes con la misión de protegerla. - va al llamado de Diamante azul para decirle su visión del futuro. Zafiro advierte a ésta, la líder del planeta madre, que los rebeldes atacarán la arena celestial, antes de ser acorralados destruirán a siete gemas, incluyendo a dos Rubíes y a ella misma, luego de que su forma física sea destruida, los rebeldes serán capturados. La rebelión terminará allí. - Garnet cuenta, que aunque Zafiro sabía que sería sacrificada, no se mostraba perturbada “vio toda la vida pasar ante sus ojos y había aceptado cada parte de ella”. - Llegan los rebeldes y exigen a Diamante azul abandonar el planeta. Las Rubíes piden a los rebeldes mostrar quiénes son, resultando ser Las Cristal Gems (Rose –madre de Steven- y Perla). El ataque fue como se esperaba. Las dos Rubíes de la predicción de Zafiro habían sido aniquiladas, y cuando ésta se disponía a ser la próxima, Rubí corre hacia Zafiro, fusionándose accidentalmente con ella.	- Un rasgo importante de estas personajes, -y de la gran mayoría de los personajes en las tres series seleccionadas- es su relación con el <i>tiempo</i> y las <i>edades</i> que suelen tener. Superan milenios. En primer lugar, se puede detectar que ello es de su sumo interés, puesto que posibilita narrar la serie por medio de recuerdos, la posibilidad de confluir entre un universo temporal y otro. - Existe un asunto político en relación con los roles o cargos que le son adjudicados a las princesas en la narración ficcional de un tiempo entre guerras y determinaciones importantes para el futuro de los personajes en la serie. - Éste tipo de jerarquía que se representa en la historia que va narrando Garnet sobre el contexto en el que se conocieron Zafiro y Rubí, y las inmediaciones políticas que tuvieron que sobrevenir, se asemejan a las dificultades contextuales de la lucha por el reconocimiento de las libertades y derechos de las comunidades LGBTI. También la posibilidad de representar un futuro esperanzador y evocador de libertad. - La forma en que se va mostrando la personalidad de Zafiro, agrega complejos preceptos de la realidad o del sentir que se van haciendo relevantes para la conformación de una identidad singular, aumentando el nivel de abstracción al plantear luego la ejecución de una nueva, producida por la unión de dos identidades singulares. - IMAGEN DE GARNET: Fusión entre Zafiro y Rubí La fusión de ambas personajes, establece varios aspectos por analizar: 1. En un aspecto técnico, Garnet es la combinación proporcional entre
--	---	---

- IMAGEN DE GARNET: <i>Fusión entre Zafiro y Rubí.</i>  - Rubí y Zafiro se separan, son rodeadas por una multitud de gemas bastante molestas, nunca habían visto la fusión de dos tipos diferentes de gemas –una aristócrata y la otra un soldado- lanzando toda clase de juicios. - Diamante le reclama cómo se atrevió a fusionarse con un miembro de su corte y ordena que las destruyan a ambas. Zafiro toma a Rubí y escapan.	el rojo y el azul, es decir, entre Rubí y Zafiro. Es interesante como el color, también guarda relación no sólo con un aspecto físico, sino con la constitución de las personalidades e identidades. El rojo, calor, fuego, pasión, rasgos de Rubí. Azul, hielo, contemplación, frío, como suele ser Zafiro. 2. El aspecto íntimo de las dos gemas y la importancia que representa la fusión para ellas, es la construcción de un mundo de lo femenino en donde no existen barreras sociocomunicativas que distorsione su realidad. 3. La condición política que desarrollan y el orden jerárquico en el que estaban siendo privadas de su libertad, castradas de su posibilidad de ser. 4. El escape como una posibilidad de encontrar un nuevo mundo, lo que funciona como metáfora de una esperanza en el mundo cultural actual.
Tercera Parte: - Rubí se pone nerviosa y pregunta qué hacer a Zafiro. Zafiro sabía qué hacer cada momento de su vida, pero Rubí había cambiado el destino, todo desde ese instante era bueno y malo, no podía ver y estaba literalmente congelada. - Ambas en silencio piensan en la fusión, luego lo comentan en una dulce conversación. Así que deciden explorar juntas el lugar al que llegaron. Cantaron juntas una canción que revela un dialogo amoroso con respecto a la	- Es de interés la recreación de éste momento de ellas solas, ya que se permite un acercamiento a la forma en que se conocieron y como evolucionaron estos lasos que condujeron al amor. - La fusión recobra un sentido cada vez más íntimo; cómo éste se va encadenando a una decisión de estar con alguien, con el amor incondicional como ley. Y teniendo un compromiso tan grande como este, es apenas comprensible la irritación de Rubí, comprendiendo su tipo de temperamento más pasional.

	razón de estar juntas de ahora en adelante. Comienzan a bailar y se vuelven a fusionar. - Garnet le dice a Steven que era alguien y no sabía quién, sintió que estaba acostumbrándose a una nueva forma - es sorprendida por Rose y Perla; inmediatamente comienza a disculparse y explica que se separarán cuanto antes, Rose le dice que no se preocupe, en realidad le agradaba verla de nuevo. Ganet le pregunta porque no le incomoda, Rose contesta que a nadie le importa, lo que ella siente es mucho más importante - Garnet se cuestiona sobre cómo se siente y rápidamente comienza a contestarse a sí misma: “me siento perdida y asustada... y... y... feliz... ¿Por qué estoy tan segura de que prefiero ser esto y no lo que debía ser, y qué prefiero hacer esto y no lo que se supone que haría?” - Rose le da la bienvenida a la tierra, Garnet le preguntó cómo fue que Rubí pudo alterar el destino, entre otras cosas. Rose le pide que no le haga más preguntas y que nunca cuestione que ella misma es la respuesta.	- Garnet tiene la conciencia de haber pasado por un proceso de autorreconocimiento, tuvo la duda de no saber quién era y comenzar a descubrir qué podía ser. - Corren con la suerte de encontrarse con otras gemas que concebían un mundo diferente del que ellas venían, aunque sean llamadas rebeldes, ese rebeldía les adjudica una causa justa. - Las preguntas que se hace Garnet se pueden entender a la luz de que, precisamente, “estamos inmersos en una “cultua de la personalidad” a condición de precisar que el propio cuerpo se convierte y, como tal, debe situarse en la orbita de la liberación, incluso de la revolución, sexual por supuesto , pero también estética, dietética, sanitaria, etc., bajo la égida de “modelos directivos”. No debe omitirse que, simultáneamente a una función de personalización, el narcisismo cumple una misión de <i>normalización</i> del cuerpo: el interés febril que tenemos por el cuerpo no es un absoluto espontáneo y “libre”, obedece a imperativos sociales, tales como la “línea”, la “forma”, el orgasmo, etc.” (Lipovetski. 1986, p.63) relación, la experiencia posmoderna de los efectos narcisos del proceso de personalización, siembre busca para el cuerpo, su liberación de los tabúes a la vez que se va permeando de las normas sociales.
	Cuarta Parte: - Steven pregunta a Garnet cuál fue la respuesta, a lo que ella contesta: “El amor”. - Steven admirado exclama ¡lo sabía! Y ella, ella también lo sabía.	- Entonces, volviendo a la cita anterior, pero con más esperanza de libertad, aunque se este concadenando a los imperativos sociales, “el amor” podría ser casi que la única respuesta concreta para entender su aparición y lo que la haría ser no solamente cuerpo, sino sujeto.

Capítulo 23 Temporada IV Reunificados	Primera parte: - Es el día de la boda de Zafiro y Rubí, luego de 5750 años y ocho meses - Llegan todos y se inicia la boda. Zafiro esta vestida de traje esperando a Rubí, quién aparece de vestido. Steven presenta a las gemas, habla sobre sus sentimientos hacia ellas, “dos de sus personas favoritas que combinadas hacen a Garnet, otra de sus personas favoritas”. - IMAGEN DE ZAFIRO Y RUBÍ EN EL ALTAR  - PALABRAS PRENUPCIALES: Rubí: Sé que esto es un poco tonto, digo, hemos estado juntas por 5750 años... Zafiro: ...Y ocho meses... Rubí: Solía pensar que no era buena sólo estando por mi cuenta, pero cuando estamos juntas, siento que está bien solo ser yo. Así que quiero ser yo, contigo, y... y... ¡ni siquiera las diamantes se interpondrán! Y si lo intentan, ¡Las patearemos!	- La relación con el tiempo, permite pensar y cargar de sentido la elaboración dedicada de compromisos bastante serios y complejos en la construcción social del amor entre las personajes, haciendo presentir en el espectador una sensación de estabilidad y relevancia al ver como se desenvuelven los hechos que las posibilitan ser. Como si la trascendencia de este, el tiempo, contestara a una “promesa de amor verdadero”. - En la construcción técnica de las personajes siempre hay un juego entre las dos que se logra evidenciar con los colores (rojo y azul), su mezcla y utilización en ellas tiene una carga de simbólica que no se puede pasar por alto, paralelamente, cualquier cambio brusco de estos códigos contenidos por el color, hace notar substancialmente que se quiere transmitir un mensaje particular. Es decir, pudimos esperar que Zafiro fuera quien apareciera de vestido y Rubí de traje, pero el juego simbólico de no implantarles “lo que se espera de ellas” es significativo para las complejidades que administra la serie. En éste punto también cabe resaltar la relación y apreciación que tiene Steven con las gemas, un desarrollo permanente en el discurso del reconocimiento de las identidades, del otro, de su alteridad. - IMAGEN DE ZAFIRO Y RUBÍ EN EL ALTAR Casi siempre las uniones entre Rubí y Zafiro son motivo de celebración para el resto de personajes, solidificando así la importante relación que mantienen y que de alguna manera muchas veces
---	---	---

	Zafiro: (Risas) Rubí, mi futuro solía verse como un sueño sencillo y obvio, igual hasta el fin de los tiempos. En un instante, me sacaste de ese destino, y me abriste los ojos a una explosión de posibles e infinitos futuros que surcan el espacio y el tiempo, cambiando y mutando ante el más mínimo vaivén de la voluntad. Quiero decir, que cambiaste mi vida, y después, yo cambié la tuya, y ahora, cambiamos nuestras vidas.	sostiene el relato a lo largo de la serie. También se logra ver la utilización de códigos cotidianos que utiliza la sociedad a la hora de celebrar una boda; éste aspecto es valioso analizarlo, ya que nos encontramos frente a una perspectiva queer que ha generado distanciamientos entre la comunidad LGBTI y las dinámicas heteronormativas que administran las sociedades patriarcales, abanderadas de los casamientos tradicionales. Sin embargo, es notoria la intensión de resignificar el uso de estos códigos en el contexto de una boda gay. - PALABRAS PRENUPCIALES Las personajes exaltan la importancia de todo el tiempo que han permanecido juntas. (punto que ya se desarrolló anteriormente) Rubí, siendo el personaje que generalmente le es más fácil expresar su emocionalidad, se muestra bastante nerviosa y sin embargo, hace una meritoria introducción al reconocimiento de sí misma y su pareja en la individualidad, y es partir de ésta que considera a su compañera en una unión. En cuanto a Zafiro, su condición de ver el futuro, plantea una apasionante relación con el tiempo y el espacio, que le lleva a reflexionar sobre el inmenso valor que podría tener la construcción de una vida longeva con otro ser, pero no cualquier ser, sino Rubí y nadie más. Engrandeciendo así, las promesas que guardan correlación con la normalización -de ver y sentir- en la serie las relaciones que configuran las comunidades LGBTI, en cuanto al amor y lo que socialmente se construye de este, con aportes como los que hace la serie a estas “culturas de la personalidad”.
--	---	---

- **IMÁGENES DE LA BODA:**



- **IMÁGENES DE LA BODA:**

Existe una organización simbólica de la boda que se apodera del argumento del capítulo, haciendo referencia a las bodas “soñadas” que se instauran en la cotidianidad de los sujetos, siendo contemporáneas entonces, de una secuencia de valores que se sustentan en el amor verdadero, en la fidelidad, en la longevidad, en el siempre eterno.

También se resalta el uso de la metáfora como dispositivo para engendrar nuevos cuerpos, la posibilidad de engendrar nuevas identidades a partir de las individualidades y el respeto por estas.

Algo importante que pasa aquí, es como la boda reafirma y valida la aparición de Garnet, como un sujeto deseado, producido únicamente por el amor verdadero, que no alcanza a ser tocado por la contaminación de las relaciones imperfectas de la contemporaneidad en donde el amor es casi nulo.

Bien se aclara, que las sociedades ahora se enfrentan a lo que Lipovetski (1986, p 75) llama *el vacío*, en el que el sentimentalismo ha muerto “resulta incómodo exhibir las pasiones, declarar ardientemente el amor, llorar, manifestar con demasiado énfasis los impulsos emocionales. Como en el caso de la muerte, el sentimentalismo resulta incómodo” pero aún así, si esta tesis fuese completamente cierta, entonces Steven Universe, y especialmente la relación entre Rubí y Zafiro, serían una oda, una reflexión poética sobre el sentimentalismo y el amor.

4.2 Interpretación Hora de aventura

A continuación se encuentra un fragmento de la matriz que organiza toda la información que se colectó por princesa. Las princesas seleccionadas tienen como criterio ver: las más representativas en la serie frente a las menos relevantes, esto con el fin de mostrar un paralelo entre *lo superficial* y *lo profundo* que comprende la construcción de cada una. Entonces, la matriz reúne la relación de esta información con las categorías, seguido de su respectiva interpretación. Este fragmento intenta exponer cómo se abordaron los datos y lo que se pudo construir a través de ellos. Al finalizar, se encuentra un texto por categoría, entre los cuales, se halla la información relacionada en la interpretación, solidificando así, la generación de teoría alrededor del sujeto contemporáneo a la luz de los dibujos animados y en este caso particular, el rastro de las princesas. Para ver matriz completa, revisar el Anexo A.

Princesa	Características	Categorías	Interpretación
Nombre: Princesa Grumosa Edad: 15 años Ocupación: Princesa del espacio grumoso 	Ella actúa como una adolescente malcriada, apática, atrevida, le gusta llamar la atención. Ella reconoció la naturaleza superficial de su amistad con sus compañeros del espacio Grumoso, comparado con la amistad más genuina con Finn y Jake. Su actitud desagradable parece ser compartida por la mayoría de las personas del Espacio Grumoso. La Princesa Grumosa puede ser visiblemente indiferente acerca de lo que ocurre a su alrededor, usando palabras como "seguro", "lo que sea" y "bien" con frecuencia. Ella prefiere ser el centro de atención. Cuando la gente la ignora, grita cosas para recuperar la atención, como en "Escalofríos", cuando interrumpe a Finn hablando de su relación con Brad. También se sintió molesta y fue violenta cuando otro grupo interpretó la canción que	Ocupación: - Princesa del espacio grumoso	- Es bastante desocupada, y siempre está ocupando su tiempo en ser el centro de atención
		Rasgos físicos: - Es de color violeta - Lleva una estrella amarilla en su frente - Tiene voz de hombre - Flota - No tiene piernas - Es abultada	- Indiscutiblemente hay una ruptura con los cuerpos tradicionales de las princesas.
		Rasgos de personalidad: - Adolescente malcriada - Apática - Atrevida	-Ella es el arquetipo de la adolescente "princesa" que actúa de una manera egoísta, obstinada y grosera.

Ilustración 25 Ward (2007) Princesa Grumosa

	escogió durante el show de talentos en "Cinco Fábulas Cortas", y otra vez cuando Finn y Jake sacaron la victoria de debajo de ella. Esto también se ve en "Boda de Manzanas", donde ella reveló que piensa que cada fiesta es su fiesta e intenta arruinar la boda de Tronquitos y el Cerdo tratando de convencerlos de que era su fiesta. Ella no se dio por vencida cuando Finn trató de evitar que fuera a la boda y se arrastró hasta la ceremonia, mientras gritaba que todos le prestaran atención. También crea un drama inexistente, como se ve en "El Monstruo" y "¡Te Tengo!", donde asigna nombres y personalidades a animales e insectos con el fin de representar historias impulsadas por el romance. A veces puede ser amable con los demás. Por ejemplo, cuando Jake contrae los bultos en "Problemas en el Espacio Grumoso", ella acepta ayudar y lleva a Finn y Jake al Espacio Grumoso para la cura de tal problema, además de perdonar a Finn después de que él le gritó en el mismo episodio. Al igual que la mayoría de la gente del Espacio Grumoso, ella no tiene piernas o pies, pero puede flotar. Además, puede infectar a alguien con los bultos si muerde a una persona con los dientes. Puede elegir no flotar si lo desea. Su cuerpo ha demostrado ser capaz de cambiar de forma si se hace a la fuerza. Esto se muestra en	- Egoísta - Obstinada - Grosera - Desagradable - Superficial - Indiferente - Le gusta ser el centro de atención - Irritante - Puede llegar a ser violenta - Paranoica - Suele malinterpretar las situaciones y salta a conclusiones - Dramática - Algunas veces es amable Lo moral: -Reconoce la existencia de relaciones superficiales. -no le importa hacer lo que tenga que hacer con tal de lograr lo que busca.	- Su desagradable personalidad puede ser una forma de hacer frente a sus propias inseguridades sobre su <i>apariencia</i>. -Pareciese que una hermanastra de alguna princesa del tradicional reencarnara en grumosa. Ella tiene la personalidad que generalmente le era adjudicada a las hermanastras de las princesas. Analizar aspectos de lo moral en grumosa es bastante complejo. Puesto que la mayor parte de sus apariciones redundan sobre los aspectos desagradables de su personalidad, la exageración de sus dramas, inseguridades, imperfecciones, que poco se entiende lo que ella moralmente comprende del mundo.
--	---	--	--

	"Lealtad al Rey" cuando golpea sus bultos para hacerse "suave", y en "una guerrera feliz", cuando su cuerpo es aplastado y se transforma en una bola flotante. Se revela en "Skyhooks II" que ella es el más poderoso de los Elementales, un grupo de seres que encarnan las fuerzas cósmicas que conforman Ooo. Como la Elemental de Grumos, puede negar los poderes de otros Elementales y revertir el daño que causan.	Habilidades: - Tiene el poder de infectar a los demás personajes. - Puede cambiar de forma. - Puede negar los poderes de otros Elementales y revertir el daño que causan.	-Es común que las princesas tengan súper poderes. - El poder de <i>infectar</i> a los otros, también podría entenderse como una reacción de su personalidad al relacionarse con los otros de una manera tóxica.
Nombre: Marceline. Edad: 1.005 años Ocupación: Reina Vampiro  <i>Ilustración 26 Ward (2007)</i> <i>Marceline</i>	Marceline Abadeer o Marcy es uno de los personajes principales de Hora de Aventura. Tiene más de 1000 años, pero físicamente aparenta tener entre 18 o 19 aproximadamente. Es la reina de los vampiros por matar al "Rey Vampiro", y la única vampiresa por ahora conocida en la Tierra de Ooo. Sin contar a Marshall Lee que es su contraparte y vive en la Tierra de Aaa. Es extrovertida y le gusta hacer muchas bromas, como se demuestra en el segundo episodio en el que Marceline se encuentra con Finn (Llamándolo "Lacayo"). En el episodio le gasta bromas haciéndole creer que ella es malvada. Al inicio de la serie era la típica villana, pero con el transcurrir de la serie ha cambiado. Actualmente es más amigable, como se ha comprobado entre los últimos episodios. Es uno de los personajes de la serie que suele cambiar de peinado y de atuendo en la mayoría de episodios. No es una vampira común ya que	Ocupación: - Reina Vampiro - compositora de rock	- Marceline es quizás una de las personajes más trabajadas de la serie. Su ocupación como compositora de rock la llena de detalles y fortalece los aspectos más relevantes de su personalidad. Es a través de la música que ella logra comunicar, liberar, crear, ser genuina y bastante particular. - Es un personaje bastante especial, puesto que es muy elaborada, es inteligente y tiene bastante contenido. - Siempre tiene cambios de apariencia que van

	no chupa la sangre como se esperaría, pues prefiere absorber el color rojo de los objetos (Así como manzanas, cerezas, fresas, corbatas, frutillas, cualquier cosa que sea color rojo). Canta, compone y toca su Bajo-Hacha. Marceline es conocida como una vampiresa, pero ella no siempre lo fue, afirmaba ser mitad demonio. Marceline posee la piel pálida con cierto tono azul verdoso que a veces se torna grisáceo. Tiene el cabello de color azul muy oscuro, el cual le llega hasta los tobillos. Es alta y muy delgada y sus ojos pueden cambiar de color dependiendo de su estado de ánimo. Marceline además es una vampiresa inteligente y estilizada. Tiene dos marcas en el cuello de color rojo causadas por la mordedura de quien la convirtió en vampiro. Habitualmente le gusta molestar a Finn y a Jake y suele esconderse en la casa del árbol en donde ambos viven. Marceline, se auto-describe como una salvaje chica rockera. Tras siglos de vagar por la Tierra de Ooo la han convertido en una aventurera. Ella es una amante de todas las cosas exóticas y recorre la tierra a menudo. Ella tiene una personalidad traviesa, y no se deja intimidar por nada. A pesar de parecer mala al principio, sus "planes malvados" a menudo resultan ser nada más que bromas elaboradas, sin mencionar su gusto por entrar sin permiso a casas ajenas como la de Finn, Jake y el Rey Helado. Parece tener una relación tensa con su padre, entre odio y amor. Puede tener arrebatos violentos y malvados, como se muestra en "Llegó de la Nocheósfera",	Rasgos físicos: - Tiene más de 1.000 años - Aparenta 18 o 19 años - La muestran en diferentes etapas de su vida. - Suele cambiar de atuendo y peinado. - Tiene cabello azul muy largo - Es alta y delgada - Sus ojos cambian de color dependiendo de su estado de ánimo - Tiene piel pálida azulada - Es una vampira diferente a los vampiros tradicionales, no chupa sangre, sino cosas de color rojo. - Mitad demonio - Tiene dos marcas en el cuello	en sintonía con su ocupación. - Existe un interés por construir personajes que puedan mostrarse en diferentes etapas a lo largo del tiempo; esto hace que las historias no sigan un orden cronológico y puedan aparecer de diferentes maneras alterando los códigos espacio-temporales que se construyen en relación a linealidad del tiempo en la cultura y su realidad. - Un aspecto importante en la construcción de Marceline, tiene que ver con sus cambios de vestimenta seguidamente. Estos cambios aportan a la identidad del personaje constantemente. - Muchos de los componentes de su aspecto físico se corresponden con los códigos de un vampiro tradicional
--	--	---	---

	cuando casi decapita a Finn cerca del final del episodio por un acto de inconsciencia. Es uno de los personajes más profundos y sentimentales. Esto puede ser asociado a haber vivido durante la guerra. Aunque parezca ruda, puede ser muy emotiva, cosa que expresa a través de sus canciones, igualmente valora mucho la amistad y los ratos que pasa con sus amigos más cercanos. Habilidades A diferencia de los vampiros tradicionales, Marceline es capaz de sobrevivir absorbiendo el color rojo de las cosas. Tiene poderes de levitación, telequinesis e invisibilidad. Puede transformarse en múltiples monstruos, también puede revivir a los muertos y tiene el poder de retener los movimientos de la gente. Ella obtiene este poder del Rey Vampiro. Aún con esto, también tiene las debilidades de un vampiro normal como la luz del sol, las estacas de madera y el ajo. Aunque sea herida, por ejemplo cuando se quema con la luz del sol, es capaz de regenerarse. Este poder lo obtuvo de La Luna. Además de sus habilidades sobrenaturales, cabe destacar que sabe tocar el bajo-hacha, cantar y componer. También puede tocar el banjolele. Puede modificar su rostro y mover su cabello a voluntad. Este poder lo obtuvo de El Hierofante. Ella tiene conocimiento avanzado sobre creación de portales a distintas dimensiones. A pesar de ser una vampiresa, se le pueden sacar fotos y también puede verse en el espejo.	Rasgos de personalidad: - Extrovertida - Bromista - Villana - Amigable - Inteligente - Estilizada - Aventurera - Traviesa - Valiente - Puede tener arrebatos violentos - Emotiva - Amistosa Lo moral: - Es la reina de los vampiros por matar al "Rey Vampiro" - Tiene una relación problemática con su padre. - Es uno de los personajes más profundos y sentimentales. Esto puede ser asociado a haber vivido durante la guerra.	- Es un ser completamente emocional; cada detalle de su personalidad expone un ser muy íntimo, reflexivo, dinámico. - Marceline es muy diferente a la mayoría de las princesas, incluso las toma por burla. Es la chica "interesante", ve el mundo con más profundidad y busca no ser tan superficial. - Se normaliza la muerte entre familiares. - Marceline y su padre tienen una relación conflictiva que se podría vincular con el tipo de problemáticas que viven algunos padres con sus hijos en la realidad. Haciendo que estos sean aprehendidos a partir de códigos culturales comunes de esta contemporaneidad. - Existe la narración de una guerra que se llevó a cabo en el pasado de Marceline cuando ella era apenas una niña, los efectos de esta guerra dejaron rastros en la
--	---	---	---

	Ella también tiene mucha fuerza, en sus diferentes formas de demonio se ha mostrado esto. Además, cuenta con la capacidad de absorber almas, heredada de su padre, para así en ciertos casos poder usar a voluntad las capacidades de quien haya absorbido el alma.	Habilidades: - Es capaz de sobrevivir absorbiendo el color rojo de las cosas - Tiene poderes de levitación, telequinesis e invisibilidad - Puede transformarse en múltiples monstruos - Puede revivir a los muertos - Puede retener los movimientos de la gente - Es capaz de regenerarse - Sabe tocar el bajo hacha, componer y cantar. Entre otros. - Puede modificar su rostro - Tiene conocimiento avanzado sobre creación de portales a distintas dimensiones - Tiene súper fuerza - Capacidad de absorber almas y adquirir sus atributos. Debilidades:	vida de ella y parte de sus crisis tienen que ver con supuestos traumas secuelas de ese tiempo. - Probablemente por ser una de los personajes principales está dotada de habilidades significativas, así mismo de debilidades. - Marceline (y la serie en general) configuran la representación de la cultura, que, contemporánea de serios cambios paradigmáticos como la tecnología digital, la “cultura de lo personal” (Lipovetsky, 1983) o el tránsito de las comunidades queer hacia una teorización sobre las identidades diversas, entre otras, permite la recopilación de esos símbolos que residen allí, en esos cambios de leer el mundo. - Al respecto de los símbolos, es importante recoger el siguiente análisis, “esta dificultad para abarcar lo que antes totalizábamos bajo la fórmula “cultura urbana”, o con las
--	---	--	--

		- Le afecta la luz del sol, las estacas de madera y el ajo.	nociones de culto, popular y masivo, plantea el problema de si la organización de la cultura puede ser explicada por referencia a <i>colecciones de bienes simbólicos</i> .”(Canclini. 1989, p. 281) Teniendo en cuenta que la serie, a través de personajes como Marceline, se apropia de lenguajes urbanos y cotidianos para construir sus tesis sobre el sujeto contemporáneo en la animación a partir de símbolos complementados con alto contenido de ficción, fantasía y filosofía.
Nombre: Princesa Anciana Edad: --- Ocupación: ---	Iba a casarse con el Rey Helado en el episodio "Descongelando Una Boda". Cuando el Rey Helado le dice a Finn y Jake que él se va a casar, ella se ve viajando en un vagón con un montón de damas Pingüino que supuestamente le harán su despedida de soltera. Finn descubre que la princesa realmente no quería casarse con el Rey Helado pero estaba bajo el efecto de una maldición que se desencadenó cuando el Rey Helado le colocó el anillo/argolla de compromiso. Antes de finalizar la boda, los	Ocupación: - Su pasatiempo es jugar al bingo	- Un pasatiempo común en la cotidianidad de varios adultos mayores
		Rasgos Físicos: - Señora de edad - Pequeña - Tiene muchas arrugas - Su piel es de un tono verdoso - Tiene el cabello de color púrpura	- Su aspecto físico muestra una dulce anciana; una princesa que se convirtió en anciana. Esto se podría entender a través de un código humorístico que busca interpelar la vejez de las princesas.



Ilustración 27 Ward (2007)
Princesa Anciana

héroes logran quitarle el anillo a la princesa y liberarla de la maldición.

Apariencia

La Princesa Anciana es una señora de edad, pequeña y arrugada. Tiene la piel de un ligero color verde claro y el cabello púrpura. Su corona es de oro y tiene un lazo azul. Tiene un vestido purpura con un arreglo de ganchillo. Se desconoce su reino.

Su pasatiempo es jugar al bingo y su secreto es que esconde cosas en sus arrugas.

- Su corona es de oro y tiene un lazo color azul
- Viste de manera clásica con un vestido color púrpura con un arreglo de ganchillo

Rasgos de la personalidad:

- Al haber un gran volumen de personajes en la serie, puede suceder, como en el caso de esta princesa, una dificultad por hallar rasgos de su personalidad

Lo moral:

- Aunque aparentemente estaba bajo el efecto de una maldición, aparece una situación poco común antes del casamiento de una princesa, y es la popular celebración: *despedida de soltera*.
- Finn descubre que la princesa realmente no quería casarse con el Rey Helado pero estaba bajo el efecto de una maldición que se desencadenó cuando el Rey Helado le colocó el anillo/argolla de compromiso.

- Los aspectos morales de la serie constituyen una gran fuerza para reproducir por medio del código humorístico aspectos culturales y tendencias de los sujetos en la cotidianidad, aunque estén atravesados por un discurso animado y ficcional.
- Para comprender un poco el fenómeno moral que sucede con esta princesa ténganse en cuenta el siguiente ejemplo: “Woody Allen hace reír, sin cesar en ningún momento de analizarse, disecando su

			propio ridículo, presentando al sí mismo y al espectador el espejo de su yo devaluado. El ego, la conciencia de uno mismo, es lo que se ha convertido en objeto del humor y ya no los vicios ajenos o las acciones descabelladas.” (Lipovetsky. 1983, p. 145)
		Habilidades: - Esconde cosas en sus arrugas.	- Es una habilidad que se muestra de forma jocosa
Nombre: Princesa Bandida Edad: --- Ocupación: Ladrona / bandida	Es una princesa que aparece por primera vez en el episodio "Soy una Espada". Como su nombre indica, ella es la princesa de los bandidos. No se sabe si aún es o no la gobernante de un lugar. En su primer episodio, ella roba la Espada de Finn y la usa para robar el oro y matar a la gente. Con el tiempo se hace su camino en el Reino de las púas, donde se roba el oro y corta la cabeza del alcalde. Luego va al Reino Caja y mata al Príncipe Caja cuando se ve interceptada por Finn. Ambos tienen un duelo de espadas, que termina con Finn tratando de matarla. Apariencia La piel de la Princesa Bandida es de color banco y lleva una especie de vestido/traje azul. Sus piernas son de color gris oscuro hasta las rodillas. Ella tiene el pelo gris entre los cuernos de su cabeza, la parte posterior de la cabeza es semi-calva. Los cuernos en su cabeza son	Ocupación: - Princesa de los bandidos	- Se presenta una mutación en el rol
		Rasgos físicos: - Tiene la apariencia de un híbrido entre demonio y humano. - Piel blanca - Vestido azul, con similitudes a un traje de arte marciales - Piernas de color gris oscuro - Pelo gris - Tiene cuernos en la cabeza - Orejas bajo los cuernos	- Existe la tendencia a generar ciertas princesas a partir de híbridos.
		Rasgos de personalidad: - Ladrona - Malévola	- Empiezan a aparecer princesas opuestas al ideal de la feminidad a



Ilustración 28 Ward (2007)
Princesa Bandida

largos y tienen rayas en diferentes tonos de gris.

Personalidad

La Princesa Bandida es una ladrona, mata gente sin piedad, mató a un hombre rico e inocente en el bosque, un guardia de púas y el Príncipe Caja también.

Ella es agresiva.

Va en contra de las buenas acciones.

En un episodio se revela que ella nació con rabia y que sus padres no se preocupan por ella, y esto la llevó a convertirse en una ladrona.

- Bandida
- No tiene piedad
- Violenta
- Agresiva

partir de personalidades sumisas o piadosas.

Lo moral:

- Roba y asesina sin ningún problema.
- Va en contra de las buenas acciones.
- En un episodio se revela que ella nació con rabia y que sus padres no se preocupan por ella, y esto la llevó a convertirse en una ladrona.
- Repetidas veces, sus víctimas son hombres con altos rangos políticos y económicos.

- El aspecto moral de esta princesa se re afirma en la concepción de un mundo “no correcto”
- La forma en que se justifica su moralidad con respecto de sus acciones, podría revisarse con más profundidad en cuanto a las conexiones que esta pueda establecer con aspectos psicológicos de los sujetos en la contemporaneidad, bien sean complejos edípicos, condiciones familiares conflictivas, depresión, etc.
- Existe una pulsión muy fuerte con respecto a las víctimas de esta princesa, es casi como la recreación imaginaria de derribar el poder de ciertos personajes políticos de la realidad

Habilidades:

- Maniobrar con espadas

- Sus habilidades son coherentes con su rol de asesina.
- Estas habilidades pueden asociadas con aspectos de princesas

			que sabían el manejo de armas en el pasado. - Considerar la capacidad de que se tiene para “mirar” el pasado desde una noción contemporánea
Nombre: Princesa Algodón de azúcar Edad: --- Ocupación: ---	Su cabeza es más grande que su torso, sus pies y manos. Esto se acentúa aún más por su ostentosa cantidad de pelo, que es algodón de azúcar. Lleva un vestido morado de manga larga con detalle de color malva y una corona de oro con una gema roja incrustada en ella, al igual que muchas otras princesas de Ooo. Ella también es una versión de la Dulce Princesa. En el diseño de Natasha Allegri, ella tiene la piel blanca con un rubor rosa y azul, tiene el pelo recogido con un palo. Ella y la Dulce Princesa comparten varias similitudes; ambas tienen un héroe que las rescata y un enemigo que la secuestra, son de color rosa con cabello de dulce y ambas ofrecen a su héroe un mechón de su cabello al ser recatadas.	Ocupación: - Princesa	- Además de ser princesa no se muestran otras ocupaciones - Es un personaje complementario de otro
 <i>Ilustración 29 Ward (2007)</i> <i>Princesa Algodón de Azúcar</i>		Rasgos físicos: - Es una princesa comestible - Tiene la cabeza más grande que el cuerpo - Está hecha de algodón de azúcar. - También lleva una corona, como la mayoría de las princesas	- Es también un híbrido - Su aspecto físico está concebido como la mayoría de personajes de la serie. - Funciona como un personaje temático
		Rasgos de Personalidad: - Ella y la Dulce Princesa comparten varias similitudes	- Aparecen personajes que/ o se complementan con otros, haciendo necesaria una inmersión más honda en la historia
		Lo moral: - Ella y la dulce princesa siempre tienen un enemigo que las secuestra y un héroe que las rescata.	- Es relevante para la serie, concatenar situaciones que sirven como crítica o burla al pasado de las princesas, es decir, una crítica a las princesas tradicionales,

			complementada en el humor.
		Habilidades: - No se muestran	- Por el poco desarrollo del personaje, es difícil determinar sus habilidades
Nombre: Princesa embrión Edad: --- Ocupación: Feto	Aparece brevemente en los episodios "¿Qué es la vida?", "Lealtad Al Rey" y "El Lich". Al parecer, ella tiene algún tipo de poder de telequinesis, que la hace capaz de crear una burbuja alrededor de ella que se asemeja a un saco amniótico. Aunque no ha hablado en la serie, ella no es muda según Natasha Allegri quien fue la que sugirió la idea de la Princesa Embrión. Hasta el momento, se desconoce su reinado. A pesar de sus cortas apariciones, la gema de la Princesa Embrión es una de las gemas necesarias para activar el Enchiridion y abrir un portal, como se ve en el episodio "El Lich". Apariencia Ella se ve como un feto humano. Tiene una tiara dorada con una piedra magenta como la de la Dulce Princesa, la Princesa Slime, la Princesa Princesa Princesa y la Princesa Tortuga. Ella parece no tener nada de ropa, dado a que sus venas son visibles a través de su piel. En su diseño original, ella tenía unas "X" sobre sus ojos, el líquido que la rodeaba era de color azul y su nombre original era "Princesa Aborto" dicha princesa no tiene tampoco mucha aparición.	Ocupación: - Feto	- Notoriamente se establece aquí una ruptura con las princesas tradicionales, además de implementar un código crítico que se desarrollará en las siguientes categorías.
 <i>Ilustración 30 Ward (2007)</i> <i>Princesa Embrión</i>		Rasgos físicos: - Es aparentemente un feto en desarrollo - Flota entre una burbuja que se asemeja a un saco amniótico. - Tiene en su cabeza una corona con una gema. - No habla.	- Este personaje, por su fuerte carga simbólica, representa decididamente su relación con aspectos culturales de la realidad, dichos aspectos son hereditarios de estados de crisis en las inmediaciones de las comunidades que luchan, por ejemplo, por la legalización del aborto. Yendo más allá, éste tópico es captado por la serie con funciones en doble vía, esto quiere decir que, si hacia un lado el mensaje sí implanta una noción crítica y política mediante la aprehensión de estos códigos, el otro

			lado viene configurado por el humor y el lenguaje cotidiano para la normalización de estas imágenes en la condición de posmodernidad. - "...por la atención puntillosa hacia el cuerpo, por su preocupación permanente de funcionalidad óptima, desmonta las resistencias "tradicionales" y hace al cuerpo disponible para cualquier experimentación. El cuerpo, como la conciencia, se convierte en un espacio flotante, un espacio deslocalizado, en manos de la "movilidad social" (Lipovetsky, 1983. P 63)
		Rasgos de personalidad: - Es difícil captar su personalidad puesto que aparece de alguna manera ausente, como si sólo estuviera para hacerla presente por unos pocos segundos.	- Su casi fugaz aparición en los capítulos es transcendental para éste análisis, pues, es la muestra de las nociones que se analizaban en sus rasgos físicos. Es un precedente de la mutación de los códigos que se representan en la serie. Acá es clara la

			mutación como un proceso transicional entre la forma (el cuerpo, la materia, la línea) y la forma del discurso - Ese proceso entre la forma y el discurso, posibilita, a pesar de su fugacidad, de su presunta “ausencia” hacer presentes serias problemáticas de la sociedad contemporánea en la serie.
		Lo moral: - Su nombre original era <i>princesa aborto</i>	- Se pudo apreciar paralelamente con los rasgos de la personalidad, sin embargo cabe anotar que en posibles proyectos futuros, pudiese analizarse el hecho de la censura como un factor circundante en la cultura y sus productos
		Habilidades: - Poder de telequinesis - Poder existir fuera del vientre sin cordón umbilical.	- Con respecto al hecho de existir por sí sola, se podría considerar esto, como el código humorístico que fortalece la imagen que se presenta en la serie.

4.2.1 Las ocupaciones. *Nociones sobre la identidad, de lo profundo a la superficialidad.*

En el encuentro de códigos que construyen las ocupaciones de las princesas, se establece un interés redundante sobre la construcción de un personaje “mujer” o “femenino”; esa construcción, sucede como proceso indetenible de las inmediaciones de la identidad que viene sufragando desde lo tradicional a lo contemporáneo. Las *ocupaciones*, cristalizan asuntos importantes en la mutación de esos roles que desempeñan las princesas. Por ejemplo, la vinculación de nuevos oficios u ocupaciones, como ser compositora de Rock, científica o fisicoculturista, determina rupturas importantes con las representaciones tradicionales, y estas a su paso, van dilucidando en los rasgos de la contemporaneidad, que dichas rupturas no podrían darse si no hubiesen serias discusiones con la realidad y la cultura.

Un hallazgo interesante con respecto a las ocupaciones, tiene que ver con una polaridad substancial en tanto existen ocupaciones *superficiales* y ocupaciones *profundas*, lo que a su vez, se aprecia a través de dos concepciones de princesa, aquella que es problemática, que fija su atención en aspectos banales, que no tienen aportes significativos o que incluso no tiene otra función más que la de ser princesa. Y también existen aquellas, que ostentan princesas de pensamientos más profundos, con ocupaciones que no se adjudicaban a las princesas en la modernidad. Esta polaridad abre un vaivén a lo largo de la serie, entre unas y otras, organizando simbólicamente una discusión constante entre la concepción de la feminidad, el ser mujer, el ser princesa.

En las princesas que se presiente esta condición de *profundidad*, se encontró que tienen en común un desarrollo más largo en la serie, más apariciones, cargadas con más símbolos culturales de la serie y la sociedad, incluso con capítulos dedicados a hablar singularmente sobre cada una de ellas. Al tener un volumen significativo en sus detalles, se fortalece la construcción de sus personalidades, de sus identidades, permitiendo que se comuniquen y recreen efectivamente.

Generalmente las princesas más elaboradas pueden llegar a reforzar la identidad de aquellas que tienen aspectos más *superficiales*, se halló que estas princesas, que no

tienen una construcción prolongada en la serie, que incluso pueden aparecer por solo algunos segundos, han funcionado como complementarios de las otras princesas; estos roles que se inscriben en la superficialidad, van exhibiendo agudamente una crítica constante a lo banal, a lo decorativo, a lo inútil en relación a las princesas con aspectos más elaborados.

Hay princesas para todo, y ello se complementa en un código humorístico que interviene a partir de la congregación tácita de símbolos de la cultura contemporánea, todos estos contenidos desde identidades con problemas mentales de gravedad, hasta princesas que nunca han hablado o incluso están muertas.

Las ocupaciones entonces, permitieron reconocer que ciertamente existe una ruptura determinante con los modelos de princesa tradicionales, que existe un interés inevitable por la identidad y que se complementan respectivamente con los otros aspectos analizados.

4.2.2 Rasgos físicos. *Apreciaciones espacio-temporales hacia nuevas proporciones.*

Técnicamente, las princesas son concebidas a partir de colores planos, no poseen ningún tipo de elemento realista. En cuanto a la condición espacio-temporal, se puede apreciar una dislocación de la horizontalidad, de la construcción lineal, puesto que se hace necesario la fragmentación de dicha relación entre los espacios y el tiempo, permitiendo que la historia pueda ir venir, transitar del pasado al futuro, embrollar la concepción de presente. Se pone manifiesta una sensación de viaje en el tiempo que intenta, en el caso de las princesas, mostrar sus etapas y transformaciones. Los cambios de vestuario, de peinado, el aparecer siendo niñas, adolescentes, son aspectos que incluso llegan a fortalecer los vínculos entre estos cuerpos y las identidades en la contemporaneidad.

Indiscutiblemente existe una mutación cultural que se refuerza en los aspectos físicos de las princesas; estos cuerpos son distintos, son diversos, son reaccionarios, imprevistos, singulares, bipolares. Podemos rastrear el interés por la diversidad, ver ancianas, princesas temáticas, fallecidas, fantasmagóricas, híbridas, etc. Ya no hay cuerpos de siete cabezas y media, existen ahora diferentes talles, colores y proporciones. Cada uno de estos códigos incluidos humorísticamente en sus aspectos físicos, guardando la relación entre humor y nuevas proporcionalidades.

Algunos personajes, como ejemplo la Princesa Embrión, contienen físicamente una carga simbólica que representa sus nexos con aspectos culturales de la realidad, con aspectos heredados de crisis en los sujetos contemporáneos, la toma vehemente de una posición respecto del presente político, una noción crítica alrededor del aborto; esta última, captada por la serie con funciones en doble vía, es decir, si hacia un lado el mensaje va implantando un aspecto crítico y político, el otro viene configurándose en el humor y el lenguaje cotidiano que normaliza estas imágenes en la posmodernidad. Es así que, a partir de la experimentación en la creación de personajes complejos, el cuerpo físico, material, también engrana una serie de resistencias

(...) por la atención puntillosa hacia el cuerpo, por su preocupación permanente de funcionalidad óptima, desmonta las resistencias “tradicionales” y hace al cuerpo disponible para cualquier experimentación. El cuerpo, como la conciencia, se convierte en un espacio flotante, un espacio deslocalizado, en manos de la “movilidad social” (Lipovetsky, 1983. P 63)

Los rasgos físicos de estos cuerpos, hacen un gran aporte a otros aspectos de los personajes, como los rasgos de personalidad, incluso aspectos de la moral. Algunos de estos aspectos, están en función de interpelar el pasado, de preguntar a la modernidad y contestar al mismo tiempo, porqué y para qué han mutado. Van cargando y re definiendo líneas de pensamiento, dogmas y teorías, se despliegan en nuevos paradigmas, como el feminismo y la teoría queer como ejemplos de grandes cambios paradigmáticos de los últimos tiempos.

4.2.3 Rasgos de la personalidad. *Nexos contemporáneos entre la contradicción y lo mutado*

De las primeras cosas que saltaron a la vista al interpretar aspectos de las personalidades de las princesas, era la reunión de rasgos contradictorios. Muchos de estos rasgos tienen nexos directos con personalidades de sujetos en la cotidianidad contemporánea. La contradicción como un causa ineludible en la configuración de la identidad, hace visibles rasgos comunes entre los sujetos animados y los sujetos de la realidad, como el miedo a la muerte, creer fielmente en la ciencia o tener una personalidad hiriente con los demás, pero además de estos lugares comunes, personalidades que se

debaten entre el ser dulce, pero también malévolo, entre el ser orgulloso, pero también noble, entre otras.

Varias de las princesas se construyen a partir de arquetipos que ayudan a complejizar su existencia en la historia, como la “adolescente problema”, obstinada y maleducada, o la señora de personalidad desagradable y chismosa. Vemos ahora princesas con sus propias inseguridades, incluso inseguridades sobre su apariencia, las que se modifican, las dramáticas, las que se transforman, las que se deprimen. Todo esto reunido, hace una extensión particular sobre lo emocional, la exposición de seres íntimos y reflexivos, pero también se enfrenta con el problema de la *cantidad*, por el volumen incluso exacerbado de personajes en la serie, que logran dificultar en muchos casos el desarrollo de su condición psicológica, personal.

También empiezan a aparecer princesas que se oponen a los rasgos tradicionales de la feminidad o sumisión que se les era adjudicada en la modernidad. Así como mutaron aspectos físicos, también lo hicieron a nivel personal. Se da la mutación como un proceso transicional entre la forma (el cuerpo, la materia, la línea) y la forma de los discursos. Estos aspectos de la personalidad congregan la cercanía de los personajes con asuntos de la cultura, el humor como un dispositivo que va desterritorializando los roles de los personajes, pero también de los sujetos en la contemporaneidad.

4.2.4 Lo moral. *Los códigos que no se ven*

Es difícil separar algunas nociones de la personalidad con respecto de lo moral. Sin embargo, existen cosas que se mantienen, como la contradicción. Es común en las princesas la dualidad entre lo bueno y lo malo. Algunas pueden gobernar amorosamente a su pueblo y al siguiente día asesinar a algunos de sus integrantes. No existe un pensamiento verdaderamente racional.

En varias princesas, se dificultó analizar aspectos de su moral, ya que la mayor parte de sus apariciones redundan sobre aspectos más superficiales. También se logra apreciar que la serie plantea la muerte de manera sencilla, argumentando su capacidad de vincular otros aspectos a las princesas que se encuentran fallecidas y normalizando el acto mismo de morir.

Ya se ha comentado que se hacen manifiestas diferentes aspectos psicológicos en las personalidades de las princesas que las hacen muy próximas a las realidades contextuales del sujeto contemporáneo, sin embargo, lo que estos aspectos encierran en el fondo son la enunciación de situaciones morales que los ejecutan, como en el caso de Marceline o la Princesa Flama que ambas matan a sus padres en búsqueda de una liberación al ser encerradas, suprimidas o acosadas por estos. Estos códigos de lo moral sitúan una serie de rastros en las arenas de complejos procesos de crisis, traumas, entre otros. Los aspectos morales de la serie contribuyen por medio del código humorístico, a la concepción del mundo y sus extramuros contemporáneos.

Un aporte importante para comprender lo anterior, se dio con el ejemplo que cita Lipovetsky (1983)

Para comprender un poco el fenómeno moral que sucede con esta princesa ténganse en cuenta el siguiente ejemplo: “Woody Allen hace reír, sin cesar en ningún momento de analizarse, disecando su propio ridículo, presentando al sí mismo y al espectador el espejo de su yo devaluado. El ego, la conciencia de uno mismo, es lo que se ha convertido en objeto del humor y ya no los vicios ajenos o las acciones descabelladas.” (p. 145)

Se retoma la pregunta por la *apariencia*, pero esta vez, replanteando la construcción de sí a partir de la presentación concatenada de lo que podría ser y hacer una princesa.

4.2.5 Las habilidades. *El privilegio de unas pocas.*

Se pudo encontrar una gran mutación en cuanto las habilidades que se les imprimen a las princesas, tales como tener súper poderes, modificar el tiempo, gobernar plenamente, entre otras. También que estas habilidades están permanentemente desarrolladas a través del código humorístico.

Algunas princesas no tenían habilidades importantes o no tenían, esto se debe a la poca profundidad en la construcción del personaje, y resultando problemático para la revisión de aspectos que ayudan a formar la personalidad de los sujetos.

Algunas princesas recuperan saberes y oficios de siglos pasados, como en el caso de la princesa bandida, experta en armas; este personaje demuestra una búsqueda en el pasado como una forma de ser construida desde una mirada contemporánea.

Las princesas que poseen habilidades, se encuentran clasificadas y así mismo se les adjudican. Las que están fallecidas, comparten similitudes en sus habilidades, como flotar, comunicarse con los vivos, recordar su vida pasada y solucionar problemas. Los personajes híbridos tienen diferentes habilidades que se corresponden con el tipo de cuerpo que se unen.

4.3 Interpretación Regular show

En esta segunda parte, se buscó identificar relaciones de poder que se configuran entre los dos personajes principales -Mordecai y Rigby- de la serie Regular Show; para este ejercicio se analizaron cuatro capítulos de la primera temporada de la serie, fragmentados en cuatro o cinco partes, de acuerdo con cada giro en la narración de los mismos. Se encontrará primero, el número y nombre del capítulo, luego una descripción general de éste, seguido de cada fragmento descrito con texto e imágenes, y posteriormente la interpretación por fragmento.

I TEMPORADA. CAPÍTULO I: El poder.

Rigby le roba a un mago un teclado mágico con el que puede hacer realidad sus deseos y para salir de un apuro en el que está con Mordecai, lo convence de usar el teclado para estafar a su jefe Benson, pidiéndole que les haga un aumento de sueldo. Por un incidente con Skips, Rigby desea que se vaya a la luna y cuando van a buscarlo, se encuentran con un monstruo lunar. Rigby salva a Skips y a sus compañeros devolviéndolos a la tierra por medio del teclado, el cual es destruido por orden de Benson, pidiéndoles airadamente que le devuelvan su dinero.

Primera parte



Ilustración 31 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder

En la primera parte del capítulo, Rigby y Mordecai se encuentran en la habitación jugando a la **lucha libre**, motivo por el cual se meten en problemas al causar accidentalmente un hueco en la pared, que su jefe Benson no tardará en cobrar.

- Particularmente, la lucha libre ha sido para la cultura norteamericana contemporánea, un lugar en el que se legitiman -en su gran mayoría- modelos que persiguen el ideal de un cierto chico malo, un “*bad boy*”, reconfigurando a estos sujetos la idea del luchador en sí misma, y apropiándose de unos códigos culturales que han resultado importantes para la configuración de la “maldad” en los personajes e historias de las series norteamericanas. No es gratuito que Rigby y Mordecai resulten tan atraídos y cercanos a este lenguaje, emergiendo así, una caracterización del luchador que al mismo tiempo que transgrede sus identidades subjetivas e individuales, aprehende de manera genuina los códigos más significativos e incorporados de la lucha libre, como un lugar cultural y social.

Segunda Parte

Para salir del apuro con Benson, deciden utilizar un teclado mágico que anteriormente había sido robada, por Rigby, a un mago mientras orinaba.



Ilustración 32 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder

- El acto de robar puede ser reprochable en tanto va en contravía de lo que moralmente se considera correcto. Sin embargo, acá el acto de robar no es moralmente cuestionado o juzgado. En ese sentido y analizando la personalidad de los personajes, lo que hace complejo el desarrollo de la historia, es la decisión que toman los protagonistas, apelando a los poderes de la organeta para influir en su jefe y que éste les dé un aumento y así solucionar el problema del hueco en la pared.
- El acto reprochable, como lo es un robo, se representa de tal manera que lo condenable en la acción, se ve opacado por el humor.
- La pareja, funciona como una parodia del chico malo.
- Existe igualmente, una tensión entre lo que es correcto y lo que no. Sin embargo, son los protagonistas los que permiten el desarrollo de la trama a partir, precisamente, de tomar decisiones poco correctas o acertadas a un nivel ético.

Tercera parte.

Al llevar a cabo su plan de conseguir el aumento con Benson, y este salir a su favor, Mordecai y Rigby se dejan llevar por **el poder** que les otorga la organeta y empiezan a darle un uso desmedido llegando incluso, a enviar a uno de sus compañeros de trabajo a la luna.



Ilustración 33 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder

- En muchos relatos clásicos animados de Disney por ejemplo, el villano o el malo, generalmente lograban tener poder en algún momento de la historia, que en muchos casos resultaba siendo el climax del relato. Pero ese poder que les era dado, lograba hacerlos perder el control sobre su estabilidad emocional, su cordura y en algún momento determinado, abusaban de éste de manera semejante como para merecerse perder los dones mágicos o la vida a manos de un héroe o un hecho heroico. En este caso, Mordecai y Rigby, sin cumplir con el rol de villanos, menos de malos, sí son presos de un acto que éticamente no es correcto y están acarreado desde su existencia misma, con una característica completamente humana que tiene que ver con el querer satisfacer nuestros deseos y fantasías, y que mejor si es a través de un acto mágico.
- Hablar del **poder** sin hablar del **control** para un análisis de los fenómenos sociales en la cultura occidental, es un hecho poco probable. En el género fantástico clásico, es común reconocer en los villanos, como por ejemplo en el relato de **Rasputín** versión Disney, cuando un sujeto pierde el control sobre sí, es cuando generalmente sucumbe a los pormenores más lamentables de la condición humana, sobre todo cuando pensamos en el poder proveniente de fuerzas místicas o mágicas, él es un hechicero muy especial que logra tener el poder sobre la familia de Anastasia pero el poder que tiene lo hace perder la cordura y las malas decisiones que toma por ese hecho lo hacen perder lo que tanto había deseado. Así que, aparentemente enloquecer a causa del poder, es una característica que sufren los malos.

- Vuelven la parodia y el humor, a resultar como dispositivo para reconfigurar esa relación entre el poder y los personajes “malos”, en el caso de Mordecai y Rigby, faltos de cordura.

Cuarta Parte

Éste fragmento es el nudo de la historia, es la aparición de Skips en la luna y la necesidad de Mordecai por contar a sus jefes Benson y Papaleta lo que está ocurriendo. Se ven obligados a enfrentar la situación yendo todos a salvarlo de un enorme monstruo.



Ilustración 34 Quintel (2010) Secuencia Cap. El poder

- La aparición del monstruo en el relato, permite la reivindicación de Rigby y Mordecai con Skips, al haberlo enviado a la luna por capricho. También es una figura por naturaleza villana que provoca terror y pánico desde su irracionalidad, su fuerza descomunal; esto logra, de alguna manera, volver a poner en el lugar del buen sujeto a Rigby y a Mordecai; los obliga a hacer de salvadores y, a partir de un acto heroico, reflexionar y volver al lugar de lo correcto.

Quinta parte

En el desenlace de la historia, todos vuelven a la tierra con la última energía que tenía la organeta. Todas las paredes se caen alrededor del hueco. Benson se siente utilizado por Mordecai y Rigby y les ordena airadamente devolverle su dinero; Skips enojado rompe la organeta, sin embargo, Rigby y Mordecai tienen la oportunidad de restablecer las relaciones con sus compañeros y terminan haciendo lo que un buen chico hace cuando ha cometido un error y debe enmendarlo.

- hay indiscutiblemente un factor ético, a partir del valor de la honestidad, la oportunidad de los personajes por reivindicarse de sus malas decisiones y acciones

que llevaron a sus compañeros a vivir situaciones de riesgo y peligro. La condición moral de un buen sujeto no está determinada solamente por sus nobles y heroicos actos, sino también por su capacidad de enfrentar el mal que no está inscrito solamente en otro personaje sino en las situaciones mismas.

I TEMPORADA, CAPÍTULO III: *Boletos con cafeína.*

Primera parte



Ilustración 35 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína

Rigby y Mordecai quieren ir a un concierto de una banda que la serie muestra como tipos “cool”, que acaban de dejar la cárcel y de rehabilitarse de las drogas. Para poder ir al concierto, los dos trabajan horas extras y aceptan la ayuda de dos desconocidos, un grano de café y un hombre; estos les dan una dosis exagerada de café para que logren terminar sus labores sin dormir, a cambio de ayudarlos a conseguir dos entradas para ellos. Rigby y Mordecai no cumplen con su parte del trato al no ayudar a los personajes a conseguir sus boletos, por lo que el grano de café y el hombre roban los boletos de Rigby y Mordecai, inician una persecución y al final los protagonistas logran entrar al concierto, estafando de alguna forma a los desconocidos.

- Para este capítulo nos encontramos con las figuras públicas que “consumen” Mordecai y Rigby. Los sujetos que componen la banda que quieren ir a ver, son la representación de un *bad boy* legítimo. Tipos “cool”, que acaban de dejar la cárcel y de rehabilitarse de las drogas podría ser de alguna manera una característica de los chicos malos norteamericanos. Hay un ideal también que tiende hacia lo estético, un *rockstar* vende una imagen ruda, puños altos, pelo largo, terminar sin camisa y una fila inacabada de fans. y así mismo lo parodian en la serie.

Segunda Parte

Rigby al enterarse que viene *Fist Pump*, una de las bandas favoritas en la adolescencia de él y Mordecai, trata de convencerlo para que vayan juntos al concierto, pero éste se niega. Luego acepta rápidamente al enterarse que Margarita, la chica pájaro que le gusta, va a estar allá. Pero cae en cuenta que no tiene el dinero para ir, así que piden a su jefe Benson que les de horas extras para poder reunir lo de la boleta.



Ilustración 36 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína

- Siempre hay una dependencia de Mordecai y Rigby hacia Benson. Es evidente la relación de poder manifiesta entre ellos y su jefe.
- También se ve una escena cotidiana en donde Mordecai intenta encontrarse con la chica que le gusta y esto lo hace cambiar de opinión.

Tercera y Cuarta Parte



Ilustración 37 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína

Como toda paradoja, Benson paga las extras a Mordecai y Rigby (M y R). Salen cansados y entusiasmados a comprar su boleto, pero ya no quedan las de precio bajo y las otras son considerablemente mucho más costosas. Entonces se encontrarán con dos sujetos muy extraños. Empresarios. Que se dan cuenta de la dinámica que manejan M y R haciendo horas extras y tomando grandes cantidades de café para subsanarlas, así que les ofrecen mucho café a cambio de que ellos les consigan dos boletos para el mismo concierto.



Ilustración 38 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína

- Acá lo que aparece con la presencia de estos dos sujetos, es una parodia de las relaciones laborales contemporáneas y la forma en que estas consideran al sujeto. Fuerza de trabajo exagerada, una actitud por parte de los empresarios con suma avaricia, capaces de cumplir los deseos de la gente a cambio de la sumisión total de la misma.
- Siguiendo lo anterior, estos sujetos responden al estereotipo del empresario perverso. Reúnen características a lo largo del capítulo que fácilmente se podrían reconocer en el Jefe Malevolo de algunas series y/o personajes famosos norteamericanos. Uno de estos ejemplos sería el seguimiento que hacen Dorfman y Mattelard a Rico Mc Pato en *Para Leer al Pato Donald* (1972).
- Algo que llama la atención en la representación de estos sujetos, es el empresario, al parecer Oriental y las dinámicas que acciona en el capítulo. Genera varias preguntas, a propósito, de relaciones históricas entre algunos países orientales con Estados Unidos. Cómo construyen a partir de estas a un sujeto en apariencia malo. indiscutiblemente, hay la emergencia de unos códigos culturales que se dan a partir de esas relaciones y que son convocados en la representación.

Quinta Parte

Finalmente, Mordecai y Rigby consiguen sus boletas pero no las del empresario y el grano de café. Así que ellos los duermen con un té de manzanilla y les roban las boletas. Luego M y R los alcanzan, logran recuperarlas y entrar al concierto, para finalmente resultar dormidos.



Ilustración 39 Quintel (2010) Secuencia Cap. Boletos con cafeína

- Es un desenlace cargado de humor donde ninguno gana.

I TEMPORADA, CAPÍTULO IV: *Golpes Mortales*.

Las primeras escenas nos muestran a un Rigby frágil que es incapaz de ganar a “los golpes” con sus compañeros de trabajo y por ello es objeto de burla de sus amigos; esto lo convierte en la víctima al inicio del episodio. Cansado de esto, asiste a una escuela de “Tae-Kwon Mortal” y roba de un libro sagrado la página que enseña el “golpe mortal”. Una vez lo aprende golpea a todos sus amigos de forma irracional y abusiva, dejando a Mordecai para el final, ya que es Mordecai quien más golpes le ha brindado. Cuando se enfrentan, se encuentran en medio de lava y Mordecai deja que Rigby gane para limar las asperezas y poder salvarse de la situación de peligro.

Primera Parte

Mordecai y Rigby se encuentran discutiendo sobre quién será el control principal en un videojuego. Rigby queda con el control secundario porque Mordecai se justifica diciendo que él es más fuerte físicamente y haciendo mofa de que Rigby es el más débil del grupo. Razón por la que Rigby decide ir a un lugar de artes marciales que se había encontrado accidentalmente mientras lloraba por ser débil.



Ilustración 40 Quintel (2010) Secuencia Cap. Golpes Mortales

- Definitivamente acá no se trata del nivel de malos que son Mordecai o Rigby, sino de una situación que aparentemente le es común a los chicos adolescentes, (aunque ellos tengan 23 años). Sin embargo, aparece una frustración en Rigby que debe solucionar, con respecto a su fuerza y esto tendría que ver con su **virilidad**. La escuela de artes marciales parece ser el lugar que la solucione.

Segunda y Tercera Parte

Rigby va a la escuela de artes marciales queriendo aprender los mejores trucos, pero se encuentra con el primer problema y es que debe empezar por lo más básico. Su segundo problema, es que si no es puro de corazón no podrá aprender los secretos más especiales; así que, termina robando uno de los secretos de un libro muy especial que custodian en la escuela. Aprende la técnica muy fácilmente y lo primero que quiere salir a hacer, es vengarse de cada uno de sus compañeros por hacerlo sentir débil, dejando a Mordecai para el final.



Ilustración 41 Quintel (2010) Secuencia Cap. Golpes Mortales

- Una de las cosas por las que un héroe se caracteriza, es por su pureza de corazón y espíritu. En éste caso, Rigby no le interesa ser un héroe, le interesa vengarse y eso lo pone en el lugar de un chico malo. Algo así como la historia de un chico rudo que no siempre lo fue.
- Rigby siempre tiende a tomar malas decisiones, y estas terminan desencadenando en problemas que generalmente son las evocadoras de la trama de la serie.

Cuarta y Quinta Parte

En la cuarta parte del capítulo, Rigby busca a Mordecai (R, M) para enfrentarse a él, pero M ya se había preparado para enfrentarlo, robando igualmente un secreto de una de las páginas del mismo libro. En la quinta parte se enfrentan de manera tal que R es el

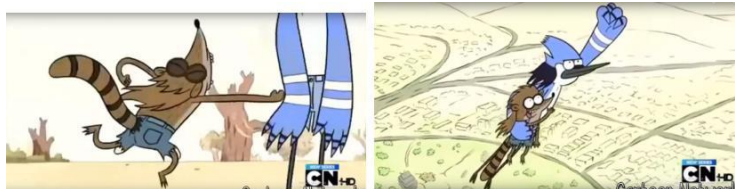


Ilustración 42 Quintel (2010) Secuencia Cap. Golpes Mortales

único que golpea sin tener éxito. M nunca contesta a los ataques, y aún así, sabe que R nunca le va a ganar entonces prefiere hacerse el que pierde el combate con tal de restablecer la relación con su amigo, dándose cuenta que R lo único que quería era tener por al menos una vez el control principal del videojuego. Sale como Superman y Rigby sujetado a su torso.

- Uno de los problemas que se evidencia en estas escenas, es la dicotomía entre el bien y el mal, siendo Rigby el malo y Mordecai el bueno, y esas nociones se corresponden con valores éticos que predeterminan qué rol cumple cada uno. Es decir, ¿es acaso mordecai bueno, a pesar de él también haber robado una página secreta al igual que Rigby, por el hecho de ser un sujeto dócil, racional e influenciabile? Por el contrario, Rigby es un chico pasional e irresponsable por naturaleza; el buen ser de Mordecai le reclama ser su antagonico y al ser Rigby el apresurado e irracional personaje permite que Mordecai pueda salir como un superhéroe de la situación porque su emocionalidad y templanza le permiten siempre restablecer la relación con su compañero.
- Hasta el momento, en los tres capítulos ha sido común el hecho de Robar, no como una condición que sea juzgada inmediatamente después, sino como un dispositivo que le da sentido a la toma de decisiones de los personajes en tanto les da la posibilidad de desarrollar las acciones precedentes.

I TEMPORADA. CAPÍTULO VII: *Los unicornios deben irse.*

Nos muestra la aparición de un grupo de unicornios que intentan ayudar a Mordecai para conquistar a Margarita, la chica pájaro de la cafetería, el problema está en que estos unicornios también quieren salir a buscar problemas, con lo que Rigby se siente a gusto. El aspecto físico de los unicornios es punk, de chicos rebeldes con crestas y prendas de cuero, incluso uno de ellos es una alusión a *Alexander De Large*, protagonista del film *La naranja mecánica*. Alexander se caracteriza por ser un sociópata que actúa de forma criminal. Los unicornios ocasionan demasiados problemas a Rigby y Mordecai por lo que piden ayuda a Skips, el personaje más sabio y con más templanza de la serie. Skips afirma que la única forma de deshacerse de ellos es con una carrera de autos; al realizarla,

Skips les prepara una rampa para que se vayan volando y Benson, tiene preparada una bomba que los hace explotar dejando polvo mágico en el cielo, en otras palabras, los asesina.

Primera Parte



Ilustración 43 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse

El encuentro de Mordecai con estos sujetos, empieza con la compra que este hace de un perfume que es capaz de atraer mujeres. En vez de eso, atrajo a los unicornios que notan inmediatamente que M, es un pájaro sumiso que tomará sus consejos con tal de conquistar a Margarita. Rigby simpatiza inmediatamente con ellos ya que sugieren cambiar el look de M asegurando que a las mujeres les gusta de cierta forma el cabello de los hombres.

- los unicornios, al igual que la banda de Fist Pump del capítulo III, son la representación de una estética comercialmente reconocida en los personajes de chicos malos en la historia audiovisual norteamericana.
- remarcan las características de un típico badboy al tener a un “chico bueno al lado”, burlándose de éste, haciéndole quedar en ridículo y subordinándolo a beneficio.
- Rigby se identifica inmediatamente con las acciones de estos sujetos, pues desde su óptica estos chicos son “cool”, resaltan la “hermandad” entre amigos y de cierta manera, al hacer quedar mal a Mordecai con Margarita, ayuda a que su amigo no le quite atención.
- Llama la atención un código de cortejo o enamoramiento, que se repite una y otra vez al pretender M conquistar a Margarita. Esto es un código cultural heteronormativo que empieza a desvanecerse en las nuevas producciones al ser fuente para la parodia y el humor.

Segunda Parte

Mordecai accede al consejo de los unicornios, peinándose hacia atrás, asegurando que Margarita no podrá resistirse, pero finalmente se burlan de él y Rigby también. Mordecai se enoja.



Ilustración 44 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse

- El empeño en estos chicos malos, por hacerle pasar un mal momento a Mordecai se corresponde con la tesis de la primera parte en cuanto un chico malo, necesita la presencia del sujeto bueno para así poder, desde la polaridad, engrandecer su sentido de malo a partir de someter las buenas e inocentes intenciones del chico bueno.

Tercera Parte

Los unicornios hacen una fiesta en la casa del parque, volviéndose locos, destruyendo todo y en un momento agrediendo a Mordecai, quien sale molesto de casa. Luego Rigby entra a su habitación y encuentra a Benson secuestrado por uno de ellos. Sale a buscar la ayuda de Mordecai.



Ilustración 45 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse

- La actitud ruda y violenta de los unicornios resalta los ideales de consumo que se van presentando a lo largo de la serie en la construcción de “los malos”. Cada malo tiene un contexto cultural del que se sirve para representar de manera exagerada y humorística esos códigos, en éste caso, la estética *punk anarca* con referentes como Alexander De Large.

Cuarta y Quinta Parte

Rigby y Mordecai buscan al sujeto más racional de la serie, Skips, para pedirle ayuda para que saquen a los unicornios del parque. Éste sugiere una carrera de autos, ya que ellos no se podrán resistir a ello, y así enviarlos muy lejos pero Benson propone desaparecerlos con una explosión en el cielo.



Ilustración 46 Quintel (2010) Secuencia Cap. Los unicornios deben irse

- Hace falta reflexionar sobre el aspecto psicológico de cada personaje para poder determinar qué acciones pueden ser moralmente correctas o no para cada uno. Sin embargo, no hay censura alguna hasta el momento sobre actos tales como, robar, manipular o matar.
- “para un malo hay otro más malo”. Benson, aparece dando una solución determinante que lo haría quedar como más malo que los mismos malos. Pero el simplemente se estaba desquitando de lo que ellos habían hecho con la casa, su nivel de hostigamiento y sobre todo, el hecho de haberlo secuestrado.

4.4 Los creadores. *De la comprensión de sí a una revolución paradigmática.*

La siguiente matriz es uno de los elementos emergentes que para darle sentido a lo que se logró construir con la interpretación de las series, se fue configurando como una necesidad para comprenderlas mejor. Aquí se congregan una serie de encuentros y desencuentros alrededor de las mismas y del pensamiento contemporáneo de los creadores. Por tal razón, se buscaron en entrevistas, apreciaciones personales que ellos tenían respecto de la serie en particular y los tipos de relaciones que se tejen entre sí.

Para tener una mejor comprensión de la matriz se sugiere lo siguiente: 1) En la primera columna encontrará información básica de los *creadores* y su respectiva fotografía. 2) En la siguiente columna encontrará: *sus voces*, que corresponde a fragmentos de entrevistas en donde ellos hablan de las series. Se propone al lector leerlas en su totalidad antes de pasar a la columna de *interpretación* 3) En la *interpretación* encontrará parte de los fragmentos ubicados en *sus voces* marcados por puntos, debajo de estos, la interpretación de dicho fragmento.

Creadores	Sus voces	Interpretación
Rebecca Sugar.  <i>Fotografía 1 Rolling Stone (2017) Rebecca Sugar</i>	Entrevista realizada por: La tercera, publicada el 12 de Mayo de 2017. <i>El universo de Rebecca Sugar</i>. Recuperada de: https://www.latercera.com/noticia/universo-rebecca-sugar/ Fragmentos de la entrevista: Es una de las figuras fuertes dentro de la animación para niños y fue la primera mujer en crear una serie para Cartoon Network. Su programa, Steven Universe, tiene muchos seguidores entre los niños y adultos, y ha sido aplaudido por la naturalidad con que trata la discusión de	Apertura de la entrevista: “La primera mujer en crear una serie para Cartoon Network”.[...] “trata la discusión de género para un público infantil” Es interesante en la medida que se relaciona con las nociones sobre los sujetos contemporáneos y la teoría queer puesto que existe una notoria desigualdad de género en cuanto a los creadores de Cartoon Network. Una de las búsquedas de las sociedades diversas, es legitimar lugares que fortalezcan y validen la multiplicidad de seres y la

Ocupación: Productora, guionista, animadora y compositora estadounidense. Fecha de nacimiento: 9 de julio de 1987. Silver Spring, Maryland, Estados Unidos Educación: Escuela de Artes Visuales de Nueva York, Albert Einstein High School, Montgomery Blair High School	género para un público infantil. Pero, por lo mismo, también ha abierto polémicas. • es la primera serie en los 25 años de Cartoon Network creada por una mujer: la productora y guionista de 29 años Rebecca Sugar. (Hoy 31 años) • “Creo que a las audiencias les gusta cada vez menos ver el mismo show una y otra vez, o leer la misma historieta varias veces. Están listos para algo diferente de alguien diferente.” • “Cuando dibujaba historietas, trataba de evitar llamar la atención sobre el hecho de que soy una mujer por miedo a que mi trabajo fuera juzgado de manera diferente. Firmaba como “R. Sugar” y descubrí que muchos de mis lectores pensaban que era hombre. Pero cuando empecé con este show quería ser genuina. Era mi propia inseguridad y tuve que superarla. No quería que el ser mujer fuera un factor que incidiera en la calidad de mis caricaturas, pero la verdad es que lo hace.” • “Las caricaturas son poderosas. Se meten bajo tu piel y dentro de tu mente, y te engañan creyendo que son reales. Los dibujos animados son parte de una tradición de magia, una ilusión que deforma la realidad. Los niños creen en las caricaturas incondicionalmente. Y si uno se deja llevar y seducir por esa ilusión, cualquier adulto puede disfrutar de ellas”	igualdad en términos laborales, económicos, académicos, etc, de estas comunidades. • Apertura de la entrevista: “Steven Universe, tiene muchos seguidores entre los niños y adultos, y ha sido aplaudido por la naturalidad con que trata la discusión de género para un público infantil.” La forma en que se construye narrativamente la discusión de género en la serie confronta una nueva forma de concebir el mundo por una gran cantidad de personas de diferentes características. De ahí que pueda ser exitosa y vista masivamente, aunque surjan también constreñimientos. • RS: “a las audiencias les gusta cada vez menos ver el mismo show una y otra vez, o leer la misma historieta varias veces. Están listos para algo diferente de alguien diferente.” Uno de los planteamientos que se hacen en el 2.5 Capital simbólico, un asunto de familia sobre las audiencias activas es “el tratamiento de la información y los mensajes por parte del sujeto en procesos de decodificación, re- interpretación, de-construcción y así mismo de re-construcción, que en efecto se dan “...sobre la base de una interpretación simbólica, coherente con su identidad personal y sus subjetividades (edad, raza, sexo, clase social, ego, experiencia
--	---	---

	• Sugar explica que le interesa tocar temas como la “identidad, la ansiedad, la autorrealización y lo que implica entender quién eres. Es lo que los niños están pasando mientras están viendo el programa. Quiero hablarles a ellos directamente. A esos niños que quizás no encajan bien y no quieren investigar por qué. Entiendo bien ese sentimiento y quiero que sepan que está bien y que no tienen que sentirse frágiles porque estén preocupados por lo que pueden estar haciendo mal”. • la dibujante y guionista explica que es el amor el que está en el centro de la serie que la ha hecho famosa. “Sabrás que puedes ser amado si te amas a ti mismo. No necesitarás que alguien lo valide o pruebe que tus sentimientos son reales, si ya te entiendes a ti mismo y tus propios sentimientos”, explica. • En varios lugares, Cartoon Network ha modificado diálogos para lograr la exhibición del programa infantil, y no estamos hablando sólo de Latinoamérica, donde generalmente se asume que hay más conservadurismo respecto de los temas de género sino que también en Francia, Suecia o el Reino Unido donde, por ejemplo, el año pasado se quitó la escena de un baile romántico entre los personajes femeninos de Perla y Cuarzo Rosa. Más duros fueron en Rusia donde	pasada), y de acuerdo a la identidad colectiva y al contexto social donde se halla” lo que es de suma importancia en la experiencia creativa de esta artista, y también para la comprensión de la serie por parte de las audiencias. • RS: “Cuando dibujaba historietas, trataba de evitar llamar la atención sobre el hecho de que soy una mujer por miedo a que mi trabajo fuera juzgado de manera diferente” Realmente existe una problemática con respecto al género, que aborda desde contextos laborales, hasta inseguridades psicológicas que afectan la producción artística, como cuando afirma “Era mi propia inseguridad y tuve que superarla. No quería que el ser mujer fuera un factor que incidiera en la calidad de mis caricaturas, pero la verdad es que lo hace.” Este tipo de afirmaciones evidencia que es real cuando las teorías de género comentan sobre las formas en que la institucionalidad logra afectar los roles de las personas, en el caso de Sugar, logra interferir en su emocionalidad, psicológicamente, la hace cuestionarse por <i>quién debe ser para poder hacer</i>. • Es importante la relación que hace Sugar de su trabajo, en tanto lo ven niños como adultos, pues esta comprensión aborda nociones como una “tradición mágica” la “ilusión
--	---	--

	eliminaron el episodio en que Ruby y Zafiro cuentan cómo empezó su relación. • Cuando en el programa se produce la transición de los grandes elementos de ciencia ficción hacia los pequeños momentos dulces, interpersonales, eso es lo que siempre trato de recordar. Esos forman las historias más grandes y llamativas, y al final del día es la humanidad, y esas pequeñas historias, por las que las Gemas de Cristal están luchando. • Escribo sobre sentimientos muy personales que a veces pueden ser difíciles de explicar, pero siempre lo intento. Puedo ser muy dura con estos personajes de la misma manera que soy dura conmigo misma. Podría haber hecho un programa menos personal y estar más segura y menos expuesta. Pero estoy orgullosa de que Steven Universe sea tan específico, y me conmueve que mi equipo sea tan receptivo a mis ideas y a mí como persona.	como deformación de la realidad” la “seducción” Estos elementos o categorías vale la pena revisarlas en investigaciones futuras, pues nutrirían significativamente las teorías respecto del sujeto contemporáneo y la producción animada. Tales elementos no fueron concebidos en esta investigación, sin embargo se puede apreciar que este tipo de razonamientos si está determinando el rumbo de la serie, puesto que son conocimientos legítimos a su formación • Le interesa tocar temas como la “identidad, la ansiedad, la autorrealización y lo que implica entender “quién eres”. La identidad es una categoría en constante construcción a lo largo de la investigación, en el análisis de Steven Universe es notoria la pregunta por el <i>ser</i>, por los elementos que ayudan a componer los personajes, por la construcción de sí. Aspectos que según Sugar, implican responder a las preguntas por “quién eres”. • “Sabrás que puedes ser amado si te amas a ti mismo. No necesitarás que alguien lo valide o pruebe que tus sentimientos son reales, si ya te entiendes a ti mismo y tus propios sentimientos” Una de los interrogantes que emergían en el análisis de la relación entre Rubí y
--	---	--

		Zafiro en la serie, interpelaban sobre la noción del amor y este como dispositivo para la normalización de una relación lésbica en una producción animada. Resultando así, verdaderamente relevante la comprensión que tiene la creadora al respecto y como se puede apreciar en su comentario, es un mensaje directo y contundente. • La censura. Esta es una categoría que resulta importantísima para el análisis de las series en la posmodernidad. Pues esto está afectando los paradigmas culturales alrededor del género, y así mismo, cómo este empieza a fundar nuevos espacios desde la creación artística. Es un problema que se sustenta en las complejidades de la institucionalidad, las corrientes hegemónicas y la legitimidad, agregando la tensión que se da en las teorías queer al concebir la heteronormatividad como un aspecto que va en contra de las identidades. Podría ser la censura uno de los ejes verticales de la operatividad de estas instituciones y los ruidos que genera a la noción de identidad. • al final del día es la humanidad, y esas pequeñas historias, por las que las Gemas de Cristal están luchando. La metáfora es una forma en las que el arte funda su efecto. Quiero decir que, gracias a la metáfora, es que se puede
--	--	--

		generar un mensaje eficaz, como aquel transfondo que encierra la lucha de las gemas de cristal, que en realidad serían las luchas de las sociedades diversas por el reconocimiento en las sociedades tradicionales. • Puedo ser muy dura con estos personajes de la misma manera que soy dura conmigo misma. Podría haber hecho un programa menos personal y estar más segura y menos expuesta Es indiscutible al observar la serie, como se da esta relación personal entre la autora y los personajes. Es un aspecto importante para el análisis de los personajes y su construcción.
--	--	---

Pendleton Ward

Fotografía 2 Pendleton Ward (S.f)

Ocupación:

Productor, guionista, animador y actor de voz, trabaja para Cartoon Network y Frederator Studios.

Fecha de nacimiento:

8 de julio de 1982. San Antonio, Texas, Estados Unidos

Educación:

Entrevista realizada por: Geekdad, publicada el 18 de Marzo de 2012. *Hora de la entrevista.* Recuperada de: <https://www.wired.com/2012/03/adventure-time-pen-ward-rewind/>

Fragmentos de la entrevista:

- “Con los personajes femeninos es fácil escribirlos como clichés o escribirlos como el extremo opuesto de esos clichés. Siento que muchos personajes femeninos en cualquier cosa, por lo general, terminan siendo extremadamente duros o extremadamente atrevidos. Siempre hay algún tipo de rasgo de personalidad extrema que tienen. Me gusta intentar escribir chicas que se sientan como personas normales, como mujeres normales que conocerías en la vida real.”
- “trato de hacer que tengan fallas y fortalezas al igual que Finn y Jake. Y para no ... bueno, también estoy tratando de no pensar demasiado. Sé que puedes caer en muchas trampas con personajes femeninos cuando estás considerando, ya sabes, todos los personajes femeninos del pasado.”
- Sobre la Dulce Princesa: “ella tiene interés en la ciencia, pero no quiero que sea la persona más inteligente del mundo. Solo quiero que todos sean promedio. O ligeramente por encima del promedio. No quiero hacerlo también, una vez más, cliché es la palabra.”

- EL cliché.

Es interesante observar como varios productores de dibujos animados intentan de todas las maneras no incurrir en modelos cliché, o por el contrario, como utilizan el cliché hasta su exacerbación más intensa para poder dotar de sentido sus personajes.

- Los personajes femeninos cree que son “*extremadamente duros*”, o “*extremadamente atrevidos*”. “Me gusta intentar escribir chicas que se sientan como personas normales, como mujeres normales que conocerías en la vida real.”

El único componente de realidad que puede llegar a tener hora de aventura, quizá sea la búsqueda en esta las personalidades de los personajes, en éste caso, las de las princesas. Esa búsqueda puede relacionarse con una búsqueda en la cultura, puesto que es solo a partir de los códigos de ésta que se puede comunicar al sujeto y así llegar a comprender, dialogar, identificarse o no, con las series.

- “trato de hacer que tengan fallas y fortalezas al igual que Finn y Jake. Y para no ... bueno, también estoy tratando de no pensar demasiado. Sé que puedes caer en muchas trampas con personajes femeninos cuando estás considerando, ya sabes, todos

Instituto de las Artes de California, Legacy of Educational Excellence (LEE) High School. Graduado de Animación de CalArts.	• ¿A quién ves como público objetivo del programa? ¿Para quién estás haciendo Adventure Time? Ward: Lo estamos haciendo por nosotros mismos. Me siento como todos los escritores y artistas de tableros que escriben chistes y diálogos, todos intentamos hacernos reír y mantenernos interesados. Todos son tan brillantes y creativos que están escribiendo y creando el programa, que escribirlo para cualquier otra persona sería aburrido para ellos y ya no querrían trabajar en el programa. Creo que todo el mundo está intentando reírse y entretenerse principalmente.	los personajes femeninos del pasado.” Existe un interés por considerar a todos sus personajes de igual manera, sin que entren en discusiones directas con respecto al género. Aunque en las princesas estas se planteen, hay un componente de no querer entrar directamente en este tipo de discusiones al igual que refiere el creador al decir “estoy tratando de no pensar tanto”. También es complementaria de manera substancial su aprehensión de los componentes del pasado en la construcción de las princesas, pues es allí donde él encuentra las “trampas” que encierran los personajes femeninos, y esto hace referencia a esos cambios paradigmáticos que han sufrido los discursos en cuanto a la misma noción de mujer, transformando así los códigos de la cultura que transitan en la construcción de un personaje como el de las princesas en esta contemporaneidad. • Se redundaba sobre lo importante que es el concepto de Cliché para él. • Entrevistador: ¿Para quién estás haciendo Adventure Time? PW: Lo estamos haciendo por nosotros mismos. Me siento como todos los escritores y artistas de tableros que escriben chistes y diálogos, todos intentamos hacernos reír y mantenernos interesados.
--	---	--

		Existe un interés del artista por la función del arte; propone un discurso interpersonal entre un grupo particular de creadores en donde la función del arte primero es entretenerse a sí. Su actitud despreocupada del público, hace pensar que para él es más importante crear y mantener su actividad artística y socio-creativa. Esto nos lleva al 2.4 al pensar en “si el proceso es intersubjetivo, si los prejuicios del gran autor y de la academia pueden ser dejados atrás, la representación será más fidedigna con respecto al ejercicio mismo de la intersubjetividad, y en él el resultado no será ni más ni menos que parte de un proceso más amplio.” (Lipovetsky, 1983, P. 114) Ese proceso más amplio, se experimenta a lo largo de la serie Hora de aventura.
--	--	--

James Garland “J. G.” Quintel



Fotografía 3 Nickandmore! (2010) JG Quintel

Ocupación:

Animador, actor de voz, director y productor estadounidense

Fecha de nacimiento:

13 de septiembre de 1982. Hanford, California, Estados Unidos

Educación:

Instituto de las Artes de California, CalArts.

Entrevista realizada por: Nickandmore! Kids Tv headlines & history, publicada el 16 de Noviembre de 2010. *JG Quintel en “Regular Show”*. Recuperada de: <http://www.nickandmore.com/2010/11/16/nick-and-more-interviews-j-g-quintel-on-regular-show/>

Fragmentos de la entrevista:

- “soy un gran fan de los 80’s. Nací en los 80’s. Muchas de mis películas favoritas son de esa época y creo que su influencia se ve en *Regulas Show*.”
- “tratamos de hacer un diálogo que parezca conversacional y no demasiado cómico para que los personajes sean más fáciles de relacionar. (...) las cosas que Mordecai y Rigby se hacen entre sí todo el tiempo era algo que un compañero de habitación de la universidad siempre haría”
- “Realmente me parezco mucho a Mordecai. Cada vez que escribo para él, sólo imagino lo que haría en la misma situación y hace que sea muy fácil encontrar cosas. Los otros personajes son un poco más duros.”
- “ha habido muchas cosas que no nos han permitido hacer debido a las notas de los estándares. Definitivamente se retira una gran cantidad de lenguaje que nos gustaría usar, principalmente porque suena más conversacional, como lo que diría la gente normal si estuvieran tan molestos como los personajes. Pero

- JG: “soy un gran fan de los 80’s. Nací en los 80’s. Muchas de mis películas favoritas son de esa época y creo que su influencia se ve en *Regulas Show*.”

Toma códigos de la cultura, juega con ellos y los usa en consecuencia de las posturas que quiere plantear la serie. Esto también hace que el lenguaje sea más cercano a la “realidad” de los sujetos. Por ejemplo, en el **2.5 *Capital simbólico, un asunto de familia*** se plantea que “en los tratamientos de los dibujos animados, la configuración de realidades que aprovechan muy bien los signos y significantes que establecen relaciones profundas con el espectador; el reconocimiento de procesos de identificación, la realidad de la cultura de masas, la existencia de lo popular.”

- JG: “tratamos de hacer un diálogo que parezca conversacional y no demasiado cómico para que los personajes sean más fáciles de relacionar. (...) las cosas que Mordecai y Rigby se hacen entre sí todo el tiempo era algo que un compañero de habitación de la universidad siempre haría”

Esto tiene que ver con el apunte anterior sobre la aprehensión de códigos de la cultura para facilitar la relación entre los personajes, y la relación de estos con los sujetos.

	incluso en toda la edición creo que damos buen uso a la calificación de PG.” • “crea las cosas que quieres ver, no lo que crees que otras personas quieren ver. Es demasiado trabajo para hacer algo en lo que ni siquiera estás metido”	• JG: “Realmente me parezco mucho a Mordecai. Cada vez que escribo para él, sólo imagino lo que haría en la misma situación y hace que sea muy fácil encontrar cosas. Los otros personajes son un poco más duros.” En el 2.2 Sujeto contemporáneo y pedagogía queer se explica que “El conocimiento de uno mismo es un aspecto, un elemento, una forma capital sin duda, pero únicamente una forma del imperativo fundamental y general del <i>ocúpate de ti mismo</i>” (Foucault, 1982, p.65) Es común que estos artistas se identifiquen con alguno de sus personajes, es casi como una <i>caricaturización</i> de sí mismos y en algunos casos, esto encierra la pregunta por <i>quiénes son</i>, como si pudiesen responderse a través de estos. • “ha habido muchas cosas que no nos han permitido hacer debido a las notas de los estándares.” Valdría la pena revisar qué relación guardan los estándares con la censura, para lograr determinar qué aspectos son los que, podría decirse, incomodan a la televisión y sus niveles de difusión. • “como lo que diría la gente normal si estuvieran tan molestos como los personajes.” ¿Qué es la gente normal y porqué es común en los intereses de Ward y Quintel? Es extraña esta búsqueda de
--	---	--

		“normalidad” en la construcción del personaje. Sobre todo por el carácter de anormalidad que guardan en el fondo los personajes. Aunque esta normalidad sea buscada en el lenguaje podrías pensarse para nuevas investigaciones. • “crea las cosas que quieres ver, no lo que crees que otras personas quieren ver. Es demasiado trabajo para hacer algo en lo que ni siquiera estás metido” Estos artistas comparten su interés por dejar un mensaje, pareciesen sentirse responsables de comunicar, además de lo que quieren decir sus series, mensajes derivados de sus subjetividades, de su visión de mundo.
--	--	---

Conclusiones

Ahora que la investigación da lugar para poder dialogar sobre lo que se encontró y lo que no, quisiera hablar de las comprensiones a las que llegué sobre el sujeto contemporáneo y las series animadas como productos de la cultura. Debo reconocer que cada una de las series significó para mí, la capacidad que tiene un sujeto de interpelar el mundo y ser capaz de conmover a otros al intentar exponerse, como fue personalmente estudiar la obra de Rebecca Sugar, *Steven Universe* (2013). Así que intentaré comenzar por allí. El análisis a *Steven Universe*, me permitió encontrar que una de las mutaciones paradigmáticas más importantes de estos últimos tiempos, sin lugar a dudas, tiene que ver con el código de *género*. Éste código, ha significado para varios académicos la inmersión en un problema que afecta las identidades y las formas de vivir en un mundo que todavía se niega a aceptar las diferencias, en todas las que se pueda llegar a pensar: sociales, constitucionales, culturales, educativas, estéticas, etc. En el caso de esta serie, el *humor* y la *ironía*, fueron dos características cuidadosamente trabajadas, ambas son usadas en la serie de una manera muy sutil, esa sutileza comenzó a evidenciar cómo el discurso de género en la serie debía ingeniárselas para cumplir con los estándares de la productora sin perder tal sentido. Esto me permite pensar en las palabras de Sugar cuando dice “un producto diferente de alguien diferente”, en efecto, esa diferencia comienza a ser un problema en el que piensa la producción artística cuando quiere plantear este tipo de miradas. Uno de los componentes más interesante de la serie, era cómo por medio de las personajes se manifestaban sentimientos o emociones que podría vivir una chica lesbiana en la cotidianidad, algunas de esas situaciones verdaderamente estaban funcionando como una crítica a la sociedad, pero su forma de presentarse lograba no discutir directamente con la institucionalidad, sino por el contrario, su componente poético y metafórico le ayuda a encontrar ese lugar en el cual legitimarse para poder darle sentido a las relaciones que pueden construir los sujetos.

La relación entre Rubí y Zafiro se vuelve verdaderamente fascinante, la cantidad de elementos que las componen y que buscan no hacer evidente lo evidente, que son pareja y que se aman. Su unión que deriva en la conformación de otro cuerpo permite comprender en el estudio que existe una pregunta por el *ser*, eso que ellas en unión establecen celebra una victoria sobre la libertad de *construirse*, de valorar el otro en el ejercicio de la

identidad y las preguntas que alrededor puedan surgir. Este tipo de personajes demuestran complejidad; *La fusión* es un componente político, es la demostración de la rebeldía, la resistencia, que muchas veces llegan a cargar de sentido las luchas que emprenden unos por lograr generar una transformación en paradigmas hegemónicos o abrasivos. Así pues, se llega a concertar con la visión de Lipovetski (1986) que el cuerpo, como este se presenta en la serie, si ha sufrido una seria mutación en cuanto se considera su representación social. Otro de los aportes importantes para poder hablar sobre el sujeto contemporáneo a la luz de la serie, tiene que ver con la aprehensión inevitable de códigos de la cultura para hacer comprensible los postulados de la serie en sí misma, dichos códigos provienen del lenguaje y el ejercicio artístico comienza su trabajo en ellos, cómo componer con estos, cómo ser fiel a sus principios –los de los autores–.

Steven Universe deja en la retina mucho que pensar cuando se quiere tratar sobre el género en las producciones audiovisuales, a través del valioso ejercicio de resignificación como pasó con el concepto de *amor*, de *familia*, de *prójimo*. Hace una configuración que llama a la inteligencia cuando se quieren instaurar ciertas visiones en la institucionalidad que enmarcan este tipo de escenarios, sin interferir considerablemente en los mensajes que se quieren llevar, sin poner estos en contra de sí mismos y los sistemas de sentido que los sostienen. Steven Universe, legitima los discursos de género y se podría comprender como un triunfo para la educación de lo *queer*, de lo *diferente*, al posicionarse en uno de los lugares más peleados por la sociedad, la infancia, aunque la serie no sea vista sólo por niños.

Con relación a los rasgos físicos y culturales que se pudieron visibilizar en los personajes princesas que plantea Pandleton Ward en Hora de aventura (2007) pude encontrar principalmente, una mirada crítica al pasado y la necesidad de replantear las formas de construir personajes femeninos en el presente. Los rasgos que las conforman son rasgos que se preocupan por realizarse en su similitud con la realidad, esto quiere decir que nos hablan de dinámicas que se dan en los sujetos contemporáneos. Algunos de estos sujetos sufren rupturas determinantes con la representación y las formas tradicionales, también se preocupan por asuntos de la identidad y la visión sobre lo femenino, se preguntan de igual manera por el género, derivando así en la aparición de una cantidad de personalidades, formas, seres que pareciesen convocar a la diversidad

desde la presencia cuantiosa de personajes. Con hora de aventura se pudo observar igualmente que los sujetos contemporáneos tienen problemas con la superficialidad y aspectos de profundidad, me explico, aparecen contrastes importantes en las princesas, unas son trabajadas en cuán profundo pudiesen llegar a ser los aspectos que las construyen, a diferencia de unas cuantas que su esencia precisamente se complementa en lo banal, en lo superficial, y este ejercicio logra compararse con ciertas lógicas en las que se inscriben los sujetos por estos tiempos, hay una crítica a la imagen que consumimos, a las instituciones en las que fundamos nuestros principios.

Estos personajes aparecen en un tiempo no cronológico, pues existe un interés por dejarlas infinitamente en construcción, lo que permite ir al pasado, presente o futuro las veces que sean necesarias para ir contestando *quiénes son*. En relación con esto, se halla de manera concisa una necesidad por romper con el cliché, con la proporcionalidad e inclusive con la norma, estos seres requieren de desaprender los modelos tradicionales y emanciparse en la búsqueda de nuevas proporciones que permitan encontrar respuestas a la configuración de cuerpos particulares, irrepetibles y únicos. En tanto a sus personalidades, se puede apreciar que existen una serie de contradicciones que las conforman, el desarrollo multifacético del personaje se da con respecto a una apreciación de las personas en la realidad, como si se hiciese una crítica al sujeto como contradictorio, pero también íntimo y reflexivo. En estos personajes no solo mutaron aspectos físicos, sino también sus personalidades. Se da la mutación como un proceso transicional entre la forma (el cuerpo, la materia, la línea) y la forma de los discursos. Estos aspectos de la personalidad congregan la cercanía de los personajes con asuntos de la cultura, el humor como un dispositivo que va desterritorializando los roles de los personajes, pero también de los sujetos en la contemporaneidad.

Otro de los aspectos importantes en la investigación fue identificar en las relaciones de poder, aspectos culturales que se configuran entre los personajes principales de la serie Regular Show (2010), estos aspectos nos hablan de diferentes formas en las que opera la contemporaneidad y que son sustraídas por las series que nos hacen pensar rigurosamente sobre los roles de los sujetos y las maneras como se relacionan. Se encontró por ejemplo que estas relaciones van resignificando aspectos morales como la maldad, la benevolencia, la mentira, la burla etc., aunque se mantengan códigos tradicionales, como

el triunfo del bueno sobre el malo, la amistad como un lugar complaciente ante la burla o la ridiculización. Estos sujetos demuestran una cantidad de valores que preservan la juventud, pero la razón de ser de estas dinámicas se fundamenta principalmente en el deseo del creador por revisar la cultura y los códigos que la componen, sumado a esto, se podría decir que existe una *caricaturización* de sí. En común se encontró que los creadores tienen un personaje con el que se identifican y lo cargan de elementos que consideran pertenecen a sus personalidades.

Se logró dilucidar en las series una correspondencia entre los nuevas problemáticas que se abordan en las producciones animadas como los discursos LGBTI, la normalización de la violencia, canales de comunicación moral entre lo bueno y lo malo, alternando constantemente sus signos.

En cuanto a lo que queda pendiente para un futuro desarrollo en investigaciones venideras, cabe resaltar:

- El humor como dispositivo para reconfigurar los roles de los sujetos, lo que en algunos casos significaría el desmoronamiento de ciertos códigos de la cultura heteronormativa, proceso atravesado por códigos del humor que modifican o proponen nuevas maneras de relacionarse.
- El *cliché* como elemento fundamental para la concepción de los personajes en este tiempo.
- La *censura* como una categoría que resulta importantísima para el análisis de las series en la posmodernidad. Esta está afectando los paradigmas culturales alrededor del género, y así mismo, cómo empieza a fundar nuevos espacios desde la creación artística. Se plantea como un problema que se sustenta en las complejidades de la institucionalidad, las corrientes hegemónicas y la legitimidad, agregando la tensión que se da en las teorías *queer* al concebir la heteronormatividad como un aspecto que va en contra de las identidades. Podría ser la censura uno de los ejes verticales de la operatividad de estas instituciones y los ruidos que genera a la noción de identidad.
- Los creadores de las series, en común artistas visuales norteamericanos, por ser modelos de sujetos contemporáneos, reflejan la importancia de mirar la cultura y asumir posiciones políticas, estéticas e interpretativas como un problema creativo.

Finalmente, los artistas visuales y particularmente los licenciados en artes visuales, tenemos una gran responsabilidad con la sociedad, en tanto damos lugar a problemáticas importantes para la construcción de sí en la sociedad y las transiciones que esta vive; nos preocupamos por la cultura como elemento indispensable para la creación, y aún más lejos, somos capaces de fortalecer las resistencias que terminan engrandeciéndose en la contemporaneidad a través de los cambios paradigmáticos que va sufriendo la institucionalidad. Cada una de las series animadas analizadas fueron la enseñanza de que un artista visual es un sujeto que reside en la contemporaneidad de los discursos, es decir, que puede asumir una postura ante cada uno de ellos teniendo en cuenta el valor del pasado y pre visualizando un presente en el que cada segundo es menos incierto.

Misma responsabilidad tienen las escuelas formadoras, aumentándola cuando se trata de licenciados, de educadores de las artes visuales. La licenciatura en Artes Visuales (LAV) de la cual hago parte se ha encontrado en constante construcción y ojalá sea una constante, esto quiere decir que hay unos elementos en el ejercicio de construirse que son interesantes para el proceso en curso. Uno de estos elementos tiene que ver con la revisión de otras escuelas, por ejemplo cómo administran el saber sobre las artes visuales los currículos de las escuelas de las que proceden los creadores de estas series. No es un accidente que los tres creadores de las series abordadas sean artistas visuales y compartan dichos lugares de formación.

Uno de los elementos que no alcanzó a desarrollarse en el trabajo y que interpela mi formación como licenciada artista visual, tuvo que ver con *la escucha*, apreciar la voz del otro con el silencio que esto requiere, abstraer sin prejuicios –al igual que un niño lo hace- sus conocimientos, sus visiones sobre el mundo. Las voces de los niños develaban una apropiación impresionante sobre estos conceptos que a mí me demandaron verdadero esfuerzo por comprenderlos y esto me hace pensar, que en efecto el conocimiento que reside allí podrían aportar significativamente en nuestro ejercicio formativo, al reconocimiento de nuevas prácticas teóricas y artísticas, pues ellos están dialogando con productos culturales que han impactado seriamente nuestras vidas y han reivindicado seriamente el lugar del artista educador como actor fundamental de la cultura,

personalmente propongo revisar estos aspectos como bien lo hace un niño al mirar su serie animada favorita.

Bibliografía

- AGAMBEN, G. ((2008)). *¿Qué es lo contemporáneo?* Recuperado de: <http://19bienal.fundacionpaiz.org.gt/wp-content/uploads/2014/02/agamben-que-es-lo-contemporaneo.pdf>.
- BARBERO, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones, comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.
- BARTHES, R. (1978). *Roland Barthes por Roland Barthes*. Carácas, Venezuela: Monte Avila Editores.
- BARTHES, R. (2001). *La Torre Eiffel. Textos sobre la imagen*. Barcelona.: Editorial Paidós Ibérica S. A.
- BAUMAN, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- BAUMAN, Z. B. (2016). *Estado de crisis*. Barcelona, España: Paidós.
- BOURDIEAU, P. (s.f) de (s.f) de S. F). Capital simbólico y Clases sociales. *Revista herramienta N. 52, 7*. Obtenido de <http://www.herramienta.com.ar/revista-herramienta-n-52/capital-simbolico-y-clases-sociales>
- CHECA, F. G. (1987). *Guía para el estudio del arte*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- DEL MORAL, E. V. (vol.4 - nº3 2010). La asimilación cognitiva infantil de los estereotipos representados a través de los dibujos animados. *Observatorio OBS Journal*, 89-105.
- DORFMAN, A. y. (1972). *Para leer al pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. México y Argentina: Siglo XXI editores.
- ESPAÑOLA, R. A. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España.
- FONSECA, C. y. (2009). La teoría queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. *. SciELO Analytics Vol 24 N 69*, Versión Online.
- FOUCAULT, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. París: Edi. Gallimard.
- FOUCAULT, M. (1990). *Tecnologías del yo*. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

- FOUCAULT, M. (2005). *La hermenéutica del sujeto. Traducción por Horacio Pons.* . Madrid, España. : Ediciones Akal.
- GARCÍA CANCLINI, N. ((S. F)). *La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu*. Obtenido de La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu: <http://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/71.pdf>
- GARCÍA CANCLINI, N. (1989). *Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad.* . México D.F.: Consejo nacional para la cultura y las artes GRIJALBO.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. F. (2010). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Interamericana editores. Quinta edición.
- LIPOVETSKY, G. (2003). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- MAX-NEFF, M. E. (1986). *Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro*. CEPANUR, Fundacion Dag Hammarskjold.: Development Dialogue, número especial, 96 pp.
- MOREY, M. (2008). *La cuestión del método. Michel Foucault, Tecnologías del yo y otros textos afines*. Buenos Aires: Paidós.
- PACKER, M. (2013). *La ciencia de la investigación cualitativa*. Bogotá: Ediciones uniandes.
- PROPPER, F. (2007). *La era de los súper niños: infancia y dibujos animados*. Obtenido de <http://www.udesa.edu.ar/sites/default/files/resumenpropper.pdf>
- PROPPER, F. (Julio de 2008). *Los personajes infantiles: TV, mercado e identidad*. Obtenido de Nuestra aldea: <http://www.nuestraldea.com>
- READ, H. (2013). *Al diablo con la cultura*. Buenos Aires: Terramar Ediciones.
- RINCON MUÑOZ, f. P. (2010). Crisis de la identidad en la sociedad de la información y la comunicación. hacia una crítica del yo contemporáneo . *Pensamiento, palabra y obra*. (4), 65-75.
- SALAMANCA, C. (S.f). *Prácticas estéticas en un mundo injusto, indigno y sin memoria*. Obtenido de http://www.academia.edu/10771552/Pr%C3%A1cticas_est%C3%A9ticas_en_un_mundo_injusto_indigno_y_sin_memoria

- SAN MARTÍN, D. (2013). *Teoría fundamentada y atlas.ti: recursos metodológicos para la investigación educativa*. Temuco, Chile: Universidad Católica de Temuco .
- SILVESTRI, A. B. (1993). *Bajtín y Vigotski: la organización semiótica de la conciencia*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- TODOROV, T. (1967). *Literatura y significación*. Barcelona: Editorial planeta, segunda edición.
- VIDAS, B. Y. (2004 - 2018). *Walt Disney*. Obtenido de La enciclopedia Biográfica en línea: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/>
- WARNER, M. (1993). *Fear of a queer planet: queer politics and social theory*. Press: Minneapolis University of Minnesota.
- WASJMAN, P. (1974). Polémica. Las imágenes del imperialismo. Una historia de fantasmas. *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*, 127-131.
- Wikipedia. (25 de Noviembre de 2017). *Audiencias Activas*. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Audiencia_\(medios_de_comunicaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Audiencia_(medios_de_comunicaci%C3%B3n))

REFERENCIAS VISUALES

- Ward, Pendleton. (2007) Hora de Aventura [Imágen]. Recuperada de <http://xdlatino.blogspot.com.co/p/hora-de-aventura.html>
- Disney, Walt. (1937) *Blancanieves y los siete enanitos* [Imágen]. Recuperado de película original. Videoteca Personal.
- Imagen 1 Rolling Stone (2017) Rebecca Sugar [Fotografía]. Recuperado de <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/steven-universe-how-rebecca-sugar-turned-tvs-most-empathetic-cartoon-into-an-empire-205732/>
- Nickandmore! Kids Tv headlines & history (2010) JG Quintel [Fotografía]. Recuperado de <http://www.nickandmore.com/2010/11/16/nick-and-more-interviews-j-g-quintel-on-regular-show/>
- Pendleton Ward [Fotografía]. Recuperado de https://adventuretime.fandom.com/wiki/Pendleton_Ward