

La evolución del estilo de arte en series animadas para
público adulto

Alumno/a: Belen Neira Lillo

Profesor/a guía: Paula Maldonado Rosas

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

Resumen

El objetivo del presente ensayo es analizar el estilo de arte y su desarrollo en las principales series animadas para adultos, demostrándose a base de tres formas de la cuales se encuentran: Elegir 3 series animadas para público adulto que más hayan impactado en algún aspecto de la industria u estilo artístico, así podremos analizar su impacto en la evolución del estilo de arte en series para adultos. Además de esto se determinará de qué manera estas series han influenciado el estilo de arte de nuevas series para adultos. Se investigará también todas las series animadas para público adulto y se mencionan junto a una descripción de su estilo artístico y los componentes que lo definen para lograr un mejor entendimiento de este ensayo a través de las series como parte de un contexto en la evolución del estilo artístico en las series animadas. De esta manera se lograra determinar no solo la importancia de cada serie y del aporte que cada una da, sino que se podrá concluir elementos a considerar en el proceso creativo al realizar un proyecto audiovisual con público objetivo de cualquier edad.

Palabras clave: Series Animadas, Fanbase, Lineart, Público objetivo, Paleta de colores.

Resume

The objective of this essay is to analyze the art style and its development in the main animated series for adults, demonstrating based on three ways in which they are found: Choose 3 animated series for adult audiences that have had the most impact on some aspect of the industry or artistic style, so we can analyze its impact on the evolution of the art style in adult series. In addition to this, it will be determined how these series have influenced the art style of new series for adults. All animated series for adult audiences will also be investigated and are mentioned together with a description of their artistic style and the components that define it to achieve a better understanding of this essay through the series as part of a context in the evolution of the style artistic in animated series. In this way, it will be possible to determine not only the importance of each series and the contribution that each one gives, but it will also be possible to conclude elements to consider in the creative process when carrying out an audiovisual project with a target audience of any age.

Keywords: Animated Series, Fanbase, Lineart, Target audience, Color palette.

Introducción

A través de los años, muchas áreas de la industria de la animación han logrado avances extraordinarios, tanto en softwares para animación, como en narrativas y guion de estas, efectos, estilo de animaciones y sobre todo en arte. Sin embargo, a pesar del gran desarrollo que se ha divisado en el área artística, aun estamos pobres en términos de comprender la razón (o la falta de ella) detrás del avance que han logrado en las producciones.

La gran mayoría de la población tiene un concepto del arte relativamente canónico o convencional, esto no está en duda. Sin embargo, acerca del estilo de arte se trata de una historia completamente distinta. El arte consiste en una forma de expresar a través del dibujo, color y formas; pero el estilo de arte dirige esto más allá, convirtiéndolo en un tipo de lenguaje, una forma de expresarse de manera muy particular a otros, usando figuras o colores de maneras muy específicas y que ningún otro proyecto es capaz de replicar. Pero en el último tiempo, se ha apreciado el estilo de arte con ciertas ramificaciones que se han hecho tendencia. Pero, ¿funcionan estas tendencias? Cometemos errores básicos en las producciones actuales por no detenernos a pensar y analizar respecto a algo tan primordial como lo es el estilo de arte.

Es entendible, no nos hemos permitido reflexionar detenidamente porque no podemos: necesitamos producir más series y contenido para el público, pero ¿lo estamos haciendo bien? Cuando prendemos la televisión y encontramos una serie animada, ¿queremos verla? El arte ha cambiado al igual que las personas, pero ¿se le ha puesto la atención necesaria en función de las series de público adulto? A partir de las interrogantes recién planteadas, emerge entonces la relevancia de esta investigación: Resulta fácil contemplar que hay y hubo un cambio en el arte de las series animadas. Resulta totalmente comprensible, desde el punto de vista del realizador, que sintamos no necesario entender los cambios, ya que sufrimos esta presión de seguir creando contenido. Sin embargo, aunque parezca poco importante comprender esta evolución, podemos dejar claro que lo es, en gran medida. Si no somos capaces de aprender del pasado, nos veremos obligados a permanecer en el ciclo del error. Aparece entonces como imprescindible que analicemos y entendamos nuestro pasado, los cambios y sus transformaciones; además de aplicarlos en nuestro presente y futuro para tener una industria con un estándar de calidad alto.

Justamente sobre lo recién mencionado, presentamos aquí una problemática que se ha posicionado en el medio ya desde hace varios años: el estilo de arte en las series para público adulto. Si bien se ha hablado del estilo de arte en las series, queda en evidencia cierta desaprobación por parte del público hacia ellas, producto de los resultados débiles, especialmente en términos artísticos, presentes en aquella área. Y es que, a pesar de contar con recursos y técnicas necesarios para optimizar estas producciones, resulta necesario entender por qué estamos usando cierto arte específicamente para nuestro proyecto.

El estilo de arte, de esta manera, está formado por varios elementos importantes que cambian según el público al cual es dirigido. Además, otro factor es el de los años que pasan, lo cual permite incorporar innovaciones en la producción de las series, las cuales a veces funcionan y a veces no. Este proceso ha significado un aprendizaje enorme, pero se debe reconocer dónde comienza el cambio, el por qué y cómo comienza para poder adquirir todo el aprendizaje posible de esa experiencia y aplicarla en proyectos futuros. Con el tiempo nuestra serie puede ser ese factor que cambie todas las series por venir y empiece el siguiente ciclo.

Si bien ha habido una evolución del estilo de arte en las series, esta no siempre ha sido comprendida ni visibilizada. Cuando nos enfrentamos a la hora de comparar series de hace años atrás con las actuales, podemos observar cambios enormes que demuestran crecimiento, pero ¿cómo ha ocurrido? ¿Hay algo que impulsó el cambio? ¿Se produjo paulatinamente o de un año a otro? Existen muchas preguntas, pero una engloba y nos ayuda a entender y precisar lo que sucedió claramente y lo que debemos hacer para un mejor futuro para las series de público adulto. La pregunta más importante que se requiere presentar es la siguiente:

¿Hay series animadas que, debido a su calidad, hayan sentado un precedente en la historia de la animación y que, por lo tanto, hayan logrado tal grado de influencia, de modo de haber provocado un cambio en el estilo artístico de las series animadas posteriores para adultos?

Esa interrogante nos demuestra que para arribar a tal respuesta, necesitamos acudir a una metodología que, teniendo presente cómo ha evolucionado el estilo de arte en series animadas para adultos, nos guía en el análisis. Algunos de los aspectos abordados son el estilo de arte y ejemplos de este en este tipo de series. También se determinará si se ha producido un cambio en el estilo artístico a través de los años, examinando aspectos concretos de estas series a través de análisis de series animadas para público adulto, comparándolas y realizando un análisis exhaustivo de las tres series que más han influenciado.

Respecto a lo anterior, a través del desarrollo, se comprenden las razones de la selección de estas tres series y de qué manera han influenciado el estilo de arte en las series posteriores.

Referente a esta necesidad de informarse sobre la evolución del estilo de arte, poco se ha discutido formalmente acerca del tema. Sin embargo, existen personas que han optado por dar su opinión hablando directamente con los creadores de contenido, además de las cadenas de producción, tales como Netflix. Podemos apreciar diferentes opciones de expresar estas opiniones: de manera informal, como lo es en foros y redes sociales; de manera formal, siendo un ejemplo de esto las tesis universitarias e incluso entrevistas, donde diversas personas se hacen presente, reflexionando acerca de la dinámica del estilo de arte en series.

Ahora bien, un caso particular es el de Dan Harmon (creador de *Rick and Morty*), quien se menciona orgullosamente cómo *Los Simpson* fue su gran inspiración para crear su propia serie. Jornet, R. (15 de junio de 2021). *Serializados*. Rick y Morty: del ruido a la furia.

<https://serielizados.com/rick-y-morty-del-ruído-y-la-furia-online-final/>. Se distingue especialmente, por ejemplo, elementos como el estilo artístico de la serie (que los personajes tuvieran piel amarilla) y los destacó por sobre cualquier otra de la competencia, llamando, de esta manera, la atención de todo el público. Este caso demuestra cómo una serie fue capaz de afectar de sobremanera a las actuales, dejar una huella en producciones posteriores y será necesario, por tanto, investigar si esto fue un caso aislado.

En este ensayo se informa sobre el estilo de arte de estas series, aplicando, como se dijo, una metodología útil para determinar los elementos del estilo y cómo mejorarlo para cautivar más a este tipo de espectador. Se pretende no solo aprender del legado que otras series nos han dejado, sino que también aprender a incorporar lo que estas han hecho para alcanzar un avance cualitativo en la industria de la animación para público adulto. Para lograr estos objetivos, se hará uso de varios elementos de respaldo, tales como: Elegir tres series animadas para público adulto que hayan marcado tendencia, analizarlas y señalar qué hace destacar a estas tres series por sobre otras. Para este caso, se elegirán: *The Clone Wars*, *Rick and Morty* y *Helluva Boss*. Estas series son las elegidas debido a su impacto en otras en cuanto al estilo de arte y el impacto que generó en la cultura referente a las series animadas para adultos.

Desde el arte de cada una, su técnica 3D o 2D, su popularidad y otros elementos que la destacan sobre su competencia.

Considerando la totalidad de los aspectos mencionados anteriormente, además de una fresca visión sobre la importancia de aprender de nuestra historia, les doy paso a lo que será este ensayo universitario, donde se logrará profundizar realmente sobre el estilo de arte y las series animadas para público adulto.

Desarrollo

Para comenzar esta investigación, resulta necesario comprender lo mejor posible los conceptos básicos que se aplicarán. El principal de ellos corresponde al estilo de arte, pero para abordar este concepto necesitamos comprender el origen, por lo tanto, nos preguntamos: ¿qué es el arte? Visto de la forma más pura, el arte consiste en la actividad estética de comunicar un aspecto de la realidad, fantasía o inclusive un sentimiento. Originalmente, se consideran siete tipos de arte: la arquitectura, escultura, la música, la danza, la poesía/literatura, el cine, la fotografía y la más conocida, la pintura. A través de los años se ha discutido acerca de muchas más formas de arte, llegando a estar presente el simple acto de tejer, entre otros, pero en el que nos vamos a enfocar es en el arte visual referente a series animadas, para comprender mejor nuestro tema, el estilo de arte.

Entonces, sabemos que el arte (enfocado en la pintura) es una actividad creada por la humanidad para expresar, copiar la realidad, rehacer esta realidad, etc. y se lleva a cabo a

partir de un conjunto de técnicas y reglas que ayudan a mantener un orden a la hora de crear pero, ¿qué tiene que ver el estilo de arte?

Sucede que podemos dibujar una casa en una hoja en blanco, la típica casa de techo triangular y puerta rectangular, quizá con ventanas redondas y un sol en la esquina. Es completamente natural que todos en algún punto hayamos hecho este dibujo, sobre todo en nuestra niñez, pero hay un aspecto interesante de hacer notar. Si dos personas dibujan el mismo concepto: una casa, ¿es exactamente la misma casa que dibujan? No.

Algunos trazan un camino de piedras y otros, ventanas cuadradas; y es que resulta natural que tengamos diferentes resultados ya que somos personas diferentes y no es malo hacer notar estas diferencias, de hecho es lo que se busca: una individualidad. El estilo de arte en este caso se refleja en la individualidad de cada dibujo. No importa que se dibuje un mismo concepto, siempre habrá diferencias entre un dibujo y otro, haciéndolo único. Se puede hacer más único con elementos que otros no pensarían en incorporar pero es todo este conjunto de elementos hechos de cierta forma que conforman un estilo de arte. Ahora, tomando este ejemplo, es posible proyectarlo en las series animadas.

En el ámbito específico de la palabra, el estilo de arte se comprende como un conjunto de técnicas reconocibles y distintivas (de forma positiva o negativa) aplicadas que hacen única la obra (en nuestro caso, una serie animada). De esta forma, quien vea la serie, sabrá reconocer de inmediato que corresponde a cierta serie o saga y no a otra.

Podemos considerar de ejemplo *Los Simpson*. Lo más relevante de su estilo de arte consiste en el simple hecho de incluir personajes de piel amarilla y un estilo cartoon para desarrollar una más sencilla y manejable animación. Esta característica la hace tan única, al punto que marcó muchas generaciones. Consiste el estilo de arte, entonces, en una forma de mostrar una serie pero creándose de manera única y llamativa visualmente, imponiendo un estilo exclusivo e imposible de replicar. Al referirnos a qué aspectos del arte pueden convertir a una serie en única y que sienten precedentes, visualmente podemos considerar, para efectos de esta investigación, 4 criterios fundamentales: en primer lugar, la manera de aplicar la luz y sombra; el segundo, la paleta de colores de los personajes y background (lugar donde se mueven los personajes); el tercero de ellos, en tanto, el diseño de personajes y background (estructura y cómo están hechos, con formas y proporciones) y el cuarto de ellos, la técnica visual (2D, 3D, Stop Motion o Rotoscopia).

Para comprender de mejor manera los conceptos que componen el estilo de arte, se hablará particularmente de cada uno:

- Luz y sombra: Es un elemento importante que da profundidad y calidad al proyecto por sobre los demás, especialmente por cómo es aplicada. Se considerará dependiendo de si existe luz, ya que en la mayoría de series animadas en los primeros años no se usaba luz o sombra por su dificultad. También se analizará si existe sombra o cómo es aplicada (ya sea si la sombra es el color base, unos tonos más oscuros, completamente negro, si es aplicada con opacidad, entre otros). Resulta preciso comprender el color en que se aplica, inclusive si solo es aplicado

en personajes, background o en ambos. Considerando lo dicho, se tendrá en cuenta la técnica de animación para poder determinar estos elementos.

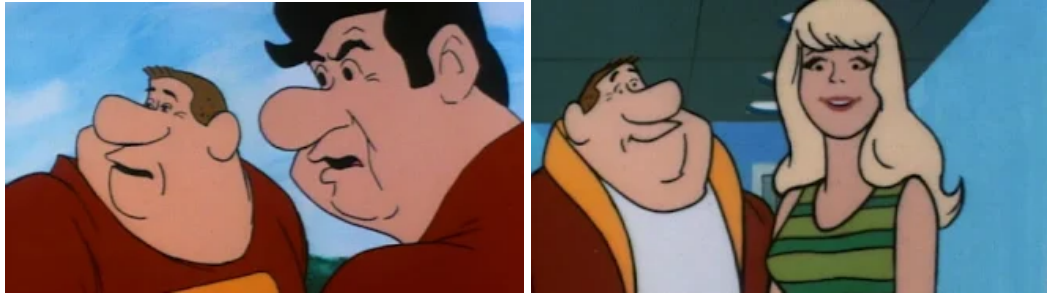
- Paleta de colores: Entiéndase por paleta de colores la variación entre el tono, saturación y luminosidad, ya sea la forma de aplicar, las texturas aplicadas en las paletas, entre otros aspectos similares. Además del uso de colores cálidos, fríos o solo ciertos colores, siendo el caso, resulta necesario comprender el uso de esta para desarrollar más algún aspecto de la técnica visual o de apoyo a la narrativa. reforzando una idea o atmósfera a través de tonos o saturaciones de estos.
- Diseño de personajes y background: A la hora de crear los personajes y backgrounds, se trata de incorporar una proporción única, esto es, que tan altas o bajas son las cosas o dónde están proporcionados. También implica la forma de las partes del cuerpo, la exageración de estas, el *appealing* en el diseño, contraste y la línea de acción en el personaje; además de otros elementos como el *lineart* (la línea negra o de color que se usa para hacer al personaje y/o su entorno). Todo estos aspectos confluyen en que el personaje sea único y llame la atención y es vital para una serie, ya que los personajes causan la primera impresión en el público.
- Técnica de animación: Con esto nos referiremos a la forma en que están animados los personajes y cómo se mueven. Para esta investigación nos enfocaremos en el área visual, es decir, cómo se ven los personajes a través de esta técnica, siendo de ejemplo la técnica 2D, 3D, Stop Motion y Rotoscopia, para comprender si la técnica de animación aporta al estilo de arte o si solo se eligió por factores económicos.

Cada uno de estos elementos constituye una parte esencial de la creación del estilo de arte en series de animación. A continuación revisaremos la historia de las series animadas para público adulto a través de su estilo de arte.

Resulta preciso aclarar que solo se hablará de la historia de series animadas para adulto, es decir, que las series que salieron para público juvenil y con el tiempo cambiaron a público adulto no serán consideradas; tampoco las series para todo público.

Referente a series anime, tendría que hablar de muchísimas series más así que no se comentará ya que excede los objetivos de esta investigación.

Después de la creación de la animación como tal, está atravesó varios procesos de evolución en el mundo. Desde testeos de segundos animados hasta cortos y largometrajes. Con el tiempo nacieron series animadas solo para un público juvenil, transformándose a todo público, hasta llegar al fin a la primera serie animada para público adulto, en el año 1970: *¿Donde esta Huddles?* creada por Hanna Barbera (productora). Se trata de una serie animada que fue estrenada en CBS, como una serie que reemplazó a *The Glen Campbell Good Time Hour* que duró hasta el 2 de septiembre de ese mismo año.



Después de esta serie se empezaron a producir diversas series animadas solo para adultos, siendo Hanna Barbera la pionera en esta área, no solo creando la primera serie animada para adultos, sino también la segunda con *JokeBook*. La siguiente serie fue el origen de *Los Simpsons*, una serie de cortos animados sobre la vida cotidiana de una familia con piel amarilla que se presentaba como parte de *El show de Tracey Ullman*. La serie tuvo tal éxito que se convirtió en 1989 en *Los Simpsons*, contando con 32 temporadas hasta la actualidad.

Esta serie fue pionera en inspirar una nueva revolución en el mundo animado de las series. Esto se deja ver en la creación de series para público adulto, donde significó un boom. Las emisoras televisivas pronto comprendieron las ganancias de potenciar el entretenimiento animado así que dispusieron un canal para ello. *MTV* existía desde 1981, subiendo videos musicales y a partir de 1990 comenzó a transmitir contenido animado. Una de sus series debut fue en 1991 la reconocida *Ren y Stimpy*, *Aeon flux* y al siguiente año *Beavis and Butt-Head*.

A pesar del abrupto y temprano nacimiento de estas series, una identidad ya se hacía notar en cada una. Intentando llamar la atención del público, pero prefiriendo usar un lenguaje y situaciones sexuales o violentas, con tal de atraer un público adulto. Ya que el arte en series era demasiado nuevo, aun no se lograba una clara identidad visual y artística para este público, por lo que se dedicaron a experimentar para lograrlo. Por esta razón, las primeras series animadas para público adulto tienden a ser muy diferentes una de la otra, probando desde *anime* hasta estilos experimentales.

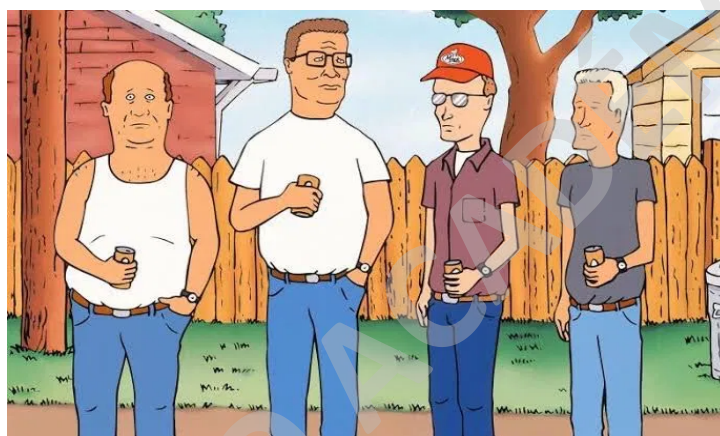
Poco a poco se nota, entonces, un incremento inmenso en la cantidad de series producidas para público adulto. Es así como desde 1992 nacen varias series como *Fantasma del espacio de costa a costa*, que se transmitió en Adult Swim, un bloque de animación nocturna del canal Cartoon Network que poco a poco se convertiría en la competencia del canal MTV. Ambos mostraban contenido animado dirigido a público adulto, pero MTV se dirigiría más a un público juvenil adulto (11 a 34 años), lo que con el tiempo se convertiría en una desventaja.

1993, fue un año de alguna manera excepcional, en que salieron al aire series animadas pero enfocadas en el público infantil.

En 1994, en tanto, se transmitió en *USA Network* (lo que sería la televisión por cable en Estados Unidos) la serie *Duckman*, que destacó porque sus personajes eran animales antropomórficos, y por su color muy saturado. También en el transcurso de este año nace *El*

crítico que se transmitió en el canal *Fox*. Una serie que se enfoca en su narrativa con poco que destacar visualmente más que sus backgrounds llenos de detalles, pero inmóviles, junto a las proporciones de sus personajes. Otra serie que se estrenó ese año fue *Dr. Katz*, a través del canal *Comedy Central*. Esta serie no destaca por su arte, el cual es bastante deficiente; pero sí por su forma de animación, según la cual, los personajes siempre se están moviendo aunque estén quietos, gracias al programa *Squigglevision*. Además, en esta serie, la línea de personajes se mantiene ondulada en contraste de los fondos de líneas rectas. Esto produjo que la serie resultara lo suficientemente atractiva para el público, logrando mantenerse en televisión por al menos un par de años.

King of the hill, en tanto, es una serie que empezó a transmitirse en 1995 por *Fox Network*, enfocada visualmente en simular la realidad, lo cual produjo que mucha gente se sintiera identificada, sirviendo, de esta manera, para aumentar su popularidad.



En esta cronología, en 1997 surgió *Daria*, transmitida en *MTV*. Una serie que obtuvo mucha popularidad gracias a haber surgido como un *spin off* de la serie *Beavis and Butt-Head*. Esta serie desarrolla un estilo visual único, enfocándose en un *lineart* grueso, además de rostros de un estilo simple. Estas características ayudan a contrastar los backgrounds que a pesar de verse simples, contienen varios detalles y una paleta de color cálida, usando en su mayoría colores café y amarillentos. Todo estos aspectos están creados para que se sienta la atmósfera de la protagonista, viviendo en un mundo aburrido y cansador.



Es aquí donde debemos detenernos un momento para apreciar la serie *South Park* transmitida en 1997 por *MTV*. Con más de 300 episodios a la fecha, ha sido una de las series más populares para adultos, no solo por su estilo visual llamativo, gracias a sus colores simples y planos, sin textura; además de los personajes que parecieran ser recortes, sino que también debido a su humor completamente negro, que trata de ofender a todo tipo de personas y grupos. Este tipo de serie marcó un antes y después en lo que es posible mostrar en la televisión e inclusive en otras plataformas a futuro como internet. Fue tanto el impacto de la serie que terminó inspirando a muchas otras series a futuro. La popularidad que recibió fue inmensa y pasó de boca en boca de muchas personas hasta el punto de que aun se sigue reproduciendo en la actualidad. Su estilo de arte, similar a un recorte de los personajes, ocasionó que su forma de animación fuera sencilla y rápida, lo que impulsó aun más su producción y por tanto se podía lograr un mejor enfoque en el guión. Más adelante se notará la influencia de esta serie en otras.

Durante 1997 otra serie emergió, *Celebrity death match*, la primera serie animada en Stop Motion para público adulto. Si bien es costosa su producción y requiere animadores de calidad, lo que más atrajo al público fue su intensa fascinación por mostrar sangre, terminando cada capítulo con un personaje herido de gravedad. Debido a esto, fue catalogada inmediatamente como serie para público adulto. Visualmente, la luz en los personajes está bien lograda y estos están contruidos apropiadamente, solo que con una proporción única. Todos estos elementos marcaron una gran inspiración para un par de series a futuro como se verá más adelante.

Bob y Margaret (1998), por otro lado, transmitida en *Global Television Network*, en Canadá es una serie con una paleta de colores cálida, con background sencillos, pero con leve utilización de texturas para hacerlos sentir más completos. Sus personajes tienden a tener el rostro alargado y la nariz redonda como payaso, atributos que hacen único el estilo de personajes de esta serie, pero no suficientemente llamativo.

La última serie animada que salió en 1998, enfocada para público adulto, es *Kevin Spencer*, emitida en *The Comedy Network* (Canadá). Esta serie causó gran revuelo por su estilo de arte, con personajes hechos de tal forma que parecieran haberse creado por el programa básico de dibujo, *Paint*. Con línea simple, sucio (no ser uniforme en consistencia de la línea), de colores saturados, con poca dimensionalidad y backgrounds completamente simples. Todo lo mencionado anteriormente está inspirado por completo en el estilo simplista de *South Park*, con su estilo de arte tan simple que impulsa la producción en la velocidad que esta se produce. Gracias a su diseño, que parece de baja calidad, llamó lo suficiente la atención del público adulto, especialmente por su narrativa de una sátira social, lo que produjo más aceptación aun, logrando 8 temporadas con al menos 13 episodios cada una.



Hasta ese momento, cada año se realizaban al menos 3 series animadas para público adulto. Esto, hasta 1999, cuando se inicia un segundo boom para el público adulto gracias a que más canales de televisión buscarán beneficiarse del rating de este tipo de público, potenciando lentamente por la tecnología que según los años se hará más presente. *Family Guy* (1999) es una serie que resonó en su público desde su emisión en *Adult Swim*, quizá por sus carismáticos personajes, fácil representación y comedia. Referente a su estilo de arte, los colores son simples y naturales, cercanos a la realidad disfrazada de cartoon. No hay uso de luces y tampoco sombras, a excepción de resaltar momentos o situaciones importantes. La proporción de los personajes es de una exageración de las partes que lo representan: en caso de ser inteligente se le diseña con una gran cabeza, en caso de no ser inteligente, con una cabeza pequeña y así con los correspondientes miembros del equipo, logrando una armonía disfuncional entre ellos. Como último punto en la técnica de animación es simple el diseño, pero lo suficiente para que se sienta una tridimensionalidad cuando los personajes se mueven, lo que provoca que se sienta un poco más cercano con la realidad.

La siguiente serie animada perteneciente a este boom es *Futurama*, serie que fue emitida en *Canal Fox* y *Comedy Central*. Su nivel de popularidad sería frecuentemente comparado con *Los Simpsons* especialmente porque comparten su creador Matt Groening y David X. Cohen. Ambas series comparten un sinfín de similitudes pero aun así, ambas tienen una clara identidad visual que las separa. En el caso de *Futurama*, la piel de sus personajes es de un tono piel, con colores apagados y con otros de contraste como el uso del color rosa y el característico blanco en estas producciones. El diseño de personajes los hizo separarse de su antecesora, teniendo un personaje de un ojo, un robot, otro con rostro de pulpo, entre otras características enfocadas en el objetivo de parecer futurista. Como es usual en estas series, no hay uso de luces y menos sombra a menos que sea un momento serio y de avance importante en la narrativa, por lo cual resulta más fácil para el público sentir la atmósfera emocional y por tanto cuándo deben poner atención.

Otra gran serie que continuó con este boom fue *El show de Brak* (1999). Con intensos colores llamativos, distintivos personajes que contrastan con el humano que los acompaña, esta serie intenta crear su identidad visual, especialmente al incorporar a los personajes en un ambiente realista, fotos sacadas directamente de la realidad, pero con los estáticos movimientos de los personajes no da una buena impresión, junto a su nula representación

de luz o sombra en ellos. Por estas razones, esta serie solo completo tres temporadas de forma irregular, algunas con 9 episodios y otras con más, dejando el último episodio en un *webisodio* (subir el capítulo a internet para con el suficiente apoyo del público, continuar la serie en internet).

Con la llegada de los años 2000, se comenzó a transmitir *Happy Tree Friends*, serie emitida en televisión en Estados Unidos y que con el tiempo pasaría a internet por Mondo mini shows. Varios años transcurrieron desde que se transmitió en televisión y solo cuando se emitió en el bloque de *Midnight Spank block* en *G4* fue que se comenzó a popularizar inmensamente en el año 2005. Esta serie tuvo una inmediata calificación para público adulto, pero al no existir restricciones de edad en “*Youtube*” la plataforma en que se transmitió, además de su estilo artístico que pareciera ser infantil, atrajo a toda una generación de niños a verla. Esta situación alarmó a muchos padres y a la red social que inmediatamente después empezó a implementar restricciones. Lo que causó tanto revuelo fueron tres características: su uso de personajes tiernos con encuentros fatales que muchas veces terminaba con todos los personajes sangrando y exponiendo órganos internos; su estilo de arte, que por primera vez implicó que compartiera un estilo característico infantil; y finalmente su música y banda sonora que también la acerca a las series infantiles.

Enfocándonos en el arte de esta serie, se identifican personajes y background sin juego de luces o sombras, con una sobre exposición de colores pasteles y de *lineart* coloridos; usualmente el unico sector de *lineart* negro es en la sección de los ojos, nariz y boca. El uso de proporciones simples, pequeñas y de cabeza grande con cuerpo pequeño permitieron, a su vez, que se le otorgue una impresión tierna a los personajes, que ayudó a captar la atención del público. No limitándose a lo anterior, el background por muy simple que sea, se logra manejar muy apropiadamente, para verse bien y de calidad, usando colores pasteles, simples detalles como raíces de árboles y pequeños usos de sombra que pocas veces se logra divisar. Todo lo anteriormente mencionado consigue que la serie llame la suficiente atención no solo de su público objetivo, sino de niños, gracias a sus formas simples, pequeñas y tiernas.

Esta serie, si bien no fue elegida entre las tres series animadas que más adelante se analizarán, trae consigo una gran ventaja para el aprendizaje en el ámbito artístico relativo a las series. Hemos notado como cada serie trae consigo ciertos rasgos únicos e incluso llamativos, siendo fenómenos culturales en algunos casos, pero ninguna otra había alcanzado lo mismo que *Happy tree friends*, la cual atrajo una mayor cantidad de un público objetivo. A base de experimentación, cada serie ha puesto un gran esfuerzo para que el proyecto tenga buena aceptación, sin embargo, esta serie, se hizo destacar inmediatamente por sobre otras, lo que de inmediato provocó que la gente se atreviese a usar completamente diferentes estilos para crear sus series, tal como se explicará más adelante en el analisis de esta situacion.



Este es el caso de *El show de Brak* (1999), donde su animación 2D no destaca, de hecho tiene muy limitados movimientos, pero lo que hizo esta serie distinta por sobre otras son sus fondos realistas. Se trata de fotos de locaciones, y de vez en cuando dibujos; algo que sin duda es experimental, pero que daría ideas a otros artistas en el futuro, como lo fue la serie de *Gumball* (2011) que también utiliza el mismo estilo visual en los fondos pero de forma más consistente y mejor trabajada.

Pasando a los años 2000, la siguiente serie en estrenarse fue *Laboratorio Submarino 2021*, con un estilo de arte que se usará mucho en varias series de la época, por su singular animación 2D limitado, pero trabajando personajes con gran detalle, lo cual otorga mayor calidad, aunque sin sombra o luces, y fondos muy trabajados de alta calidad. Esta serie inspiraría a *Birdman and the Galaxy Trio*, entre otras series de la franquicia de Hanna barbera.

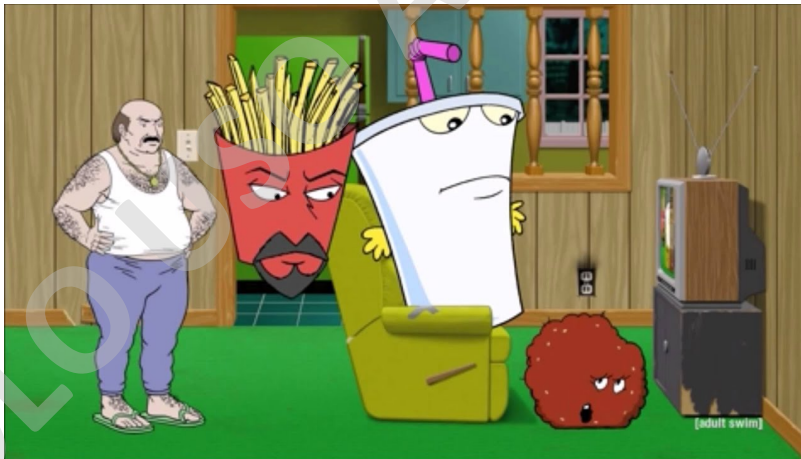
Queer Duck (2000), en tanto, es una serie que se inició como cortos animados en una pagina web de una empresa llamada Icebox, pronto recibió fama y se trasladó a la television, haciendo ruido por su humor, donde lo mas predominante fue la homosexualidad como tema. La serie utiliza fondos muy básicos y sin profundidad, al punto que a veces solo era un color, sin más. Tambien el background contiene un *lineart* de colores como si fuera una serie animada infantil, pero sus personajes mantienen un *lineart* negro y muy grueso en contraste a los fondos. Referente a los colores, estos son una paleta fría que contrasta con el cielo de color pastel.

Otra serie del 2000, es *Harvey Birdman, abogado* la cual, posee un estilo similar a *Laboratorio Submarino 2021*, con una animación 2D limitada, pero con personajes de gran detalle, sin luces y sombra. Contrarrestando backgrounds más trabajados y de calidad superior.

Samurai Jack (2000), en tanto, fue una serie distintiva que marcó a miles de fanáticos. Su estilo artístico único en su clase ha funcionado a tal grado que más adelante se creará otra

serie con un similar estilo llamado *Primal* (2021). Con personajes con una buena silueta, de estilo *lineless* (sin *lineart*), con una paleta diferente según al lugar en que se encuentran y donde no temen usar negro y blanco. Los fondos se ven de una alta calidad y con gran variedad, tanto en colores como formas. Tanto los personajes, como los background poseen luz y sombra aplicada de una manera general que afecta a todo el escenario. Antes se usaba en personajes como una pequeña sombra al costado del personaje por lo que esto sin duda es un cambio distintivo. A pesar de los elementos únicos como luces y sombra, diseño de personajes y background. Además de una técnica 2D fluida de animación, lo que esta serie destaca por sobre el promedio es el ritmo en general de la serie. Abusando de muchos momentos importantes sin que el personaje hable y con una gran banda sonora. Sin duda esta serie se puede presumir que toma parte de su inspiración en el estilo artístico de *South Park*, sus personajes parecen recortes ya que no tienen *lineart*, como es el caso de *Samurai Jack* pero con la sutil diferencia, en esta última los personajes contienen solo un *lineart* interior y no exterior, marcando su clavícula y ombligo pero no sus hombros.

Aqua Teen Hunger Force (2001) es una serie que contiene personajes principales muy distintivos del resto, esto porque son objetos, una bebida flotante, una caja de papas fritas y una albondiga. Los fondos tienen un gran trabajo, usando texturas para hacerlo sentir más real, aunque a veces se ve extremadamente simple. Esto contrasta bien con los personajes que también son variados, como un personaje humano que tiene un *lineart* grueso y de color negro que se nota más por su color de piel en comparación con el de los personajes principales que usan paletas cálidas como color principal. Atrajo al público por su variabilidad y personajes diferentes de lo habitual, dando una vez más, un punto positivo a la experimentación de estilos de arte.



Huevocartoon (2001), la serie que se convirtió en un fenómeno cultural, partiendo desde videos ocasionales en un website hasta un largometraje. Lo curioso de esta serie es que todos los personajes son huevos pero con diferentes *props* que los hace distinguirse uno del otro. Los fondos tienen mucho trabajo, con pequeñas texturas, además de luces y sombras leves en comparación a los personajes que son completamente blancos con una leve sombra al costado y en algunos de sus *props*. La animación 2D es fluida, pero con pocos movimientos y referente a la paleta de colores se implementa una paleta cálida con un tono oscuro para resaltar a los personajes blancos.

Otro fenómeno cultural fue *Arlejo y Valentina* (2001) la cual contó con 4 temporadas. Muchos no comprenden el éxito de la serie, ya que el estilo de arte que posee es considerado no solo “feo” sino de poca calidad. Sin luces ni sombra, con colores saturados además de personajes hechos de forma irregular, ya que algunos poseen un *lineart* regular mientras que otros no. El diseño de los personajes es simple y hecho casi sin estructura, como si fueran hechos por niños a pesar de su humor subido de tono. Los fondos son completamente planos y con diferentes tamaños en *lineart* pero no se siente hecho a propósito por lo que se siente descuidado como el proyecto en general, y es en cierto grado esto lo que llamó la atención de la gente. Algo que se vea así es sin duda diferente a todo lo visto anteriormente, razón por la cual llama la atención y apoya la idea de una comedia que sea sátira de la realidad. Ya que la serie reconoce que su enfoque no es el arte, es que pueden aprovechar ese valor para enfocarse en la comedia y lo que quieren decir sin mayor preocupaciones. Pero, ¿por qué tiene este estilo la serie? Esto es ya que fue emitida principalmente en redes sociales hasta que ganó popularidad y se le dio la oportunidad al proyecto de estar en la televisión, en este caso, gracias a MTV. Al ser un proyecto independiente, los creadores no tenían el tiempo suficiente para hacerla, así que se dedicaron a sacar rápido los chistes que tenían en mente en vez de preocuparse por el área estética de la serie.



Eddsworld (2002), en tanto, estrenada como proyecto independiente, es la primera serie para adultos en salir en 2002, cuando adquirió una gran popularidad por sus personajes sumamente expresivos. El diseño de fondos es simple y de estilo *lineless* en comparación a los personajes que mantienen un *lineart* negro y notable desde lejos. La paleta es de colores saturados con suaves juegos de sombra en los fondos y un sólido de sombra con un poco de opacidad para los personajes en momentos importantes. La técnica de animación 2D es fluida y muy expresiva, aprovechándose de la simpleza de los personajes para poder moverlos con más facilidad.

En 2004 se estrenó *Calico Electronico*, en la cual se muestran fondos simples y un *lineart* grande y marcado tanto como en background, como en personajes. De vez en cuando se hace uso de efectos como un blanco con opacidad para simular neblina, entre otros ejemplos. Estos elementos le aportan más valor a la serie entregando una sensación de mayor calidad. Los personajes tienen proporciones exageradas y rostros pequeños lo que les da un aspecto único. Referente a los colores, son exagerados y muchas veces aplicados

con gradientes, además de colores oscuros y de tonalidades grises. Por último, los personajes poseen luces y sombras aunque apenas se perciben, al igual que los fondos que los poseen más marcados.

Salad Fingers (2004), se trata de otro proyecto independiente que se volvió fenómeno cultural por su estilo de arte enfocado al terror. Su técnica de animación 2D es creada en flash por lo que asemeja un estilo de animación de recortes en el movimiento de los personajes. Usa sombras en algunos personajes, y algunos fondos que usan un sólido del mismo color, pero algo más oscuro. En el área de color la paleta es de muchos verdes, haciendo uso de ciertos colores principales como el blanco, negro, rojo y amarillo para resaltar por sobre los demás colores. El diseño de los fondos es errático, lleno de rayas negras hechas con ira, con detalles negros, al igual que los personajes que poseen ciertos detalles con *lineart* negro que les da un aspecto macabro. Esta serie, fue la última serie animada para adulto en convertirse en fenómeno hasta un par de años más adelante.



En el 2004 se estrenó la aclamada serie *La casa de los dibujos*. De la cual llamó la atención de su público objetivo a través de su estilo de arte con personajes icónicos y una comedia cruda de la realidad, donde mezcla variados estilos llegando a hacer parodias de ello como lo es en el caso del personaje *La princesa Clara* que es una referencia directa a las princesas de *Disney* o *Capitanazo* que representa a *Superman*.

La técnica de animación 2D es fluida, con personajes simples cartoon pero muy diferentes unos de otros, como si fuera cada personaje parte de un estilo de arte diferente. Como es el caso de *Capitanazo* que tiene colores planos y *Lulu* que es completamente blanco y negro.

Los backgrounds son simples pero buscando que se sienta la profundidad, presentan luces y sombras de forma disimulada exceptuando los escenarios de día. Toda esta idea de una serie que comparte varios estilos de arte (al menos solo en personajes) es algo que se convertiría en algo único que inspirará a más series a futuro como a *Gumball* (2013), serie que tomaría elementos de *La casa de los dibujos* como los personajes en diferentes estilos y elementos de la serie de *El show de Brak* que toma los fondos realistas o directamente fotos como background.



The Boondocks (2004), estrenada en Adult Swim, contiene un estilo de arte particular. Fondos que parecen una pintura, llena de detalles, luces y hasta sombras. En cambio los personajes solo contienen sombras y colores planos. La serie demuestra gran nivel de calidad donde atrajo la atención de mucha gente terminando en 2014 con 4 temporadas.

El diseño de personajes mantiene una proporción bastante cercana a la realidad, exceptuando la exageración del tamaño del cabello y de vez en cuando los labios para resaltar la raza negra de un personaje que es en lo que más se enfoca la serie como también es el caso de otra serie: *Pollo Robot* (2005).

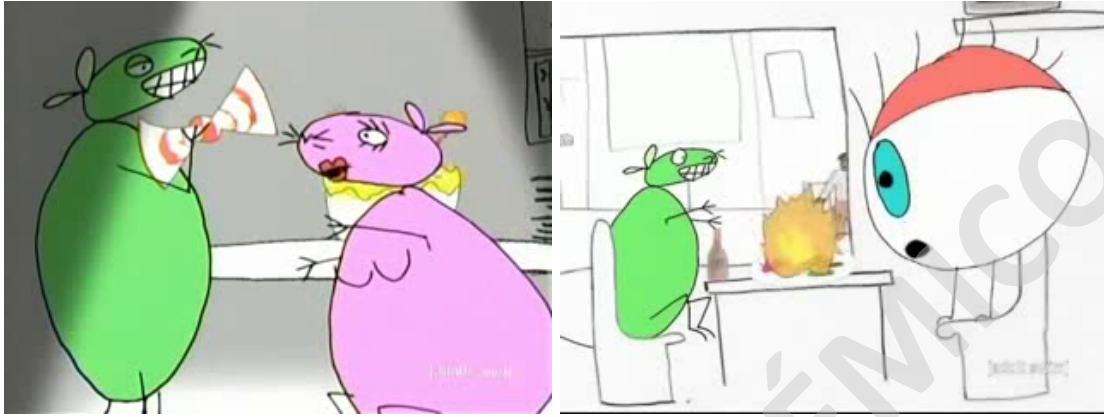
Esta es una serie que se enfoca en la comedia de sus parodias entre personajes. Además del punto fuerte de la serie, su técnica de animación stop motion y boca completamente 2D. En el punto acerca de si los fondos y personajes están hechos en estilo stop motion y las luces y sombras aparecen según la escena, lugar y si es día o noche. Lo que más se enfoca la serie es en adquirir la fama de otras franquicias al hacer parodias de ellas, lo cual les funcionó lo suficiente para sacar temporadas hasta incluso en 2021.

En 2005 también se estrenó *American Dad!* que tiene un estilo similar al de *The Simpsons* con un estilo cartoon, grandes ojos redondos, proporciones cercanas a la realidad, pero con exageraciones según el personaje y según el mensaje que se quiere entregar. Los personajes tienen color piel y tonos saturados, al igual que backgrounds de día, los fondos de noche o en espacios cerrados tienden a usar tonos oscuros y uso leve de sombras en degradé. El éxito fue tal que adquirió 18 temporadas donde la última se estrenó en el año 2021. Una teoría de la popularidad que adquirió sería la sátira de la familia y sociedad que termina siendo un factor recurrente en las series con muchas temporadas y que duran años.

Los calamareños (2005), en tanto, una serie 2D completamente de terror, con fondos distorsionados al igual que personajes irregulares y de proporciones exageradas, sobre utiliza las texturas para un efecto de malestar general.

Raton Esponja (2005) de técnica 2D casi *puppet* desarrolla un estilo infantil y descuidado, como si estuviera hecho por un niño. El protagonista es un ratón cartoon cuyo cuerpo está

compuesto por dos circunferencias pintadas de color verde saturado. La serie presenta una estética básica que le sirvió para terminar con 3 temporadas con la 4ta en discusión para el 2021. Aun con los backgrounds de 2 colores planos, recortes de fotos como personajes y una limitada animación, esta serie pudo llamar la atención de su público objetivo para lograr seguir en la tv.



Metalocalypse (2006) estrenada en *Adult Swim* fue una serie de estilo de música Metal, con personajes con detalles además de sombra y fondos de gran detalles, con luces y sombras, además de efectos que hacen sentir al personaje fuera de lugar al incorporarlos al background. La animación 2D es limitada. En temas de color, hay una variedad de tonos y colores saturados que hacen resaltar a los personajes por sobre todo, incluso de los fondos que de vez en cuando contienen textura.

Superjail! (2006) es una animación 2D fluida que mezcla una paleta cálida de tonos apagados llegando casi a grises o completamente fría, sin transición entre ambos estados, no tiene luces o sombras ni en background ni en personajes. Estos últimos poseen unas proporciones normales, pero con las orejas más pequeñas que lo usual, pocas veces se usa la exageración en algunos personajes, como pechos grandes o cabeza grande.

Llegando al 2007 se continúa con *Archer* la cual fue estrenada en *Adult Swim*.

El estilo de arte en esta serie es particular a la hora de ver los personajes que usan un *lineart* grueso de color negro, asemejando a un cómic pero los backgrounds son casi realistas con tantos detalles y texturas, que incluso sería posible afirmar que tiene elementos 3D disimulados en el fondo 2D, ya que hay sombras que no están del todo trabajadas en los *props*. Las sombras en los personajes en cambio se limita a aparecer en un costado de ellos, en su ropa y piel. La técnica de animación es 2D pero limitada, quizá hasta trabajada en flash, un programa que facilitó la producción de muchas series.



En 2008 llega *The Clone Wars*. Ya que es una serie que se considera importante de analizar, se escribirá sobre ella al terminar el contexto de la historia de las series animadas para público adulto.

The Cleveland Show (2009) es creada como un spin-off de *Family guy*!, y mantiene el mismo estilo de arte con la única diferencia que la familia protagonista tiene piel oscura, lo que permite un fresco punto de vista que atrajo al público lo suficiente para mantener viva la serie por 4 temporadas.

Ugly Americans (2009), en tanto, es una serie basada en su *lineart*, usándolo como textura en fondos y como pliegues de ropa (algo que no se usaba en otras series ya que es un proceso que retrasa la producción). Lo fresco de esta serie es su premisa que forma parte de la inclusión de personajes del inframundo, con cachos y piel rojiza, lo que le da un giro novedoso a la serie.

También hay otros personajes interesantes como un zombie, elementos que le dan un respiro a las series donde todos los personajes son simples humanos. La luz y sombra no está presente en ningún ámbito pero sigue viéndose bien todo por el buen uso de *lineart* que finge hacer una textura. La técnica de animación es en 2D y fluida, pero esto se debe también al hecho de que el acting de personajes no permite muchos movimientos a menos que sea necesario. La paleta de colores es de muchos colores pasteles a excepción de algunos elementos o personajes que le dan un poco de contraste a la serie. Lamentablemente no duró más de 2 temporadas.



Llegando al 2010 nos encontramos con *Bob 's Burgers*, la cual fue estrenada en *Adult Swim*. Con un estilo similar al de *American Dad!* pero con la característica de la boca de $\frac{3}{4}$ que se usa en *The Simpsons*, llega esta sitcom con al menos 13 temporadas a la actualidad, reflejando la vida de una familia cualquiera. No hay uso de sombras y luces, exceptuando en los árboles. El diseño de backgrounds es detallado y con el uso de una variedad de colores, usualmente de tonos apagados que reflejan la vida aburrida según la serie.

Brickleberry (2012), estrenada en *Comedy Central*, tiene un estilo artístico similar al de *American Dad!* con poco o nada de uso de luces y sombras, con colores planos y pocos detalles, excepto al de los fondos, donde se usan las sombras y otros elementos para darles calidad. La animación es de un 2D fluido y los colores son de mucho uso de verdes y cafés, yendo a una paleta de colores cálidos por sobre una fría.

Rick y Morty (2012) al igual que *Clone Wars* es una de las series elegidas para esta investigación, por lo que se detallará y analizará más adelante.

La familia del barrio (2013) es una serie mexicana, estrenada en *MTV producción mexicana*, la cual tuvo una buena recepción, logrando 5 temporadas. El estilo de arte es de cartoon, con un irregular *lineart* de color y ojos de diferente tamaño. Los personajes tienden a ser pequeños en proporciones y con una sombra en el cuello. La animación 2D presenta un novedoso *blur* al hacer movimientos de cabeza. Los personajes tienden a salir de proporciones en algunos planos. Los ojos del protagonista tienen un degradé rojo en las orillas por lo que de inmediato deja una fuerte impresión en el espectador.

Bojack Horseman (2013) estrenada en Netflix, es una comedia y una reinterpretación de la depresión a través de su personaje que es representado por un caballo. Los diseños de los personajes están basados en animales al punto de tener características físicas de ellos. Los personajes que son animales tienen textura lo que los distingue de los humanos. El diseño de fondos es muy detallado, con un fino *lineart*, y colores según la ocasión con textura según el elemento, como la madera. Los personajes usualmente no tienen luz o sombra excepto en algunos momentos donde el personaje puede tener una sombra general que lo une al fondo. La técnica de animación es 2D, la cual maneja bien el movimiento de los personajes.

Mr. Pickles (2014) contiene un estilo similar a *Ugly Americans*, en el trabajo de *lineart* pero más exagerado.

Podemos notar el *lineart* grueso y regular en el fondo como en los personajes llenos de arrugas o marcas en los pechos, en la pera y otras áreas. El problema es el uso exagerado de *lineart* que puede distraer al espectador. Los colores son básicos y planos, con uso ocasional de sombras y no hay uso de luces. Tiene una técnica 2D de animación muy fluida cuando son momentos de intensidad que involucran sangre.

F is for family (2014), estrenada en la plataforma *Netflix*. La serie contiene personajes con proporciones humanas y uso de colores saturados, típicos de otras series, abusando del color café oscuro en los protagonistas.

Big Mouth (2015) estrenada también en *Netflix* tiene una técnica 2D de animación, con personajes exagerados en proporciones (usualmente la cabeza en los niños para notarlos como tal) y los labios de los personajes que son usados en mi interpretación, para dar un elemento incómodo que es de lo que se trata esta serie, mostrándonos un mundo incómodo con aprendizajes del cuerpo y la pubertad.



Castlevania (2017), estrenada en *Netflix*, posee un diseño de personajes muy complejo, lleno de luces y sombras sólidas, además de un degradado general en cada personaje. Los fondos son casi como una pintura, complementando muy bien con los personajes detallados. En el estilo de animación 2D es muy intenso a momentos, especialmente de batallas que se ve una animación de cuadro a cuadro con resultados que deslumbran.



Siguiendo con el boom de *Netflix*, la siguiente serie en salir para público adulto sería *Final Space* (2018). Serie animada con una variada paleta de colores, haciendo uso de tonos saturados y colores pasteles, entre otros. Cada personaje tiene una sombra sólida y ocasionalmente luces. Sobre los fondos, la implementación de luces puede variar de un sólido o un brillo degradé. El diseño de personajes es bastante simplificado, acompañando el estilo cartoon con ojos simples y redondos. La técnica de animación 2D es muy fluida destacando el proceso de postproducción por sobre todo, lo que aumenta la calidad del proyecto y por lo tanto, el valor que el público le da.

Paradise pd (2018), en cambio, no contiene un trabajo de tal calidad, de hecho tiene un estilo similar a *Family guy!*, *American dad!* y series con el típico estilo de un cartoon

simple con pocas exageraciones. Con la diferencia que en esta serie, los ojos son algo más pequeños y los personajes tienen dientes individuales. Si bien a la serie no le fue bien, especialmente por su comedia, ha logrado mantenerse lo suficiente con al menos 3 temporadas, obteniendo un poco de la fama de otras series gracias a hacer parodias o homenajearlos por un momento en sus capítulos.

Aggretsuko (2018), inicia un nuevo boom. La serie se producía como cortos en internet hasta que *Netflix* decidió darles una oportunidad, logrando un gran éxito con 4 temporadas a la actualidad. Su arte pareciera ser influenciado en *Happy tree friends* con un estilo denominado tierno. Con fondos simples, colores planos y sombras en degradé. Los personajes son de proporciones pequeñas y cabeza grande, y utilizan un característico *lineart* negro muy grande para resaltar a los personajes por sobre el fondo. El trabajo de post producción también es bueno, con una corrección de color simple que de inmediato le da una calidad al trabajo final, solo implementando un color en degradé para marcar el tono de una escena.

Super drags (2018) es una serie de origen brasileño, estrenada en *Netflix*. Su estilo de arte es único, con personajes *lineless* al igual que el background hay líneas pero no en el contorno de los objetos. Los personajes tienen brillo para resaltar sus pechos y ropa, al igual que el background el cual posee un brillo cálido y sombra sólida. Los personajes presentan pestañas largas y exageraciones como la ropa y cabello. A pesar de tener un estilo llamativo, este no fue suficiente para mantener la serie que después de cinco episodios, fue cancelada.

(DE)Sencanto (2018) también fue otro fracaso de *Netflix*, aunque en este caso sería correcto decir casi fracaso: con 2 temporadas y esta última a estrenarse en 2021 a consecuencia de muchos *delay* y conversaciones inconclusas. La serie tiene el mismo estilo que *The Simpsons* exceptuando el rasgo único de una piel amarilla, además de incorporar elementos de postproducción como corrección de color y otros elementos que le dan un poco de calidad al proyecto.

Hazbin Hotel (2018) es otra serie que surge como un proyecto independiente publicado en *Youtube*. Fue en 2018 donde esta serie estrenó su capítulo piloto pero en 2020 se confirmaría que se le dio la oportunidad de estar en televisión (esto confirmado directamente desde la cuenta de *Twitter* de la creadora de la serie). El estilo de arte es el mismo que el de *Helluva boss* por lo que más adelante se hablará de ello específicamente cuando se llegue a la otra serie.

Undone (2019), también es una serie única, ya que además de ser la primera serie animada de Amazon Prime, también es la primera serie animada para adulto en ser hecha por rotoscopia, una técnica 2D calcada de un movimiento real. El background, los personajes y todo los aspectos son realistas pero con *lineart* y elementos que simulan el 2D. Sin duda es una propuesta interesante que captó la atención de muchos logrando una segunda temporada.



Tru Calling (2019) mantiene un claro estilo artístico visto en otras series mencionadas, colores planos, fondos simples con sombra y luces como sólidos. Los personajes son detallados y cartoon, algo que contrasta con la no aplicación de luz y sombra. Lo inusual de esta serie es en los movimientos de cámara crudos, donde pareciera que la cámara tiembla y está alguien grabando, haciéndolo más cercano con el público.

Tuca & Bertie (2019) hecha por una de las personas encargadas del diseño en la serie de *Bojack Horseman*, la cual trae personajes antropomórficos, es por esto que los personajes de ambas series comparten ciertas similitudes. En el arte los personajes tienen *lineart* negro, con diseños simples reflejando animales, al igual que los backgrounds que no son complicados, mostrando un *lineart* que no está al límite del color. La técnica de animación 2D es simple y en color se abusa mucho de la paleta de colores pasteles en fondos, elemento que contrasta con los personajes que están más saturados con algunos tonos oscuros. Referente a la iluminación y sombra, no se aprecia en la serie.

Primal (2019), desarrollada por los mismos creadores de *Samurai Jack* y estrenada en *Adult Swim*, trae una mezcla de elementos que la hacen estar valorada por sobre el promedio. Su arte es único, con diseños de personajes con elementos exagerados, manteniendo el realismo de su musculatura en humanos y animales, lo que resalta con las sombras que se aplican en los personajes. Los fondos pueden ser muy simples, lo primordial es la silueta que es bien equilibrada con las luces que se incorporan que le dan calidad a los backgrounds. Los colores mantienen un gran contraste, usando degradé y otros elementos para resaltar los personajes por sobre el fondo o viceversa. La técnica de animación 2D es muy fluida y por momentos de gran calidad, ya sea en personajes, en elementos y efectos como el caso de la sangre.



Harley Quinn (2019), estrenada en *HBO max*, tiene un diseño cartoon con cuerpos basado en una anatomía correcta, con un gran *appeal* y colores saturados junto al uso de negros, rojos y verdes que hacen destacar a los personajes por sobre los backgrounds de los cuales poseen gran variedad de textura, colores planos y de vez en cuando sombra sólida y/o en degradé.

Duncanville (2019), estrenada en *Fox*, llega con un estilo similar a las típicas series con éxito como *The Simpsons*, *Family Guy* y otras similares que comparten un estilo artístico similar. Los personajes comparten cualidades humanas exageradas como cabeza y piernas delgadas y flexibles, como en *Adventure Time*. Los fondos poseen *lineart* y una sombra básica como un sólido, con una paleta análoga, es decir en una habitación se es capaz de usar un mismo azul y variaciones cercanas sin necesidad de recurrir a otros colores. Usualmente los que predominan son los verdes, cafés y mostaza en lugares cerrados y en abiertos los colores cálidos junto al verde.

The midnight Gospel (2020), estrenada en *Netflix* presenta una serie de animación 2D limitada, con personajes cartoon con colores de fantasía como rosa o morado de color de piel. Si bien los personajes tienden a salirse de proporciones y mantener piernas, brazos delgados como fideos (similar a *Adventure Time*), contrasta de buena forma con los backgrounds simples y planos donde su mayor detalle es el *lineart* que se usa como textura. La paleta de colores puede variar pero siempre trata de mantenerse en tonos opacos y oscuros, tratando de destacar a los personajes por sobre todo.

Close enough (2020), también estrenada en *Netflix*, presenta una comedia relacionada a los primeros años de adultez, la cual es su razón para mantener al público adulto como su público objetivo. La serie trae consigo un arte muy similar al de *Un show más* y es porque ambas series comparten creador, dejando muchos elementos de su legado en *Close enough*. Los fondos son simples, colores planos y con un poco de sombra, también se usa un *lineart* de color muy irregular como si fueran hecho a mano. Otro elemento a destacar de los backgrounds son las texturas. Los personajes, no son destacables más allá de sus ojos grandes y manos simples.

Helluva Boss (2020), es la última serie elegida para ser analizada más adelante, así que por ahora solo se saltará.

Blood of Zeus (2020), estrenada en *Netflix* y animada por el estudio *Powerhouse Animation Studios*, el mismo estudio que anima la serie de *Castlevania* lo que explica por qué el estilo de arte de estas dos series se parece tanto. Con personajes detallados al igual que sus fondos, llenos de sombra es lo que les da una impresión positiva al público, que se deslumbra con la buena animación. Ha sido a tal grado la aceptación que la serie ha sido renovada para una segunda temporada.



Hoops (2020) es una serie de comedia con el patrón típico de personajes cartoon con proporciones exageradas, lo que marca una diferencia de este diseño es en las cejas del protagonistas que es un *lineart* desordenado y errático negro. También hacen uso de piernas delgadas y largas con un espacio entre la entrepierna haciendo quizá homenaje a *Gorillaz*. Los fondos son detallados, aplicando luces y sombras además de pequeñas texturas que le dan un incremento en la calidad de la serie y a su técnica 2D de animación.

Invencible (2020), estrenada en Amazon Prime y popularizada gracias a convertirse en un fenómeno cultural con el aclamado meme (donde se elige un frame de la serie y se agrega una frase divertida, como en la escena “Piensa Mark, Piensa”). La serie basada en el cómic con el mismo nombre, posee una estética con grandes detalles tanto en los fondos como en los personajes un poco menos detallados. Ambos poseen sombras y tiene una animación 2D con una fluidez impecable a la hora de las batallas y de ver sangre en pantalla. La post producción también está presente en esta serie pero de forma sutil. Los colores varían según la escena pero juegan muchos con colores saturados ya sea el rojo, azul, rosado y amarillo para amplificar el enfoque en los héroes.

Y finalmente hemos llegado a la última serie animada para adultos que se ha estrenado a la fecha: *DOTA: Dragon 's Blood* (2021), estrenada en *Netflix*. La serie tiene background y personajes preciosos, con fondos llenos de detalles y texturas, aplicando *parallax* para tener mayor movimiento logran dar una mayor calidad al proyecto. Los personajes también a pesar de verse simples, tienen varios detalles como líneas de cabello y sombras aplicadas a lugares específicos del cuerpo. Esta serie destaca en gran medida por sus efectos especiales, ya sea fuego, luminosidad, entre otros. La animación 2D, imita el estilo del anime con personajes que no se mueven mucho a menos que sea una escena de acción o un plano general donde vemos el personaje entero.

Puede que la información acerca de las series, en su totalidad, no parezca demasiado relevante e incluso, demasiados datos, pero se puede asegurar que al saber un poco de cada serie animada para público adulto, se podrá entender de mejor manera lo que viene a continuación.

En las primeras series animadas para adultos podemos notar un patrón en sus estilos, el cual, entre otros aspectos, se caracteriza por no hacer uso de luces o sombras, los personajes no se mueven de forma fluida y se tiende a usar colores saturados sin explorar nuevas opciones cromáticas. Solo a través de los años se pudo apreciar cómo cada serie tímidamente incorporó algunos elementos en su estilo de arte, experimentando para lograr descifrar si le interesaba al público adulto. Lo anterior incluyó desde incorporar luces y sombras en backgrounds y en personajes, incorporar ciertas paletas de colores o inclinarse en acentuar ciertos colores, inclusive en exagerar elementos y mejorar la animación empleada. Todos estos cambios logrados no fueron producto solo de la creatividad y ganas de hacer algo distinto que pudiera cautivar al público adulto, sino que estos elementos se lograron gracias a los avances tecnológicos, desde nuevos softwares de animación, como *Flash*, *Tvpaint* y *Toon boom* que facilitan la realización de series y disminuyen los costos.

Cada serie busca reflejar una identidad artística propia, haciendo uso de aspectos artísticos y técnicos para hacerla única, pero, ¿por qué realmente cambiaron los estilos de arte? Antes dejamos en claro las oportunidades que dieron pie al cambio, pero ¿por qué cambiar? Cada generación busca algo diferente en el entretenimiento y cada avance tecnológico abre una oportunidad de poder adaptarse a ello, pero algunas series se mantienen en un formato antiguo, como es el caso de *Hoops*, sin usar luces y sombras. Este hecho se puede deber a varios factores, tales como costo y tiempo de producción, aunque se ha visto que la mayoría de series están utilizando estos para aparecer de mayor calidad con sus competencias y marcando un nuevo estándar en la industria de la animación.

Considerando esta serie, *Hoops* (2020), la cual fue cancelada al terminar su primera temporada, conviene señalar que, sin embargo, la mayoría de las series lograron ser exitosas, ya que tuvieron hasta tres o cuatro temporadas, aunque, indudablemente, hay algunas que no tuvieron la misma suerte. Nace entonces la interrogante siguiente: ¿porque funcionó adoptar cierto estilo elegido para algunas series y para otras no?

Desde las primeras series animadas para adultos logramos determinar que intentan figurar con su estilo propio, experimentando con cambios sutiles, como exagerar el diseño de personajes, el uso de *lineart* con o sin color, la paleta de colores y en la aplicación de sombras y luces. Poco a poco estos cambios tuvieron un propósito más allá que solo algo estético. En el caso de *Daria* (1997), por ejemplo, se impulsa la narrativa a través de sus colores, tratando el ambiente con tonos apagados, haciendo sentir al espectador que está en el mundo aburrido de Daria. Estos elementos novedosos para el momento, significaron que la serie tuviera mejor recepción para el espectador, notándose en su popularidad. Por otro lado, podemos entender que el contexto social e histórico influye mucho en la serie, como aquellas que provienen de cortometrajes que se convirtieron en un fenómeno cultural. No obstante, uno de los factores más importantes a tener en consideración es el cambio a través de los años, entonces: ¿Por qué cambió?

Con la información expuesta en este ensayo podemos estipular variadas razones del porqué estas series cambiaron. Una de ellas podría explicarse en el hecho de llevarse a cabo una adaptación de un estilo popular y modernizarlo, como en el caso de *The Simpsons*; otra razón sería que las series debieron adaptarse a las nuevas audiencias debido a cambios generacionales que piden, ya sea renovar los estilos de arte y/o temáticas de las series. No existe una sola respuesta correcta, de hecho ambas respuestas son válidas e incluso, más. Lo importante de hacer notar en sí, es el cambio que se generó por una necesidad y mientras haya una necesidad de consumo por parte del público, los creadores de contenido tendrán trabajo que hacer.

Teniendo en cuenta el avance artístico ya explicado, podemos determinar que ha habido un progreso positivo, demostrando más calidad en los proyectos, no solo por el uso de nuevos softwares o los efectos especiales, sino que también por la recepción de las series. Se ha apreciado que las series trabajadas con mayor atención en sus detalles, como una consistencia visual y narrativa, ayudan a que el espectador vea la serie y le llame la atención. Como consecuencia de este cambio, se habla de las series con amigos y familiares, hasta que una gran cantidad de personas la acaba viendo y su popularidad crece. Cabe la duda siempre acerca de si es posible seguir mejorando la calidad del estilo de arte en las series y efectivamente se puede gracias a los nuevos softwares que año tras año aparecen. Cada año nos adaptamos a las nuevas generaciones con nuevos temas para tratar en las series que se pueden transmitir a través de elementos que aporta el estilo de arte, además de nuevos softwares que se hacen populares. Se puede llegar aun más lejos y crear incluso novedosos y nuevos estilos de arte en comparación a los ya vistos, pero solo hace falta que avancen los años, aparezcan nuevas ideas y mentes frescas, dispuestas a hacer realidad sus ideas en las series, atreviéndose sobre todo a experimentar.

Si bien sabemos que ha habido una evolución constante en el estilo de arte en las series, tal como hemos señalado, gracias al pasar de los años; aun seguimos sin abordar un aspecto que puede ser fundamental. Al inicio de este ensayo se introdujo la idea de un análisis de tres series y es lo que haremos a continuación.

Saber sobre el contexto de las series animadas para público adulto anteriormente descrito, además del análisis de su estilo de arte, nos da la posibilidad de concentrarnos en tres series principales que marcan una gran diferencia en este, comenzando con:

The Clone Wars (2008)

Creada por George Lucas y dirigida por Dave Filoni. *The Clone Wars* es una serie desarrollada como parte del universo de *Star Wars*, como una continuación de las historias y aventuras de *Anakin Skywalker* y *Obi-wan Kenobi*, añadiendo, además, una tercera protagonista: *Ahsoka Thano*. Todo este desarrollo ocurre de manera previa al acontecimiento de la película *Episodio III - La venganza de los sith*. Esta serie significó un impacto positivo enorme en el *fandom* de *Star Wars*, adjudicándose el lugar del mejor contenido de la franquicia, pero no solo por su guion elaborado, sino que también debido al buen manejo de arcos de personajes y una premisa novedosa e interesante, es decir, los elementos de la serie en su globalidad, recibieron muy positiva recepción. No está demás

decir, en todo caso, que lo que hace resaltar esta serie por sobre las demás es efectivamente su estilo de arte.

Si bien empieza, artísticamente, en un nivel solo promedio de 3D, para la época, con el paso del tiempo se demuestra el verdadero valor de la serie. Desde el estreno de los primeros capítulos en formato película para el cine en Estados Unidos, se deja ver un muy débil trabajo de iluminación, con poco contraste en las luces de los personajes y en las sombras, al punto de verse casi un sólido opaco. Referente al background, resulta notorio el uso de luces de forma muy obvia, que distrae y deja ver lo falso de los fondos.

En el área de color, no resulta bajo el resultado, pero es sin duda mejorable. Se presenta un sobre-uso de paletas frías o cálidas, pero usando colores de forma apagada y con poca diferencia en la saturación entre cada tono, lo que hace que todo se asemeje. En el background se aprecian bien los colores y en general, mantienen una buena consistencia de calidad, pero se nota la falta de trabajo en la corrección de color en la escena general, sin dejar ver los elementos como parte de un todo.

Por su lado, en el área de diseño, se desarrolla un gran trabajo en las facciones de los personajes, logrando una estética única y casi una marca personal de identidad para esta serie. La nariz muy marcada, hombros puntiagudos, mandíbula completamente definida, entre otros rasgos. Se intenta elaborar a los personajes con facciones duras y rectas, lo que le añade una enorme fuerza al diseño de personajes; esto sumado a la animación 3D logra ayudarlo a diferenciarse de otras series.

Ahora bien, la técnica de animación de esta serie se basa profundamente en el 3D, algo que pocas series se habían atrevido a hacer para el año 2008 y logra resultados óptimos.

Si bien es cierto que la animación es algo tosca y de vez en cuando se evidencian errores, como el modelo traspasando objetos o rodillas que se quiebran; se logra mantener una animación natural para los personajes, de una calidad aceptable.

La serie no tuvo el mejor inicio, de hecho, a la película le fue bastante mal. En Rotten Tomatoes (una página recurrente para críticos y fans de dar sus opiniones referente a un proyecto audiovisual) se la calificó con una mancha verde (que para la página y críticos, significa que de todas las críticas, el 60% son negativas), pero todo cambió a lo largo de las siguientes temporadas que se estrenaron año tras año, mejorando y subiendo el nivel del trabajo de color y corrección de este, creando escenarios impresionantes, llenos de vida y belleza, escenas casi cinematográficas, sin mencionar momentos dignos de serie de ciencia ficción.



¿Pero qué sucedió para que este cambio comenzara? Este cambio aparece gracias a nuevas contrataciones de supervisores de efectos especiales, mejorando aspectos simples como el polvo que levanta una moto en el desierto; también en el contraste de luz y sombra, tanto en personajes y background, dejando una falsa sensación de la veracidad de los personajes y su peso, resaltando sus facciones gracias a estos factores. Otros elementos se vieron afectados positivamente con el paso de los años, como la increíble animación que demuestra cómo un personaje completamente ficticio puede parecer real y dueño de sus pensamientos e incluso añadiendo detalles como la respiración.

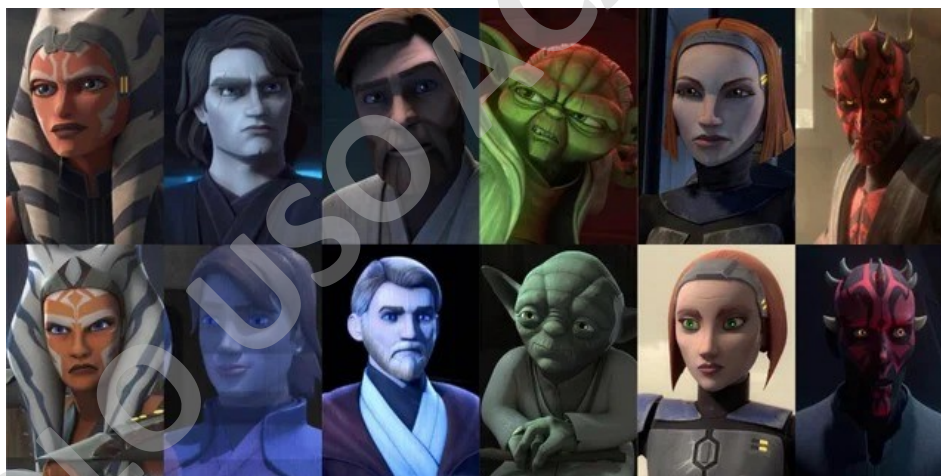
Lo anterior queda demostrado cuando la misma serie es evaluada de manera diferente a sus inicios, en la misma página de Rotten Tomatoes y obtiene un *emoticon* de tomate (símbolo de que de todas sus críticas, son 60% positivas como mínimo) inclusive ganándose un *emoticon* de palomita de maíz refiriéndose a su puntuación alta dada por el público. Si bien la serie con el tiempo mejoró en calidad y puntaje, no fue suficiente para *Disney* que no estaba complacido con la calidad del producto ni con el contenido referente a escenas de muerte y temas como política, monarquía e incluso torturas (esto se debe a que *Disney* empezaría a fomentar el contenido familiar). Sin embargo, esto no detuvo la *fanbase* que se había construido por la serie. Los fans comenzaron a organizarse y a exigir que se produjera la última temporada, tal como había estado previsto. Frente a esa presión de la audiencia, *Disney* aceptó años más tarde y se creó esa última temporada, con el arco de Ahsoka Thano.

Es así como el fandom o fanbase, protagonistas de este fenómeno socio-cultural, luchó al punto que aunque la serie, efectivamente, terminó en 2013, influenciaron en el estudio *Disney* y, por lo tanto, en los directores, ejecutivos y en todo personal involucrado, con tal de que la serie lograra volver solo una última vez. De esta forma, como ya se ha dicho, en 2018 fue anunciado el trailer de la última temporada, la número 7, que daría su estreno en pleno 2020. Con una calidad nunca antes vista, que marcó el mundo del 3D en las series animadas en general y resonando en cada serie a futuro, demostrando que se puede lograr una serie de gran calidad en ese estilo de animación, impulsando series futuras como *Ladybug* (2015), *Rebels* (2014) la precuela de *Clone Wars* e incluso *BadBatch*, recién estrenada en 2021, con un estilo de arte similar a *Clone Wars*.

Es así que, si alguien ve una serie 3D, no recordará *Clone Wars* porque no es lo que define el estilo artístico de la serie, pero si alguien ve una serie 3D con personajes de facciones marcadas y con el pelo tan particular que tienen los personajes de la serie, sabrá inmediatamente a qué serie pertenece o cuál es la serie en la cual está influenciada.

Inclusive si se tiene a la mano *Clone Wars* y *Rebels*, que son creadas por las mismas personas y productora, además de tener una similar técnica 3D y otras muchas semejanzas, no son iguales, sino que completamente diferentes una de la otra, en cuanto a su estilo de arte, en el uso saturado del color, la técnica de animación y sus movimientos, en cómo se implementa la luz y sombra. De hecho, incluso los mismos diseños de personajes que en apariencia tienen pocas variaciones, pero que de inmediato desarrollan un estilo completamente diferente de la otra serie. Esto se demuestra en el diseño del personaje de Ahsoka Tano que aparece en ambas series con un estilo sutilmente diferente, pero que denota una impresión distintiva en *Rebels* versus *Clone Wars*.

La razón de hacer notar esta comparación, consiste en demostrar que a pesar de que una productora cree dos series y una sea la secuela de otra, usando elementos artísticos que son en apariencia similares; estas, en verdad, desarrollan diferentes estilos, sin embargo continúan manteniendo un estilo general que funciona como el sello de origen, es decir, que permite el reconocimiento de la productora.



Rick and Morty (2013)

Otra gran serie que marcó una diferencia fue *Rick and Morty*.

Creada por Justin Roiland y Dan Harmon fue realizada para *Cartoon Network* en su programa nocturno *Adult Swim*. Esta serie cuenta las aventuras de Rick y su nieto Morty en una cómica parodia sarcástica de la realidad mezclada con ciencia ficción. Sobre el estilo de arte, esta serie posee una trabajada técnica de animación 2D, muy fluida y que apoya la comedia con sus pausas y movimientos de personajes. El diseño es particular y simple, a tal grado que parecen “mal hechos”, con el fin de apoyar la sátira y atmósfera del mundo donde todo lo simple se vuelve complicado. Si bien todos los personajes comparten muchos

rasgos similares entre sí, su particularidad está en los ojos y boca. Esta última tiene una expresión de W en algunos personajes para representar cierto gesto único y en los ojos la pupila es una mancha irregular negra, presente en todos los personajes y que ninguna otra serie posee.

Según pasan las temporadas podemos notar que algunos personajes (sobre todo *aliens*) tienen un diseño muchísimo más complicado, comparado al de los personajes principales; no solo por una conveniencia económica referente a animar personajes complicados y con varios elementos, sino que para resaltar la anormalidad de estos personajes, sobre todo porque son *aliens*. Pero, ¿qué hay de los backgrounds? Estos son simples, con un *lineart* igual que el de los personajes, además de color negro. En algunas oportunidades el *lineart* cambia de color para crear una atmósfera diferente. Los background varían según el mensaje que se quiera entregar: tenemos momentos donde es simple y sin luces o sombra (aunque la mayoría tiene textura), momentos donde está lleno de luces, sombras y texturas, inclusive capítulos donde el fondo es de un solo tono con diferentes saturaciones. Algo similar ocurre con los colores: se usan paletas cálidas y muy poco saturadas en el lugar de trabajo de Rick, demostrando la atmósfera apagada y sin vida del personaje, pero sin duda resulta interesante que se utiliza casi la misma paleta dentro de las habitaciones de la casa, solo que con mayor saturación, haciendo hincapié en cómo son los demás personajes.

Volviendo a los personajes, estos no presentan sombra o luces, solo su sombra general representada por una mancha opaca en el suelo que los sigue. Tal como los background, en el caso de los personajes se implementan sombras y luces, solo en momentos extremos que buscan reflejar un mensaje o resaltar la importancia de la escena.

Entonces, a modo de recapitulación, apreciamos en esta serie, la técnica de animación 2D fluida, trabajando con diseños de personaje y background simples y funcionales, de esta forma más animable. Sí cabe decir que, para el caso de los personajes poco recurrentes, el diseño resulta muchísimo más complicado. Estos últimos poseen sombras y luces, pero depende del momento y situación en que aparezcan, cuándo se usan, según el capítulo y mensaje que se desea transmitir. Lo mismo sucede con la paleta de colores que varía muchísimo según el capítulo, lugar y mensaje del momento.



Helluva Boss (2020) es una serie que comenzó en *Youtube* junto a *Hazbin Hotel*. Ambos surgieron como proyectos independientes de la realizadora Vivienne "VivziePop" Medrano. El público adulto fue el que más apoyó la serie, donando dinero a la creadora a través de Patreon y otros métodos de apoyo para continuar la producción. La serie en sí es muy particular, no solo por su humor sexual y sarcástico, sino que además por su estilo artístico tan característico: haciendo uso de gradientes cromáticas, usando tonos saturados con paletas cálidas, uso excesivo de colores rojos, negros, blancos y amarillos, sobre todo en la locación principal que es el infierno. La serie expone así sombras duras para crear un contraste con sus luces sólidas, uniendo todo con un leve gradiente de sombra que le otorga una calidad notable a simple vista. El *lineart* base es negro aunque afectado por luces externas y en ocasiones tiene color, como en los backgrounds. La técnica de animación 2D es fluida y animada cuadro a cuadro en escenas de pelea o acción.

Además de estas características referidas específicamente al estilo artístico de esta serie, que la hace tan particular, resulta necesario mencionar otros elementos que también forman parte de este conjunto creativo y provocador en el cual la serie logra convertirse. Algunos de estos elementos corresponden al diseño de personaje y al de background, los cuales explicaremos a continuación.

Referente al diseño de personaje y de background, en este caso, se exageran ciertas características: en el caso de los personajes son las pestañas, boca y cuerpo exageradamente delgados en personajes que no son humanos, encontrándonos con demonios con cuernos y cola y búhos, entre otras criaturas. Los backgrounds, por su parte, presentan muchos detalles, usando líneas irregulares para el efecto de textura en paredes y otras superficies, se incorporan elementos de terror, tales como calaveras, ojos brillantes y otros, exagerando según las perspectivas.



Ahora que tenemos en cuenta las tres series y su análisis de arte correspondiente, podemos hablar de forma macro sobre ellas, comenzando con la exposición de las razones de la elección de estas tres series y no otras. Estas razones ya se han explicado de manera más breve en el capítulo de la introducción, pero en esta sección se ahondará sobre ellas:

The Clone Wars fue elegida no solo por su estilo artístico cinematográfico superando por su gran arte visual a muchas otras, sino también por su técnica de animación 3D, demostrando que es posible crear una serie en 3D de esta calidad, con buen estilo artístico, inspirando a otras series como *Ladybug*. Incluso podríamos reflexionar acerca de las proyecciones en la industria que tuvo esta serie, considerando los siguientes hechos: *Disney* en 2009 realizó su última película en 2D, llamada *La Princesa y el Sapo*. Desde entonces se dedicó a desarrollar, inmerso en una era del 3D en sus largometrajes, dedicándose al 100% a esa técnica de animación y dejando olvidada el 2D. Si tenemos en consideración estos datos, podríamos llegar a la conclusión de que *Disney* quedó tan asombrado del resultado que obtuvo *The Clone Wars* con tal visual que lo hizo replantearse el retorno a la producción de largometrajes en la técnica 2D de animación.

Rick and Morty se eligió por varios motivos: primero la popularidad que alcanzó y por otro lado cómo fue utilizado el estilo de arte en la serie, logrando impulsar no solo la narrativa sino que además integrando al público a un mundo de atmósfera de disgusto y a la vez de comedia. Además la serie toca conceptos muy sensibles como la violación, la muerte y su propósito. Teniendo en consideración también el diseño básico de los personajes que se logran ver bien y estar justificados como tal. Otras series han intentado replicar lo que esta serie hizo, sobre todo en el ámbito de lo popular que fue pero no han tenido suerte. Cuando *Rick and Morty* estrenó su tercera temporada, vendieron una salsa especial de la serie (*salsa Szechuan*) a través de *McDonald's* solo por un día, provocó el caos, los fans de la serie al no lograr obtenerla (especialmente cuando algunos locales no les quedaba la salsa), destruyeron y quemaron algunos locales de comida de la cadena de *McDonald's*. Tiempo

después se comenzaría a vender la salsa como colección limitada entre los fans llegando a comprarse por 14 dólares, lo que sería 10.000 pesos chilenos.

Finalmente, *Helluva Boss*, es una serie imprescindible en esta selección. El gran detalle en cada escena, además del uso de textura y colores llamativos, como el uso de rojos y negros, logra causar un gran impacto que llama la atención de su público. Siendo un proyecto independiente plantea un estándar más alto en términos artísticos demostrando que se puede lograr excelencia en este tipo de proyectos. De esta forma, *Helluva Boss*, logra probar que ser una serie de adulto no es equivalente a tener un estilo artístico típico, usando el cartoon, con colores planos y simplificado todo. Es gracias a esta serie que nuevos proyectos han estado surgiendo, promoviendo una visual completamente distinta, atreviéndose a crear ideas llenas de detalles y colores, tales como *Unicorn Warrior Eternal* (2021), *Maya and the Three* (2021) y *Uzumaki* (2022).

Estas tres series, en definitiva, hemos podido comprobar a lo largo de esta investigación, resultan cruciales de considerar, en tanto han logrado desarrollar diferentes aspectos relevantes, que, de alguna manera, las distinguen del conjunto enorme de series que circulan. Se trata de producciones en las cuales se hace notorio de manera muy eficiente el gran arte que poseen. Cada una de ellas en sí misma transmite un mensaje y un apoyo a la evolución en el estilo de arte, aportando ideas nuevas y frescas, por un lado, y, por otro, ofreciendo al espectador la contemplación de una excelente implementación de elementos y una nueva dirección, lo cual puede servir de guía para series a futuro. Se demuestra, así, de manera concreta y verificable, los altos niveles de calidad que es posible alcanzar haciendo y creando. De este modo, sin duda se puede considerar que estas series han sido un gran motor en provocar un cambio en el estilo de arte de series posteriores, no solo de público adulto, sino de toda clase de público, demostrándose esto en el transcurso del tiempo.

Es gracias a todo lo visto anteriormente en este ensayo que podemos al fin arribar a conclusiones precisas respecto a nuestro tema principal y sus preguntas.

Conclusión

Este ensayo se comenzó no solo como un trabajo universitario de fin de carrera, sino también con el propósito de explorar e intentar dar respuesta a una interrogante personal respecto al uso del estilo de arte en las series para público adulto y de la elección de algunos estilos por sobre otros. A partir de ahí, esta motivación derivó en la necesidad de descubrir el por qué hay series animadas que no presentan un estilo visual de calidad, lo cual se puede descubrir al analizar la evolución del estilo de arte en las series animadas para adultos. Es a partir de esa pregunta inicial y el transcurso que significó esta investigación, tratando de darle alguna respuesta, que finalmente llegamos a una conclusión que se explicará más adelante.

Debido a la investigación desarrollada en este ensayo, hemos logrado comprender de manera más específica y detallada qué es el estilo de arte en las series animadas para

público adulto, los elementos que lo componen e incluso hemos logrado seleccionar ejemplos muy distintivos como *South Park* con su estilo *lineless*, *Queer Duck* referente a su uso de lineart, *Samurai Jack* por sus colores, entre otras. Esto se logra llevando a cabo una exploración exhaustiva a un gran espectro del universo de las series animadas para público adulto.

Desde esta perspectiva, por un lado hemos podido determinar las razones por las cuales se gestan estas series y, a la vez, definir los rasgos principales que las definen. Al seguir esa línea de análisis, hemos incluso logrado determinar por qué se aprecian series como *Alejo y Valentina* o *Ratón Esponja*, que a pesar de sus estilos de arte tan básicos y de calidad dudosa, de todos modos sí reciben un gran apoyo del público, lo que se refleja en el hecho de que se les permitió estar en televisión y generar una audiencia fiel que les ayuda a mantenerse en el aire por más de una temporada. También logramos identificar ciertos fenómenos culturales en las series, tales como *Huevo cartoon* y *Rick and Morty*, que mantuvieron por años una *fanbase* muy unida, la cual incluso en el caso de la última serie, la afectó de forma negativa, debido a la reacción de la gente frente a ciertas escenas.

Ahora bien, si es cierto que hay series muy variadas, podemos reconocer ciertas tendencias que se inclinan a repetir en varias series conocidas. En estos casos, el estilo de arte se caracteriza por usar background simples, al igual que los personajes, manteniendo estos con un estilo cartoon, con ojos redondos y con limitadas exageraciones físicas. Se incorporan, además, colores saturados que se mantienen en armonía entre sí, sin distraer al público. De la misma manera, generalmente estas series no usan luz o sombra, a excepción que se requiera resaltar una escena, tal como una explosión o momento íntimo y emotivo entre personajes. Como último punto, la técnica de animación resulta limitada, lo cual significa que al no darle mucha importancia, se aprovecha de poner atención en otro sector, como la comedia o historia misma de la serie. Entre las series que usan este estilo, nos encontramos con *Family Guy*, *American Dad* y *Futurama*.

De este modo, es preciso señalar que la producción de estas series aproveche el estilo artístico de tendencia no es perjudicial de por sí. De alguna manera, demuestran inteligencia al darse cuenta de lo que el público quiere en el momento. Eligen darle prioridad a la narrativa, historia y otros elementos por sobre el estilo de arte. Esto les funciona, ya que el público ve estas series y pareciera que le importaran los personajes más que cualquier otro elemento. No obstante, esto no siempre funciona, demostrándose en el poco rating que reciben algunos de estos proyectos en ciertas épocas. Según transcurren los años y cambian las generaciones, podemos apreciar cómo estas quieren y demandan algo distinto, se aburren de lo ya existente y, según lo que los creadores muestran en sus siguientes proyectos experimentando, es que el público es capaz de descubrir lo que ahora quiere. Esto último se hace notar debido a las series que salen por año y el estilo de arte que presentan y que varían, demostrando una necesidad de cambio recompensada por el público con rating. Algunas series que hicieron eco de esta necesidad y la aplicó, recibieron su recompensa, como es el caso de *Happy tree friends* o series con estilos únicos que han logrado captar la atención de su público objetivo, mostrando algo diferente a lo convencional, como es el caso de *Aqua Teen Hunger Force*.

Esta necesidad de cambio prevalece en el presente en el público actual del 2021: al ver las series animadas para público adulto que se han estrenado, podemos notar cómo muy pocas

mantienen ese anterior estilo de arte que fue tendencia, dándole al público hoy una prioridad real al estilo de arte. Por estas razones, nos vemos en la necesidad, como creadores de contenido, de elaborar más series y proyectos, estando atentos permanentemente a lo que el público quiere. Pero, ¿cómo realmente saber lo que el público quiere? Es difícil saberlo, ya que al preguntar directamente a las personas, estas no lo saben o no están de acuerdo. Es por esto que resulta fundamental analizar las tendencias y buscar en nuestra competencia qué tuvo éxito, elementos comunes para entender el cambio que se está generando silenciosamente en la evolución del arte en las series animadas en el momento actual.

De esta manera, podemos desarrollar nuevas series aprovechando de usar las tendencias actuales que les han dado resultado a otros y analizar si las series que más se han popularizado tienen estilos de arte más experimentales, más o menos limitados, etc. Es necesario, entonces, realizar este proceso reflexivo cada cierto tiempo, ya que cada generación cambia su modo de pensar, sentir y lo que les interesa, según los sucesos históricos, académicos, entre otros del momento. Estos temas de interés se convierten en un aspecto del que debemos estar muy pendientes para utilizarlo en nuestro beneficio. Un ejemplo de lo anterior, es el caso de hace unos años atrás, cuando se viralizó el tema LGBT+ y que varias series aprovecharon para cautivar a su audiencia. Así es como podemos crear un proyecto de la forma más inteligente hacia el público y no como un proyecto individual, sino como parte del sistema artístico de nuestra época.

Con lo anteriormente dicho, no queremos expresar que la series se estén necesariamente haciendo mal: estas tienen buenos resultados y generan un público fiel que las sigue. Sin embargo, al no prestar la atención necesaria en aspectos cruciales del estilo de arte, aumenta el porcentaje de riesgo de que determinados proyectos no funcionen, que el público lo rechace, como en el caso de *Paradise pd* y otras series. Debido a esto, resulta fundamental asegurar un camino exitoso para el proyecto de serie, examinando la competencia y analizando los cambios que ocurrieron, están ocurriendo e infiriendo los que pueden ocurrir. De esta manera, podemos adelantarnos a los cambios y ser los primeros en ejecutarlos, logrando éxito económico, una *fanbase* y varias temporadas para la serie en que estemos inmersos.

Es posible, entonces, mejorar las probabilidades de un proyecto trabajando de manera eficiente elementos como la paleta de colores, el tipo de *lineart*, su técnica de animación 2D, 3D u otro y su diseño, tanto de personajes como background, dejando atrás estilos de arte que en tiempos pasados funcionaron, abriéndonos a la oportunidad de explorar tener éxito. Después de todo, es así como nació y se ha ido desarrollando el estilo de arte en las series animadas para adultos: explorando y corriendo riesgos, aventurándose en explorar nuevas soluciones creativas, que pueden traernos inmensas recompensas, tales como la aprobación del público (y posiblemente incluso atrayendo la atención de otros públicos que no sean el objetivo). No hay que perder de vista, sin embargo, que esto se logrará exclusivamente cuando nos detengamos a analizar por qué estamos usando cierto arte específicamente para nuestro proyecto, ahora teniendo en cuenta temas, que por tiempo no se habían logrado visibilizar, como la evolución del estilo de arte en series animadas para el público adulto.

Entonces, tenemos los rasgos macro de este ensayo interiorizados, pero, ¿qué hay de los micro? En el arte de las series animadas para adultos, ¿dónde comienza el cambio y por qué? Esto lo podemos determinar a través de todas las series que investigamos. El cambio comienza en cada serie que es creada, desde la primera hasta las que saldrán a futuro. Ya sea una serie en televisión, en redes sociales, *Netflix* o *Amazon prime*, lo importante es el aporte de cada serie, cada nueva idea en el estilo de arte, el empleo de luz o sombra en sus personajes, el uso de cierta paleta o cierto juego de animaciones fluidas o no, inclusive en los que usan personajes extravagantes o simples. Respecto a la evolución del estilo de arte, el análisis de cada serie fue necesario para comprender lo que el público quiere o quería; funcionando estos cambios como respuesta a una necesidad. Si bien este fue el cambio en el estilo de arte provocado por la necesidad del público, lo que logró impulsar aun más la creatividad, fue el avance tecnológico, el cual, a través de la fabricación de softwares específicos, significó una ayuda en la creación de proyectos con un estilo de arte de mejor calidad, lo que mantuvo estilos simples y básicos en las primeras series, pero que lograron mejorarse con el tiempo

Junto a lo expuesto hasta ahora, resulta imprescindible mencionar las tres series que se analizaron con profundidad: *Clone Wars*, *Rick and Morty* y *Helluva boss* fueron partícipes de la evolución del estilo de arte, aportando lo necesario, pero lo que las hace diferente es el grado de importancia que aportaron con su llegada. La influencia de *Clone Wars* abarcó el área de la técnica de animación 3D, llegando a inspirar franquicias y su visión respecto a esta técnica. *Rick and Morty*, por su parte destaca debido a la popularidad inmensa que obtuvo (la cual, en algún momento, también tuvo su efecto negativo) o inclusive en cómo logró marcar a las series venideras. Con respecto a *Helluva boss*, se destaca por marcar el horizonte de calidad visual posible de alcanzar en el mundo de las series. Es por esto que debemos prestar atención a los tipos de historias que creamos, el tipo de arte que usamos y todos los elementos a la hora de crear nuestro proyecto de serie, compararlos y entender lo que hay detrás de ello; pues puede llegar el día en que nuestra serie sea la que deje un legado por su buen estilo de arte, inspirando series futuras, no necesariamente de público adulto, sino de todo público, infantil u otros.

Finalmente, después de este análisis, podemos entender y relacionar todos los aspectos mencionados anteriormente, en especial el legado que no solo las 3 series elegidas nos dejaron, sino el legado general que se nos dejó en la evolución del estilo artístico en las series animadas para público adulto y es hora de darle la importancia que se merece a ese legado y aprendizaje, hablando formal y académicamente sobre esto y todo lo que conlleva el estilo de arte. De esta forma, podremos mejorar la industria de la que somos parte, creando nuevos proyectos de serie que pueden ser el nuevo impulso del crecimiento en el estilo de arte. Esto nos permitirá avanzar y no caer en el ciclo del pasado, que al no aprender de él, sigamos cometiendo los mismos errores una y otra vez, tales como no hacer el esfuerzo de actualizarse, sin estar pendientes de los cambios en lo que la audiencia quiere y espera. Otro de estos errores ocurre cuando se considera la serie específica como un proyecto independiente y no como un proceso colectivo en el que se involucran muchos factores para lograr el éxito.

Bibliografía:

- Alejo y Valentina*. (s. f.). TV Time. Recuperado 21 de julio de 2021, de <https://www.tvtime.com/es/show/270472>
- Cipolla, A. (2021, 21 julio). *Alejo y Valentina, la serie de Internet que revivió*. LatinAmerican Post. <https://latinamericanpost.com/es/34488-alejo-y-valentina-la-serie-de-internet-que-revivio>
- Como han cambiado las famosas caricaturas de nuestra infancia a través del tiempo*. (2020, 22 septiembre). Genial. <https://genial.guru/creacion-arte/mira-como-ha-sido-el-cambio-de-las-famosas-caricaturas-de-nuestra-infancia-a-traves-de-los-anos-1408860/>
- Dondé, E. (2020, 17 septiembre). *Modelado 3D y Desarrollo Visual en Disney*. IndustriaAnimacion.com. <https://www.industriaanimacion.com/2020/09/modelado-3d-y-desarrollo-visual-en-disney/>
- Dondé, E. (2021, 22 marzo). *Animación, Arte y Diseño de Personajes en Rick and Morty*. IndustriaAnimacion.com. <https://www.industriaanimacion.com/2021/03/storyboard-arte-y-diseno-de-personajes-en-rick-and-morty/>
- Las Guerras Clon (Serie de TV)*. (s. f.). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/651895.html?orderby=1>
- La recomendación que no creí haría: BIG MOUTH*. (2019, 14 febrero). Páginas revueltas. <https://alliandpaper.wordpress.com/2019/02/13/la-recomendacion-que-no-crei-haria-big-mouth/>
- La salsa de McDonald's que desató la locura por culpa de la serie 'Rick y Morty'*. (2017, 9 octubre). La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/comer/al-dia/20171009/431920199029/rick-y-morty-salsa-szechuan-mcdonalds.html>
- Medrano, V. M. (2021, 7 agosto). *Vivienne Medrano on*. Twitter. <https://twitter.com/VivziePop/status/1291781455480160262>
- BioGeekfia: Ahsoka Tano*. (2021, 22 febrero). La Doctrina. <https://ladoctrina.com/biogeekfia-ahsoka-tano/>
- Portillo, I. P. (2021, 9 marzo). *Las 11 nuevas series animadas más esperadas del 2021*. Naranjita Cine. <https://naranjitacine.com/2021/02/23/las-11-nuevas-series-animadas-mas-esperadas-del-2021/>

-*Quien es quien en la serie La Casa de los Dibujos*. (s. f.). !!SomosTodos. Recuperado 21 de julio de 2021, de

<http://isomostodos.blogspot.com/2012/11/quien-es-quien-en-la-serie-la-casa-de.html>

-«*Rick and Morty*»: *del ruido y la furia*. (2020, 20 mayo). Serielizados.

<https://serielizados.com/rick-y-morty-del-ruido-y-la-furia-online-final/>

-*Rotten Tomatoes: About*. (s. f.). Rotten Tomatoes. Recuperado 21 de julio de 2021, de

<https://www.rottentomatoes.com/about#whatisthetomatometer>

-Ruete, B. (2021, 9 abril). *Star Wars Ahsoka: esta es la historia detrás de la padawan de Anakin Skywalker*. MeriStation.

https://as.com/meristation/2021/04/09/noticias/1617963913_671330.html

-*El largo camino al éxito de la animación occidental en televisión*. (2015, 21 junio). Sabemos digital.

<https://sabemos.es/el-largo-camino-al-exito-de-la-animacion-occidental-en-televison/>

-Sands, R. S. (2018, 9 octubre). *definitive ranking old cartoons*. TV Guide.

<https://www.tvguide.com/news/definitive-ranking-old-cartoons/>

-Santín, A. (2013, 28 junio). *Huevo Cartoon: Dibujos millonarios*. Entrepreneur.

<https://www.entrepreneur.com/article/266076>

-*Star Wars: The Clone Wars*. (s. f.). Rotten Tomatoes. Recuperado 21 de julio de 2021, de

https://www.rottentomatoes.com/tv/star_wars_the_clone_wars

-*Star Wars: The Clone Wars (2008)*. (2021, 20 julio). Rotten Tomatoes.

https://www.rottentomatoes.com/m/clone_wars

-Valencia, P. (2017, 13 abril). *Un paseo por el cerebro de Dan Harmon, creador de Rick and Morty y Community*. POUSTA.

<https://pousta.com/rick-and-morty-community-dan-harmon/>

Tesis Universitarias de interés que se usaron como referencia:

-Lombardo, G. L. (2016) *Análisis y evolución de las series de animación para adultos*. De Liquid TV a nuestros días. Tesis universidad politecnica de Valencia.

<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/77090/LOMBARDO%20-%20Análisis%20y%20evolución%20de%20las%20series%20de%20animación%20para%20adultos.%20De%20Liquid%20TV%20a%20nuestros%20....pdf?sequence=1&isAllowed=y>