

**El rol narrativo de una coherencia estética dentro de una serie animada. Análisis de caso en tres series actuales.**

Alumno: Cristóbal Domingo Ahumada Villagra

Profesor: guía: Juan Pablo Silva-Escobar

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2022 universidad Mayor

## Resumen

Dentro de las series animadas existen instancias en las cuales la estética visual presenta incoherencias visuales. Estas incoherencias resaltan sobre la estética coherente presentada en la serie, tanto sea un diseño de personaje o cambio de medio de animación. En este trabajo de investigación se buscó analizar cuál es el rol narrativo de una coherencia estética dentro de series animadas. Para esto se centró en el análisis de tres series animadas actuales. *Steven Universe* (2013) y *Hora de Aventura* (2011) de Cartoon Network e *Invencible* (2021) de Amazon Prime. Primero se describieron y analizaron las estéticas de estas tres series, diseño de personajes, fondos, su coherencia e instancias de incoherencia visual. Luego se realizó un análisis acerca de cuáles son las implicancias de estas estéticas en las narrativas de las tres series, a través de un análisis narrativo y retórico. Luego se terminó con una reflexión, pensando en la animación más en general, no limitada a las tres series analizadas, sobre cuál es el aporte de una estética coherente o incoherente para la narrativa de una serie animada. Se concluyó que una estética coherente y el uso de incoherencias ofrecen un aporte, tanto a la narrativa, como al atractivo de la serie en general.

Palabras claves:

Animación, estética, coherencia estética, universo gráfico, incoherencia estética

## Abstract:

Sometimes in animated series there are instances where their visual aesthetic contains certain discrepancies. These instances stand out over the visual aesthetic chosen of the series, whether it's a character design or the complete change of animation medium normally used. In this investigative paper we sought to analyze the narrative role of a coherent visual aesthetic within an animated series. For this purpose the analysis centered on three recent series *Steven Universe* (2013), *Adventure Time* (2011) Cartoon Network and *Invincible* (2021) Amazon Prime. First the overall visual aesthetics of the series were described and analyzed, including their character and background design and instances of any visual discrepancies or the cohesiveness of it. Then an analysis was made about what are the narrative implications of these aesthetics in the three animated series, through a narrative and rhetorical analysis. Then, we concluded with a reflection, thinking about animation as a whole and not only the three analyzed series, on what is the contribution of a coherent or incoherent visual aesthetic for the narrative of an animated series. Finally, it was concluded that a consistent visual aesthetic and the rupture of one, offer a big contribution to a series visual and story appeal in general.

Keywords:

Animation, aesthetic, coherent aesthetic, drawn universe, incoherent aesthetic

## Introducción

Dentro del mundo de la animación existen distintos formatos, pero para este análisis nos centraremos específicamente en series animadas, que son un conjunto de obras audiovisuales animadas que cuentan historias, usualmente unidas entre sí y bajo un título en común, destinadas a ser emitidas por medios como la televisión, internet o, como vemos en la actualidad, plataformas de *streaming*.

El ámbito específico de esta investigación es el análisis de la estética de una serie animada. La decisión estética de un proyecto determina, por ejemplo, el diseño de los personajes, fondos, *props* y colores, los cuales se usan para crear universos gráficos en los que la historia que se busca contar se desarrolla.

Rafael Gómez define la estética audiovisual como aquella que se confecciona “a través de diversos parámetros que constituyen un lenguaje específico. Estos parámetros se registran a través de su composición, su técnica y expresión, su temporalidad y su disposición retórica y simbólica. A partir de las aportaciones y datos que se pueden apreciar después de realizar un minucioso análisis, aparecen las claves que determinan el encasillamiento de las imágenes dentro de una tendencia acorde con un estilo, género, movimiento o marca de autor individual permitiendo reconocer los rasgos novedosos o retomados que contiene la obra en su conjunto”. (Gómez, 2001, p.122).

Se usará el término estética visual para referirse al arte de una serie animada, ya que consolida más la idea de un universo gráfico que el término estilo que, de acuerdo a la definición de Gómez, resulta del análisis minucioso de la estética del audiovisual y se relaciona también con la “marca de autor individual” del artista, pudiendo prestarse para debatir que cada persona que ilustra o realiza animación tiene su propio estilo al dibujar, aunque esté influenciado. (Gómez, 2001)

Un ejemplo de lo anterior podría ser el trabajo de José Manuel Noguera “Proyecto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio” (2015), en el que se estudia el estilo de dibujo de Milt Kahl, artista de Disney, para la adaptación de una película *live action* en base al estilo de animación 2D de Disney. He aquí la diferencia, la estética Disney se caracteriza por un estilo de dibujo de personajes, pero se remarca que esta iconografía es palpable gracias a una estética visual bien marcada y coherente dentro en los largometrajes 2D de Disney que usan este estilo, del cual uno de los pilares es Kahl. El estilo de dibujo de Kahl ayudó a la conformación de lo que conocemos ahora como la estética visual Disney.

Ya conociendo el término de una estética de arte, volvamos a “universo gráfico”. Las series usualmente poseen bastante contenido en el cual vemos a los personajes vivir historias dentro del mundo creado por el arte de esta. Raúl García define el término de “universo gráfico” coherente “*como la unidad de estilo (...) en la que coexisten los personajes y elementos de diseño dentro de una serie de televisión, regidos por unas reglas que hay que mantener durante toda la creación para hacerla verosímil ante el espectador.*” (García, 2000, citado en Rodríguez 2018, p. 3).

Podemos entender, entonces, que en el mundo de la animación en tanto se crean mundos visuales desde cero, resulta común que, en obras como las series se usen recursos como el de una estética y universo gráfico coherente para unificar este mundo creado listo para ser

interpretado por el espectador. En este análisis, por lo tanto, se profundizará en el análisis de las maneras en se usan distintos recursos y reglas visuales para mantener coherentes estos universos inventados.

Por otro lado, dentro del proceso de creación de un proyecto de serie animada, usualmente surge como problemática el cómo mantener el diseño de un personaje dentro de la estética que la serie propone. Las estéticas visuales de una serie animada son muy distintas entre ellas, aun así dentro de cada una, como se señaló, casi siempre se busca mantener un hilo de coherencia entre los personajes, fondos y colores. Pero al mismo tiempo, resulta necesario lograr algún grado de diversidad. Lo anterior requiere aprender distintos tipos de reglas y especificaciones y crear diversidad dentro de ellas. Por ejemplo, Mickey Mouse y Goofy son muy distintos, pero ambos tienen los mismos ojos y guantes; eso es una manera de mantener una estética coherente entre sí. Al otro lado del asunto, hay varios ejemplos de una incoherencia en la estética visual dentro de una serie animada: podemos ver usualmente cambios drásticos en el modelo de personajes en series cómicas como *Bob Esponja* de Nickelodeon o *Coraje el Perro Cobarde* de Cartoon Network. Estos recursos son clásicamente usados para apoyar el tono de comedia de las series, se usan como *gags*, porque la decisión termina siendo parte de la estética visual de la serie que apoya el guion, manteniendo de esta manera la coherencia visual dentro de la “incoherencia”, ya que el gag de expresiones extremas se hace parte del lenguaje visual de estas series.

Un ejemplo donde la incoherencia visual rompe el universo gráfico de una serie consiste en la reciente *Star Wars Visions* de Disney, que fue una miniserie antológica, en la que cada episodio tiene una historia y *cast* de personajes distintos. Visualmente cada capítulo fue hecho por un estudio de animación diferente, cada uno con su propia estética y universo gráfico, por lo que en su totalidad la serie podría pensarse que no tiene una estética de arte coherente, sin embargo, cada capítulo la tiene.

En esta investigación se analizará el uso y rol narrativo de una estética coherente de arte en tres series animadas específicas, considerando el diseño de personajes, fondos y colores de estas. También se reflexionará acerca de la pertinencia en la elección de estas reglas de estética. A la vez, se analizará cómo se mantienen estos universos gráficos unificados y cuándo se rompen estas reglas y por qué. Parte de la diversión de la animación consiste en que todo lo que se ve es creado e imaginado, no hay límites, pero aun así se puede hipotetizar qué reglas como las de una estética y universo gráfico coherente funcionan efectivamente como recursos que se utilizan para domar un poco “la bestia” que puede ser un gran proyecto como una serie animada.

Para lo anterior se ha elegido analizar tres series específicas con distintas estéticas y narrativas propias. Las series que fueron seleccionadas son *Adventure Time* (Cartoon Network, 2010-2018), *Steven Universe* (Cartoon Network, 2013-2019) y finalmente, la reciente producción *Invincible* (Amazon Prime Video, 2021-presente). Se describirá y analizará la estética del arte de las tres series animadas, considerando como cada una arma distintos universos gráficos. Luego se analizarán las implicaciones narrativas de esa propuesta de estética visual para representar el universo de cada serie, los distintos recursos visuales de cada una y cómo sirven al guion. Por último, se busca identificar si existen quiebres en la estética de las series y de qué manera esto aporta a la narrativa.

Para este análisis se utilizará una metodología de investigación cualitativa del contenido de las tres series seleccionadas. En primer lugar, se abordará el nivel sintáctico, entendido como la descripción de la forma del contenido a partir de las siguientes variables: diseño de los

personajes, diseño de props y diseño de fondos. Este nivel de análisis descriptivo se realizará a través de una tabla con la información general de la serie y la descripción objetiva de aspectos contenidos en cada variable como por ejemplo paletas de colores, uso de línea, formas, composición, según corresponda. A continuación, se abordará el nivel semántico del contenido realizando un análisis de lo descrito en la tabla para cada serie, estableciendo una valoración de los elementos presentados, expresada en conclusiones acerca de la coherencia estética del universo gráfico propuesto y ejemplificadas con capturas visuales. Finalmente, en la última sección de este trabajo, se reflexionará acerca de los elementos analizados y poniéndolos en relación. Esta metodología está basada en el capítulo 7, Análisis de contenido del libro "Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación en Ciencias Sociales", Delgado, Gutiérrez (1999). Por otro lado, también se propondrán nuevas líneas de investigación posibles de abordar en otros trabajos a futuro.

### **Descripción y análisis de la estética de arte de tres series animadas**

Para la realización de este trabajo se ha elegido analizar tres series animadas: *Adventure Time*, Cartoon Network, 2010-2018, *Steven Universe*, Cartoon Network, 2013-2019 y *Invincible*, Amazon Prime Video, 2021 - presente. Este análisis se realizará en dos etapas. Primero se presenta una descripción en una tabla de los elementos a observar de cada serie. Los elementos seleccionados son los siguientes: información general de la serie, en este punto se presentan los siguientes datos considerados relevantes para la contextualización de la serie: Nombre de la serie, año de realización, empresa distribuidora, target etario al cual está dirigida, nombre del director y argumento de la serie. Luego el diseño de personajes: para este punto se ha optado por describir a los personajes principales de cada serie, además de al menos uno que rompa con la coherencia estética planteada (si es que lo hay), considerando: paleta de colores: se indica la paleta utilizada y se incluye una imagen de la paleta, el uso de la línea: Se indica el estilo de línea que se usa para la animación de los personajes. También las formas: Se describe la forma y proporciones en que están construidos los personajes. Luego el personaje que rompe la estética (si es que lo hay): Aquí se nombra y describe el personaje, incluyendo una ilustración y se analizará su diseño y por qué causa una incoherencia visual que se aleja de la estética gráfica de la serie.

También se analizará el diseño de props, con representación ilustrada, en la cual se presenta una imagen de un prop coherente con la estética de la serie y de uno que rompa dicha estética, si es que es el caso. Luego el diseño de fondos, hablando de su paleta de colores donde se describe a nivel general la paleta utilizada en los fondos de cada serie. Estilo de la línea, indicando el estilo de línea a nivel general usado en los fondos de cada serie, Las formas y composiciones de éstos, que tipo de perspectivas y arquitectura usan y cómo aportan a la narrativa de las series.

A continuación de cada tabla se presenta un análisis de la estética visual de la serie a partir de lo descrito y la relación de estos elementos con la coherencia estética de cada universo gráfico creado. Para esto se hará un análisis de la estética visual de cada serie. En este punto se analizará cómo la estética visual de la serie crea un universo gráfico específico coherente y si es que en ocasiones es alterado a niveles de estética.

## Análisis de la estética visual de *Steven Universe*

*Steven Universe* tiene una trama muy ambiciosa para una serie animada. Es una mezcla de género fantasía *sci-fi* y vida cotidiana *coming of age*. El concepto de mezcla es recurrente en la trama de toda la serie, en la que seguimos a Steven lidiando con su vida de niño humano y su parte mágica, que viene dada por su difunta madre alienígena. Su padre y sus tres guardianas alienígenas lo criaron por igual.

En términos de diseño, la serie debe representar ambas partes de este universo. Para esto se crea un imaginario de la raza alienígena que son *las gemas*, las cuales usan colores monocromáticos basados en su contraparte mineral de la vida real, como por ejemplo una rubí en la serie es roja como lo es en la vida real.



Modelo de personaje Rubí de *Steven Universe* Cartoon Network

Para hablar de la estética visual del universo gráfico que presenta la serie, recordemos la definición presentada en la introducción de este trabajo, la estética visual se define “como la unidad de estilo (...) en la que coexisten los personajes y elementos de diseño dentro de una serie de televisión, regidos por unas reglas que hay que mantener durante toda la creación para hacerla verosímil ante el espectador.” (García, 2000, citado en Rodríguez 2018, p. 3). Por lo tanto, incoherencia visual sería cuando algún elemento de la serie rompe esta verosimilitud que arma la estética de la serie. En esta sección analizaremos la coherencia estética de los diseños de personajes de *Steven Universe*.

En temas de formas y proporciones, para simplificar y unificar a los humanos junto a los aliens de variadas formas, el diseño de personajes de la serie usa formas simples, usualmente redondeadas, buscando lograr siluetas sólidas y simplificadas. Aunque sean aliens, los humanos y las gemas comparten varias decisiones estéticas entre sí. Ambos usan el mismo tipo de línea, proporciones similares, rasgos faciales, forma de pelos, extremidades, etc. En lo que más difieren es en las paletas de color que usan, ya que por ejemplo nunca vemos humanos verdes, pero si gemas verdes.



Fichas de modelo de personaje, serie *Steven Universe*. Cartoon Network

Como podemos ver en la imagen, Perla (gema) y Crema agria (humano) claramente pertenecen a la misma serie. Se eligieron estos dos personajes por sus similitudes en estética visual y diseño. Ambos tienen rasgos puntiagudos en su cara, el mismo tipo de ojos, solución similar para representar el cabello, incluso proporciones y paletas de color similares. Lo anterior es un ejemplo de la coherencia estética que se forma en el diseño de personajes en la serie, que al unificarse con la estética de los fondos crea un estilo particular de la serie.

Ahora, dentro de la serie se podría observar una gran variedad de diseños de personajes, por ejemplo, comparando a Perla y Rubí. Estos diseños son muy distintos entre sí, tanto así que se podría pensar que pertenecen a series distintas, aunque estas diferencias en diseño tienen una explicación narrativa, concentrémonos en el análisis estético.

Los recursos de diseño que se usan para que estos dos personajes convivan en el mismo universo son de partida la línea universal que usan todos los personajes de la serie, el estilo de rasgos faciales de la serie está presente, ambos ojos son formas ovaladas simplificadas y las bocas cuentan con simplificación de los dientes, aparte de esto la ropa de ambas está ilustrada con simpleza y ésta está muy pegada a la silueta de los personajes, sobre todo en los pantalones de ambas. Lo que causa más ruido en la comparación del diseño de estos dos personajes es que Rubí se va muy al lado de la simplificación, por ejemplo en su pelo afro representado por una forma cuadrada lisa, mientras Perla es un personaje quizás mucho más complejo, con detalles de mechones rompiendo la silueta de su pelo triangular.

Curiosamente, en la narrativa de *Steven Universe*, existe el concepto de *fusión*, en el cual dos o más Gemas se unen para formar un nuevo personaje. Visualmente este concepto nos ayudará a ejemplificar cómo la estética visual de la serie unifica a estos personajes entre sí. Podemos ver en la fusión de ambas como partes de los dos diseños se ven representadas. Se aprecian las proporciones alargadas de Perla, su nariz y al mismo tiempo vemos el pelo simplificado de Rubí.

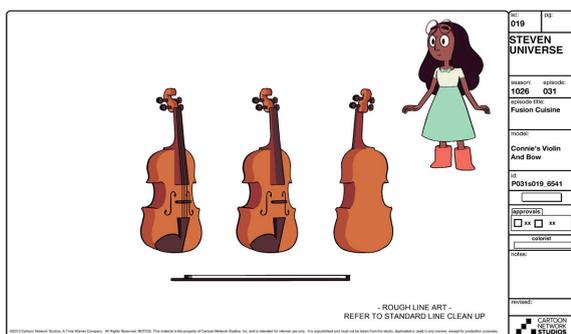
Lo anterior no quita que existe una gran diferencia entre el diseño de ambos personajes, se podría decir incluso que son incoherentes entre sí, pero analizando la estética utilizada se puede apreciar que están dibujados siguiendo las reglas del mismo lenguaje planteado, lo que no implica una ruptura de la verosimilitud del universo gráfico diseñado.

Aunque suene rebuscado, en casos de personajes tan distintos como estos dos, este tipo de recursos son usados para mantenerlos dentro de la estética definida de la serie. Se puede observar que sobre todo en esta serie los diseños de personajes empujan esta estética bastante para poder lograr diferentes personajes dentro de la serie, esto finalmente es el punto de la creación de universos gráficos, lograr esta diversidad con márgenes de recursos y reglas de estilo definidas y mantenidas durante toda la serie.



Fuente: Elaboración propia

Sobre el análisis del diseño de props (accesorios) en la serie, estos no presentan una relevancia visual, más bien se mantiene la estética presentada por los personajes, usan formas simplificadas, colores y líneas similares a las de los personajes y tienen poco nivel de detalle. Como éstos son elementos que son animados, deben ser diseñados aparte para que se mantenga su modelo dentro del capítulo en el cual aparecen. En *Steven Universe*, parte de la estética visual que se presenta es una línea universal que los personajes y props usan, además de una simplificación más estilo *cartoon* de estos elementos. La representación de éstos elementos se puede interpretar como la búsqueda de unificarse junto a los personajes y a su estilo gráfico durante la serie.



Ficha de modelo personaje Connie, *Steven Universe*. Cartoon Network

Dentro del tema de los fondos, *Steven Universe* brilla con una estética visual de diseños de paisajes muy estilizados y propios de esta serie, Steven Sugar, el hermano de la creadora de la serie, es el responsable de diseñar el estilo de éstos. Por el argumento de la serie alrededor de ésta vemos una gran variedad de escenarios, desde una tienda de papas fritas caseras en el muelle de Ciudad Playa a las complejas arquitecturas de Planeta Madre y sus colores pasteles que conforman el paisaje.



Página del libro Art and Origins, R.Sugar, Mcdonell.

Como técnica de diseño, los fondos de la serie, usan recursos como una línea delgada y texturizada diferente a la de los personajes, logrando que éstos resalten del fondo. Vemos un pintado lleno de texturas que forman dimensión en las ilustraciones, además el pintado de los fondos se sale un poco de las líneas. Ésto último está presente solamente en los fondos y no en personajes o props. Otra decisión que vemos es que, en los cielos, además del uso de agradables degradados y colores pasteles, las nubes tienen formas geométricas mucho más estilizadas que la arquitectura que vemos en los fondos, la cual es más similar a nuestra realidad. Junto a ésto vemos otros recursos propios de *Steven Universe* como las estrellas que usan que tienen formas de diamantes geométricas, junto con rayas y difuminados para ilustrar los cielos en la serie.



Fotograma de la serie *Steven Universe* Cartoon Network

Durante el proceso de diseño de una serie, la estética visual cambia bastante, en el caso de *Steven Universe* podemos ver la evolución de la estética desde el *episodio piloto*, material audiovisual usado para vender la serie a canales, al del estado de desarrollo y producción, donde vemos la estética final de la serie. En esta evolución podemos ver como se simplificaron diseños de personajes, vemos como todo ahora tiene siluetas más sólidas, como

las formas usadas ya no son tan orgánicas y se ven más sólidas y geométricas, incluso vemos diferencia en diseño de fondos y en la evolución de ellos. También se aprecia cambios en los colores utilizados, los del piloto son más grises y desaturados que los pasteles y acentos de colores más vibrantes de la estética final. En el libro de arte de la serie, *Steven Universe: Art and origins*, Sugar habla sobre la simplificación de los diseños: “El punto de los modelos más simples es que permiten flexibilidad e inconsistencia, que es lo que queremos, (...) que los artistas puedan empujar a los personajes (...) sin distraerse por trackear los superfluos detalles de un diseño súper complicado” (R. Sugar, (2017) *Art and Origins*, pág 81). Entonces la simplificación de los diseños es una decisión tanto narrativa como técnica, por el tono de la serie y la técnica de animación deseada, Sugar decide simplificar los personajes para darles un rango de emoción hecho posible por la simpleza del diseño que ayuda a los artistas de la serie a capturar las emociones deseadas por el guión, esto se vuelve una parte de la estética visual de la serie.



Fotograma de la serie *Steven Universe*, Página del libro *Art and Origins*. R. Sugar, Mcdonell.

Dentro de *Steven Universe* tenemos 5 temporadas, una película y un epílogo de contenido. Aun cuando vemos que la serie tiene un universo gráfico y estética marcada, existen ejemplos en donde se rompe en distintos niveles. Un ejemplo de esto es en dos capítulos, en donde la serie introduce una propuesta visual distinta a la normal. El primero de estos capítulos es *Garnet's Universe*, en el que Steven imagina una aventura de Garnet. En la imaginación de Steven vemos como la estética cinematográfica está basada en el género anime de acción y tiene referencias a películas samurai. Visualmente los diseños de personajes son más simplificados aún, y Garnet es acompañada por personajes antropomorfos, los cuales no pertenecen al universo “real” de la serie. También los fondos cambian, se presentan sin líneas y aún más geométricos que los fondos normales de la serie. Esta ruptura de la estética aporta al guión ya que representa la imaginación de Steven y el contenido que él disfruta ver como personaje, además de cómo ve a Garnet, como una misteriosa heroína.



Fotograma de la serie *Steven Universe* Cartoon Network

El otro capítulo que introduce una ruptura de la estética visual es un ejemplo más especial, *Say Uncle*, un capítulo *crossover* con la serie *Uncle Grandpa* de Cartoon Network. Este capítulo no es considerado parte del canon de la historia de la serie, como se bromea en este mismo. La serie *Uncle Grandpa* es mucho más comedia absurda que *Steven Universe* y en este *crossover* vemos como Uncle Grandpa no solo trae su diseño de personaje, incluyendo un tigre de imagen real, sino que también su humor absurdo, el cual es usado para crear un poco de sátira en los personajes de *Steven*, todos estos actuando como parodias de sí mismos. En términos estéticos la coherencia visual no cambia tanto, pero si se usan recursos cinematográficos distintos, como uso de fondos completamente blancos y el hecho que los personajes de *Uncle Grandpa* aparecen en el universo de Steven y lo llevan al universo de Uncle Grandpa. El que se use la estética visual de la otra serie es una ruptura interesante de la coherencia visual, ya que representa muy bien lo que es una estética visual y como se nota cuando un personaje es ajeno a ésta.



Fotograma de la serie *Steven Universe* Cartoon Network

Durante *Steven Universe* vemos como los artistas de la serie utilizan una gran exageración en cómo los personajes muestran sus diferentes emociones, esto es común en series cartoon con elementos de comedias, incluso un recurso muy visto en el anime. En la serie este recurso es crucial a la estética visual y universo gráfico de esta, incluso se podría decir que todos los personajes se muestran con expresiones que se alejan muchísimo de su modelo de diseño establecido, incluso la villana Diamante Amarillo en su primera introducción dentro de la serie la muestran con una cara muy exagerada para apoyar un momento comico de esa escena en especial, entonces ni en los villanos intimidantes se abstiene esta decisión visual. Ahora, aunque sea una constante en la serie, la deformación de los diseños y exageración extrema. esto sigue siendo una incoherencia visual ya que cambia el diseño de los personajes de manera brusca y probablemente el personaje hace esa cara una vez durante toda la serie volviendolo una instancia específica de diseño y no su cara constante usada en los demas capitulos.



Fotograma de la serie *Steven Universe* Cartoon Network

Finalmente analicemos el ejemplo del personaje Diamante Blanco, quien es la villana principal de la serie, líder suprema de la raza de las gemas y representa todo el pensamiento del planeta madre. Como dice Sugar en el *podcast* oficial de *Steven Universe*, Diamante Blanco fue diseñada para ir en contra de las decisiones de diseño de personajes que se habían puesto como equipo. En términos narrativos Blanco va en contra de todo lo que representa Steven, las rebeldes Crystal Gems y el argumento de la serie. Su propósito es ser perfecta, piensa que todas las gemas son parte de ella y brillan en su luz blanca. Blanco representa miradas anticuadas de feminidad, está basada en un corto de Disney, *The Story Of Menstruation* (1946), en el cual Sugar recalca que la idea de enseñar a ocultar tus emociones y dolor al pasar por la menstruación para la comodidad de los demás, es una de las inspiraciones de los ideales de las gemas de planeta madre. Su diseño se basa en imágenes de la actriz Hedy Lamarr en *Ziegfeld Girl* (1941), donde se resalta las ideas de personas decoradas como objetos, así como en las ilustraciones de Neil Brinkley de los años 40, que le dan un aire de ilustración del pasado. (R. Sugar (2019), entrevista por M. Atwood, *The Steven Universe Podcast*).



Ilustración de Neil Brinkley, fotografía de la película *Ziegfeld Girl*.

Es así que, por el significado narrativo del personaje, Sugar decide romper partes de la estética visual de los personajes. Diamante Blanco usa proporciones femeninas más realistas que las otras gemas, se resalta el espacio entre sus muslos, un estándar de belleza que la creadora buscó evitar en las gemas. Blanco además es un diseño mucho más complicado que los demás, presentando detalles específicos a su diseño, uñas pintadas, maquillaje y una capa pintada al estilo de los fondos de la serie. En relación a los fondos, Diamante Blanco en su primera aparición en el capítulo *Legs from here to Homeworld*, está formada por una ilustración al estilo de los fondos de la serie, solo su cara está animada, y está sin las líneas de los personajes. Acá es la única instancia en la serie en donde un personaje es mitad fondo, usando todas las texturas y estética de los fondos en un personaje, esta decisión fue tomada como una referencia a *La Bella Durmiente* en donde se usó esta técnica, como dice Sugar en *Steven Universe: Art and Origins* (C. Mcdonell, 2017, pág 140).



Material visual del libro, Art and Origins, R. Sugar, Mcdonell.

Como conclusión, la coherencia estética del universo gráfico de *Steven Universe* es formada por un diseño de personajes centrado en formas simples, diferentes proporciones estilizadas y paletas de colores variadas, en el caso de las Gemas éstas son monocromáticas o más coloridas que las de los personajes humanos. El uso de una línea oscura para ilustrar a los personajes y *props*, éstos últimos con formas simples y detalles limitados. Los escenarios son pintorescos, con paletas de color agradables esteticamente, uso de colores pasteles y texturas en la línea y pintura para renderizar estos fondos, y la inclusión de formas mucho más gráficas y simplificadas en los cielos que se hacen parte del lenguaje visual de la serie que conocemos hoy.



Fotograma de la serie *Steven Universe* Cartoon Network

## Análisis de la estética de *Hora de Aventura*

*Hora de Aventura* es una reconocida serie animada que estuvo 8 años al aire expandiéndose por unos 300 episodios, hoy en día continuada en forma de *spin offs*. Comenzó a inicios de los 2010s alcanzando una gran influencia en el medio que podemos apreciar en las caricaturas actuales. dando a conocer a talentos que trabajaron en ésta y que luego crearon sus propias series animadas, como por ejemplo Rebecca Sugar con *Steven Universe* y Patrick Mchale con *Más allá del Jardín*.

En términos de historia la serie sigue a los protagonistas Finn el humano y su mejor amigo Jake el perro, ambos viven diferentes aventuras a lo largo de ésta enfrentándose a distintos villanos y problemáticas. Aunque en las primeras temporadas las temáticas de la serie eran livianas y juveniles, en el futuro la serie logró tocar temas más profundos e incluso filosóficos, aunque todo esto manteniendo su tono de comedia absurda y género de fantasía.

*Hora de Aventura* toma lugar en un universo post apocalíptico, donde la magia y diversos seres vivos habitan y donde Finn es uno de los pocos humanos aún vivos en la tierra. Dado lo anterior y el tono de humor de la serie, a niveles estéticos, consigue que el universo gráfico planteado tenga una infinita caja de juguetes para jugar. Un mundo con reinos de dulce, fuego y hielo y un *cast* de personajes que va desde un perro amarillo cambiador de forma a una dulce princesa de chicle, la serie presenta a lo largo de su gran duración distintos diseños de personajes y locaciones además de los personajes principales.

Para analizar la coherencia estética de la serie comenzaremos con los personajes. Éstos tienen un ya reconocible estilo de diseño que consiste en unas proporciones basadas mayormente en formas suaves y redondeadas, cabezas circulares, cuerpos de forma de porotos y los icónicos brazos y piernas de tallarín, además de esto tenemos las caras ultra simplificadas consistentes en dos puntos y una línea para representar los rostros de la mayoría de los personajes.

La simplificación de los diseños es importante también. Es una serie de comedia y con elementos muy *cartoon*, rara vez vemos diseños muy complicados, y si los hay estos son usualmente partes de una broma o tienen una importancia narrativa, como el personaje El Lich quien es el aterrador villano de la serie.

Aunque no todos los personajes de esta serie usan todos estos recursos de diseño, todos adoptan por lo menos uno de estos o variaciones en su diseño, metiéndolos dentro de la estética de la serie. Se puede inferir que este claro y simple estilo de personajes ayuda a unificar una serie llena de bromas visuales y personajes con habilidades de cambio de forma física.



Poster promocional de *Hora de Aventura*. Cartoon Network



rosados en el reino de dulce o colores más desaturados y grises para lugares abandonados post guerra nuclear. No se usan texturas en el pintado si no se ve una técnica más simple de coloreado plano, aunque sí existe un trabajo de sombras y luces duras para dar profundidad.



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network

También es remarcable que los fondos de la serie muchas veces tienen una gran cantidad de detalles, para que el escenario logre comunicar información sobre los ambientes a través del diseño. Es interesante cuando vemos durante la serie lugares en los cuales aún quedan recuerdos de la humanidad antes del apocalipsis nuclear ocurrido en la narrativa de la serie. En el episodio “Bonnibel Bubblegum” de la décima temporada vemos una estación de bencina abandonada llena de pistas que cuentan una historia sobre los humanos que vivieron allí durante este apocalipsis. Se puede decir que la serie utiliza el diseño de los fondos para apoyar a la narrativa de ésta.

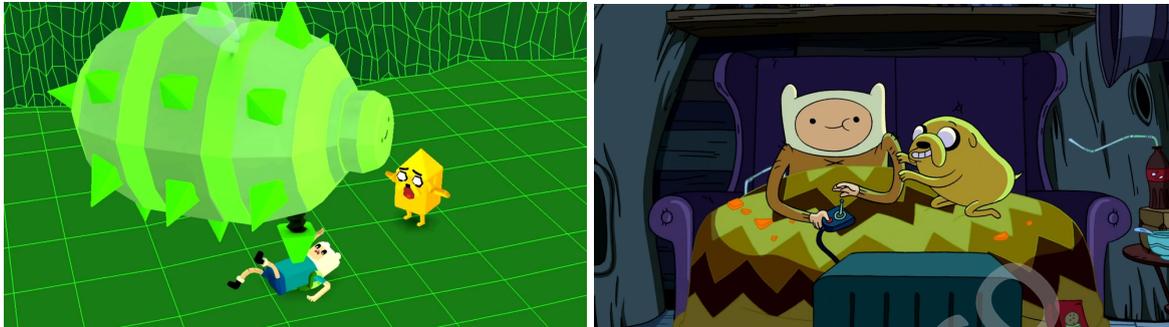


Fotograma de la serie *Hora de Aventura*, Cartoon Network

En *Hora de Aventura* existen variadas ocasiones en donde se presentan incoherencias estéticas durante la serie, tanto así como capítulos especiales hechos en otro estilo de animación a personajes que se alejan del estilo de diseño establecido, para ejemplificar esto se analizarán algunos ejemplos destacables de incoherencias visuales en la estética de la serie.

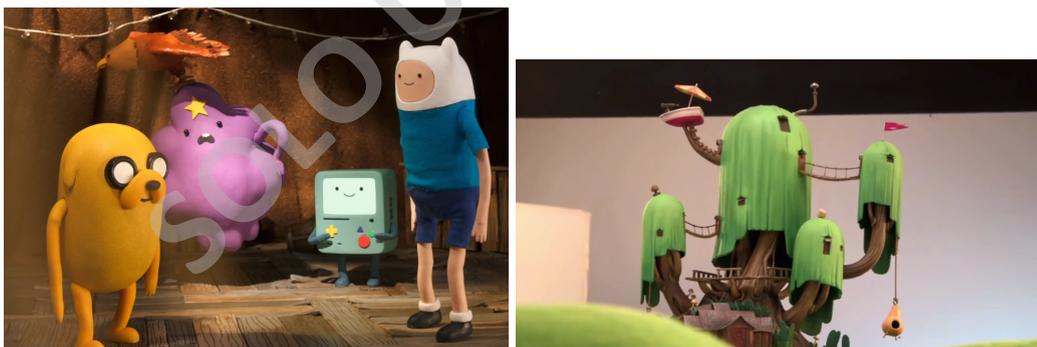
Primero veremos algunos ejemplos más drásticos en donde capítulos especiales están animados en otro estilo distinto al general de la serie, Un ejemplo de esto es el capítulo “Guardians of Sunshine”, de la segunda temporada de la serie, en el cual Finn y Jake entran a un mundo de videojuegos, el capítulo comienza en la típica estética de la serie pero cuando entran al mundo del videojuego la estética cambia completamente a una animación 3D,

primera vez que se usa en la serie, bueno la incoherencia estética es clara ya que, nuestros protagonistas se encuentran en una realidad nueva y el arte de la serie refleja cambiando todos sus alrededores e incluso a los protagonistas en sí, a modelos 3D y fondos verdes monocromáticos representando el mundo del videojuego, eventualmente Finn y Jake vuelven a su realidad cotidiana.



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network

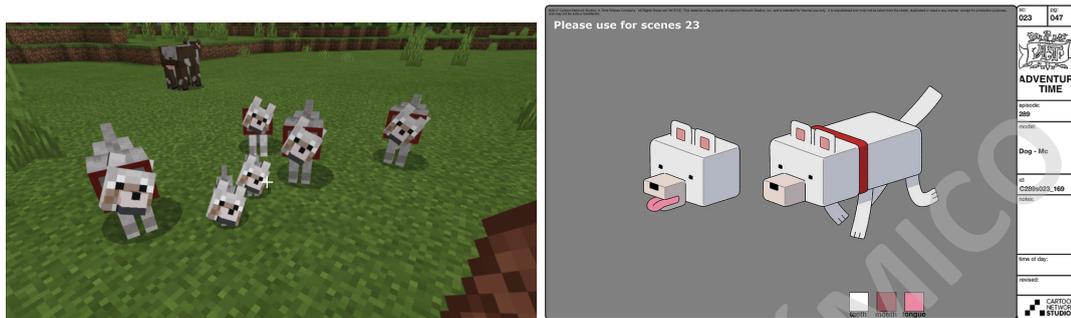
Otro ejemplo donde la coherencia estética de la serie varía bastante es "Bad Jubies", junto a otros tres episodios pertenecen a ocasiones especiales en las cual estos episodios usan una estética visual y estilo de animación distinto a los demás episodios por tener un animador o artista invitado. El episodio "Bad Jubies" cuenta la historia de Finn, Jake y amigos lidiando con un clima maligno, la coherencia estética de este episodio es diferente a la usual ya que está animado usando *stop-motion*, usando maquetas reales de los personajes y escenarios hechos con maquetas, es realmente muy interesante ver un capítulo de *Hora de Aventura* animado en este estilo. El traslado de los diseños de personajes y fondos al *stop-motion* a estas maquetas de plastilina termina llevando el universo gráfico de *Hora de Aventura* a otra dimensión visual, este episodio fue dirigido por Kirsten Lepore, en coproducción con Bix Pix Studios y tomó más de un año en ser realizado (Kirsten Lepore, 2016),



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network

El último episodio que se analizará su coherencia estética distinta a la normal de la serie es "Diamonds and Lemons", resulta que este es un ejemplo menos claro en comparación a los dos anteriores en los cuales incluso el estilo de animación cambiaba. Acá en cambio vemos un crossover entre *Hora de Aventura* y el videojuego *Minecraft* de Mojang Studios, en términos estéticos, es conocido por su estética 3D simple donde todo el mundo es cuadrados con pocos píxeles que arman diferentes escenarios como bosques o cuevas donde el personaje

debe minar, ahora este episodio no es el universo de *Hora de Aventura* llevado al de *Minecraft* tan literalmente, más así vemos como la estética gráfica de la serie interpreta a la de del juego, es aún una incoherencia estética, ya que todos los diseños del universo cambian para ilustrar como es el mundo del videojuego, todos los diseños de personajes a fondos son llevados a formas cuadradas, pero un poco redondeadas siendo esto casi una fusión de la estética de ambas propiedades. Vemos como los diseños de los animales y enemigos del juego se ven interpretados en esta estética única a este episodio que usa recursos visuales casi iguales a la estética primordial de *Hora de Aventura* como la línea que traza a los personajes y fondos, e incluso paletas de color familiares a la serie.



Fotograma de videojuego *Minecraft*, Mojang. Ficha de modelo para *Hora de Aventura*. Cartoon Network

En el último capítulo de la serie "Time Adventure" vemos la aparición de un villano llamado Golb quien representa caos en la narrativa de la serie, en un ámbito estético este personaje causa una incoherencia visual dentro de la serie a través de una escena en donde su poder cambia completamente la estética visual del capítulo, transformando todo en blanco y negro con un estilo de animación distinto incluso. Vemos achurados que dibujan al personaje Golb y detalles del fondo que junto como están animados, dan una sensación de que es lápiz grafito, esto sucede solo en esta parte del episodio y es contrastado con los personajes principales superpuestos en esta estética nueva durante la escena,



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network

Ahora, estos ejemplos son ocasiones especiales en donde toda la coherencia estética de la serie cambia por ocasiones especiales como un episodio crossover, pero en *Hora de Aventura* hay elementos de incoherencia estética que son parte recurrente del universo gráfico de la serie aparte de episodios "especiales". Un ejemplo de esto son los diseños de personajes de El Lich y de Prismo, quienes son personajes recurrentes de la serie y sus diseños son diferentes a los diseños usuales de los demás personajes. Primero analizando a El Lich, quien es el villano

más constante que aterroriza al héroe Finn, aunque sigue recursos de la estética como la línea y pintado en su diseño, Lich contiene un nivel de detalle más grotesco que la mayoría de los diseños de la serie, porque debe representar este villano aterrador, su diseño se siente incómodo alrededor de las simplificaciones de Jake y Finn con sus rostros básicamente consistentes de dos puntos y una línea, El Lich como rostro tiene un cráneo animal con cuernos detallado con piel colgando y dientes individualmente graficados que arman su cara, esta representación de maldad con elementos de diseños asociados al diablo o monstruos clásicos de la cultura sirven para darle un nivel de individualidad a nivel de diseño en comparación al estilo usual más “tierno” de la serie.



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network

Ahora, Prismo es un ejemplo distinto. ya que no es un villano que busca causar miedo con su diseño, más es un personaje con temáticas más surrealistas, es un ser cósmico el “Maestro de deseos”, estéticamente Prismo es relevante para este análisis ya que es un personaje 2D dentro de la estética ya 2D de la serie, él es una sombra rosada con lo que se puede analizar como influencias de Picasso en su diseño que se proyecta en las paredes amarillas de un espacio cúbico, la manera en la cual está diseñado y animado claramente resalta alrededor de los demás personajes, incluso al ser una sombra este no contiene la misma línea con la cual los personajes están dibujados, un elemento de diseño que se mantiene es la simplificación, a diferencia de El Lich, este diseño es muy simple pero aun así es una incoherencia visual dentro de la serie.



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network.

En conclusión, la estética visual de *Hora de Aventura* se arma con un diseño de personajes simple y flexible, unos fondos con muchos detalles e historia dentro de ellos, ambos renderizados con una línea simple, un poco estilo *comics* y un pintado simple y efectivo,

tanto en ambos personajes principales como en los fondos. Además, en términos de diseños es parte de la estética una gran variedad de personajes bizarros, humanoides e incluso comida que habla y camina. Toda esta locura logra ser un poco domada por este simplificado estilo de arte, aun así se pueden examinar ocasiones en que elementos de la serie se alejan de la coherencia estética establecida, ésto normalmente con una implicación narrativa del porqué alejarse del universo gráfico “usual” de la serie según sea por momentos de dramatismo o surrealismo, el arte cambia para apoyar los temas que la serie busca tocar.

Por último en *Hora de Aventura*, existen varias instancias en donde los personajes muestran expresiones exageradas que los alejan bastante de su modelo usual de diseño, para remarcar las emociones de los personajes, no siempre los artistas se limitan al minimalismo de los dos puntos y una línea de cara que tienen la mayoría de los diseños de la serie, entonces rompen este diseño para generar expresiones cómicas más exageradas en ciertas ocasiones de la serie. Además de la existencia de varios personajes que tienen poderes de cambio de forma como Marceline, quien es una vampira y durante la serie cambia su forma natural a monstruos horribles completamente distintos a su forma original. Ella es un ejemplo más drástico del cambio de formas que vemos en la serie ya que no son consistentes y tiene varios diseños en su modo de monstruo a lo largo del programa. Estas incoherencias visuales tienen una explicación narrativa claro, por el tono absurdo de la serie y su comedia, pero es importante para el análisis explicarlas también,



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network

### **Análisis estético de la serie *Invencible***

*Invencible* (2021) es la serie más actual de las tres presentadas en este trabajo. La serie está basada en los cómics del 2003 del mismo nombre, creados por Robert Kirkman, Cory Walker y Ryan Ottley. La serie actualmente solo se conforma de una temporada de ocho episodios, con una segunda temporada en producción.

La historia sigue a Mark Grayson, un joven asiático-americano con una madre humana y un padre superhéroe, más aún, el superhéroe más poderoso de la tierra. Mark comienza a desarrollar sus propios superpoderes y con esto su vida cambia para siempre, aprendiendo a convertirse en un héroe llamándose *Invencible*. A pesar de que la trama suena bastante arquetípica y cliché dentro del género de superhéroes, *Invencible* logra destacar ya que pertenece a una nueva mirada del género desde un punto de vista adulto y cuestionando estas fantasías de *Vengadores* y *Ligas de la Justicia* bajo la premisa de qué pasaría si estos héroes fueran reales. Omni-man, el padre de Mark, es una sátira basada en *Superman* de DC comics, solo que pertenece a una raza alienígena conquistadora de planetas donde estos aliens carecen de piedad o empatía por sus víctimas, creyéndose ellos, la especie superior. La serie juega con

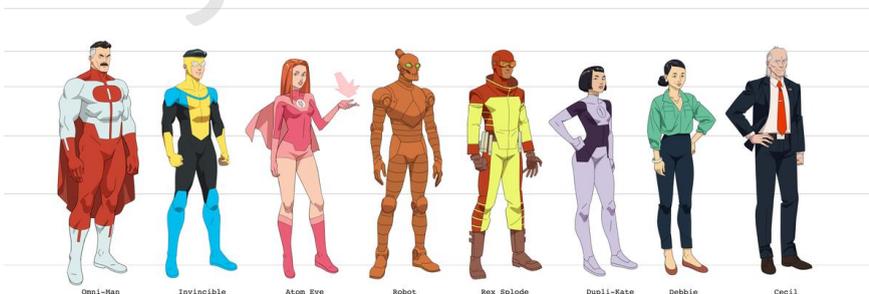
estas temáticas usando mucha violencia *gore* y temáticas más adultas que las que uno usualmente ve en el contenido de superhéroes de grandes corporaciones como Disney o Marvel.

Hablando de la coherencia estética de la serie, *Invincible*, por su trama y género, usa un estilo de arte muy propio de otras series animadas de héroes, como por ejemplo *Batman: La serie animada* (1998). Se puede observar que estas estéticas son utilizadas debido a que evocan los dibujos de comics trasladados al mundo animado que la serie busca explorar. También en *Invincible* vemos reflejos de la estética *anime* dentro de su arte dada por los fondos en el cual se ambienta la acción cinematográfica llena de peleas sangrientas, apoyadas también por una animación expresiva y dinámica.



Fotograma de la serie *Batman: La serie animada*. HBO Max, Fotograma de la serie *Invincible*. Amazon Prime.

Comenzando por el diseño de los personajes, nuestro cast principal está mayoritariamente conformado por humanos, aun así, dentro de la serie, vemos superhéroes de otros planetas o un hombre león, un robot consciente y gemelos azules ultra musculosos. Entonces, ¿cómo es que se logra juntar tantos personajes dentro del mismo universo gráfico? La serie usa un estilo muy angular con formas y proporciones basadas en las de un humano en la realidad, No vemos mucha exageración *cartoon* como existe en series como *Hora de Aventura*. En temas de la línea, se usa una sola para todos los personajes de la serie, ésta es bastante delgada y dibuja formas angulares en los personajes. En cuanto al color los personajes usan colores menos saturados, aunque esto cambia a veces con la gran variedad de paletas usadas en los superhéroes y sus trajes, que son un poco más chillonas que otras paletas de personajes, como los compañeros de clase de Mark. La siguiente imagen ilustra algunos de los personajes principales y se puede ver la uniformidad de los diseños, sobre todo en proporciones, además es de notar que el diseño de los personajes logra adaptar bastante el arte del cómic original.



Diseños de personajes de la serie *Invincible*. Amazon Prime.



Panel del cómic Invencible, Fotograma de la serie *Invencible*. Amazon Prime

En la imagen anterior comparamos la estética del cómic (izquierda) y la serie (derecha). Podemos ver como la estética de la serie usa una línea mucho más delgada y el pintado es mucho más simplificado. Se mantiene una sombra en los personajes, la cual es plana en la serie usando una técnica similar a lo visto en animes. Las proporciones son bastantes similares, además el diseño de personajes se mantiene casi idéntico del panel de cómic a la animación. Como diferencia se puede observar que quizás la serie simplifica más algunos detalles como las manos o pelo de los personajes en comparación al cómic. Las paletas de color se ven también casi idénticas al material original. Una gran diferencia sería el diseño de los fondos, en la serie la estética de estos es completamente diferente al cómic, no usan muchas líneas para dibujar los escenarios, más que esto se buscan las formas y sombras a través del pintado y renderización de los fondos. Aunque en esta imagen solo vemos cielo, podemos ver como el fondo está formado por las nubes pintadas en un estilo mucho más acercado a la realidad a diferencia del cómic que tiene unos fondos más estilizados, aun así, podemos ver cómo estas dos imágenes ilustran la misma escena solo que en estéticas visuales distintas.



Fotograma de la serie *Invencible*. Amazon Prime

Los fondos de la serie tienen una terminación estética completamente distinta a la de los personajes, estos se ven muy realistas en ocasiones por su pintado y paletas de colores amplias que ilustran escenarios llenos de profundidad. En temas de composición y perspectiva vemos cinematografía muy interesante acercada a una serie *live action* del género de superhéroes. También se usan perspectivas basadas en la realidad sin muchas exageraciones que deformen los escenarios.

El diseño de *props* es más notorio en esta serie a diferencia de las otras dos, ya que éstos están ilustrados en la estética de los personajes. Puesto que los *props* son elementos animados, no cuentan con el hiper detalle de los fondos, sino que, con una línea delgada y colores planos, como los personajes, para que puedan interactuar entre sí. En la siguiente imagen vemos un ejemplo de personajes, *props* y fondos interactuando en un plano.



Fotograma de la serie *Invincible*. Amazon Prime

En conclusión, la coherencia estética de *Invincible* es bastante interesante, tiene elementos muy complejos como los fondos ultra detallados con un estilo de pintura más realista que vemos durante la serie, y diseños un poco más simples en su pintado, pero complejos en sus proporciones, que deben ser mantenidos al momento de ser animados, teniendo llamativas peleas llenas de acción. Se podría decir que la serie tiene una coherencia estética bien concisa de la cual no se aleja mucho y se centra más en crear momentos cinematográficos memorables llevando las ilustraciones de los cómics al movimiento a través de la animación, pero manteniendo un tono más “serio” para estéticamente contar las historias adultas de la serie.



Fotograma de la serie *Invincible*. Amazon Prime

## Análisis de las implicancias narrativas de la coherencia e incoherencia estética en las tres series

En éste apartado se analizará la implicancia narrativa de la coherencia e incoherencia estética de cada una de las series seleccionadas. Nos referiremos a los momentos en que se rompe la coherencia estética que ya analizamos para luego plantear su posible implicancia narrativa en cada serie a través de recursos narrativos o retóricos para el análisis.

### Exageración

Una incoherencia visual bastante usada como recurso, al menos en *Steven Universe* y *Hora de Aventura*, es la deformación del modelo de los personajes como recurso cómico ya que ambas series son cartoons con elementos de comedia en su narrativa. Uno de los principios de la animación, descritos por F. Thomas y O. Johnston, es la exageración, que propone que sólo replicar la realidad de los movimientos es aburrido o estático, por eso se busca exagerar los dibujos de la animación más allá de la referencia real (*The Illusion of Life*, 1995). Esto puede ir tan lejos como exagerar el dibujo de manera que de un resultado muy alejado de lo real cayendo en lo grotesco, lo que es usado en distintos niveles dentro del cartoon. Como recurso narrativo esta exageración tiene elementos de hipérbole que encontramos presente en la comedia de las series mencionadas, donde la estética visual funciona para aportar dando un empuje a situaciones de comedia hiperbólicas con los dibujos alocados vistos. Lo anterior marca una diferencia con *Invencible*, la cual no presenta una comedia similar y no vemos instancias donde los personajes se deformen de maneras muy exageradas para apoyar una broma.

El recurso de la exageración es bastante usual llevando a romper los modelos de diseño para apoyar la comedia de una escena o diálogo. Tanto en *Steven Universe* como en *Hora de Aventura* vemos este recurso utilizado muchas veces al máximo, las expresiones de los personajes son exageradas y cambian la estructura "natural" del modelo para servir como *punchline* al guion. Aunque esto sea una incoherencia visual se vuelve parte del universo gráfico de la serie. A pesar de que los personajes no siempre están haciendo caras locas, estas ocasiones son tan frecuentes que se puede inferir que dentro de este mundo los personajes pueden llegar a ese rango de expresión. Al final estas series son animadas y las expresiones son dibujadas por artistas, lo que otorga un rango infinito del tipo de actuación que pueden obtener de estos "actores", por esto se usa este recurso, para reforzar la comedia en estas series, volviéndose algo bastante común y que podemos encontrar en series cartoon como *Bob Esponja*, *Los Simpsons*, *Teen Titans*, y muchas más.



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Fotograma de la serie *Steven Universe*. Cartoon Network.

## Crossovers

Otra instancia común de incoherencia estética vista en las series analizadas son aquellos episodios especiales en los cuales la estética visual cambia completamente por la narrativa del episodio específico. Debido a que *Steven Universe* y *Hora de Aventura* son ambas caricaturas cómicas, existen varias instancias de parodia, sátira o referencias a otras creaciones audiovisuales. Como dice Sotomayor citando a Del Valle: “La caricatura se identifica por representar la crítica, el humor, la sátira y ser un portavoz de opinión dentro de contextos sociales e históricos”. (Del Valle, 2013, citado en Sotomayor 2020, p. 4).

Estos episodios, donde el universo gráfico de las series cambia tanto, tienen claramente una razón narrativa tras esto. Lo anterior se ejemplifica en instancias de parodia y *crossover*, que es la mezcla del mundo de dos o más propiedades. Tenemos episodios como el de *Minecraft* con *Hora de Aventura*, o *Uncle Grandpa* con *Steven Universe*, dos episodios en los cuales dos contenidos audiovisuales juntan universos dentro del guion y se usa la estética para representar esto. Es interesante remarcar eso sí que el episodio de *Minecraft* crea una nueva estética híbrida entre ambas obras audiovisuales para este capítulo en específico. En lo anterior apreciamos una diferencia con el de *Steven Universe*, en el cual vemos representadas las estéticas de ambas series y el guion comenta sobre esto, siendo la historia acerca de ambos personajes conociendo sus mundos entre sí, comentando de manera irónica sobre el hecho de que este episodio está fuera del canon de la serie y su narrativa general.

## Miedo

También se puede observar cómo se usa la ruptura de la coherencia estética para apoyar la sensación de miedo provocada ya sea por ciertos personajes o situaciones en el espectador. En términos de diseño, como dice F. Negreira analizando la manifestación del miedo en el arte, esta es “formada por los personajes derivados de la desnaturalización del ser humano” (Negreira.2008). Esto aplica a los ejemplos vistos en las series anteriores. *Hora de Aventura* busca causar miedo a través de un diseño más detallado y diferente al “estándar” establecido con el personaje de El Lich, el villano que aterroriza al héroe durante la serie. Este personaje es una metáfora de la maldad, y para causar empatía con el espectador se busca con el diseño crear algo anti-natural, con elementos humanos y animalescos pero en un contexto de horror, con elementos demoníacos y de putrefacción, el diseño aporta a la introducción de este personaje al público. La serie *Hora de Aventura* ocurre en un mundo post-apocalíptico tras una guerra nuclear, otorgando momentos de drama en su argumento. Estos momentos más “serios” en comparación al tono de comedia absurda, son acompañados por escenarios desolados, grises y diseños más grotescos de personajes. Esto es una incoherencia visual en comparación a los escenarios y personajes más alegres y coloridos de la serie. A través de flashbacks se lleva al espectador a ese tiempo en la narrativa de la serie, usando estos recursos visuales que ayudan a separarlos de los demás episodios.

En *Steven Universe* también se usa el diseño para apoyar la introducción de su villano Diamante Blanco. El diseño es incoherente a los demás por su nivel de detalle, proporciones y pintado en el cual está graficado. Ahora, aunque el diseño de Diamante Blanco no es inhumano o grotesco, su perfección y animación quieta y estatuesca es usada para informar visualmente lo que significa este enemigo para el protagonista, quien resuelve cada conflicto de la serie empatizando y hablando, su mayor desafío es empatizar con quien parece un ser

sin emociones, estático y sin ningún fallo, entonces su diseño aportó narrativamente a presentar la información necesaria por el guion.

### Surrealismo y mundo onírico

Dentro de *Steven Universe* y *Hora de Aventura* vemos varias instancias donde el guion va a lugares oníricos o también surrealistas, el último más en *Hora de Aventura*. Ya que estas temáticas afectan la percepción de la realidad normal, con la estética visual, las series utilizan estas instancias para romper la coherencia estética, así alterando el universo gráfico de las series y dejando claro que desea comunicar en el guion.

Como ejemplo de momentos oníricos en las series está el capítulo de *Steven Universe* en el que Steven imagina una aventura de su figura materna Garnet. Debido a que su sueño es el de un niño que idealiza a su querida Garnet, el arte de la serie cambia durante el capítulo para representar la mente de Steven, tomando influencias más simples e infantiles de diseño y de sus gustos como niño, como videojuegos o anime. Este cambio estético busca dejar claro que esto es un sueño o fantasía de la mente infantil de Steven.

En *Hora de Aventura* vemos un ejemplo de incoherencia estética en el capítulo donde Jake y Finn entran a un videojuego y toda la “realidad” cambia a un mundo 3D, incluyendo a ellos mismos ya que están dentro del juego. Estos cambios en la coherencia visual de la serie aportan a las temáticas absurdas y surrealistas presentadas dentro del guion. *Hora de Aventura* es un mundo donde la magia, la reencarnación y mucho más existe. Es frecuente en la serie que se rompa la coherencia estética para representar estos momentos de disociación de la propia realidad que los protagonistas viven, como es entrar a un mundo 3D, a diferencia de series como *Gumball* donde existir en una mezcla de 3D y 2D es habitual. En *Hora de Aventura*, por su parte, casi siempre se mantiene la coherencia estética *default*.

Otro ejemplo interesante en *Hora de Aventura* es el episodio final de la serie, donde se culminan narrativamente varias cosas. Entre éstas revelan al villano cósmico Golb, quien es un tipo de personificación del caos que con su poder causa que el universo de la serie se desfigure. Estéticamente en esta escena se rompen casi todos los recursos visuales para ilustrar el poder de este personaje, convirtiendo todo el arte de la serie en blanco y negro con achurados que evocan el del lápiz grafito en un papel, cambiando el estilo de animación, y lo único reconocible de la estética visual anterior son algunos diseños de personajes que se ven durante la escena. Esta ruptura ayuda a dar el sentido de sorpresa, surrealismo y alejamiento de la realidad cómoda de los personajes, es visualmente el mundo de la serie desarmándose por lo ocurrido, se puede decir que además aporta al miedo que el guion busca transmitir en ese momento, ya que el cambio brusco de estilo causa shock.



Fotograma de la serie *Hora de Aventura*. Cartoon Network.

## Antítesis e ironía

Dentro de la tercera serie, *Invincible*, vemos los recursos de la antítesis y la ironía muy presentes en su narrativa. *Invincible* es una serie sobre superhéroes en donde el “superman” resulta ser el villano más peligroso de todos. Aunque tiene elementos clásicos como el padre del protagonista siendo el verdadero enemigo, el mundo de la serie es una vista más realista, violenta y pesimista a veces del género de superhéroes, pasando por varios clichés narrativos de éste, pero innovando a través de la violencia y temas más adultos en general.

Estéticamente hablando la serie no presenta en su universo gráfico casi ninguna incoherencia visual que resalta, es más, se puede analizar que el mayor aporte de la estética visual a la narrativa es que toma elementos gráficos asociados a otras series animadas de superhéroes como las de DC Comics. *Invincible* en su primer episodio comienza como una serie de superhéroes común y corriente, presentando a su versión de La Liga de la Justicia o Vengadores, todo con un tono muy juvenil y alegre, para al final del capítulo mostrar cómo Omni-Man, el padre del protagonista, asesina brutalmente a todo el equipo de héroes sin explicación para el espectador. Aunque este giro argumental queda claro, se debe remarcar que la estética visual de la serie se usó para empujar más este *plot twist* que básicamente vende la serie al espectador. Básicamente la coherencia estética de *Invincible* se usa para causar una sensación de sorpresa en el público de que esta serie normal de superhéroes no es lo que parece y en realidad es un tipo de parodia violenta de estas. Así, aprovechando que es un material animado a diferencia de series parecidas como *The Boys* de Amazon Prime, la cual tiene una premisa similar pero es una serie de acción real que usa elementos visuales similares a las películas de Disney-Marvel para causar este mismo efecto narrativo que *Invisible* logra a través de su estética, *Invincible* referencia iconografía de otras series animadas de superhéroes para llegar a llegar a ese efecto.



Fotograma de la serie *Invincible*. Amazon Prime

## Reflexión sobre el aporte de la coherencia o incoherencia estética a la narrativa de una serie animada

En este apartado final de la sección del desarrollo, llevaremos a cabo una reflexión, después del análisis, sobre la coherencia e incoherencia estética en las series animadas que abordamos en esta investigación, implicancia de estas y cuál es el resultado al ser usadas como un aporte a la narrativa de ellas.

En las series descritas y analizadas en los dos primeros capítulos de este trabajo, vemos en diferentes ocasiones de qué manera la coherencia e incoherencia estética tienen implicancia en la narrativa de ellas. Por ejemplo, en *Hora de Aventura*, cuando el guion sitúa a los personajes en situaciones surrealistas, la estética de la serie se altera para enfatizar el desapego de la realidad cotidiana que viven los personajes (entendiendo cotidianidad por aquella vivida dentro del mundo de la serie). De este modo, se utilizan técnicas de animación y un diseño estético diferente al principal usado en el universo gráfico de la serie. En este sentido, al presentar *Hora de Aventura* una coherencia estética bien delimitada, cuando ocurre este tipo de situaciones, en las que los personajes salen de su realidad (una visita a otra serie o *crossover*, explorar la mente de un personaje, un salto en el tiempo, entre otras), resulta muy claro, en el contexto de la estructura de la película, la ruptura o incoherencia visual presentada.

En *Steven Universe*, en tanto, apreciamos que para presentar un personaje que busca transmitir una sensación incómoda en el público, la villana *Diamante Blanco*, en este caso, entonces se quiebra la coherencia estética de la serie a través del diseño del personaje. Este es un recurso en el cual la estética es usada para proveer información sobre el personaje a través de su diseño visual. De esta manera, el aporte narrativo de este quiebre resulta notorio ya que potencia la trama valiéndose del diseño.

En *Invencible*, por su parte, se hace uso de la coherencia estética para evocar *clichés* del mismo género al que esta serie pertenece. Este recurso es utilizado para parodiar las series de superhéroes animadas dirigidas a un público infantil. De este modo, al colocar estas estéticas visuales en una historia dirigida para adultos, se provoca una divergencia que acentúa la ironía.

Continuando con esta línea de reflexión, es posible afirmar que en el caso del uso de la incoherencia visual con fines narrativos encontramos ejemplos como *Quién mató a Roger Rabitt* y *El Maravilloso Mundo de Gumball*, entre otros, en las cuales se usa el concepto de una estética visual en el que la incoherencia forma parte del universo gráfico de la serie (Rodríguez, 2018, p.128). Lo anterior se aprecia en la mezcla de medios, alternando y conviviendo la acción real con la animación 3D y 2D, además de un diverso rango de estilos de diseño de personajes, lo cual genera la sensación de universos gráficos distintos conviviendo entre sí y, en general, la de un ambiente de caos y libertad en la estética visual. Paradójicamente, sus coherencias estéticas están conformadas por la ruptura de una sola coherencia. Este recurso es usado en proyectos que presentan dentro de su narrativa temas de comedia, absurdo, comentario meta o incluso, últimamente, el concepto de multiversos. Claramente, ya que estas historias buscan tocar estos temas, el uso de romper la coherencia estética o mezclar varias es usado como recurso narrativo, para comunicar visualmente estas temáticas de mezclas o rupturas de realidades.

Ahora bien, lo presentado en los párrafos anteriores, de alguna manera, es de esperar, en tanto las series animadas -como las tres analizadas para este trabajo- construyen universos visuales a través de sus estéticas y tienen la libertad de romperlos o no, de cualquier manera, según sea esto un aporte para la narrativa de las series.

En definitiva, una estética visual llamativa y bien elaborada puede aportar un *plus* en temas de alcance a una serie. A la vez, si esta estética es experimental, novedosa o remarcable puede suceder que resulte un elemento de atracción para la audiencia, previo incluso, a la trama. En este sentido, ya que este análisis se enfoca en series animadas, resulta necesario considerar que el arte visual es uno de los primeros elementos en ser notados por el público. Por ejemplo, *Bee and Puppycat* usa una estética visual en la que todos los colores son armoniosos, los diseños amigables y adorables; definitivamente pone énfasis en este aspecto, como un gran atractivo de la serie, de manera similar a cómo se usa en series para niños pequeños de canales infantiles. Algo parecido ocurre con la serie *Invincible* en la que se usó esta estética evocativa de series animadas para un público infantil. Alguien puede ver dicha serie sin saber nada de su trama y pensar que es acerca de superhéroes para niños, para luego ser sorprendido de que su contenido esté orientado, con aspectos mucho más violentos, a un público adulto.

En series más adultas o de comedia la estética visual es usada la mayoría de las veces para apoyar este tipo de producción, creando el arte de la serie de manera más plana o tomando decisiones, tales como la exageración tipo *cartoon* de series antiguas, por ejemplo, *Looney Tunes*. También se observa de qué manera series animadas dirigidas a un público objetivo adulto usan una estética visual más grotesca, menos atractiva visualmente o incluso fea: ¿Por qué será esto? Puede inferirse que se trata quizás de un intento de espantar al público infantil o para que los personajes de la serie sean grotescos y un chiste visual en sí mismos. No obstante, se puede observar que lo anterior funciona como un uso de la coherencia estética, movido por la narrativa de la serie. Sería confuso que una serie romántica, dirigida a un público juvenil use una estética visual más sucia y cómica como la usan las series para adultos o comedias como *Rick y Morty*. Definitivamente, entonces, como una reflexión parcial, podría afirmarse que el género al cual pertenece la serie animada influye en la decisión de la estética visual planteada.

A nivel más general, volvamos a los conceptos de estética coherente y de universo gráfico definidos en la introducción. Estos dos conceptos están unidos, ya que una estética coherente es el estilo de arte de una serie, mantenido por ciertos recursos y reglas visuales que crean un universo gráfico. Como se analizó en apartados anteriores, uno de los usos más recurrentes de la estética coherente y universo gráfico consiste en armar el universo de cada serie a través de un estilo de arte, que se conforma de distintos recursos, técnicas e incluso reglas de diseño, con el propósito de crear un tipo de *look* propio de la serie animada, lo que conlleva a dar un sentido de verosimilitud al espectador, quien acepta esta estética como el mundo narrativo de la serie.

Otro efecto de la estética coherente y del universo gráfico es que a veces estos, dependiendo del éxito de la serie, se vuelven universos gráficos reconocibles en la cultura pop. Lo anterior se aprecia en series como *Los Simpsons* o *Bob Esponja*, que son parte de la cultura popular actual y donde se puede observar que su estética visual se ha convertido en un mundo reconocible, asociado a la narrativa de cada una de esas de esas series. Esto no sucede en todos los casos, incluso a veces ocurre que para describir el estilo de arte de una serie se ha dicho que tiene una estética parecida a otra serie anterior. En conclusión, el tener una estética visual coherente les da un tipo de marca reconocible a las series animadas.

## Conclusiones

A continuación, se presentan algunas conclusiones a partir del análisis realizado al aporte narrativo de las coherencias e incoherencias estéticas de tres series animadas.

En primera instancia, se puede decir que una serie animada usa como recurso la existencia de una estética coherente para crear su propio universo gráfico (Rodríguez, 2018), el cual aporta y tiene implicancia en la narrativa de la serie.

Durante el análisis de las tres series animadas se examinó cómo romper esta coherencia estética constituye un recurso usado para apoyar temáticas dentro de la narrativa de las series, usando incoherencias visuales o, por otro lado, apoyar el género narrativo de esta en sí, como se vio sobre todo con la comedia.

Ahora, volviendo al concepto de universo gráfico, que es probablemente el uso más crucial al contar con una estética coherente, se analizó cómo la presencia de una coherencia estética le daba un sentido de verosimilitud a este universo creado de la serie. Una de las conclusiones que se develaron por este concepto fue cómo las series animadas se benefician debido a la existencia de sus universos gráficos, otorgándoles una iconografía propia que puede incluso servir como estrategia de venta de la serie hacia el público, generando interés por la estética de la serie o reconocimiento, lo que se aprecia en ejemplos de series con iconografías que ya son parte de la conciencia general de la cultura pop de nuestra sociedad.

Dentro del análisis de las incoherencias estéticas vistas en las tres series y en otros proyectos animados, además de cómo estas incoherencias son usadas para apoyar las narrativas de estas series, surgió el concepto un tanto paradójico de que existen series cuya coherencia estética está conformada por la incoherencia visual, ya que, por narrativa de la serie, se elige que el universo gráfico de esta represente caos y una diversidad de mezclas estéticas, pero a través de pequeños recursos de orden e inevitable estilo propio de la serie, este caos se vuelve el universo gráfico verosímil donde esta existe. Este es un concepto en el cual se puede ahondar mucho más.

Ahora también, basado en el análisis ya hecho se concluyó que casi toda incoherencia visual vista en las series servía como un aporte a la narrativa o serie en general, pero cabe preguntarse si muchas incoherencias visuales pueden restar más que sumar al proyecto, tanto en ámbitos del guion o visuales. Preguntarse si se puede llegar a un extremo en que incoherencias visuales atenten contra el universo gráfico formado de la serie o si estas constituyen una distracción a la trama de la serie y lo que busca contar. Por ahora propongo que si una incoherencia visual resalta tanto, de modo que distrae de la trama y mundo gráfico creado de la serie, sin que esta sea la intención de los creadores, esta sería una instancia en donde la incoherencia visual constituye un error y afecta negativamente a la obra. Ahora, en la animación como medio audiovisual, sobre todo en series animadas como las analizadas, resulta común encontrar errores de producción, normalmente irrelevantes, sin que uno se fije minuciosamente en cada fotograma de la obra. Al ser estos tan sutiles no siempre resulta fácil catalogarlos como incoherencias visuales, pero queda abierta la posibilidad de ese análisis.

Cuando se analizó de manera más descriptiva el arte de las tres series, sus estéticas coherentes y momentos de incoherencia dentro de ellas, se vio como el lado técnico de la animación es usado para crear y mantener en “orden” la coherencia estética de las series, a

través de recursos visuales e incluso reglas de diseño. Por la naturaleza de este trabajo, un análisis del uso e implicancia narrativa, no se ahondó en este ámbito quizás más técnico de la formación de las estéticas de las series, pero de allí podrían derivar temas interesantes como, por ejemplo, el de un diseñador de personajes que debe adaptarse a diseñar para una estética de una serie x o el proceso de llevar un diseño de personaje desde concept art a estar en “estilo” o cómo identificar si un diseño está fuera de este. Pero estos son temas más técnicos de la industria de la animación que no son abordados en este trabajo.

En definitiva, se puede concluir que el rol narrativo de una coherencia estética dentro de una serie animada es de mucha importancia en esta, ya que es influenciada por la narrativa y esto va desde una coherencia visual a ser caóticamente incoherente, según lo que la serie y su argumento busque dar a entender, pero siempre es usada como un plus para estas. Esto, además de ser crucial para la conformación de universos gráficos, que es necesario que sean tanto narrativa como visualmente atractivas y comprensibles para el espectador, las estéticas coherentes son necesitadas para construir este universo y generan la verosimilitud e imagen icónica que apoyan el guion de las series animadas y los mundos creados que buscan comunicar.

## Bibliografía

- Castelló, Célia P., (2016). “Épocas de Cartoon Network. Estilo y evolución”. España, Universitat Politècnica de València. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/75125>
- Delgado, Juan Manuel, Juan Gutiérrez, (1999). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. España, Editorial Síntesis, S.A.
- Del Valle, M (2013). La Caricatura y su uso didáctico en el estudio de la Primera Guerra Mundial. España, Revistas Científicas Complutenses Historia y Comunicación Social. (18), 75-85.
- Estévez Noguera, José M, (2015). Proyecto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio. Colombia, Fundación Universitaria del Área Andina Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes. Recuperado de <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/790>
- Gómez Alonsol, Rafael. (2001). Análisis de la Imagen, Colección Laberinto comunicación, N.5 - Análisis de la Imagen. Estética audiovisual. España, Ediciones del Laberinto. Recuperado de [https://www.academia.edu/28575519/Colecci%C3%B3n\\_Laberinto\\_comunicaci%C3%B3n\\_N\\_5\\_An%C3%A1lisis\\_de\\_la\\_Imagen\\_Est%C3%A9tica\\_audiovisual\\_Director\\_de\\_la\\_colecci%C3%B3n](https://www.academia.edu/28575519/Colecci%C3%B3n_Laberinto_comunicaci%C3%B3n_N_5_An%C3%A1lisis_de_la_Imagen_Est%C3%A9tica_audiovisual_Director_de_la_colecci%C3%B3n) [Fecha de consulta: 4/05/2022]
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Editorial Fuenlabrada.
- Johnston, Ollie, Frank Thomas, (1995), *The illusion of life: Disney Animation*, New York : Hyperion
- Lepore, K. (15 Mayo 2022)- *Bad Jubies / Adventure Time episode*, Kirsten Lepore.com. <http://kirstenlepore.com/Bad-Jubies-Adventure-Time-episode> [Fecha de consulta: 23/04/2022]
- Mcdonell, Chris, Rebecca Sugar, G. Tartakovsky, (2017), *Steven Universe: Arts and Origins*. Estados Unidos, Abrams Books.
- Mckenzie Atwood. (Anfitrión). (2017-2019). *The Steven Universe Podcast* [Podcast]. Apple Podcasts. [Fecha de consulta: 22/04/2022]
- Negreira, F. (1). La manifestación del miedo en el arte. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (317), 31-33. Recuperado a partir de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1498> (Fecha de consulta\_ 12/05/2022)]
- Plácido D. (29 de diciembre de 2021). Amazon 's 'Invincible' Was The Best Superhero Show Of 2021, By Far. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2021/12/29/amazons-invincible-was-the-best-superhero-show-of-2021-by-far/?sh=4355e46c4b54> [Fecha de consulta: 22/04/2022)]

- 
- RAE (2022). *Diccionario panhispánico del español jurídico (DPEJ)* [en línea]. < <https://dpej.rae.es/> > [Fecha de la consulta: 23/04/2022]
- Rodríguez González, M. E.(2018): Coherencia entre animación e “imagen real” (registro basado en realismo fotográfico): recursos presentes en el universo gráfico de Gumball. *ANIAV, Revista de investigación en artes visuales*, NÚM 2, <https://doi.org/10.4995/aniav.2018.9124>
- Sotomayor Liza, Rayza Gabriela (2020), “Análisis de la representación gráfica y narrativa visual de personajes en series animadas de crítica social dirigida al público”. Perú, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Recuperado de <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/654627>

SOLO USO ACADÉMICO

## ANEXOS

### Tablas de análisis estético de cada una de las series estudiadas

#### Análisis estético serie “*Steven Universe*”

I. Información general de la serie				
Nombre de la serie	<i>Steven Universe</i>			
Año	2013 - 2019			
Empresa	Cartoon Network			
Target etéreo	7 - 12 años			
Director	Rebecca Sugar			
Argumento	<p>“Steven Universe, una historia animada <i>coming of age</i> contada desde la perspectiva de Steven, el "hermano menor” de un equipo de guardianas mágicas de la humanidad- las Crystals Gems”. (Steven Universe: Art and Origins (2017), pág 7)</p>			
II. Diseño de los personajes				
Personajes principales seleccionados	Nombre y descripción	Imagen	Descripción	
	Steven Universe. Híbrido		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Paletas de colores</td> <td style="text-align: center;">Colores en general más pasteles, el rosado es un color destacado en su paleta.</td> </tr> </table>	Paletas de colores
Paletas de colores	Colores en general más pasteles, el rosado es un color destacado en su paleta.			

humano y gema, 13 años.		Uso de línea	Se usa una línea, usualmente, negra gráfica de tamaño mediano en todos los personajes de la serie.
		Formas	Tiene muchas formas suaves y circulares, tiene proporciones de un niño rechoncho.
Garnet Líder de las <i>Crystal Gems</i> , gema, 5,749 años.		Paletas de colores	Uso de colores más monocromáticos, resaltan los morados y magentas, colores no tan saturados.
		Uso de línea	Se usa una línea, usualmente, negra gráfica de tamaño mediano en todos los personajes de la serie.
		Formas	Usa formas redondeadas y circulares, tiene proporciones más exageradas, resalta su pelo cuadrado y caderas.
Perla Miembro de Las <i>Crystal Gems</i> , la guardian más materna de Steven, gema, 6,000+ años		Paletas de colores	Una paleta de varios colores pasteles, resalta el celeste y rosado.
		Uso de línea	Se usa una línea, usualmente, negra gráfica de tamaño mediano en todos los personajes de la serie.
		Formas	Se usan formas suaves y simples, resalta su nariz que es más puntiaguda que el resto de su diseño. Sus proporciones son delgadas y elegantes.

	Amatista		Paletas de colores	Una paleta más monocromática representando morados y lavandas pastel o desaturados.
	Miembro de Las Crystal Gems, figura de hermana para Steven, gema, 5000+ años.		Uso de línea	Se usa una línea, usualmente, negra gráfica de tamaño mediano en todos los personajes de la serie.
			Formas	Usa muchas formas circulares y suaves, sus proporciones son muy similares a las de Steven.
Personaje que rompe la estética visual seleccionada o (si es que lo hay)	Nombre y descripción	Imagen	Descripción	
	Diamante Blanco		Paletas de colores	Usa una paleta compuesta de solo blancos, grises y negros.
	La villana principal de la serie, tirana espacial, gema, eones de años.		Uso de línea	Usa una línea parecida a los demás personajes aunque es de color gris y negra en distintas partes del diseño, en una de sus apariciones usa la línea de los fondos de la serie.
	Formas		Usan formas puntiagudas en partes del diseño. sus proporciones son más detalladas y buscan interpretar una figura muy femenina.	

III. Diseño de props	
Paletas de colores	Se usa una mezcla de colores pasteles y colores más saturados.
Uso de línea	Similar a la línea de los personajes, se unifican entre prop y personaje.
Formas	Formas simplificadas.
IV. Diseño de fondos	
Paletas de colores	Mayormente se ven colores pasteles.
Uso de línea	Usan una línea texturizada y delgada.
Formas	Se mantiene una arquitectura bastante realista, la fauna y los cielos. que están más estilizados, estos usando diferentes texturas e incluso formas geométricas muy simplificadas.
Composición	Composiciones basadas en perspectivas realistas, varios planos generales mostrando los escenarios de la serie.

### Análisis estético serie “*Hora de Aventura*”

I. Información general de la serie	
Nombre de la serie	Adventure Time
Año	2010 - 2018
Empresa	Cartoon Network
Target etéreo	7 - 12 años
Director	Pendleton Ward (Creador), Patrick McHale, Cole Sanchez, Adam Muto, Nate Cash
Argumento	“Acompaña a Jake el perro y a Finn el humano, hermano adoptivo del primero, en sus increíbles aventuras en la Tierra de Ooo, ya sea defendiendo a las princesas de ataques a su reino, ayudando a ciudadanos en tareas cotidianas o enfrentándose al mismísimo demonio” (Pons Castelló, C. (2016). pág 36.)
II. Diseño de los personajes	
Paletas de colores	Una gran variedad de colores, usualmente bastantes saturados.
Uso de línea	Se usa una línea vectorial, usualmente negra y bastante delgada.
Formas	Muchas formas diferentes, generalmente son simples y redondeadas.
III. Diseño de props	
Paletas de colores	Se usa una mezcla diversa de colores pero casi siempre más tirados a los saturados.
Uso de línea	Similar a la línea de los personajes, se unifican entre prop y personaje.

Formas	Formas simplificadas.
IV. Diseño de fondos	
Paletas de colores	Se usa una mezcla diversa de colores pero casi siempre más tirados a los saturados.
Uso de línea	Usan una línea muy similar a la de los personajes, parecida a lo que asociamos con comics.
Formas	Mucha variedad de formas, se ve un estilo más <i>cartoon</i> y de fantasía, también se da lugar para exageraciones en las perspectivas.
Composición	Composiciones variadas, generalmente planos generales mostrando los escenarios de la serie.
V. Instancia(s) de una incoherencia visual (si existe)	En <i>Hora de Aventura</i> , un ejemplo donde se rompe la coherencia estética de la serie, son capítulos en donde se usan distintos estilos de animación, esto cambiando además toda la estética de la serie, por ejemplo el uso de stop motion o técnica 3D. Ejemplos de capítulos serían: Guardians of Sunshine, A Glitch is a Glitch, Diamonds and Lemons, Food Chain, Water, Park Prank, Bad Jubies, Beyond the Grotto, Ketchup, The Lich. Además de esto en el último episodio de la serie "Time Adventure", el personaje "Golb" afecta la animación y estética de la serie y vuelve todo blanco y negro con trazados de grafito.

### Análisis estético serie “Invencible”

I. Información general de la serie	
Nombre de la serie	Invencible
Año	2021 - Presente
Empresa	Amazon Prime
Target etéreo	18 + años
Director	Robert Kirkman, basado en el comic Invencible (2003) de Robert Kirkman Cory Walker Ryan Ottley
Argumento	“La historia sigue a Mark, un joven cuya madre es humana y cuyo padre es Omni-Man (...). Mark ha adquirido recientemente sus poderes y pasa la mayor parte de la serie aprendiendo cómo usarlos de manera responsable, así como también navegando en su vida personal, que se ha vuelto tan desordenada” (Forbes, 2021)
II. Diseño de los personajes	
Paletas de colores	Colores no tan saturados, aunque se usa una amplia paleta. Además una sombra dura constante en todos los personajes.
Uso de línea	Se usa una línea vectorial muy delgada, usualmente negra.
Formas	Proporciones basadas en la anatomía humana, incluso en personajes alienígenas. Formas más angulares.
III. Diseño de props	
Paletas de colores	Colores más muteados al igual que en los personajes.

Uso de línea	Similar a la línea de los personajes, se unifican entre prop y personaje.
Formas	Formas simples pero aun con detalles.
IV. Diseño de fondos	
Paletas de colores	Se usa una paleta bastante representativa de la realidad, una estética más similar al anime.
Uso de línea	No se usa línea, se representan los fondos con un estilo más renderizado parecidos a la estética visual de la mayoría de los anime .
Formas	Formas basadas en perspectivas y arquitectura de la realidad.
Composición	Composiciones variadas, bastante dinámicas ya que es una serie de acción y superhéroes.
V. Instancia(s) de una incoherencia visual (si existe)	En su primera temporada <i>Invincible</i> , no para alejarse de su coherencia estética establecida.