

ANIMANIACS Y LA MODERNIZACIÓN DEL CARTOON

Alumnos:

Alonso Álvarez & Renata Martínez

Profesor guía:

Salomón Balut Bugueño

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2022

Animaniacs y la modernización del cartoon

Alonso Álvarez & Renata Martínez

Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor, 2022

Resumen

El presente ensayo busca visibilizar la modernización del cartoon a lo largo de las últimas tres décadas, utilizando las series animadas de *Animaniacs* como principal objeto de estudio, exponiendo una comparación entre la serie original de los años noventa y su *reboot* de comienzos de la década actual. En un principio, introducimos bajo qué contextos se desarrollan ambas series, cuáles son sus referentes y de dónde provienen. A partir de esto logramos comprender de manera íntegra cuáles son los aspectos clave expuestos en ambas series a la hora de representar la industria de las caricaturas animadas. Una vez asentado nuestro marco teórico nos sumergimos en un profundo análisis a lo largo de ambos shows, con la intención de identificar y entender cuáles son sus facultades y el porqué de las mismas. Guion, animación y arte son nuestros tres grandes apartados a tener en cuenta, sin embargo, a través de ellos podremos esclarecer respuestas hacia cuestiones más subjetivas, como la identidad que se construye en cada serie. *Animaniacs* resulta ser un objeto de estudio muy revelador a la hora de analizar la evolución de dichos conceptos; esto se debe a su carácter de serie de culto y al gran lapsus de tiempo existente entre el estreno de la serie original en 1993 y el estreno del reboot en 2020.

Palabras clave: Animaniacs, Cartoon, Industria de la animación, Reboot, Warner Bros.

Abstract

This essay seeks to show the modernization of the cartoon industry over the last three decades, using the *Animaniacs* animated series as the main object of study, exposing a comparison between the original series from the 1990s and its reboot from the beginning of the current decade. At first, we introduce the contexts under which both series are developed, their referents and where they come from. From this we managed to fully understand the key aspects exposed in both series when it comes to representing the animated cartoon industry. Once our theoretical framework is established, we immerse ourselves in a deep analysis throughout both shows, with the intention of identifying and understanding their faculties and the reason for them. Script, animation and art are our three main sections to take into account, however, through them we will be able to clarify answers to more subjective questions, such as the identity that is built in each series. *Animaniacs* turns out to be a very revealing object of study when it comes to analyzing the evolution of these concepts; This is due to its cult series status and the vast time lapse between the premiere of the original series in 1993 and the premiere of the reboot in 2020.

Keywords: Animaniacs, Cartoon, Animation industry, Reboot, Warner Bros.

Introducción

El *cartoon*, desde su origen en la década de los veinte, ha sido un pilar fundamental dentro de la industria de la animación. Su capacidad de abstraer la realidad y representarla bajo términos más sencillos y acotados ha brindado una gama inmensamente amplia de posibilidades que aún hoy en día seguimos explorando. Es esta exploración vinculada al contexto de cada época, la que nos advierte de una innegable evolución y/o modernización presente en la historia de este estilo.

Nuestra investigación nos sitúa en 1993, a mediados de una era conocida como el renacimiento de la animación estadounidense. Warner Bros. se encontraba recientemente ubicada en la delantera de la industria de animación televisiva, la serie *Tiny Tunes* había sido un rotundo éxito y el equipo, conformado por Tom Ruegger como director y Steven Spielberg como productor, tenía la vía libre para crear y producir una nueva serie completamente original; así es como nace *Animaniacs*.

Animaniacs es una comedia irreverente protagonizada por los hermanos Warner y su hermana Dot, y al igual que *Tiny Tunes*, el estilo de la serie es reminiscente al trabajo de Tex Avery, es más, posteriormente veremos que puede llegar a ser considerado como una continuación y/o exploración más profunda y elaborada del legendario estilo de Avery. La animación del *cartoon* fue completamente tradicional, ya que este era el método popular en aquel entonces. Sin embargo, su núcleo y la clave de su éxito recaen en el guion que, a pesar de ser una serie dirigida hacia un público infantil, presenta un humor bastante maduro, desde constantes sátiras hacia la cultura pop de la época, hasta burlarse de celebridades, políticos e incluso la propia cadena televisiva donde era transmitida. Es esta genuina iniciativa por parte de sus creadores, la ambición de ir más allá de lo común y ser creativos a la hora de aterrizar ideas transgresoras en un lenguaje que no rompa las normas televisivas, lo que catapultó a *Animaniacs* a ser una de las series más exitosas de los noventa.

Ahora bien, *Animaniacs* se considera como un eslabón importante en la historia del *cartoon*, en particular consiste en el eslabón que da pie a la posterior generación de *cartoons*, los primeros shows originales de Cartoon Network. Actualmente, su versión original sigue siendo recordada con gran estima como una de las series que revolucionó la industria. Esta nostalgia hacia la icónica serie, junto con su gran cantidad de seguidores activos aún hoy en día, desembocó en el estreno de su propio *reboot*, transmitido por Hulu en 2020, en donde vuelve Steven Spielberg como productor junto con el *cast* de voces protagónicas original de la serie. Pero, en principio: ¿qué es un *reboot*?, descubramoslo.

La industria del *cartoon* en el presente se atiene a circunstancias modernas, las técnicas se han digitalizado, las condiciones laborales se han normalizado, los estilos se han hiperdiversificado con una tendencia hacia diseños y estéticas más simples, con el fin de facilitar y acelerar procesos para cumplir con la demanda, y los guiones, por su lado, se han reutilizado. Es así como hoy en día, en pleno auge de la creación de contenido audiovisual, la demanda supera con creces a la oferta y esta, en un intento de responder de manera segura y efectiva, mira hacia el pasado para traer sus éxitos de vuelta a la vida. Es así como nacen los conceptos de *reboot* y *remake*, es decir, traer de vuelta una franquicia, serie u obra audiovisual del pasado hacia la pantalla una vez más. haciendo distinción en que el *reboot* considera la obra original como parte de la narrativa y la tiene en cuenta a la hora de designar su punto de partida, es decir, no ignora la

existencia de la obra original, pero se centra en una nueva historia que sigue siendo parte del mismo universo. “[...] that ‘reboot’ means to restart an entertainment universe that has already been previously established, and begin with a new story line and/or timeline [...]” (Willits, 2009, párr. 5)¹. El remake, en cambio, consiste en crear una nueva versión de la obra original, es decir, no considera la historia original como limitante para crear un nuevo universo porque en un principio no pretende crear nada nuevo, sino más bien, re-hacer (tal como dice la palabra en inglés) la obra original.

Siendo *Animaniacs* una serie tan crucial en el mundo del cartoon y una obra tan particular y característica de su época, su reciente reboot nos brinda la oportunidad de apreciar cómo se refleja la modernización de la industria del cartoon en términos de guion, estilo artístico y animación a través de la serie, además de reflexionar acerca de aspectos más subjetivos como la permanencia de identidad. Por tanto, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo se refleja la modernización del cartoon al comparar la serie original de *Animaniacs* (1993) con su reboot (2020)?

Para responder esta interrogante, nuestro objetivo general será analizar y comparar la serie original *Animaniacs* (1993) y su reboot (2020) con el fin de reconocer cómo se refleja la modernización del estilo cartoon.

Para lograr lo anterior, será necesario que analicemos el contexto histórico del cartoon de 1990: cómo se manejaba el estilo en aquella época, cuáles eran sus características y el porqué de estas, constituyen puntos claves en este análisis si queremos comprender la serie noventera *Animaniacs* como corresponde, con su debido contexto. Dicho esto, podremos pasar a examinar la posterior modernización del cartoon en la industria, ya que los cambios a lo largo de los años son notables y necesarios de analizar si queremos englobar el salto de la serie original de *Animaniacs* versus su reboot de 2020.

Entonces, ya comprendido el contexto, podemos presentar nuestro objeto de estudio, la serie *Animaniacs*, tanto la original de los noventa, como su reboot de 2020. Una vez presentadas ambas versiones, analizaremos el contexto de la época en la que fueron/son transmitidas, identificando así sus características más importantes e identitarias, tanto en aspectos narrativos (guion, humor, etc.) como visuales (arte, animación, etc.).

Una vez entendida las características principales de las series protagonizadas por los carismáticos hermanos y hermana Warner, finalmente nos quedaría reflexionar respecto a las similitudes y diferencias entre ambas series, respondiendo así nuestra pregunta de investigación acerca de cómo la modernización del cartoon impactó a la serie *Animaniacs*. Nuestro propósito entonces, consiste en analizar y comparar ambas series con el fin de brindar luz hacia dichas temáticas y esclarecer cómo volvieron a la vida los hermanos Warner y su hermana Dot.

Ahora, resulta importante tomar en cuenta el punto de vista de los talentos que hicieron posible estas series. Con esto nos referimos a que basaremos gran parte de nuestra investigación en las declaraciones que estos creativos hayan formulado. En este sentido, por ejemplo, contamos

¹ El término reboot significa reiniciar un universo de entretenimiento que ya se ha establecido previamente y comenzar con una nueva historia y/o línea de tiempo. (2009) Traducción propia.

con las palabras de Tom Ruegger, creador y director de la serie original *Animaniacs* de 1993, quien dijo en una entrevista para Spoiler:

So we made Tiny Tunes with Mr. Spielberg and I was a success, so Steven and the head of Warner Bros. Animation came to me and they said ‘Ok, what’s next?’. I had some ideas for a brand new show with brand new characters, and Steven said: ‘Ok, but it has to have a marquee name’. And I said, ‘Well, you’re the marquee name, Steven Spielberg presents...’ you know. But he said, ‘No no, the characters themselves, there needs to be a marquee name.’. (2021, 0:07)²

A la hora de hablar respecto al reboot de 2020, tendremos en consideración la plataforma Hulu; el servicio de suscripción a la carta de vídeo o bien llamado *streaming*, estadounidense de Walt Disney Direct-to-Consumer, donde actualmente se transmite tanto el reboot de *Animaniacs* como la serie original de 1993. Finalmente, contamos también con la visión de Steven Spielberg, como productor de ambas series e influencia creativa en ambas versiones de los hilarantes hermanos y hermana Warner.

Para lograr nuestros objetivos anteriormente propuestos, resulta fundamental iniciar esta investigación con un estudio respecto al cartoon en la década de los noventa. Esto, con el fin de exponer sus aspectos más representativos y así comprender de mejor manera qué es y desde dónde proviene *Animaniacs*.

Hecho lo anterior, revisaremos la serie original de *Animaniacs* estrenada en 1993. Presentamos la serie, exponemos su trama, cómo funcionaban sus guiones episódicos, el tipo de humor que maneja, entre otros aspectos. Del mismo modo, analizaremos su estilo artístico y su técnica de animación, para, finalmente, identificar los factores decisivos que estuvieron en juego a la hora de situar la serie como una obra única en su época y un show altamente distinguido por sobre los demás cartoons noventeros.

Para cubrir lo dicho anteriormente, llevaremos a cabo una selección de capítulos de *Animaniacs* de entre sus cinco temporadas, que reflejen los aspectos mencionados y nos apoyen en nuestro análisis.

Posteriormente, analizamos el reboot. Sin embargo, resulta necesario, de manera previa, entender cuáles son las circunstancias actuales del cartoon dentro de la industria de la animación,

² Hicimos Tiny Toons con el señor Spielberg, fue un éxito, entonces Steven y los directivos de Warner Bros. Animation me dijeron: ‘Ok, ¿con qué seguimos?’. Tenía ideas para un nuevo show, con personajes nuevos, pero Steven me dijo: ‘Bueno, pero tiene que tener un nombre de marquesina’. Le dije que él era el nombre de marquesina, ‘Steven Spielberg presenta...’, pero me dijo que no, que los personajes tenían que tener un nombre de marquesina por sí mismos. Traducción por Spoiler [SpoilerBolavip]

considerando las necesidades y posibilidades que existen hoy en día, así como también el estado actual de la industria de Hollywood (uno de los principales puntos a criticar por la serie) y las consecuencias tanto positivas como negativas que ha conllevado la modernización del cartoon.

Ahora bien, al momento de comenzar con el análisis de la serie *Animaniacs* del 2020, realizamos el mismo ejercicio que con la serie original. Haremos una selección de capítulos del reboot que se distinguen por reflejar las necesidades y posibilidades que mueven a la industria actualmente, con el propósito de exponer cómo se desenvuelve la serie bajo el contexto de la época contemporánea y cuáles son las decisiones creativas que surgen a raíz de este nuevo entorno. Además, otro criterio presente a la hora de seleccionar los capítulos del reboot, consiste en la búsqueda de los puntos en común y nexos que mantiene con la serie original; de esta forma, analizamos más a fondo la magnitud del cambio entre una serie y la otra.

En esta línea, una vez presentadas ambas obras, comparamos los aspectos más representativos de cada una. Nuestra intención consiste en reflexionar respecto a los cambios generados a lo largo del transcurso del tiempo y la evolución del cartoon, como mencionamos previamente. Lo anterior nos conduce hacia la conclusión de nuestro análisis e investigación. La modernización de la industria es algo presente, sin embargo, ¿qué tanto se vio afectada la serie *Animaniacs*? Si todos los aspectos técnicos, narrativos y visuales tuvieron que pasar por inevitables transiciones y la evolución del estilo resulta ser una realidad innegable, nos surge la duda: ¿es posible que *Animaniacs* siga manteniendo su identidad original?

Los orígenes de *Animaniacs*

Para identificar los aspectos más representativos de la serie original de *Animaniacs* y entender cómo son expuestos a lo largo del show debemos remontarnos a una época histórica llamada “la Era dorada” de la animación estadounidense; es en este periodo de tiempo cuando nace una multiplicidad de métodos, principios y tendencias que posteriormente se convertirán en influencias cruciales para la serie y su desarrollo creativo.

Cabe decir que el cartoon previo a los noventa debe su existencia a la exploración creativa generada dentro de aquella Era dorada de la animación estadounidense. Este periodo de tiempo se extendió desde 1928 hasta mediados de la década de los sesenta y constituyó la instancia en la que nació gran parte de los personajes más famosos e icónicos dentro del mundo de la animación. Hablamos de leyendas como Mickey Mouse, Bugs Bunny, el Pato Donald, Betty Boop, el Pájaro Loco, Tom y Jerry, entre muchos más.

El foco de nuestra atención recae en una corriente artística procedente de aquella época y conocida como el cartoon “anti-Disney”, pero ¿a qué se debe este particular nombre? Desde su inicio, Disney ha presentado sus producciones animadas como productos amigables, cuerdos y cándidos, caracterizados por una fuerte romantización dirigida hacia los conceptos del bien y el mal, lo cual desemboca en personajes sumamente idealizados e historias arquetípicamente sencillas que son sazonadas con toques de fantasía, lo cual genera una atmósfera de perfección idílica que se encuentra presente en el catálogo de Disney. Por el contrario, la corriente artística anti-Disney se caracterizaba por ser la meca de la experimentación animada bajo parámetros mucho más flexibles y arbitrarios, lo que condujo hacia un desarrollo de ciertos principios bastante

particulares con respecto a la animación; aspectos tales como la exageración, la coherencia y la sutileza fueron refinados de manera exhaustiva hasta terminar con productos que se convirtieron en exponentes atemporales y ejemplos imprescindibles del cómo llevar la animación de personajes hacia su auge. En cuanto al aspecto narrativo, el bien y el mal no eran considerados como conceptos inamovibles, sino más bien como atributos presentes de manera simultánea dentro de cada personaje, lo cual le otorgaba a los cartoons, de manera instantánea, una personalidad más genuina y entrañable. Unos de los primeros grandes exponentes de este tipo de producciones fueron los hermanos Max y Dave Fleischer, quienes bajo el nombre de Fleischer Studios fueron responsables de la creación de mundos y personajes icónicos, hoy en día considerados como fieles figuras representativas del cartoon antiguo. Entre dichas creaciones se encuentra la famosa Betty Boop, caricatura que cautivó a la audiencia de su época y sigue siendo recordada hasta el día de hoy como una de las personalidades femeninas más reconocidas en el mundo de la animación estadounidense.

Warner Bros., por su parte, continuó explorando extensamente esta corriente artística, estrenando su primer cortometraje bajo el concepto de *Looney Tunes* a finales de la década de los veinte, protagonizado por el carismático Bosko. Este concepto de caricaturas no tardaría en revelarse como un gran éxito para la época, sin embargo, aquel solo fue el comienzo de un extraordinario viaje. Los principios se habían establecido y el estilo se continuaría puliendo de manera meticulosa, gracias a distinguidos talentos que se encargaron de llevar esta corriente artística hacia su punto de máxima expresión: lo que empezó con Bosko como *Looney Tunes* se encaminaba rápidamente hacia el corazón de la era dorada de la animación.

Es 1940 y comienzan a aparecer en la pantalla personajes de inmensa envergadura, tales como Bugs Bunny y el Pato Lucas. Su creador es el legendario animador y director Frederick Bean Avery, mejor conocido como Tex Avery. Junto con sus personajes, Avery también presentó un estilo visual mucho más fluido y consistente, el cual definió un estándar de calidad para las posteriores caricaturas de la Warner. A su vez, Tex también demostró gran destreza en ámbitos conceptuales como el storytelling y la creación de personajes; fue el responsable de crear la versión de Bugs Bunny más entrañable, desde la cual el travieso conejo comenzó su inminente ascenso en popularidad. Entre otros aspectos a destacar, Tex exploró ideas como el quiebre de la cuarta pared, así también continuó refinando las personalidades femeninas dentro de las caricaturas de la época, mujeres coquetas y astutas con figuras atractivas que se mantenían bajo el estilo cartoon y, al igual que Betty Boop, lograron cautivar una audiencia de mayor edad. Tex demostraba pasión y cuidado, teniendo en cuenta múltiples perspectivas a la hora de crear dibujos animados, entre ellas ser consciente del público a quienes iban dirigidos.

La exageración expresiva y la representación hiperbólica de los personajes en el medio fue uno de los aspectos más desarrollados durante esta época. Es fundamental destacar el trabajo de Bob Clampett en esta área, animador y director que se desempeñó junto con Tex Avery dentro de las producciones que se encontraban a cargo de los *Looney Tunes*. Clampett ha sido eternamente aclamado y reconocido por haber poseído un estilo de animación que excedió los estándares en cuanto a la exageración de las expresiones y las acciones existentes dentro de las caricaturas; dicho estilo terminó por definir un sello dentro de las producciones animadas de la Warner Bros., en donde la comedia física se distingue por ser excesivamente desmesurada en términos visuales. En ese entonces, el estilo de Bob le brindó a la escena cartoon una expresividad nunca antes vista, la cual fue considerada por muchos profesionales como una locura para la época, tal como menciona

John Kricfalusi, creador de *Ren y Stimpy*, en el documental *The Man From Wackyland: The Art of Bob Clampett* (2004): “You are an observer and the cartoons are on the screen and there's this space between you [...] Clampett cartoons would grab me and jank me in to the story with them”³ (Emannuely, 2021, 0:53).

Continuando con el desarrollo del estilo y examinando la corriente desde una perspectiva opuesta a la previamente presentada por Bob, resulta imprescindible mencionar el trabajo y legado de Charles Martin Jones, más bien conocido como Chuck Jones, renombrado animador y director, a quien recordamos por su maestría en la caracterización y creación de personajes coherentes a la hora de actuar en consonancia con sus ideales y construcción interna. Jones fue pionero a la hora de explorar un *acting* mucho más sutil y delicado dentro de los personajes de la Warner, en gran contraste con la constante exageración de movimientos que resultaba característica en las caricaturas de la época. Eventualmente, Jones termina uniéndose al equipo creativo de Tex Avery, en el cual también se encontraba incorporado Bob Clampett y así fue como por medio de este equipo se continuó perfeccionando el cartoon anti-disney de la Warner.

Chuck and Bob joined Avery 's unit and that was obviously a completely crazy unit [...] they really all together created the language of what was going to become the Warner brothers cartoon, the crazy zany anti-disney cartoon that they were perfecting (Beck, 2004)⁴.

Este equipo fue el principal departamento de animaciones de la Warner, es conocido como “Termite Terrace” y se mantuvo durante décadas dándole vida a los más famosos cortometrajes de los *Looney Tunes*. Lamentablemente, los estándares de calidad definidos por el equipo no se continuaron alcanzando por mucho tiempo debido a múltiples circunstancias asociadas a la modernización del cartoon; nos referimos a la relación entre los presupuestos, tiempos de producción y cantidad de contenido, la cual no fue idónea como para mantener a la franquicia en lo alto. La posterior desvinculación del equipo por parte de numerosos talentos terminó de sepultar al departamento de animación, el cual a mediados de los años sesenta fue clausurado de manera definitiva. A pesar de su inminente final, el estilo ya había sido creado y perfeccionado, por lo cual era cuestión de tiempo para que su prestigiosa influencia inspirase producciones futuras.

El término de la era dorada de la animación estadounidense fue proseguido por nuevas tendencias visuales y nuevos nombres de franquicia. Los cambios en las condiciones que presentaban las producciones animadas provocaron una tendencia hacia diseños más geométricos,

³ Tú eres el espectador mientras las caricaturas están en la pantalla y existe este espacio entre ustedes... los cartoons de Clampett me agarran y jalan hacia dentro de la historia junto a ellos. Traducción propia.

⁴ Chuck y Bob se unieron al grupo de Avery, conformando un equipo que obviamente era una completa locura... ellos realmente crearon el lenguaje de lo que eventualmente se convertiría en el cartoon de la Warner Bros., el loco y disparatado cartoon anti-disney que ellos estaban perfeccionando. Traducción propia

se practicó una nueva abstracción de la forma que se alejaba de ideales como la correcta anatomía o la tridimensionalidad y se abrió paso hacia expresiones más sencillas y elementales. Este cambio de metodología en cuanto a la creación de cartoons generó una revolución minimalista en el medio y conllevó una mayor agilidad a la hora de producirlos. United Productions of America o el estudio UPA fue el primer gran estudio de animación dedicado a la producción de caricaturas que reflejaran esta nueva tendencia artística; debido a esto hoy en día se conoce aquel estilo de dibujo animado visualmente más simple y de expresión geométrica como estilo UPA.

Continuando con la nueva corriente artística, antes de cerrar este capítulo histórico y dar paso a nuestro objeto de estudio, debemos mencionar a William Hanna y Joseph Barbera, los fundadores de Hanna-Barbera Productions, compañía que se convirtió en el estudio de televisión animada más exitoso de la década de los ochenta. Shows como *Los Picapiedra*, *Los Supersónicos*, *El oso Yogui* y *Scooby-Doo* nacieron bajo la compañía de William y Joseph. El estilo de estas series fue una evolución directa de la oleada artística previamente mencionada y reconocida como estilo UPA: los cartoons de Hanna-Barbera presentaban una estética sencilla que mantenía su ritmo por medio de técnicas de animación limitada, esto le permitió a la compañía estar constantemente produciendo una gran cantidad de contenido a lo largo de su carrera, la cual termina a comienzos de los años noventa, dejando un puesto de mercado que Warner Bros. no tardaría en volver ocupar.

Junto a la serie *Tiny Tunes*, Warner Bros. se posiciona rápidamente en ascenso dentro de la industria del entretenimiento televisivo y gracias a esto se presenta la oportunidad de producir un show completamente original que mantenga a la franquicia en lo alto. *Animaniacs* llega a cumplir dicho rol y mucho más, con una prestigiosa carrera de 5 temporadas que se extendieron desde 1993 hasta 1998 y terminando su recorrido con el estreno de la película *El Deseo de Wakko* en 1999. La serie recibió múltiples galardones durante su extensión y se convirtió en el segundo programa infantil más popular de su época. El rotundo éxito de la serie se debe a una sucesión de aciertos que logró gracias al prestigioso trabajo que había tras la producción.

La trama de *Animaniacs* gira en torno a los personajes y las interacciones que mantienen entre ellos; debido a esto no existe una continuidad narrativa a lo largo de los capítulos ni tampoco un tema concreto presente como motivo principal del show. Cada capítulo nos presenta a los personajes inmersos en alguna situación en particular que pondrá en marcha la trama y establecerá el ritmo del propio episodio.

Un capítulo normal de *Animaniacs* nos puede ofrecer aproximadamente desde 2 a 6 cartoons distintos, cada cartoon posee una temática y un reparto de personajes propios alrededor de los cuales gira la trama. Algunos de estos segmentos son rápidos y pueden presentar una broma en menos de 30 segundos, otros se extienden hasta los 10 minutos y nos exhiben un argumento más completo. En cuanto al reparto, el cast principal posee alrededor de 20 personajes entre los cuales se conforman más de 10 shows distintos. Este formato de capítulo le permitió a *Animaniacs* entregar una alta variedad de historias, ideas y gags, los cuales mantenían el contenido fresco y versátil, mientras le daban a la serie un atractivo factor sorpresa debido a que nunca sabes cuál será el próximo cartoon que verás.

Los distintos shows presentes en la serie utilizan las dinámicas entre personajes para desarrollar su argumento y contar historias episódicas, esto trae consigo personalidades sumamente definidas y relaciones entre personajes que se desarrollan a través de los contrastes;

por ejemplo, *Pinky y Cerebro* nos plantea la historia de 2 ratones de laboratorio, Cerebro es un genio que aspira conquistar el mundo y Pinky es su contraparte estúpida e infantil que termina arruinando todos sus planes. En *Slappy la Ardilla* se nos presenta a Slappy, una veterana y gruñona ex estrella de televisión que manifiesta constantemente su rechazo hacia la escena popular del medio audiovisual y en contraste tenemos a su sobrino Skippy, un cándido y jovial pequeño que en ocasiones devela más tolerancia que su tía; *Botones y Mindy* nos muestra a Mindy como una inocente niña que siempre está a un paso de meterse en algún lío, sin embargo, la fortuna parece estar de su lado y nunca es afectada negativamente, por el contrario, su perro y cuidador Botones siempre termina siendo perjudicado en el intento de proteger a la pequeña. En *Rita y Runt* vemos a Rita como una coqueta y astuta gata, a diferencia de Runt quien es un perro un tanto lento y torpe; por último, en *Los Palomos Emplumados* tenemos a un trío de palomas entre las cuales podemos identificar los arquetipos del listo, el rudo y el nuevo. Los contrastes entre personajes son un aspecto vital a la hora de desarrollar una narrativa sólida y memorable, *Animaniacs* hace uso de este recurso para darle a cada uno de sus segmentos una personalidad y un encanto propio.

Antes de continuar debemos presentar al corazón de *Animaniacs*, los responsables de mantener el ritmo de la serie y el conducto mediante el cual los autores fueron capaces de expresar conceptos e ideas tan brillantes, los protagonistas del show, los hermanos Warner.

Yakko es el hermano mayor, Dot la menor y Wakko es tan solo un poco mayor que ella. Cada episodio de *Animaniacs* exhibe al menos un segmento de 10 minutos protagonizado por ellos; adicionalmente es común verlos llevando a cabo pequeños sketches e interludios a lo largo del capítulo. Ellos constituyen el pilar fundamental que mantiene a la serie en marcha y son el factor en común que destaca entre la enorme variedad del contenido. La dinámica de los hermanos consistía en ser fieles representantes del modelo de personaje cartoon. Profundizaremos respecto a este factor una vez comenzado el análisis de los capítulos. La ficción de la serie nos cuenta que los hermanos Warner fueron creados durante los años treinta en el departamento de animación de la Warner Bros. “Termite Terrace”. Se nos muestra cómo su locura e irreverencia provoca rápidamente que se decida encerrarlos dentro de la torre de agua del estudio, es ahí donde permanecen atrapados hasta que en 1993 logran escapar y por consecuencia estrenan su propio show. Este tipo de decisiones creativas en las cuales la realidad de la serie parece coexistir y/o mezclarse con la realidad del espectador no son arbitrarias y están trabajadas con mucho cuidado.

Se nos relata que los hermanos Warner provienen de aquella era dorada de la animación estadounidense e incluso se nos muestran las oficinas “Termite Terrace”, sitio en el que trabajaron Tex, Chuck y Bob, como el lugar en donde fueron concebidos los hermanos. Esto es más que un encantador detalle respecto al origen de los Warner, es una declaración del porqué los hermanos y en consecuencia la serie son tal cual son, una oda al cartoon clásico. *Animaniacs* trajo de vuelta a la vida muchos de los conceptos previamente explorados en la era dorada de la animación y al igual que los cortometrajes nacidos en el núcleo de aquella era, el show de los hermanos Warner se ubica en la vanguardia del cartoon de su época.

Uno de los principales aspectos que ubican a la serie dentro de dicha vanguardia y que la situaron en dirección hacia el apogeo televisivo fue la calidad que había tras el trabajo de guion. No era común para la época que un show infantil presentase un guion demasiado elaborado, sin embargo *Animaniacs* se distinguió en este sentido y aspiró a desarrollar una comedia más diversa e inteligente. Parte de las bromas presentes en la serie iban dirigidas exclusivamente hacia un

público de mayor edad que sería capaz de entenderlas; de esta manera, *Animaniacs* logra captar y cautivar a una audiencia mucho más amplia. Los personajes de la serie eran conocedores de la sociedad hacia la cual su show estaba siendo transmitido, lo cual les permite bromear constantemente respecto a todo tipo de personalidades e hitos presentes en la cultura pop del momento; los personajes incluso se mostraban partícipes de dicha cultura interactuando con celebridades, apareciendo en múltiples instantes históricos y rompiendo la cuarta pared constantemente. Este concepto de serie permite un humor que utiliza recursos de nuestra realidad para generar situaciones cómicas, lo cual se efectuó de manera completamente innovadora y fue un factor clave para el éxito de la serie.

Respecto al apartado visual presente en *Animaniacs* es vital conocer las técnicas de dibujo y animación utilizadas a lo largo de su producción. Al igual que los cortometrajes clásicos de la Warner Bros., la serie de los hermanos fue animada de manera tradicional y destacó por haber utilizado una cantidad mucho mayor de papel celuloide en comparación con los demás dibujos animados de la época. Esto se traduce en la presencia de una animación más fluida que se mantuvo al margen de la revolución minimalista y le brindó a la serie una estética clásica. Otro punto en común con las obras de culto de la era dorada fue el diseño de fondos y personajes: en cuanto a los fondos, se trabajaban escenarios semi detallados hechos mediante acuarela, los cuales exhiben gradientes de iluminación que contrastan perfectamente con el color sólido de los personajes. En relación al diseño de personajes predominó el uso de figuras orgánicas y bordes blandos, los modelos estaban dispuestos hacia una mayor soltura y experimentación de su forma, lo cual significó una mayor libertad expresiva en su desempeño. Esta libertad de expresión es común dentro de los cartoons clásicos y fue un aspecto que la serie priorizó por sobre la consistencia de un modelo fijo. En general, *Animaniacs* continuó con el estilo que la Warner formuló durante sus años dorados. Es debido a esto que el show se puede apreciar como una evolución directa del cartoon clásico, un sucesor leal de la era dorada de la animación y un show profundamente influenciado por la corriente artística anti-Disney.

Comenzaremos el análisis de los capítulos haciendo énfasis en el desempeño narrativo que caracterizó a la serie. El equipo conformado por Tom Ruegger en la dirección y Steven Spielberg en la producción logró plasmar en la pantalla conceptos revolucionarios a través de un guion sin precedentes, por lo que consideramos clave abordar primeramente este campo. Al comienzo del primer capítulo de *Animaniacs* se nos presenta el trasfondo histórico de los hermanos Warner. Esta introducción parodia la estética de un documental antiguo y como ya comentamos, hace alusión a la era dorada de la animación como la génesis de los hermanos.

Ya conociendo la procedencia de los protagonistas nos hace falta conocer sus motivos, dinámicas y construcción interna. Este apartado narrativo trae muchas sorpresas consigo debido a que los hermanos Warner, al igual que otros personajes de la serie en menor grado, compartían un factor en común que los diferenciaba del resto de cartoons convencionales, Yakko, Wakko y Dot son meta-cartoons, es decir, personajes conscientes respecto al hecho de ser cartoons. Esta cualidad les brinda una amplia gama de posibilidades que los autores supieron aprovechar favorablemente. En el primer segmento del capítulo 3 de la primera temporada los Warner presentan una canción titulada “I am the very model of a cartoon individual”, en español: “soy un modelo ejemplar de un individuo de caricaturas”, y comienza cantando: “I am the very model of a cartoon individual, my

animation is comical, unusual and whimsical [...]” (Warner, 1993, 7:57)⁵, este gag es una parodia de la canción “I am the very model of a modern major general” y es utilizado como recurso expositivo para presentar la naturaleza de los personajes y por ende del show en general. Yakko Warner nos canta distintos aspectos clave de la serie, como el hecho de que la animación está hecha para enfatizar la personalidad cartoon de los personajes, nos cuenta que su construcción interna está compuesta por sobre todo de habilidad de cómica y performática; “I’m quite adept at funny gags, comedic theory i have read [...] I’m very good at fancy dances, i can even pirouette, then smack the villain with a fish i know my cartoon etiquette” (Warner, 1993, 8:02)⁶, finalmente los personajes parecen revelar una especie de omnipotencia de la cual son conscientes y hacen uso en particular para acentuar la comedia y personalidad cartoon que entrega el show; “When in a jam i just yell “stop” and villains in their tracks are froze [...] to suit my mood i can call forth a lot of different sceneries like outer space and desert scapes” (Warner, 1993, 8:22)⁷. Esta singular construcción de personaje presente en los hermanos fue muy bien cuidada y les otorgó un enorme atractivo, a pesar de que los Warner en la práctica fueron cartoons totalmente revolucionarios, en esencia se sentían como la fiel representación de las caricaturas clásicas y el hecho de configurarlos como meta-cartoons semi omnipotentes fue exclusivamente para potenciar aquella sensación.

Ahora que conocemos las dinámicas de los hermanos Warner continuaremos analizando su desplante en los distintos segmentos del show. *Animaniacs* presenta a lo largo de sus temporadas distintos segmentos de semblante educativo los cuales fueron un requerimiento para poder transmitir la serie por televisión abierta debido a las reformas para contenido infantil establecidas previo al estreno del show. Los creadores de *Animaniacs* fueron muy creativos a la hora de trabajar bajo estas condiciones y, para poder cumplir con dichos requerimientos, elaboraron las secciones educativas mencionadas anteriormente. Estos segmentos nunca se alejaron de la intención original que los autores plantearon para la serie, en su gran mayoría exponen tópicos inusuales de manera cómica y en algunos otros casos el factor educativo fue usado como mera apariencia para cubrir algunas bromas e incluso críticas hacia el propio hecho de tener que cumplir con dicha agenda educativa. Abordaremos el capítulo 2 de la primera temporada, en el cual podemos encontrar dos segmentos educativos que se repiten con frecuencia a lo largo de la serie. Como primer ejemplo tenemos las canciones educativas interpretadas generalmente por Yakko. En este caso en particular, la canción es “Yakko’s World” o “El mundo de Yakko” en español y es una de las canciones más famosas de todo el show, En ella vemos cómo nuestro querido personaje realiza una coreografía mientras canta y destaca elocuentemente cada país del planeta, el segundo segmento da más de que hablar. La *Rueda de la Moraleja* era un segmento de corta duración que cerraba con la supuesta intención de aprender una lección al final del capítulo y fue una instancia en donde el factor educativo se usó como coartada, los Warner giraban una rueda de la fortuna que indicaría cuál sería la moraleja a aprender y casi siempre era una broma, un juego de palabras o un

⁵ Soy un modelo ejemplar de un individuo de caricaturas, mi animación es cómica, inusual y antojadiza. Traducción propia

⁶ Soy bastante adepto en cuanto a chistes, he leído la teoría de la comedia [...] soy muy bueno para bailes divertidos, incluso puedo hacer piruetas y luego golpear al villano con un pez, conozco mi etiqueta de dibujos animados. Traducción propia

⁷ Cuando estoy en un lío puedo gritar “alto” y los villanos se congelan en su posición [...] para satisfacer mi ánimo puedo invocar muchos escenarios distintos, como el espacio exterior y paisajes desérticos. Traducción propia

sin sentido, sin embargo, en el capítulo 64 este segmento nos ofrece un diálogo interesante entre los hermanos, antes de que Yakko haga girar la rueda Dot exclama “A quien se le ocurrió esa estúpida idea de la rueda de la moraleja” a lo que Yakko le responde “A los ejecutivos de la televisora Fox” y enseguida Dot contesta “¿Oh en serio? pero qué buena idea”, esta atrevida actuación evidencia tanto el gran ímpetu de los creadores por mantenerse fieles hacia sus ideales como la genialidad presente tras el trabajo de guion.

Como podemos ver, *Animaniacs* exhibió en múltiples oportunidades críticas hacia cuestiones reales que escapan de la fantasía del show y por lo general no eran tan discretas como el caso anterior, tras el guion se camuflaban opiniones auténticas de los creadores del show las cuales siempre eran presentadas desde una modalidad cómica. A lo largo del capítulo 4 de la temporada 3 los hermanos se burlan de sus fans más apasionados, criticando el fanatismo extremo y el sobre análisis dirigido hacia un show de comedia, la crítica iniciaba en el primer segmento mostrando como los Warner eran perseguidos por una multitud de fans descerebrados y era finiquitada en el último con el episodio “Please Please Please Get a Life Foundation” es decir “Fundacion Porfavor Porfavor Porfavor Consiga una Vida”, en donde los protagonistas manejaban un establecimiento psiquiátrico cuyo fin era rehabilitar a individuos que se dedican a sobre analizar y buscar errores en la serie. Existe otro capítulo que destaca por ofrecer una crítica de manera muy ingeniosa, el capítulo 1 de la temporada 5 posee un segmento llamado “Back in Style” o “Regreso en Estilo” en español y nos muestra como los hermanos son contratados para realizar apariciones en distintos cartoons entre los cuales se parodia a series como *El Oso Yogui* y *Scooby Doo*, los Warner no tardarían en mofarse de la estética minimalista que manejaban estos shows, además de mostrarse decepcionados hacia este nuevo método de producir series que utilizaba como recurso una animación muy limitada y un humor bastante flojo.

A modo de enlace con el siguiente apartado del análisis debemos hablar acerca de un segmento de la serie titulado *Dot's Poetry Corner* o *El Rincón Poético de Dot* en español, este segmento de corta duración apareció por primera vez en el capítulo 19 de la temporada 1 y presentaba a la hermana Warner recitando su propia interpretación de un poema clásico al interior de una cafetería, el humor florecía a raíz de la actitud de Dot, la cual se balanceaba entre la inocencia y la demencia generando así una comedia un tanto inquietante que fue enfatizada gracias al uso correcto de los recursos visuales, el modelo de Dot en esta sección era vagamente atípico y se deformaba constantemente en función a sus movimientos. Este segmento reflejó fielmente la decisión por parte de los creadores de priorizar la expresión antes que la rigurosidad del modelo, sin embargo, en ocasiones podemos ver como esta falta de rigurosidad no siempre era completamente intencionada, como por ejemplo en el capítulo 64 de la temporada 1 los hermanos realizan una corta aparición entre *El Rincon Poetico de Dot* y *Slappy la Ardilla* en donde vemos claramente a los Warner bajo un modelo distinto al corriente, esto puede ser debido a la naturaleza de la producción de la serie, la cual delego mucho trabajo de animación a diferentes productoras fuera de los estados unidos, en donde es posible que, debido a diversas circunstancias, el resultado final posea un modelo de personajes ligeramente alterado, no obstante, estas divergencias no generaban ruido gracias a la soltura de modelo presente en el estilo de la serie.

Otro aspecto en el cual *Animaniacs* presentó soltura y libertad creativa fue el *lipsync*, es decir, las bocas de los personajes en relación al diálogo del show. Es común dentro de producciones de series animadas poseer una guía de lipsync en donde se encuentran las distintas poses de las bocas de los personajes, las cuales están asociadas a una cierta palabra o sonido específico.

Animaniacs no contempló el uso de una guía tan limitada y en consecuencia presento un uso de bocas mucho más flexible y diverso, este hecho lo podemos corroborar a lo largo de cada capítulo si nos fijamos en las diferentes formas que posee la boca de un personaje para pronunciar la misma letra en distintas oportunidades.

Finalmente, para dar cierre al análisis por capítulos de la serie original y volver a conectar con lo planteado en la era dorada de la animación, hablaremos respecto a un capítulo de *Slappy la Ardilla*, este programa en general exhibía un alto contenido de *slapstick* o comedia física, la cual era ejercida principalmente por Slappy a través de una animación reminiscente a lo experimentado por Bob Clampett en los años dorados, exageración excesiva de las poses y una deformación completa de los personajes a la hora de reaccionar ante una inevitable explosión, caída, trampa o cualquier situación que comprometa su integridad física. En el capítulo 5 de la temporada 3 el segmento de Slappy titulado “Method To Her Madness” o “Método Para Su Locura” nos expone con una nueva oleada de actores de método que surgen con la intención de elevar el medio teatral, Skippy (sobrino de Slappy) forma parte de un club que enseña este tipo de actuación, por lo que su tía, totalmente indiferente e incrédula hacia esta nueva corriente, decide acompañarlo a una clase, es ahí donde eventualmente Slappy toma las riendas del asunto y les enseña auténtica expresividad a aquel grupo de charlatanes por medio de una sucesión de bromas violentas que van desde explosivos hasta pianos que caen sobre los personajes al mero estilo clásico de los *Looney Tunes*. Para el final del episodio todos aquellos actores de método se encuentran completamente adiestrados por Slappy y podemos verlos interpretando personajes clásicos de la Warner como El Pato Lucas, Bugs Bunny, El Correcaminos, entre otros. El argumento del capítulo se vuelve poético cuando nos damos cuenta de que Slappy, quien es una famosa ex actriz cartoon y uno de los personajes más viejos de la serie, les puede enseñar de primera mano los aspectos de actuación clave desarrollados en la era dorada de la animación a un grupo de actores de dudosa capacidad, los cuales terminan siendo sometidos ante el real talento de la ardilla.

El estado actual del cartoon.

Con el paso del tiempo, inevitablemente se producen cambios en la manera de cómo vivir y pensar, por lo cual el mundo del entretenimiento se adapta a las transformaciones sociales y culturales. Con los avances tecnológicos, la llegada del internet y las nuevas generaciones de jóvenes, la industria del entretenimiento ha evolucionado e incorporando estos cambios a través de los años, como, por ejemplo, con la implementación de los servicios de streaming hoy en día. Del mismo modo, nos encontramos en presencia de un nuevo público, es decir, nuevas generaciones de jóvenes y niños que no disfrutaban exactamente de lo mismo que el público joven de los años noventa y, debido a esto, debemos comprender primero cómo afectó la era digital a nuestro consumo de entretenimiento.

Con la incorporación del internet a nuestro diario vivir, nos acostumbramos a recibir información de manera mucho más rápida y la industria también tuvo que adaptarse a este hecho. La necesidad de nuevo contenido al instante fue realmente uno de los motores del cambio en la forma de producir nuevas series animadas. Con ayuda igualmente de las nuevas tecnologías, lanzar una temporada completa en un par de meses fue, poco a poco, convirtiéndose en la normalidad en la industria. Sin embargo, para lograr este propósito, no solamente se necesitaron las novedosas herramientas digitales, sino también cambiar el concepto de series animadas. Nuevas técnicas de animación digital fueron implementadas para facilitar y acelerar los procesos, tales como la

animación “Puppet” o “Cut Out” e igualmente la técnica clásica de animación 2D fue modernizada y adaptada al nuevo formato digital. En forma paralela, el arte en las producciones animadas fue adaptándose, siendo diseños simplificados y geométricos los que destacaban debido a la facilidad al momento de animarlos.

Estos cambios, claro está, acontecieron lentamente a través del tiempo, consistiendo en un proceso que duró años, desde las primeras incorporaciones de la animación digital a fines de la década de los noventa, hasta la actualidad. En forma simultánea al avance tecnológico y al crecimiento de la industria anteriormente expuesto, dentro de las cadenas televisivas más grandes de esos tiempos, Cartoon Network fue haciéndose camino como el canal de renombre favorito, superando a Nickelodeon y su era dorada de Nicktoons en los años noventa. De entre todo el catálogo de Cartoon Network del periodo del año 2000 en adelante, se destacaron varias series en la cadena, tales como *The Powerpuff Girls* (1998), *The Grim Adventures of Billy & Mandy* (2001), *Camp Lazlo* (2004), entre otras. Sin embargo, cabe destacar una serie en la cual se fueron formando artistas que más adelante constituirían los cimientos de una nueva manera de crear series animadas para televisión: *The Marvelous Misadventures of Flapjack* (2008), creado por Thurop Van Orman, quien anteriormente había trabajado para Craig McCracken. Tanto aprendices de grandes figuras de la animación televisiva, como nuevos talentos, varios del Instituto de las Artes de California (*CalArts*), tuvieron la oportunidad de contribuir a esta surrealista y caótica serie y así sentar sus bases como artistas y creadores, tales como Alex Hirsch, J.G Quintel, Patrick McHale y, quien nos importa destacar ahora, Pendleton Ward.

Con lo recién mencionado en mente, desde aproximadamente el año 2010, se dio comienzo a una nueva era del cartoon. El pionero aquí fue *Adventure Time* (2010) creado por Ward, serie que empezó como una más, pero que con el pasar de los capítulos fue construyendo un universo grande y complejo. Abordó temas serios como el evento de un futuro post-apocalíptico, traumas y guerras, y creó personajes tridimensionales de forma natural y coherente.

Hora de aventuras supuso un verdadero campo de experimentación para multitud de animadores y trajo consigo nuevas vías para explorar en la animación televisiva. Su influencia se extendió a través de Cartoon Network y muchos de sus creativos, hermanados en términos de estilo con Ward y el resto del equipo, pudieron lanzar propuestas más arriesgadas que encajaban con el nuevo perfil que había adoptado la cadena, cambiando el rumbo de la animación de la misma hasta ese entonces. (Castelló, 2016, p. 39)

Esta serie junto a otras como *Gravity Falls* (2012), creada por Alex Hirsh; *Steven Universe* (2013) de Rebecca Sugar u *Over the Garden Wall* (2014) creada por Patrick McHale, sentaron las bases para esta nueva generación de cartoons, una generación que mostraba otra faceta del cartoon.

Las series animadas pronto abandonarían la idea de que los cartoons son solo comedia y elegirían contar una historia en la que el espectador quiera formar parte. Ya sea empatizando con el protagonista o construyendo teorías sobre lo que pasará en el siguiente capítulo. Son series que se toman en serio a sí mismas, que abordan temas que para el público al que van dirigidos son relevantes. Y es que la continuidad y el desarrollo de personajes se volvió algo destacable en las series más populares de esta última década.

Aunque si bien las series con una trama continua fueron las que se impusieron, las series episódicas no fueron excluidas de esta nueva dirección de la animación televisiva. Aquí es donde entran series como *Regular Show* (2010), creada por J.G Quintel y, la más importante a destacar, *The Amazing World of Gumball* (2011) de Ben Bocquelet. Estas series, de las más exitosas de la cadena, fueron el estandarte para lo que serían las series episódicas, llenas de meta-referencias, y aspectos surrealistas. Series que con sus premisas sencillas, humor sumamente contextualizado al tiempo actual, claro absurdismo y donde estaba presente el famoso botón de reinicio al final de cada episodio, supieron construir universos únicos, contar buenas historias y desarrollar personajes entrañables y tridimensionales. Y es que el famoso botón no era en realidad un reinicio completo: estas series sí tenían continuidad después de todo, la necesaria para desarrollar a nuestros personajes con pequeños dramas, pero no la suficiente para no poder disfrutar un capítulo aleatorio sin conocer el contexto.

Ya establecida esta nueva era del cartoon televisivo, nos queda ahora entender lo que estos últimos años se ha venido sobreexplotando en la industria del entretenimiento: la nostalgia. Si bien los remakes y reboots no constituyen un recurso único o novedoso de esta época, sí se han visto en muchas cantidades en los últimos años, debido a que la industria ha optado por revivir viejas franquicias y adaptarlas a esta nueva época, tanto para atraer al antiguo público que solía disfrutar de dicha franquicia, como para atraer a las nuevas generaciones. Sin embargo, el adaptar viejas franquicias no fue fácil y, en muchas oportunidades, no logró ser resultado favorecedor para la antigua serie, como en el caso de *The Powerpuff Girls* de 2016, cuya nueva adaptación no logró adaptar la fórmula icónica de su versión original, además de ni siquiera contar con la participación de su creador, Craig McCracken. Aunque hubo situaciones en las cuales el caso fue favorecedor, como lo fueron el especial de *Rocko's Modern Life: Static Cling* y la película de *Invader Zim: Enter the Florpus*, ambas de 2019, distribuidas por Netflix y dirigidas por sus creadores originales, Joey Murray y Jhonen Vásquez respectivamente. Estas adaptaciones fueron muy bien recibidas tanto por el público joven como por el nostálgico y es que, a pesar de contar con cambios en el tipo de animación y el arte para adaptarse a la época y al público nuevo, el tipo de humor, parodia y guion en general se mantuvieron muy parecidos a lo que caracterizaba a estas franquicias en su época. Sin embargo, un ejemplo más sorpresivo de una buena adaptación podría ser *DuckTales* de 2017, en tanto no solo sufrió un completo cambio en su arte, sino que transformó aquella serie episódica de fines de los años ochenta a una serie con la fórmula de esta época, con desarrollo de personajes tridimensionales y una historia lineal atrapante que invitaba al espectador a formar parte de esta. Con el contexto de estos cartoons previamente que tuvieron un reboot, adaptados a esta nueva época, toca ahora comprender, ¿lograría un reboot de *Animaniacs* adaptarse igualmente a la nueva dirección del cartoon actual?

El reboot de *Animaniacs*.

Cuando el servicio de streaming Netflix de Estados Unidos agregó a su extenso catálogo de series y películas la serie de *Animaniacs*, la serie volvió a tener cierto grado de popularidad nuevamente. Fue así como desde 2017, la idea de realizar un reboot de esta franquicia fue gradualmente tomando mayor relevancia para los ejecutivos, hasta que en enero de 2018, Hulu adquirió los derechos de *Animaniacs* y *Pinky y Cerebro*, lo que conllevó a la suma de estos títulos a su catálogo, y un comunicado de un nuevo reboot sobre los hermanos Warner en camino a estrenarse fue revelado. El show de los hermanos y hermana Warner se caracterizaba por ser una sátira a la cultura pop americana de aquella época, lo que la volvía muy apegada a su tiempo. Aun así, su premisa ligada al tiempo dio la oportunidad de experimentar con el mismo humor meta-referencial, pero en la actualidad. Sin embargo, ocurrió que Warner Bros. tomó la decisión de no involucrar a los guionistas originales que hicieron posible todo ese humor satírico que manejaban e igualmente, no se contactó ni consideró a Tom Ruegger para que volviera como director:

I wouldn't want to make the show without the brilliant writers and artists that came up with it. I think the fans will love a reboot if it really captures the essence and fun and anarchy and zaniness of the original. I truly believe that can be achieved with getting the band back together but I don't think you can just find someone off the street and say, 'Make more Animaniacs' and expect it to work out. I would love to make new Animaniacs, but it would have to be under conditions that are guaranteed not to fail.

(Ruegger, 2017, 46:45)⁸

A pesar de todo, con la desaprobación de Ruegger y el descontento de algunos fanáticos por estos hechos, aún así se estrenó en 2020: *Animaniacs*, producida por Warner Bros. Animation, Amblin Television y Steven Spielberg para el servicio de streaming Hulu, que trajo de hecho un aire de nostalgia por los cartoons de los años noventa. Se nos presenta a los hermanos Warner, siendo literalmente revividos para formar parte de este reboot, haciendo una parodia de *Jurassic Park*, con el mismo Spielberg allí y luego intentando integrarse a la época actual. Así como los Warner, también están de vuelta distintos personajes de la serie original, como *Ralph el guardia de seguridad*, el *Doctor Rascahuele* y los protagonistas del otro segmento principal en el reboot: *Pinky y Cerebro*. Sin embargo, sobresale la ausencia de los demás personajes del elenco de *Animaniacs*, tales como *Slappy la Ardilla* y su sobrino *Skippy*, los *Palomos Emplumados*, *Rita y Runt*, *Botones* y *Mindy*, etc. Incluso, destaca la ausencia del viejo CEO de la Warner en el universo

⁸ No me gustaría hacer la serie sin los brillantes escritores y artistas que la formaron. Creo que a los fanáticos les encantará un reboot si realmente captura la esencia, la diversión, la anarquía y la locura de la serie original. Realmente creo que eso se puede lograr volviendo a unir a la banda, pero no creo que puedas encontrar a alguien en la calle y decirle: "Haz más Animaniacs" y esperar que salga bien. Me encantaría hacer un nuevo Animaniacs, pero tendría que ser en condiciones que garanticen que no fallaría. Traducción propia.

de la serie *Thadeo Plotz*, presentándonos ahora a *Nora Rita Norita*, el reemplazo de Plotz como la nueva CEO. Este cambio notable se puede apreciar en el mismo opening de la serie producida por Steven Spielberg, donde en lugar de mostrar a los viejos personajes en la canción, los Hermanos Warner cantan sobre cómo este nuevo reboot trae nuevas cosas y se burla de la nueva generación que ahora es su público:

Meet Pinky and the Brain who want to rule the universe.

A brand new cast who tested well in focus group research.

Gender-balanced, pronoun-neutral, and ethnically diverse

The trolls will say we're so passé, but we did meta first [...] ⁹ (2020, 0:37)

La serie se nos presenta claramente consciente de que es un reboot, haciendo burla de esto todo el tiempo, desde mofarse de ellos mismos como franquicia al venderse a Hulu por lo lucrativo de la nostalgia, además de ser una de las apuestas más populares de Hollywood, como de sentirse repetitivos por no tener a los viejos personajes en el elenco del reboot, agregando variedad a la estructura de los capítulos. Y del principio, la serie contaba con una básica estructura de tres segmentos, el primero de los hermanos Warner, el segundo de *Pinky y Cerebro* y el último de los Warner nuevamente. Conforme los capítulos avanzan, hay un poco más de variedad en la estructura de estos, parecido a la serie original e incluso introduciendo nuevos segmentos con nuevos personajes, como *El increíble Gnomo en la boca de la gente*: sobre un gnomo que vive en la boca de la gente, hablando por ellos cuando la situación lo ameritaba. *Cosas que chocan en la oscuridad*: un segmento sobre criaturas desconocidas para el espectador, que permanecen ocultas en la oscuridad, donde solo son visibles sus ojos y, por lo tanto, se la pasan chocando entre ellos todo el tiempo. Y *Starbox y Cindy*: sobre un pequeño pero malvado extraterrestre llamado Starbox queda atrapado en la tierra, secuestrado a manos de la pequeña Cindy, quien, ingenuamente, lo trata como uno de sus juguetes. Este último segmento logra parecerse a la dinámica de *Botones y Mindy* de la serie original, con la gran diferencia de que este segmento presenta un estilo de arte y animación distinto al resto de la serie. E igualmente como *Math-Terpiece Theater*: segmento donde la hermana Warner nos relata problemas matemáticos como si fueran cuentos infantiles. Dicho segmento podría reemplazar *El rincón poético de Dot* de su serie predecesora, con la gran diferencia que se presenta con un cambio en el estilo de arte y animación dentro de la narración de Dot, más parecido al estilo UPA, de los años cuarenta.

Sin embargo, a pesar de que los nuevos segmentos y personajes pueden hacer ver un poco más de variedad en la serie, lo cierto es que esta recae una vez más en los hermanos Warner: el corazón de *Animaniacs*, ya que son los personajes protagónicos que llevan el show. Su dinámica

⁹ Conoce a Pinky y Cerebro que quieren gobernar el universo.

Un elenco completamente nuevo que obtuvo buenos resultados en la investigación de grupos focales.

Equilibrados en cuanto al género, pronombres neutros y étnicamente diversos.

Los trolls dirán que estamos tan pasados de moda, pero hicimos meta primero. Traducción propia.

sigue siendo la misma que en la serie original, manteniendo su carisma y locura usual, pero hay un aspecto distinto y consiste en que al contrario de la serie original, en este reboot los Warner no parecen estar en busca de “nuevos amigos”, como ellos llamaban a las víctimas de sus locuras, sino que ahora estos se ven superados por la excentricidad de este mundo moderno, que parece estar incluso más loco que ellos. Por ejemplo, en lugar de ir a atormentar a Plotz por diversión, ahora parecen aterrados de las extrañezas de Norita o en lugar de buscar justicia con sus manos a su estilo contra algún personaje desagradable, ellos parecen buscar defenderse de la manera más estrafalaria posible de estos antagonistas episódicos, consiguiendo una dinámica parecida a la serie original.

Los hermanos como tal no experimentaron un cambio radical en su personalidad, aunque sí se notan ligeros cambios que, de hecho, podrían llegar a considerarse como madurez, aspecto más notable en Yakko, que ahora tiende a pensar más los hechos en lugar de actuar impulsivamente, tratando de comportarse de manera más adulta. Ahora, el cambio más notable fue el de Dot, pues ya no es un personaje cuya característica era ser la niña linda de los hermanos. Sigue siendo el *appeal* femenino del trío, sin embargo, ahora es alguien más inteligente y empoderada, siendo una mujer moderna que el nuevo público puede considerar como figura relevante. Se puede notar incluso en los pequeños detalles, como el hecho de haber cambiado la frase en el opening “Dot is cute” (Hermanos Warner, 1993, 00:30)¹⁰ de la serie original, a “Dot has wit” (Hermanos Warner, 2020, 00:30)¹¹ en el reboot. Dot es capaz de llevar el liderazgo que anteriormente en la serie original solo llevaba Yakko pues ahora están a la misma altura. Ella ahora enseña sobre las primeras damas en Estados Unidos, organiza protestas y lucha por sus derechos e incluso no deja que sus hermanos mayores le hagan *mansplaining*, como en el capítulo 12 de la primera temporada: “I don’t need a mansplaining song about manspreading [...]” (Warner, D., 2020, 24:36)¹²

Respecto al apartado visual que trajo el reboot, algo que la misma serie nos deja en claro es que la animación clásica tradicional con lápices y papel celuloide ya está obsoleta, dicho en el episodio “Jurassic Lark”, afirmando; “Alan, this species of cartoon has been extinct since 1998. I mean, these haven’t been seen on TV since the golden era of animation [...]” (Sattler, E., 2020, 00:27).¹³ Por esta razón, esta nueva versión nos trae animación cien por ciento digital, con vectores de línea mucho más fina, colores más brillantes y saturados, en un formato adaptado a las pantallas actuales, es decir, un formato más largo en comparación al formato 3:4 que se usaba en los noventa, ahora siendo el formato 16:9 en que se usa por defecto. En cuanto a los fondos, con las técnicas digitales se llegó a un estilo simple, sin líneas, geométrico y curvo, con toques de gradientes para detonar iluminación, pero más importante, para lograr el parecido a los fondos pintados en acuarela de la serie original, enfatizando en el contraste de los personajes con sus alrededores y denotar ese efecto de cartoon antiguo, pero con un toque moderno. Pasando a los personajes, se utilizaron líneas vectoriales mucho más delgadas y colores más saturados, como mencionamos anteriormente, pero además, se mantuvieron los diseños originales de nuestros protagonistas, con ligeros cambios para modernizar su apariencia, tales como la simplificación en las terminaciones

¹⁰ Dot es linda. Traducción propia.

¹¹ Dot tiene ingenio. Traducción propia.

¹² No necesito una canción mansplaining sobre el manspreading. Traducción propia.

¹³ Alan, esta especie de cartoons ha estado extinta desde 1998. Quiero decir, estos no se han visto en televisión desde la era dorada de la animación. Traducción por Hardsubcafé.

de sus extremidades y detalles como su ropa o como la integración de mechones de cabello adicionales para lograr una silueta más llamativa y distintiva entre los hermanos. En contraste, tenemos la exageración de los rasgos en los humanos, haciéndolos ver más escandalosos y llamativos.

Un aspecto importante a destacar a simple vista, es que ya no hay tantas inconsistencias en los modelos de los personajes como en su predecesora, gracias a que la producción posee guías específicas, model-sheets y rotaciones de los personajes, además de que la tecnología ha facilitado la supervisión entre los variados estudios de animación que participaron, logrando que no se noten los cambios, salvo en ciertas ocasiones donde fue intencional. Estos mencionados casos corresponden a cuando la serie decide experimentar y parodiar distintos estilos de arte y animación, tal como fue en el episodio “Bun Control”, en el que en una escena, animada por *Studio Yotta*, se tornó en una batalla animé, en la cual se referenciaron clásicos de la animación japonesa tales como *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Kill La Kill*, etc. Y es que la experimentación en la animación es un aspecto que destaca en este reboot, como en el capítulo “The Cutening” o “80’s Cats”, donde parodian el estilo kawaii (estilo infantil proveniente de Japón) parecido al de la compañía Sanrio y la estética de los años ochenta de la serie *Thundercats* respectivamente.

Con todo lo anterior aclarado, queda ahora comprender cómo se maneja este nuevo reboot y para esto daremos paso a analizar sus capítulos. Estos se dividen generalmente de tres a cuatro segmentos, de manera episódica. En el primer capítulo de la primera temporada “Jurassic Lark” y “Suspended Animation” se nos presenta lo que sería la trama y la nueva visión de la serie; ser un reboot. Dicho esto, se nos recuerda continuamente que estamos viendo un reboot de una serie de los noventa y cómo los personajes están conscientes de esto, por lo que se bromea muy seguido. Con esto en mente, podemos notar que la dinámica usual es que los Warner tienen que adaptarse a esta nueva era moderna para ellos, tanto para poder aprender a vivir en esta caótica era, como para no quedar obsoletos en relevancia, ya que en eso consiste su rating. Esto queda establecido en la primera canción de la serie que cantan los hermanos, *The Catch-Up Song*, con versos como: “What’s going on? Will we be okay? Has it all gone mad since we went away? [...]” (Hermanos Warner, 2020, 8:57)¹⁴, o como: “Our ratings depend on knowing the trends... We’re all caught up [...]” (Hermanos Warner, 2020, 10:25)¹⁵. Siguen siendo meta-referentes como lo fueron en la década de los noventa, dándose cuenta de las dificultades que les espera por ser un reboot, culpando a los guiones que se escribieron dos años antes de que fuera estrenada la serie, y usando sus habilidades de cartoon, como cuando Yakko se traga la tablet de la CEO para absorber la información del internet y así actualizarse sobre lo que ha ocurrido en el mundo durante los últimos veinte años. Además, también utilizan su humor de cartoon omnipotente, como con humor *slapsitck* o humor físico, y como donde juegan con los escenarios, algo reflejado en segmentos como “WhoDonut” del capítulo 8 de la primera temporada, cuando Yakko expresa que deberían empezar desde el comienzo, para que acto seguido aparezcan en el tema de apertura y Yakko lo interrumpa, expresando que no es a eso a lo que se refería. Otro ejemplo sería en el segmento de “Here Comes Treble” del capítulo 9 de la primera temporada, donde los Warner se enemistan con el director de orquesta que musicalizaba el episodio que estaban protagonizando.

¹⁴ ¿Qué está pasando? ¿Estaremos bien? ¿Todo se ha vuelto más loco desde que nos fuimos?. Traducción propia.

¹⁵ Nuestros ratings dependen de conocer las tendencias... Ya estamos al día. Traducción propia.

Otro recurso recurrente de comedia que siempre ha existido en la franquicia de *Animaniacs*, es el humor político y la sátira a la cultura pop. El reboot no quedó exento de este tópico y el humor a la política está presente en todo momento, desde burlas a la propia EEUU, con Donald Trump como uno de sus chistes más recurrentes, como a la política internacional, parodiando a autoridades tales como Vladímir Putin, Kim Jong-un o Nicolás Maduro, como en el capítulo 5 “The Pinktator” de la segunda temporada, donde Cerebro quiere espiar una reunión secreta de los dictadores más poderosos del mundo para conseguir sus secretos militares. O como el segmento “Anima-Nyet”, del capítulo 10 de la primera temporada, que hace burla del bloqueo de contenido y espionaje de Rusia, dictado por Putin. Acompañando esto, también están las burlas a celebridades, tópicos actuales, como el capítulo “Bun Control” cuya trama es una alusión al control de armas en EEUU, e incluso burlando de las técnicas de marketing, como en el segmento “Bloopf” del capítulo 2 de la temporada 1, que parodia los eventos de Apple. Y en contraste a todo esto, todavía destacan los segmentos educativos, que al igual que su predecesora, se distinguen por sus canciones como *FLOTUS*, *FLOTUS*, *What Do You Know About Us?*, canción sobre todas las primeras damas que hubo en EEUU, cantada por Dot, imponiéndose a sí misma cantarla en dos minutos para referenciar las canciones más famosas de sus hermanos “Yakko’s World” y “Wakko’s America”.

Y para terminar con el análisis, es importante destacar la continuidad y ligera profundidad en sus personajes. Si bien *Animaniacs* no posee una trama compleja, ni un continuo desarrollo de personaje, el reboot tomó ciertas características del cartoon actual episódico, tales como tener una leve continuidad. Esto se ve retratado con la introducción de personajes secundarios que no son parte del elenco principal, que hacen apariciones en más de un capítulo, recordando todas sus interacciones con los protagonistas. Un ejemplo sería Julia, que debutó en el segmento de *Pinky y Cerebro* del capítulo 8 de la primera temporada: “Mousechurian Candidate”, para después volver en la segunda temporada en el segmento “Reichenbrain Falls” del capítulo 10. Además, otro elemento que utiliza la serie para denotar continuidad es el uso de *cliffhangers*, como ocurrió con la misma Julia en su primera aparición, cuando al final del capítulo se intuye que ella volverá por su venganza contra Cerebro, pero aún así se deja en misterio su paradero y planes. También está el final de la segunda temporada, que deja en cliffhanger el futuro de la serie, no solo en el contexto de la trama, sino también en la producción la de la serie misma, con Dot afirmando al espectador que solo si la serie es renovada para una tercera temporada, podremos saber qué pasará con el futuro de los Warner.

A modo de enlace con el apartado anterior, finalmente debemos destacar como los personajes llegan a tener un poco de profundidad, al darles instancias donde muestran inestabilidad emocional que contrastan con las características más llamativas de sus personalidades. Como fue el caso de Cerebro, en el segundo segmento del capítulo 13 de la primera temporada “Roadent Trip”, donde él en un momento de vulnerabilidad le cuenta a Pinky sobre su pasado y como este le dio sus razones para querer conquistar el mundo. Y en menor grado, está el caso de Yakko, en el segmento “Fear and Laughter in Burbank” del capítulo 11 de la primera temporada, en el que el mayor de los Warner sucumbe a su miedo más profundo y su alma casi es absorbida por una parodia de *Pennywise el payaso*, de la saga *IT*.

Modernización del cartoon

La serie original de *Animaniacs* junto a su reboot nos brindan la oportunidad de identificar hacia qué dirección se inclina el cartoon contemporáneo. En esta oportunidad hablamos de series de consumo popular y, a pesar de que los resultados de este estudio puedan verse reflejados en distintas caricaturas a lo largo del catálogo, bajo estricto rigor estamos hablando únicamente de este caso en particular. Siendo *Animaniacs* una serie tan auténtica en su origen, resulta inevitable que los cambios reflejados a lo largo de más de 20 años de modernización sean de carácter drástico y, por sobre todo, reveladores. Entonces, ¿cómo se refleja la modernización del cartoon al comparar la serie original de *Animaniacs* con su reboot?

Ahora bien, al comparar ambos productos bajo un mismo criterio quedará en evidencia una gran distinción entre las series, la cual se explica al considerar las condiciones iniciales que presentó cada producción. *Animaniacs* original surgió bajo una atmósfera sumamente creativa y con intenciones de revolucionar el cartoon, además de haber contado con referentes magistrales. El reboot, por su lado, nace bajo condiciones modernas, un espacio de alto consumo, en donde debe competir por llamar la atención del público. La creatividad se encuentra limitada acorde al planteamiento establecido por la serie original, por lo que, contando con referentes como ellos mismos, el reboot intenta recrear la identidad de un show sumamente único.

En cuanto al guion, consideramos importante hablar respecto a los aciertos logrados por el reboot. En este sentido, aspectos sumamente identitarios de la serie original son incorporados en esta nueva entrega de *Animaniacs*; entre estos se encuentra el carácter meta-cartoon de los personajes, la utilización de parodias y referencias hacia la cultura pop contemporánea, la integración de distintos segmentos y la importancia de los pasajes musicales. En general, los personajes se perciben auténticos a pesar de la ligera evolución que se les quiso atribuir. Detrás del trabajo de guion se logra visibilizar el cuidado y reverencia hacia la serie original, sin embargo, a diferencia de ella, el apartado narrativo expuesto por el reboot se vuelve un poco más acotado, debido a la naturaleza fugaz que exhibe la escena cartoon hoy en día. Lo anterior se hace notar por la ausencia de gran cantidad de segmentos icónicos de la serie original. Además de este aspecto, la narrativa del reboot se desarrolla mucho más centrada en los Warner, a diferencia de la serie original, en la cual existía un equilibrio entre los protagonistas y el entorno que gatilla el argumento, generando así una trama enfocada en la situación más que en los hermanos. Este hecho se explica gracias a la condición propia que rodeó a ambas producciones: el reboot tuvo a mano un concepto preestablecido y sumamente definido, estos serían los hermanos Warner, por lo que empezar a desarrollar narrativas centradas en ellos es la decisión más fácil e intuitiva; en cambio, la serie original de *Animaniacs* no poseía referentes fundamentales predefinidos y, en consecuencia, el desarrollo de guion se vuelve una tarea más desafiante, con un resultado más distinguido, un viaje de autoconocimiento, en el cual cada vez se definen más elementos primordiales, componiendo historias de carácter genuino.

En cuanto al arte y la animación, una de las intenciones más considerable del reboot fue mantener la mayor parte de atributos noventeros de la serie original intactos. Si hablamos del diseño de los personajes de *Animaniacs* en los noventa, es importante considerar el tributo que el show hizo al cartoon de la era dorada de la animación y, debido a esto, el arte potenció una mayor expresividad en los personajes y una mayor experimentación de sus siluetas. En consecuencia, la serie dio preferencia a mantener una libertad expresiva, característica del cartoon clásico, en lugar

de contar con acabados más prolijos en términos de modelo. La animación televisiva en los noventa utilizaba, por lo general, una sola técnica, que consistía en la animación tradicional, a lápiz y papel celuloide, lo cual favoreció en su homenaje al cartoon clásico. Con esto, *Animaniacs* utilizó el estilo cartoon en su animación, con un nivel de deformación que sumaba al acting exagerado de sus personajes al extremo, obteniendo humor físico o, bien llamado, humor slapstick. Sin embargo, cabe decir que la serie presentaba un acabado desprolijo en su animación, ya que no había tanto control sobre los animadores y, como consecuencia, los personajes salían de modelo muy seguido, dado a los diferentes estudios que animaban el show, algunos siendo extranjeros, que en aquella época era más complicado de supervisar.

Mientras por el lado del reboot, este buscó replicar la estética de *Animaniacs* aunque adaptada a la época actual; aspecto que se consiguió en el rediseño de los protagonistas, que mantuvieron las características básicas de sus diseños originales. Se aplicó una simplificación a los atributos blandos y orgánicos de los estos, dándoles atributos más geométricos, de fácil y rápida construcción en términos de modelo, potenciándolos a un aspecto más moderno, acorde a lo que se acostumbra ver en las series de hoy. En comparación a su predecesora, el reboot contó con un gran abanico de posibilidades, entre todas las técnicas de animación que actualmente se usan en la industria, tales como la animación Cut Out, el 3D, entre otras. Se optó por la técnica del 2D digital, dada su semejanza a la técnica tradicionalmente usada en la serie original. Esto va muy ligado al contexto actual, ya que por motivos económicos y laborales, las producciones ya no se pueden darse el lujo de animar como en los noventa. Gracias a los avances tecnológicos que involucra la animación en digital, contar con varios estudios de animación, entre ellos algunos extranjeros igualmente, no constituyó un problema para mantener los modelos de los personajes, ya que en esta época existe una mayor facilidad para la comunicación a larga distancia, lo que supone una mejor supervisión a los estudios involucrados con la animación de la serie. Sin embargo, la animación se ve más limitada en cuanto a su atractivo cartoon-homenaje, en comparación con su predecesora. Para compensar esto, en materia de arte en el reboot, los humanos que acompañan a nuestros protagonistas en el show poseen diseños con rasgos mucho más exagerados que los humanos vistos en la serie de los noventa. Y por el lado de la animación, el reboot cuenta con bastante experimentación. Incluyendo varias parodias y homenajes a diversos tipos de animación y estilos de arte, desde animé hasta UPA, la serie logra un atractivo visual bastante fuerte y llamativo. Se podría decir que en el apartado visual, el reboot destaca más que su versión original, pero más que nada por las ventajas que el avance en las telecomunicaciones y la tecnología han experimentado a lo largo de los últimos veinte años, por lo que sería una comparación un tanto injusta.

Como mencionamos anteriormente, la serie original de *Animaniacs* nace bajo circunstancias muy particulares que terminan por brindarle una identidad excepcional. El reboot, por su parte, intenta emular aquella identidad lo más fielmente posible, sin embargo, dicha labor resulta titánica, por no decir imposible. No obstante, el intento del reboot no se aleja de ser una fiel reinterpretación de la serie, a pesar de poseer una identidad mixta entre la serie original y la escena moderna del cartoon, se consigue elaborar un producto de calidad que nos remite lo suficiente a aquel show original como para satisfacer la nostalgia y las expectativas generadas. Ahora bien, cuando hablamos de identidad, hablamos también de todas aquellas particularidades que contribuyeron a la creación de una obra, por lo tanto, replicar objeto artístico de dicha índole se vuelve imposible si es que no existen las mismas condiciones iniciales. Teniendo en cuenta las

circunstancias actuales en el mundo de la animación de caricaturas, podemos afirmar que el reboot de *Animaniacs* esculpe una identidad que evoluciona y proviene directamente de aquel show original, por lo que no deja de ser fiel a este.

Conclusión

Considerando la totalidad del análisis llevado a cabo, podemos afirmar que *Animaniacs* de 1993 fue una serie revolucionaria en su época, formando parte de la era dorada de la animación televisiva. En su contexto histórico, fue una serie que, gracias a sus artistas, ofreció una protesta creativa contra la censura y la imposición del contenido educativo en la programación para niños. Con su guion, arte y animación, los hermanos Warner llevaron la sátira de la cultura pop a la televisión infantil, incluyendo a celebridades y políticos, además de traer de vuelta la animación clásica cartoon, homenajeando a Tex Avery, con los clásicos *Looney Tunes* como sus principales referentes. El reboot de 2020 intentó seguir la misma línea que su predecesora, sin embargo, más enfocada en la cultura pop actual, trayendo consigo la inclusión de características propias del cartoon de la época contemporánea, tales como la construcción de personajes tridimensionales o la continuidad.

A partir de esta investigación, se pudo ver reflejada la modernización del cartoon, representada en la franquicia de *Animaniacs*. Con el exhaustivo análisis del guion, arte y animación que se llevó a cabo de ambas series, involucrando además todo el contexto histórico investigado de estas obras, se prosiguió a hacer una comparación en la que se constató que los cambios apreciados están vinculados a la diferencia de época entre ambas, además de la evolución de la industria frente a este pasar de los años, que trajo consigo nuevos movimientos artísticos, nuevas formas de producir cartoons, distintas a lo existente en los años noventa. Podemos concluir, por lo tanto, que, a pesar del esfuerzo por traer una serie del pasado al presente, esta no necesariamente conservará la misma identidad que en sus orígenes, ya que sin el mismo público anterior ni la misma cultura pop de donde obtuvo su máxima inspiración, no tendríamos la misma serie.

Por otro lado, resulta difícil reconocer la identidad o esencia de una serie animada como tal y someterla a una comparación entre dos de estos productos. Sin embargo, a lo largo de esta la investigación se logró analizar los aspectos que más caracterizan una serie y, de este modo, llevar a cabo a la deconstrucción del objeto de estudio. A partir de esto, también se logró identificar ciertos atributos que las series poseen más allá de su guion, arte y animación, es decir, que la época en la que son concebidas también influye en una obra como tal e, igualmente, el equipo creativo detrás de ellas. Sin las mismas condiciones, una serie difícilmente conservaría las mismas características que la llevaron a la popularidad y al interés del público en primer lugar.

Por consiguiente, se puede llegar a la reflexión sobre la industria actual del cartoon televisivo y el impacto de los reboots en esta. Una industria que tiene claro que la concepción de la identidad original en un reboot es imposible, pero que lo intenta de todos modos, a veces utilizando estas limitaciones para adaptar los viejos conceptos a algo nuevo que el público actual disfrutará. Y, de este modo, nos referimos a seguir innovando y no repetir las mismas fórmulas de una época en específico. Dar más lugar a nuevas series y franquicias, que puedan producir el mismo impacto que causó por ejemplo *Animaniacs* para la generación del noventa.

En definitiva, la modernización del cartoon es un hecho innegable, que ha ido evolucionando con el consumidor todo el tiempo y si bien resulta interesante reconocer los factores y características de series del pasado que se puedan replicar en el mercado actual, es prácticamente imposible crear el mismo producto que en aquellos años. Y es que la industria funciona así, se va adaptando constantemente al nuevo espectador al que quiere dirigirse, que, claramente, no es el mismo que el del pasado. Es decir, traer de vuelta una franquicia, serie u obra audiovisual del pasado funciona para atraer las miradas del antiguo público, pero principalmente, para acercar estos productos al nuevo público.

Sin duda alguna, los reboots son un recurso al que Hollywood ha recurrido desde tiempos remotos, no necesariamente ahora. Sin embargo, no deja de ser cierto que estos últimos años la industria ha estado tan saturada de estos reboots y creemos que sería interesante igualmente entender la naturaleza de este fenómeno, a la vez que comprender los diversos factores que las producciones toman en cuenta a la hora de hablar sobre la modernización del cartoon. Ahora que conocemos a fondo el caso de *Animaniacs*, las fortalezas y debilidades de su reinterpretación en la época actual, podemos afirmar que es posible (y necesario), como líneas de investigación para el futuro, ampliar el estudio y el cuestionamiento sobre la temática de los reboots y/o remakes.

SOLO USO ACADÉMICO

Lista de referencias:

- Animaniacs (1993). (s.f.). *Hulu*. Recuperado de <https://www.hulu.com/series/animaniacs-1993-8a713da0-c06e-4697-987a-e1daff6b834>
- Berriatúa, L. (julio - agosto 2014). *El dibujo animado americano. Un arte del siglo XX*. Exposición presentada en el evento El dibujo animado americano, un arte del siglo XX, colección de Luciano Berriatúa, Museo de Pasión C/ Pasión , S/N, Valladolid. Recuperado de <https://www.studocu.com/es/document/uned/cine-sociedad-y-renovacion-artistica/el-dibujo-animado-americano-luciano-berriatua/13535429>
- Caps, J. (11 de septiembre de 2018). *The Flashback Interview: Tom Ruegger*. Recuperado de <https://popgeeks.com/the-flashback-interview-tom-ruegger/>
- Carter, T. (4 de enero de 2018). *Hulu compra derechos de Pinky y Cerebro y lanzará 2 temporadas nuevas de 'The Animaniacs'*. Recuperado de <https://www.lineup.mx/hulu-compra-derechos-de-pinky-y-cerebro-y-lanzara-2-temporadas-nuevas-de-animaniacs/>
- Dondé, E. (28 de octubre de 2020). *Reboot de Animaniacs Próximo a Estrenarse*. Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2020/10/reboot-de-animaniacs-proximo-a-estrenarse/>
- Emannually, F. (04 de febrero de 2021). *Ep. 15 - The Man From Wackyland: The Art of Bob Clampett* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WY-5ndLsLyk>
- Greiving, T. (20 de noviembre de 2020). *How 'animaniacs' introduced a generation to comedy*. Recuperado de <https://www.theringer.com/tv/2020/11/20/21578891/animaniacs-legacy-influence-reboot-hulu>

- López, F. J. (24 de septiembre de 2020). *"Hora de aventuras" como estandarte de la nueva animación televisiva en Cartoon Network*. Universidad Politécnica de Valencia, Gandía [Trabajo final de grado]. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/152534>
- Mitchell, T. L. (1995). *"Kids' Stuff": Television Cartoons as Mirrors of the American Mind*. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED386771.pdf>
- Pons, C. (12 de diciembre de 2016). *"Épocas de Cartoon Network. Estilo y evolución"*. Universidad Politécnica de Valencia, Gandía [Trabajo final de grado]. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/75125>
- Quinteros, P. (4 de enero de 2018). *Hulu reiniciará a los Animaniacs*. La Tercera. Recuperado de <https://www.latercera.com/mouse/hulu-reiniciara-los-animaniacs/>
- Spoiler. (27 de octubre de 2021). *El origen de Animaniacs | Entrevista Exclusiva* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aAUY6vIhjfw>
- Stabile, C. A. y Harrison, M. (2003). *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*. Routledge. Recuperado de https://docshare.tips/primetime-time-animation-television-animation-and-american-culture_574b33d0b6d87f7f0a8b4e7b.html
- The Animanicast. (29 de octubre de 2017). *Animanicast #63a with animaniacs creator tom ruegger feat. Rob paulsen's audition as wakko and an animaniacs reboot discussion* [Audio en Podcast]. Recuperado de <https://www.retrozap.com/animanicast-63a-with-animaniacs-creator-tom-ruegger-feat-rob-paulsens-audition-as-wakko-and-an-animaniacs-reboot-discussion/>
- Willis, T. R. (s.f.). *To reboot or not to reboot: What is the solution?*. Recuperado de <http://www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html>