

UNA PRINCESA, UN ELFO Y UN DEMONIO ENTRARON A UN BAR... CLAVES CULTURALES EN LA SERIE DE ANIMACIÓN (DES)ENCANTO

A PRINCESS, AN ELF AND A DEMON WALK INTO A BAR...
CULTURAL KEYS IN THE ANIMATED SERIES *DISENCHANTMENT*

RESUMEN

Este artículo examina la serie de animación *(Des)encanto*, de Matt Groening para Netflix en 2018, realizando su análisis cultural a partir del modelo cultural establecido para la generación milénica en la tesis doctoral de Carolina Delamorclaz (Universidad de Castilla-La Mancha, 2020). El acercamiento teórico a este producto permite percibir la complejidad del mundo contemporáneo, en cuanto a la otredad, el racismo, los debates sobre el género, el sexo y la deconstrucción de los metarrelatos, como lo son los cuentos de hadas.

ABSTRACT

This essay analyzes the cultural aspects in the animated series *Disenchantment*, conducted by Matt Groening for Netflix in 2018. The series is carried out based on the cultural model for the millennial generation established by Carolina Delamorclaz in her PhD thesis (Universidad de Castilla-La Mancha, 2020). The theoretical approach to this production allows us to perceive the complexity of the contemporary world in terms of otherness, racism, debates about gender, sex and deconstruction of meta-stories such as fairy tales.

MARTA MARÍA DE LA FUENTE MARÍN

Universidad de la Habana, Cuba

Marta María de la Fuente Marín nació en 1998, en La Habana. Graduada de Historia del Arte con méritos científicos por la Universidad de La Habana, y actual profesora de Fundamentos Teóricos de la Crítica de Arte en la misma institución. Desde hace tres años escribe en diferentes publicaciones especializadas de artes plásticas y audiovisuales, como *Artepoli* y *Amanece Metrópolis*. Ha pasado cursos sobre arte contemporáneo en el MoMa, Estados Unidos. Fundó *La Pupila Crítica*, un blog de entrevistas a artistas cubanos. Actualmente es voluntaria de gestoría cultural en un proyecto animalista.



PALABRAS CLAVE:

(Des)encanto, modelo cultural, generación milénica, símbolo, género, *otredad*

KEY WORDS:

Disenchantment, cultural model, millennial generation, symbol, gender, *otherness*

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17894>

Introducción

(Des)encanto (*Disenchantment*, Josh Weinstein y Matt Groening, 2018) es una de las más recientes producciones de series de animación Netflix. Más allá de apreciar la estética *groeniana* fuera de la antológica familia amarilla, lo cierto es que este producto tiene un trasfondo cultural significativo que invita a un acercamiento analítico, con el objetivo de determinar cómo las representaciones simbólicas de la serie responden a un modelo cultural de la contemporaneidad.

Para ello se parte de una base teórica, en la que se utiliza el antecedente marcado por la tesis doctoral *Estudio sobre animación televisiva estadounidense (1960-2019): El poder de las sitcom. Claves sociales y culturales de su evolución*, de Carolina Delamorclaz, en cuanto a la animación milénica. A partir de su referencia, se sistematizan los orígenes de la animación por la importancia concedida para la generación actual y se utilizan otras fuentes teóricas que asienten su análisis en modelos culturales, no solo desde el entrecruzamiento de conceptos, sino también desde el escrutinio contextual.

Posteriormente al asentamiento teórico, se procede al examen de los rasgos más importantes de dicho modelo en la serie *(Des)encanto*, convirtiéndola en una de las producciones más completas de

animación milénica, según las teorías defendidas por Delamorclaz.

Es importante destacar que, si bien Delamorclaz constituye el antecedente principal de la siguiente investigación —por ser el más reciente y completo—, lo cierto es que se han utilizado otros estudios de animación sobre este tipo de series para adultos, como *Algunos problemas de análisis en las series animadas contemporáneas*, de Danghelly G. Zúñiga (2009), que asienta el factor cultural en este tipo de producciones, y *Análisis y evolución de las series de animación para adultos. De Liquid TV a nuestros días*, de Gracia Lombardo (2016), que delinea cuáles son las características que diferencian estos productos de los infantiles.

Aunque esta investigación es apenas un acercamiento teórico-cultural, no solo significa la continuación, en términos prácticos, del estudio de Delamorclaz, sino también la conversión de una serie de recentísima producción en objeto de estudio. Su realización actual no ha sido motivo aún de exámenes científicos, sino de solo críticas y reseñas de carácter empírico. Por tanto, las páginas a continuación pretenden desentrañar los derroteros culturales que fueron abordados en *(Des)encanto* para hacerlos algo más que reír.

01

Desarrollo. Historia, Globalización y Capitalismo

Los orígenes de la animación televisiva estadounidense están ligados desde principios de los años 50 a la reutilización de cortos cinematográficos por las cadenas (Sark, 2015); pero, se reconoce como la primera serie *sitcom* de animación, en color y de media hora de duración por episodio, a *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, Joe Barbera y William Hanna, 1960-1966). Con ella se inauguraban las comedias familiares animadas, donde, según Delamorclaz (2019: 34), se cuentan

historias sencillas, que huyen de los artificios argumentales y buscan el humor en las situaciones más cotidianas, estructuradas normalmente en breves capítulos conclusivos.

Este tipo de estructura favorecía la relación establecida desde los años 30 entre el público infantil y la animación (Fuster, 2011: 17). La simplicidad de estas *sitcom* en los años 60, “unida a una dimensión didáctica, normalmente moralizante, [...] a un planteamiento ocioso, casi interactivo [...]” (Fuster, 2011: 4), dilataron dicha asociación, que se prolongó con el patrocinio de las empresas jugueteras a las series animadas de los años 80.

Sin embargo, Delamorclaz, apoyándose en el criterio de Jordi Costa en *Películas clave del cine de animación* (2010), identifica los años 80 no solo como la época dorada de la *sitcom* animada, sino también como el momento de su renovación. La serie de *Mighty Mouse: The*

New Adventures (Ralph Bakshi y John Kricfalusi, 1987-1988) introduce el factor satírico a través de versionar un producto ya concebido —en el que Bakshi había trabajado siendo joven—, como lo fue *Super-Ratón*, de Paul Terry.

Bakshi, a pesar de los traspies, ya venía, desde años antes, moldeando una *manera* dirigida al público adulto. María Lorenzo lo resume en “[...] la afluencia de personajes judíos, suburbanos, policías despreciables, desnudez, sexo, drag queens, y, sobre todo, el empleo generoso de la rotoscopia” (Lorenzo, 2021: 274), pero sería su relanzamiento de *Super-Ratón* lo que daría el primer paso hacia la consolidación de un género también para esta audiencia; algo que se terminaría consiguiendo, como indica Delamorclaz, durante la década de los noventa, a través de canales como FOX —*The Simpsons*—, MTV —*Beavis and Butt-Head*— o Cartoon Network —con la prolífica obra de Genndy Tartakovsky o Craig McCracken— (Delamorclaz, 2019: 42).

Las escenas de violencia, el sexo explícito, la falta de valores, o la política, son algunas de las características identificadas en esta renovación; pero antes de ser rasgos definitorios, fueron síntomas de cambios de época. Desde el punto de vista histórico, se consolidó la globalización, y con ella las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), así como Internet. Asimismo, se produjeron variaciones políticas que ofrecían mayores libertades de comercialización.

Estas transformaciones fueron apoyadas por líderes como Ronald Reagan (1911-2004) y produjeron el llamado Consenso de Washington.¹

Si bien Martin Cabello en *Sobre los orígenes del proceso de globalización* (2013: 16) sostiene que estas condiciones, junto al derrumbe de la Unión Soviética, pone un énfasis sobre la expansión del capitalismo y lo coloca como explicación de la globalización, lo cierto es que el espíritu de época de esta década está relacionado

con la idea de consolidación de las transformaciones y aperturas que venían gestándose desde dos décadas anteriores. Los estudios culturales de Fredric Jameson así lo confirman. Su texto *El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado* (1991) no solo significa la caracterización de esta pauta dominante en los Estados Unidos, sino también su comprensión como proceso, que inicia en los años sesenta del pasado siglo y se concreta en aquella actualidad de la década del 90.

02

Modelo Cultural, Generación Y, feminismo, identidad de género, orientación sexual

Aunque Jameson le conceda varios rasgos importantes a dicho modelo cultural, su esencia radicaba en que servía de explicación para aquella actitud transgresora que había invadido todos los aspectos de la sociedad. La necesidad de cambio procuraba una alteración en los órdenes establecidos hasta el momento, entre los que se encontraba el desplazamiento del protagonismo absoluto del hombre hacia la mujer.

Si en el plano social, esta lucha por una mayor visibilidad —con todos sus postulados derivados— no ha sido una transformación instantánea, en la animación, el avance ha tardado de manera similar. La franquicia de *Princesas Disney* es la que mejor representa este proceso, porque, entre otros motivos,² son casi

los primeros modelos cinematográficos femeninos a los que se enfrenta el público infantil. Autores como Carla Maeda en su artículo “Entre princesas y brujas: análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney”, reconoce que a partir de la década del 90 estas mujeres sufren cambios moderados con respecto a la libertad, a la sensualidad y a otros intereses distintos del amor romántico (2011: 10-11).

La apertura, como espíritu de época, influyó en este cambio, incluso en mostrar el origen étnico de princesas como *Pocahontas* (Eric Goldberg, Mike Gabriel, 1995) o *Mulán* (Tony Bancroft, Barry Cook, 1998) al menos, superficialmente. Asimismo, contribuyó el *boom*

¹ Nació en el seno de organizaciones como El Fondo Monetario Internacional, el Banco Mundial, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Internacional. Este consenso reunía cuestiones relacionadas con la política económica de estas organizaciones, sobre todo, aquellas ligadas a los países menos desarrollados.

² Se enfoca el trabajo con esta franquicia también porque el objeto de estudio responde al mismo tipo de personaje que dicho conjunto de películas representa: la princesa.

del *anime* en Latinoamérica, que ya venía trabajando con personajes femeninos estética y argumentalmente mejor definidos, como *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi, 1991-1997). Lo cierto es que Maeda coloca a estas damiselas como antecedentes de la renovación que sufrieron las princesas animadas a partir de 2009, donde *Brave (Indomable)* (Brave, Brenda Chapman, Mark Andrew, 2012) o *Frozen: el reino del hielo (Frozen)* (Chris Buck, Jennifer Lee, 2013-2019) constituían el mayor avance en la trasgresión de los estereotipos de género.

Aunque en la televisión este proceso no gozó de una segmentación tan categórica, lo cierto es que sí existió un germen de cambio, que se personificó en *Aeon Flux* (Peter Chung, 1991-1995). Su creador se había involucrado con Bakshi en la producción de *Tygra: Hielo y Fuego (Tygra: Fire and Ice)*, (Ralph Bakshi y Frank Frazetta, 1983), por lo que recibió claras influencias sobre la realización de animados con orientación adulta. De esta forma, creó una serie que recibió grandes influencias del estallido de las tecnologías en los años 90 y el desarrollo del ciberpunk. *Aeon Flux* tenía como protagonista un sexualizado personaje femenino, que se mostraba altamente activo debido al papel que desempeñaba como mercenaria y asesina.

Esta figura sirvió, en cierto modo, como base para los cambios que, a partir de la tesis de Carolina Delamorclaz, se advierten en esta investigación. En las conclusiones cronológicas de su trabajo doctoral le atribuye a la generación milenica o Y¹ ser el epicentro de un conjunto de rasgos culturales que

caracterizan lo más actual —2010-2019— de la animación en la pantalla chica.

Con la llegada de los 2010 [...] se abrió paso a un nuevo grupo de creadores [...] que aportaron una renovada visión respecto a las representaciones étnicas, el feminismo o las cuestiones de género y sexualidad, todo ello, con series de corte juvenil, pero con guiños a un público adulto (Delamorclaz, 2019: 180).

Delamorclaz otorga a los años ochenta y noventa el papel de antecedente fundamental de las novísimas producciones, sobre todo, por la actitud nostálgica que estas últimas asumen con respecto a ellos y por ser el arco temporal de nacimiento y adolescencia de la generación Y. Asimismo, reconoce las referencias a la cultura popular televisiva y la presencia de arquetipos de personajes femeninos fuertes.

Se logra abordar diversas cuestiones sobre identidad de género y orientación sexual por medio de metáforas y alegorías inteligentemente integradas que invitan indirectamente al espectador a reflexionar sobre la multitud de conceptos inherentes al cuerpo o la sexualidad (ibídem, 181).

La atribución del imaginario actual a las experiencias de la etapa de formación y socialización de la generación Y, coincide con el análisis que realiza Inmaculada Gordillo en “Los trayectos transversales desde la multidisciplinariedad en los estudios culturales” sobre la vuelta de los estudios culturales a la centralización del sujeto. Dicho retorno, comenta la autora, implica entonces una pluralidad de concepciones de la realidad y una toma de consciencia

³ También conocida por el término *millennial*, son aquellas personas nacidas entre 1981-1995. Aunque en muchas ocasiones los medios de comunicación utilicen el término para referirse a los jóvenes o adolescentes, nos afiliamos a otras referencias que lo asumen para diferenciarlo de generaciones como la *centennial* o Z (1996-2009) o la táctil T (2010-). Debido a la convivencia en la actualidad de más de una de ellas, el presente artículo ha optado por seguir las teorías de Karl Mannheim.

de que existe una construcción de los sujetos (2009: 9-10). Asimismo, Miguel Ángel del Arco comenta en "Un paso más allá de la historia cultural: los cultural studies" que existe un movimiento casi constante de las identidades, por lo que los estudios contemporáneos se asocian con "[...] las minorías, con el «multiculturalismo» y el análisis de la raza, el género y el poder" (Del Arco, 2007: 12), circunscritos al gran "estudio de lo «híbrido»" (ibídem), relacionado con los preceptos de la globalización.

El reconocimiento de Delamorclaz, y la confirmación teórica-cultural por otros autores, de una conjugación de elementos culturales, capaz de justificar el pensamiento y la acción de una coordenada cronotópica específica, tiene su interpretación teórico-metodológica en las palabras de Amaury Fernández, cuando define los Esquemas Culturales:

[...] un grupo de personas comparte experiencias y de ahí surge una construcción de la realidad (a partir de la interpretación) que se muestra en los discursos (Fernández, 2013: 133).

03

Los símbolos en *(Des)encanto*

Es precisamente la metáfora la que resulta bastante frecuente en *(Des)encanto*, sobre todo, por la función de semejanza que le atribuyen las nuevas teorías metafóricas. José María Rubio en *De la interpretación del símbolo a la interpretación del texto. La metáfora en Paul Ricoeur*, explica que

Lo propio del enunciado metafórico consiste en hacer aparecer un *parentesco* allí donde la visión ordinaria no percibe ninguna conveniencia mutua (Rubio, 2000: 59).

Asimismo, Fernández reconoce que uno de los parámetros fundamentales para la detección y/o construcción de dichos esquemas, es la Metáfora, elemento al que Delamorclaz le concede importancia sustancial cuando caracteriza la generación Y.

Este encuentro teórico y su análisis aplicado tienen como conclusión parcial que a partir de la segunda década de los años 2000 se ha instaurado un esquema cultural alrededor de la generación milenica. Sus principales temáticas están relacionadas con el feminismo, el multiculturalismo, la otredad y los debates sobre género. La inclusión de estos tópicos dentro del estudio híbrido permite que exista, primero, un sinnúmero de representaciones posibles, imbricadas con otros hechos trascendentales del panorama histórico-cultural que incidan en la identificación del sujeto para con su contexto; y, segundo, que los principales vehículos sean la nostalgia, la intertextualidad, las referencias y la metáfora.

Esa sensación de extrañamiento es lo primero que se instala al notar que la princesa Tiabeanie tiene fuertes inclinaciones feministas en la Edad Media, un contexto en el que la mujer estaba totalmente desplazada.

Ese es el sentimiento inicial ante una serie que, aunque cubre las desavenencias de un padre con su hija adolescente a través de la comedia —herencia de la renovación de las *sitcom*—, su argumento está dirigido a cubrir las (des)venturas de una



Fig. 1. Bean se libra del matrimonio con el Príncipe Merkimer y celebra con Elfo y Luci en Utopía. (Des)encanto: “Por quién gruñe el cerdo” (Frank Marino, 2018).

princesa alcohólica, adicta a las apuestas y rebelde, junto a su demonio particular Luci y su amigo Elfo. La construcción del personaje de Bean es la contraposición de todas las princesas animadas, incluso las renovadas en 2009. Aunque estas últimas mantenían los buenos modales, el sacrificio, los valores positivos y la belleza, ella resulta ser todo lo contrario.

La elección del contexto medieval no es para nada fortuita. Está sujeta a numerosos factores: la popularidad en los medios de comunicación de los últimos años —*Juego de Tronos*, *The Witcher*—, el completamiento espacio-temporal de las series creadas por Groening —*Los Simpson* en la actualidad, *Futurama* en el futuro— y las teorías culturales asociadas al nuevo medievalismo, como las defendidas por la tesis doctoral de Raquel Crespo-Vila en *La*

“nueva Edad Media”: estado de la cuestión y ¿nuevas aplicaciones desde las teorías culturales contemporáneas (y la literatura)? Sin embargo, el principal motivo es que, en esta época de pensamiento centralizado, los símbolos de la contemporaneidad heterogénea y múltiple resaltan poderosamente, por muy sutiles que sean.

Aunque Bean nunca se define a sí misma como feminista, el propio ambiente donde se desenvuelve con absoluto protagonismo permite que el receptor contemporáneo la vea así, ya que su decisión de tomar las riendas de su propio destino sobresale intensamente en el imaginario medieval. Esta intención de libertad y ruptura de cánones queda clara desde el principio, cuando rechaza casarse por conveniencia, luego de haber estado ebria y apostando en un bar.



Fig. 2. Tess pacta con Elfo mantener a salvo su secreto. (Des)encanto: “El tierno alboroto del amor” (Peter Avanzino, 2018).

A pesar de la *ingenuidad* de Bean sobre este tema, se presenta como personaje femenino líder de una pandilla al que se le otorgan diálogos con mucha más claridad al respecto. En el episodio de (Des)encanto: “La princesa de la oscuridad” (Wes Archer, 2018) dice frases como “te haría lo mismo si fueras hombre” cuando abandona a la princesa en la catacumba, o “nuestro crimen [refiriéndose a las mujeres] es el mejor”, así lo confirman. Asimismo, el que se hace llamar “ratero de papas” de la banda habla sobre la dominación de la mujer, y, al final de ese mismo episodio, se refiere a su tropa como “una cleptocracia no sexista”.

El feminismo no se hace notar por la militancia en una u otra corriente —aunque representar el antihéroe de las princesas animadas sea bastante radical—, sino por la simple forma en que Bean se desenvuelve, en una época donde su comportamiento y/o pensamiento era imposible. Sin embargo, la sutileza de esta conducta es sustituida por una frontalidad termino-

lógica, en la que se utiliza un lenguaje que el receptor traduce como símbolo claro de la contemporaneidad frente a un contexto medieval.

En este sentido, (Des)encanto: “El tierno alboroto del amor” (Peter Avanzino, 2018) de la primera temporada, introduce el personaje de Tess, una ogra que, como Bean, también intenta desestructurar el imaginario sobre las criaturas semejantes a ella. Además de la capacidad para conversar —resaltada por sus gritos guturales de la presentación—, también se muestra inteligente al comentar sus estudios de postgrado. Aunque su inclusión podría ser considerada como parte de esas insinuaciones feministas, lo cierto es que en el capítulo se resalta su condición de monstruo. Amaia Izaola e Imanol Zubero, en *La cuestión del otro: forasteros, extranjeros, extraños y monstruos*, relacionan este concepto con la noción de otredad, colocándolo como la categoría de máxima diferenciación entre un grupo y sus otros (2015: 118-123). Es así como la búsqueda que los caballeros



Fig. 3. Mora es exhibida en la feria de Vaporalia. (*Des*)encanto: "El espectáculo" (Raymie Muzquiz, 2021).

de Utopía⁴ deben realizar más allá de las Montañas Insuperables para encontrar a Tess, se entiende como símbolo de lo moderno,⁵ cuando Izaola y Zubero refieren: "[...] los monstruos habitaban en los confines de la geografía conocida, con lo cual marcaban el umbral entre el mundo civilizado y lo desconocido." (Izaola y Zubero, 2015: 119) Este planteamiento se refuerza ante la acotación de Umberto Eco en *Historia de la fealdad*, sobre que en la Edad Media los monstruos pertenecían a la vida cotidiana (2004: 27-29). Por tanto, en palabras de Víctor Serrano,

[...] una forma de concebir lo moderno es precisamente aquel universo donde ya no hay monstruos, sino solo humanos, donde lo fantástico y lo extraordinario, lo otro y lo ajeno, es expulsado (Serrano, 2010: 79).

A pesar de los intentos de Tiabeanie por *civilizar* a Tess, el reino termina rechazándola; una actitud bastante común cuando se producen encuentros entre diferentes grupos durante la serie. Así sucede también con los vikingos, y hasta con el propio elfo y demonio, que fueron repudiados en Utopía. Sin embargo, no es un fenómeno privativo del reino de Bean: la visita oficial a Dankmire, el hogar de la Reina Oona, por parte de la realeza de Utopía, tampoco concluye de buenas maneras, pues, desde su llegada, los habitantes se refieren a ellos despectivamente como turistas. Asimismo, sucede con la llegada de Bean al Bosque de Elfos, donde la califican de *extraña*, mientras se auto-nombran como la mejor raza del planeta.

En este sentido, a las palabras de Serrano habría que añadir que lo moderno

⁴ Traducción al español de Dreamland. Hogar de la princesa Tiabeanie.

⁵ Se emplea en esta ocasión como sinónimo de "lo más actual".

también espectaculariza lo monstruoso. Esto se comprueba cuando Bean llega a Vaporalia en la tercera temporada, que resulta un mundo más apegado a la contemporaneidad por su desarrollo de la tecnología; aunque su concepción estética general todavía se encuentre enmarcada en el imaginario futurista que antiguamente las culturas concebían para el porvenir: la fábrica, el predominio metalúrgico, los robots y los objetos voladores. Lo cierto es que en el interior de esta sociedad hay un club elitista de exploradores, cuyos viajes por el mundo se cuentan desde la grandilocuencia y el exotismo. Si esta fanfarria ya le atribuye síntomas de espectáculo a destinos que están muy lejos de tenerlos, la captura de sus habitantes a modo *souvenir* y su exhibición como *monstruo de feria*, ya es otro nivel de extravagancia. Este es el circo en el que involucran a Elfo, que se rodea de criaturas diversas, encarceladas y obligadas a convertir en espectáculo los rasgos que las diferencian del resto de los seres de Vaporalia.

Todos estos elementos permiten intuir que (Des)encanto abarca el tema de la otredad, más que el del multiculturalismo. A pesar de que Bean sí se muestre receptiva para con otras criaturas, entendiéndolas como iguales a sí misma, lo cierto es que su hogar —y otros reinos— no lo percibe de la misma manera y tampoco muchas de las criaturas lo hacen. Por tanto, hay un tratamiento simbólico que se enfoca en presentar un amplio espectro sobre la predominancia del racismo, lo que resulta coherente con la cantidad de estadounidenses que lo consideran “un gran problema” (Shoichet, 2015) en la actualidad y con su aumento ante el inicio del mandato de Donald Trump como presidente en 2017 (Çopur, 2018).

La influencia del *President Tweety* (El Diario NY, 2021) en la serie se extiende un poco más. En los capítulos iniciales de la tercera temporada, cuando el Rey Zøg es derrocado y Bean supuestamente muere, el consejero del rey y la sacerdotisa gobiernan el reino tras la fachada del pequeño príncipe. Una de las pancartas que colocan en el exterior de la iglesia, sitio del nuevo trono, reza: “Make Dreamland great again”, lema bajo el que se esconden gran cantidad de prohibiciones y actitudes arbitrarias. Esto representa un juego de palabras con el lema de campaña por la carrera presidencial de Donald Trump, y originalmente, con el de Ronald Reagan en los años ochenta.

En este sentido, la serie establece un sinnúmero de referencias culturales. El directo vínculo que instituyen con la realidad contemporánea los obliga a desarrollarse como efímeras menciones, porque, aunque Vaporalia abre mayores enlaces, no se corresponden con el contexto medieval en absoluto. Este es el caso de la pareja de hechiceros que enviaron al demonio Luci a Utopía, pues ven el desarrollo de los acontecimientos a través de una llama, que los conecta directamente a los ojos del demonio. El tratamiento que se le da a dicha proyección, lo asemeja a una emisión televisiva, no solo por el nombre de *reality* que le colocan —Oráculo de Fuego—, sino también porque cuando el demonio se duerme, se manifiesta con el efecto *TV Static Noise*.⁶ Asimismo sucede durante una de las cenas del Rey Zøg, que, en vez del típico entretenimiento del bufón, piden por las noticias. El formato sensacionalista que el vocero escoge para hablar de la comida envenenada, y a la vez anunciar el retorno de los caballeros, refiere al imaginario actual del periodismo y el mundo del espectáculo.

⁶ El efecto de ruido estático de televisión sale a partir del patrón que se puede ver en los televisores cuando no tienen señal, especialmente en los antiguos (Jeff, 2021).



Fig. 4. Mientras Luci se queda dormido en el Bosque Encantado, Becky La Encantadora y el Emperador Cloyd pierden la señal en la llama. ((*Desencanto*: “Una princesa, un elfo y un demonio entraron a un bar” (Dwayne Carey-Hill, 2018).

Aunque Delamorclaz modela la referencia como uno de los vehículos expresivos del modelo cultural de los últimos años, también delinea los debates sobre el género y la sexualidad como una de las piedras angulares. (*Desencanto*, en su primera temporada, lo trabaja de manera poderosamente sutil, sin ser influyente en la trama. Por una parte, se alude al sexo sin mucho desarrollo visual o argumental: el consejero del rey se refiere al mago como “amante” y comparte con él orgías secretas, así como una pareja de habitantes de Utopía se acuestan con la sirvienta, además de los encuentros amorosos de Bean con algunos hombres. Por otra, se esboza la identidad de género con el personaje del grifo. Su naturaleza original

híbrida le permite convertirse en una figura simbólica para esta cuestión, pues a pesar de sus rasgos masculinos —la musculatura, la voz—, se identifica como hembra y define el género como una gama.

Sin embargo, ya en la tercera temporada toma un carácter protagonista el tratamiento de estos temas, cuando gran parte de un capítulo está dedicado a los desengaños amorosos de Bean y Elfo con Mora, una sirena, y Edith, una cartomántica, respectivamente.

Aun así, la inclusión de este tema en la serie exhibe las mismas voluntades representativas que el racismo y el feminismo, en tanto no hay un interés por convertir



Fig. 5. Mora y Bean se besan en la playa de Isla Sirena. (*Des)encanto*: "El último chapuzón" (Lauren MacMullan y Jeff Myers, 2021).

(Des)encanto en un manifiesto sobre dichas inquietudes. Más bien se enfocan en generar un espacio de presentación que los tiene en cuenta dentro del modelo cultural contemporáneo. Su inserción y el manejo eficaz de los símbolos honran su presencia en los debates actuales, pero no circunscriben la contemporaneidad a ellos; porque se reconoce la realidad desde la multiplicidad de discusiones y referencias, legataria de la fragmentación de aquella postmodernidad teorizada por Jameson, de la cual (Des)encanto parece heredar la deconstrucción de los metarrelatos, sobre todo, los cuentos de hadas.⁷

Este elemento ya se veía con la personalidad contrapuesta de Tiabeanie al resto de las princesas concebidas, pero también se denota en su *belleza* peculiar. Bean nunca encaja con los patrones de beldad instaurados por Disney; sin embargo, la estética feísta del diseño de Groening, como símbolo, parece no limitarse a esto. Cuando el espectador asiste al enfrentamiento entre madre e hija en el capítulo (Des)encanto: “Tú eres Bean” (Fong, 2021), de la tercera temporada, otros elementos contemporáneos saltan a la vista.

La oposición, primero, tiene carácter visual, porque se subvierten los papeles que Maeda había identificado para las princesas Disney y sus antagonistas con respecto a la belleza, y es que las primeras eran —y continúan siendo— hermosas, mientras que las segundas, eran feas (Maeda, 2011: 12). En el caso de Bean y su madre, la reina Dagmar, es la segunda quien se representa mucho más agraciada y sexy que la primera.

Es un elemento que se hace visible cuando Dagmar, otrora petrificada, retorna

a la vida. Es con su forma de hablar, de conducirse sensualmente y en el atuendo ceñido que adopta cuando se destapa su papel de villana finalmente. La comparación directa con Bean se realiza de manera explícita, primero, en los insultos que intercambian en la mazmorra, cuando la princesa dice: “¡Al menos, yo no tengo la cintura pequeña y piernas largas!”, que resulta más un reconocimiento que una ofensa. Segundo, cuando visten la misma ropa al final de dicho episodio, donde se muestran claras diferencias. Por tanto, hay una subversión de los estándares de belleza instaurados por la Disney como productora clásica de este tipo de personajes, reservando para la villana la apariencia más atractiva.

Este fenómeno se extiende, incluso, al papel que Dagmar representa. Según Maeda, “la mala de la película” siempre terminaba siendo la madrastra, que venía a intentar llenar el vacío de una madre ideal, sacrificada y bella (Maeda, 2011:13). Sin embargo, Groening construye la figura de esta antigua reina subvertida, incluso, desde ese punto inicial, lo que irremediablemente favorece el desarrollo de la madrastra Oona como apoyo de Bean.

Así mismo sucede con otros seres. El imaginario tradicional de los caballeros de la Edad Media se ve remedado por unas torpes criaturas incapaces de llevar una misión adelante, que entrenan con iguanas enjauladas y a veces son escoltados por sus madres. La juventud y pureza de las hadas es sustituida por la vejez y la prostitución, mientras que el relato de Hansel y Gretel cambia sus directrices para convertir a los protagonistas en unos villanos caníbales que incriminan a la bruja.

⁷ “[...] un «cuento de hadas» es aquel que alude o hace uso de Fantasía, cualquiera que sea su finalidad primera: la sátira, la aventura, la enseñanza moral, la ilusión. La misma Fantasía puede tal vez traducirse, con mucho tino, por *Magia* [...]”. (Tolkien, 1994).

Conclusión: *(Des)encanto* como modelo cultural contemporáneo de la generación milénica

Las condiciones histórico-culturales de los años 80 y 90 fueron propicias para el desarrollo y efervescencia de una animación televisiva dirigida al público adulto. Por fin, se desbancaba el *solo para niños* con la inclusión de las inquietudes y características de sus padres. Como proceso, estuvo sujeto al quehacer de muchas figuras — léase valientes—, entre los que se encontraba Matt Groening.

Los Simpson no solo entraron en las casas de los televidentes, sino, sobre todo, en sus memorias; un listón que *Futurama* no permitió que decayese, y, ahora, *(Des)encanto* es más que el nostálgico recuerdo de sus predecesores. Este último universo no necesita de un humor elaborado, porque realmente el lenguaje sutil de metáforas y símbolos contemporáneos, en la exquisitez de una Edad Media recreada, es chiste suficiente.

(Des)encanto ilustra adecuadamente el modelo cultural definido por Carolina Delamorclaz sobre la animación en los últimos diez años. A partir de los llamados *huevos de pascua*⁸ la serie consigue ser un caleidoscopio cultural, que, entre “eso yo lo he visto” en boca de los espectadores y el dedo índice orgulloso de quien reconoce el guiño, logra una personalidad propia.

Comprende la multiplicidad del momento presente y no actúa como panfleto, sino que la refracta en otras circunstancias espacio-temporales y travesa con el absurdo resultado.

La versión anciana de Tinker Bell o el antihéroe de Tiabeanie es solo la punta de un iceberg sobre la profunda desmitificación de cuentos de hadas. Los personajes femeninos marcan los puntos de giro, y lejos de teorías, discursos o manifiestos, representan una actitud feminista mediante sus simples actuaciones. De modo similar, sucede con la acotación a la diversidad sexual y de género, donde las etiquetas sobran y se rechaza el mínimo intento de ello. Sin embargo, la serie se vuelve frontal con respecto a la otredad, en tanto no teme mostrar sus diversos rostros y extraer la máscara del multiculturalismo; una postura que realmente retoma el racismo no superado.

Chas, en *(Des)encanto*: “Pantano y circunstancia” (Albert Calleros, 2018) resume perfectamente la actitud que sobrevuela toda la serie: “¿Cuál es la especialidad? El sarcasmo pasivo-agresivo”, y de eso, en términos culturales, *(Des)encanto* tiene mucho que ofrecer todavía.

⁸ “ [...] mensajes más o menos sutiles, normalmente con guiños o referencias a otras obras culturales [...]” (Nora-gueda, 2021)



Fig. 6. El hada Sagatha conoce a Bean, Elfo y Luci en el Bosque Encantado. (*Des)encanto*: “Una princesa, un elfo y un demonio entraron a un bar” (Dwayne Carey-Hill, 2018).

Referencias

- ANDER EGG, Ezequiel, 2001. “El proceso de globalización en la cultura”, en *Patrimonio cultural y Turismo*, no. 13, 2001, pp. 144-164 (<http://www.cultura.gob.mx> [acceso: mayo 2021]).
- DEL ARCO, Miguel Ángel, 2007. “Un paso más allá de la historia cultural: los *cultural studies*”, en ORTEGA, María Teresa (ed.), 2007. *Por una historia global. El debate historiográfico en los últimos tiempos*, Granada: Universidad de Granada, pp. 259-289 (<http://www.digibug.ugr.es> [acceso: mayo 2021]).
- ÇOPUR, Hakan, 2018. “El racismo estadounidense está en aumento con la llegada de Trump”, en *Anadolu Agency*, 22 de marzo de 2018 (<http://www.aa.com.tr> [acceso: junio 2021]).
- COSTA, Jordi, 2010. *Películas claves del cine de animación*, Barcelona: Ma Non Troppo.
- CRESPO-VILA, Raquel, 2017. “La “nueva Edad Media”: estado de la cuestión y ¿nuevas aplicaciones desde las teorías culturales contemporáneas (y la literatura)?”, en *eHumanista*, no. 37, pp. 547-565 (<http://www.dialnet.unirioja.es> [acceso: junio 2021]).
- DELAMORCLAZ RUIZ, Carolina, 2020. *Estudio sobre animación televisiva estadounidense (1960-2019): El poder de las sitcom. Claves sociales y culturales de su evolución*, Castilla-La Mancha: Universidad de Castilla-La Mancha (<http://www.ruidera.ulcm.es> [acceso: mayo 2021]).

- DIARIO NY, Redacción del Periódico El, 2021. "Biden le pone nuevo apodo a Trump y desata oleada de memes", en *El Diario NY* (<http://www.eldiariiony.com> [acceso: junio 2021]).
- ECO, Umberto, 2004. *Historia de la fealdad*, Madrid: Lumen.
- FERNÁNDEZ, Amaury, 2015. "Los esquemas culturales: una propuesta teórico-metodológica para el estudio de la identidad en jóvenes pescadores de Armería, Colima, México", en *Estudio sobre las culturas contemporáneas*, pp.127-165 (<http://www.redalyc.org> [acceso: junio 2021]).
- FERRATER, José, 1940. *Diccionario de Filosofía*, Madrid: Alianza.
- FUSTER, Xavier, 2011. *De la producción al consumo de la animación como fenómeno cultural: una breve historia crítica*, Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears (<http://www.ibdigital.uib.es> [acceso: septiembre 2021]).
- GORDILLO, Inmaculada, 2009. "Los trayectos transversales desde la multidisciplinariedad en los estudios culturales", en *Admira: Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales* (<http://www.dialnet.unirioja.es> [acceso: junio 2021]).
- IZAOLA, Amaia y ZUBERO, Imanol, 2015. "La cuestión del otro: forasteros, extranjeros, extraños y monstruos", en *Papers*, pp. 105-129 (<http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers.649> [acceso: junio 2021]).
- JAMESON, Fredric, 1991. *Postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*, Barcelona: Paidós.
- JEFF, 2019. "Efecto de ruido estática de televisión (TV Static Noise)", en *Jeff Aporta* (<http://www.sites.google.com> [acceso: junio 2021]).
- LOMBARDO BAUTISTA, Gracia, 2016. *Análisis y evolución de las series de animación para adultos. De Liquid TV a nuestros días*, Valencia: Universidad de Valencia.
- LORENZO HERNÁNDEZ, María, 2021. *La imagen animada. Una historia imprescindible*, Madrid: Diábolo.
- MAEDA, Carla, 2011. "Entre princesas y brujas: análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney", en *La comunicación pública, secuestrada por el mercado*, p. 97 (<http://www.dialnet.unirioja.es> [acceso: septiembre 2021]).
- MANNHEIM, Karl, 1993. "El problema de las generaciones", en *Reis: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, pp.193-242 (<http://www.reis.cis.es> [acceso: junio 2021]).
- MARTÍN-CABELLO, Antonio, 2013. "Sobre los orígenes del proceso de globalización", en *Methaodos*, pp. 7-20 (<http://dx.doi.org/10.17502/m.r.cs.v1i1.22> [acceso: junio 2021]).
- NORAGUEDA, CÉSAR, 2021. "El descarado huevo de pascua de '(Des)encanto' sobre otra exitosa serie de Netflix", en *Hipertextual* (<http://www.hipertextual.com> [acceso: noviembre 2021]).
- RUBIO, José, 2000. "De la interpretación del símbolo a la interpretación del texto. La metáfora en Paul Ricoeur", en *Universitas Philologica*, pp. 51-132 (<http://www.redalyc.org> [acceso: junio 2021]).
- SARK, J., 21 de junio de 2015. "El largo camino al éxito de la animación occidental en televisión", en *Sabemos* (<http://www.sabemos.es> [acceso: mayo 2021]).
- SERRANO, Vicente, 2010. *Soñando monstruos: Terror y delirio en la modernidad*. Madrid: Plaza y Valdés.

SHOICHET, Catherine E., 24 de noviembre de 2015. “¿Está aumentando el racismo? Más gente en EE.UU dice que es un gran problema, según una encuesta de CNN/KFF”, en *CNN* (<http://www.cnn.espanol.com> [acceso: junio 2021]).

ZÚÑIGA REYES, Danghelly, 2009. “Algunos problemas de análisis en las series animadas contemporáneas”, en *Diálogos de la Comunicación*, no. 78, pp. 1-10 (<http://www.dialnet.unirioja.es> [acceso: mayo 2021]).

TOLKIEN, J.R.R, 1994. “Sobre los cuentos de hadas”, en *Árbol y hoja y el poema Mythopoeia*, pp.11-100 (<http://www.scribd.com> [acceso: octubre 2021])

© Del texto: Marta María de la Fuente Marín.

© De las imágenes: Netflix, Rough Draft Studios, The Curiosity Company, The ULULU Company.