

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

***“Hora de aventuras como estandarte de la nueva
animación televisiva en Cartoon Network”***

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a: Francisco Javier López Gea

Tutor/a: Fernando Luis Macías Pintado

Gandía, 2020

Resumen:

Este trabajo pretende mostrar las claves estilísticas y las propuestas temáticas presentes en la obra de la generación de animadores surgida en Cartoon Network a principios de la década de 2010, a raíz del lanzamiento de *Hora de aventuras* en ese mismo año. Para ello, analizaremos cómo esta serie ha supuesto una suerte de factoría de nuevos talentos y averiguaremos qué rasgos comunes podemos encontrar en estas nuevas sensibilidades que se han asentado en la animación tradicional para televisión. Con este objetivo nos valdremos, aparte de la serie de Pendleton Ward, de *Steven Universe* y *Más allá del jardín* para mostrar un ejemplo de dos animaciones creadas por miembros de la plantilla de *Hora de aventuras*.

En INGLÉS:

This work wants to show the stylistic keys and the thematic proposals present in the work of the generation of animators that emerged on Cartoon Network in the early 2010s, following the launch of *Adventure Time* that same year. In order to elaborate this work, we will analyze how this series has been a kind of factory for new talents, and we will also find out what common traits we can detect in these new sensibilities that have settled in television's traditional animation. In order to achieve this goal, we will use, aside from the Pendleton Ward series, other shows such as *Steven Universe* and *Over the Garden Wall* for the purpose of showing an example of two animations created by members of the *Adventure Time*'s staff.

En VALENCIANO:

Este treball pretén conèixer les claus estilístiques i les propostes temàtiques presents en l'obra de la generació d'animadors sorgida en Cartoon Network a principis de la dècada de 2010, arran del llançament d'*Hora d'aventures* en eixe mateix any. Per a això, analitzarem com esta sèrie ha suposat una espècie de factoria de nous talents i esbrinarem quins trets comuns podem trobar en estes noves sensibilitats que s'han assentat en l'animació tradicional per a televisió. Amb este objectiu ens valdrem, a banda de la sèrie de Pendleton Ward, de *Steven Universe* i *Over the Garden Wall* per a mostrar un exemple de dos animacions creades per membres de la plantilla d'*Hora d'aventures*.

1. Objetivos

El **objetivo principal** de este trabajo es estudiar los rasgos de estilo y claves temáticas comunes en la nueva corriente de animación televisiva surgida a raíz de *Hora de aventuras*, analizando además dos series surgidas de la plantilla de ésta como son *Steven Universe* y *Más allá del jardín*.

Los **objetivos secundarios** son los siguientes:

- Analizar qué ha influido en estas series y qué antecedentes nos permiten entender mejor su estilo y referentes.
- Desgranar las claves detrás del llamado “estilo *CalArts*” que ha impregnado a muchas producciones enmarcadas en este movimiento y analizar a sus autores.

Índice

1. La animación televisiva clásica	5
1.1. Los inicios de la animación televisiva	5
1.2. Hanna-Barbera	6
1.3. Los 90 y la fusión con Cartoon Network	9
2. Cartoon Network y la nueva oleada de animación televisiva.....	11
2.1. El nacimiento de Cartoon Network	11
2.2. La nueva animación televisiva en la década de los 90.....	12
2.3. Los 2000: un puente entre dos épocas	16
2.4. La renovación en la cadena.....	18
3. Hora de aventuras: un cambio en el paradigma	22
3.1. Preproducción de la serie	22
3.2. Análisis de la serie y la influencia de Rebecca Sugar.....	28
3.4. Colaboraciones externas	37
4. La renovación en la cadena	40
4.1. Patrick McHale y <i>Más allá del jardín</i>	40
4.2. Rebecca Sugar y <i>Steven Universe</i>	42
4.3. Skyler Page y <i>Clarence</i>	47
5. Conclusiones	48
6. Bibliografía	Error! Bookmark not defined.

1. La animación televisiva clásica

1.1. Los inicios de la animación televisiva

La animación televisiva nace prácticamente a la par que la propia televisión. La popularidad de las animaciones de personajes como Mickey Mouse, Bugs Bunny y Betty Bop hizo que los estudios de televisión se interesaran por incluir en sus cadenas este tipo de productos, convirtiendo a Félix el Gato, creación original de Pat Sullivan y Otto Messmer, en una de las primeras imágenes que debutaron en este tipo de tecnología.

Pero no fue hasta que el estudio neoyorquino fundado por el caricaturista, guionista y director Paul Terry Terrytoons lanzó *Tom Terrific* cuando definitivamente se realizó la primera animación concebida de forma exclusiva para televisión. Aunque ya se había experimentado con el formato, *Tom Terrific* (Gene Deitch, 1957) fue pionera a la hora de asentar un estándar de calidad tanto en animación como en la elaboración de unos guiones originales e ingeniosos.

No obstante, el modelo empleado por la industria distaba del formato serial; la apuesta se centraba más en antologías que comprendían antiguos cortometrajes de animación. Por un lado, Walter Lantz emitía *El show del Pájaro Loco* (*The Woody Woodpecker Show*, Walter Lantz, 1957), que reunía las aventuras de personajes como el Pájaro Loco y otras licencias como Chilly Willy o Andy Panda. Estas antologías se emitían a modo de transición, llegando a producirse algunas expresamente para este determinado fin.

Disney también apostaba por esta fórmula: emitía cortometrajes para Disneyland a modo de campaña de marketing para generar expectación por su apertura. Pese a esto y la creación de su personaje original Ludwig von Pato (Ludwig von Drake en su versión original), la idea de Disney no era asentarse en televisión: consideraba que este medio limitaba sus posibilidades y rebajaba el prestigio de la compañía.

La competencia pensaba de otro modo: la UPA no tuvo problemas en firmar con CBS para el lanzamiento de *The Gerald McBoing-Boing Show* (1957, Robert Cannon) una serialización del cortometraje homónimo que les hizo ganar el Oscar. También se

adaptaron las tiras de *Dick Tracy*, originales de Chester Gould durante la década de los 30, y se creó un personaje original llamado Mr. Magoo.

Todo esto fue respaldado por un método de trabajo que también fue influyente en la industria: se economizaban los fotogramas y se limitaba el movimiento para ganar segundos con frames estáticos, consiguiendo otro tipo de expresividad, distinta a la animación completa de Disney pero no por ello menos evocadora y elocuente en su ejecución. A esta nueva forma de trabajar se le conoce como animación limitada. De hecho, este fue el método del que tomaron nota William Hanna y Joseph Barbera, ex animadores de la MGM que tenían la intención de fundar un nuevo estudio tras su trabajo en los cortometrajes de Tom y Jerry, original de estos creativos para el estudio de animación de la compañía.

1.2. Hanna-Barbera

La importancia de William Hanna y Joseph Barbera fue fundamental para la ficción animada televisiva. Una vez cerrado el estudio de animación de MGM, Hanna y Barbera decidieron hacer una contratación de empleados para H-B Enterprises, la compañía fundada por los dos animadores. Se centraron en los productos televisivos, dando comienzo a su trayectoria con *The Ruff & Reddy Show* (William Hanna, Joseph Barbera, Bob Hultgren, 1957–1960) en NBC. Posteriormente el estudio fue renombrado como Hanna-Barbera Productions y no tardó en hacerse con el podio en lo que a animación televisiva se refiere: series como *Los supersónicos* (*The Jetsons*, William Hanna, Joseph Barbera, 1957), *The Huckleberry Hound Show* (William Hanna, Joseph Barbera, 1958-1962), *El oso Yogui* (*The Yogi Bear Show*, William Hanna, Joseph Barbera, 1961-1962) y *Don Gato* (*Top Cat*, William Hanna, Joseph Barbera, 1961-1962) competían por la máxima audiencia junto a dramas, comedias y programas ampliamente reconocidos.

Pese a su variedad, la mayor baza de la cadena fue *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, William Hanna, Joseph Barbera, Charles A. Nichols, 1960-1966), que resulta hasta día de hoy una de las series más exitosas de la historia de televisión. Partiendo de la sátira consiguió incorporar nuevos temas a la animación televisiva: la parodia de la clase media estadounidense, la guerra de sexos y la obsesión con la tecnología eran algunas de las temáticas que se trataban en esta serie, y sería el principio

de una larga tradición entorno al retrato irónico de las costumbres del arquetipo de la familia norteamericana.

Esta remesa de nuevas series de animación es conocida como la *Television Age of American Animation*, y comprende desde los años 60 hasta mediados de los 80. Por descontado, Hanna-Barbera no tenía el monopolio de la industria, y existían duras competidoras que peleaban por hacerse con su hueco en la parrilla de las distintas cadenas: Jay Ward Collection llevó a otro nivel las técnicas de animación limitada empleadas por la UPA y Hanna-Barbera y su *Las aventuras de Rocky y Bullwinkle* (*The Rocky and Bullwinkle Show*, Gerard Baldwin, Frank Braxton, Pete Burness, Sal Fallace, 1959-1964) se convirtió en todo un éxito al conseguir una expresividad y claridad en los movimientos sin precedentes.



FIGURA 1. Uno de los primeros artes conceptuales de Los Picapiedra.

Por otro lado, Friz Freleng arrasaba con sus *Looney Toons* (Chuck Jones, Friz Freleng, Tex Avery, Bob Clampett, Robert McKimson 1930-2020), hermanados con el estilo *slapstick* sin diálogos de los cortometrajes de Tom y Jerry, creando a personajes como Porky, Piolín y Silvestre, Speedy González y Sam Bigotes. Ganó cuatro premios Oscar y siguió funcionando hasta la década de 1980 con su DePatie-Freleng Enterprises.

Uniendo fuerzas con David H. DePatie más tarde creó *El show de la Pantera Rosa* (*The Pink Panther*, Hawley Pratt, Friz Freleng, 1964-1977), que surgió al extender los créditos iniciales aparecidos en la película *La pantera rosa* (*The Pink Panther*, Blake Edwards, 1963).

Sin embargo, la lectura de los ejecutivos Disney sobre la animación televisiva y sus limitaciones como potencial devaluación de la marca tenía su fundamento. Hanna-Barbera fue acusado de disminuir la calidad de sus animaciones en las décadas de los 60 y los 70, ya que los presupuestos no se ajustaban a lo que pedían y los ejecutivos lo veían como un producto con un target muy concreto (los niños) por el que no podían hacer una apuesta más alta.

Antes de que se aceptaran los códigos de la animación limitada, Hanna-Barbera obtuvo muchas críticas que consideró responder con largometrajes animados que contaban con mayores valores de producción. Sin embargo, la calidad de las series iba en detrimento: la producción cada vez era mayor y contaban con un montón de licencias en su haber que hacían imposible la labor de otorgarles una animación cuidada y detallista. Esto también incurrió en el empeoramiento de sus guiones, en los que se dejaba de percibir el ingenio de las animaciones originales.

Aun a pesar del éxito de animaciones como *Scooby-Doo* (Joe Ruby, Ken Spears, Iwao Takamoto, William Hanna, Joseph Barbera, 1969-actualidad), creación de Hanna y Barbera junto a los escritores Joe Ruby y Ken Spears sobre una idea original de Fred Silverman y emitida por primera vez en 1969, la productora alcanzó su nivel más bajo en cuanto a animación y cuidado de sus productos a mediados de los años 70.

Los 80 cambiaron definitivamente toda la animación televisiva. La irrupción en las parrillas occidentales del anime hizo que otro tipo de propuestas tomaran más nombre que los conceptos de Hanna-Barbera y el resto de compañías: *Masters del Universo* (*He-Man and the Masters of Universe*, Michael Halperin, 1983-1985), *G.I. Joe* (*G.I. Joe: A Real American Hero*, Stan Weston, 1985-1987), *Robotech* (Carl Macek, 1985) y *Thundercats* (Katsuito Akiyama, 1985-1989) hacían una competencia difícil de asumir, ya que ofrecían algo fresco que consagró a toda una generación de fans. Hanna-Barbera apostó por programas familiares: *Los Pitufos* (*The Smurfs*, Peyo, 1981-1989) fueron su principal baza y lo que consiguió salvar los papeles de la compañía durante esta década. Esta animación era una adaptación de los personajes creados por el

dibujante belga Peyo, y sirvió para que la compañía siguiera siendo relevante durante esta década.

Sin embargo, tanto Hanna-Barbera como Ruby-Spears no se encontraban en su mejor momento durante este tiempo: Taft Broadcasting, la compañía madre de ambas empresas, se encontraba en una grave crisis financiera que repercutía también en ellas. Tuvieron que trasladar la producción interna a estudios situados por todo el mundo, donde se hacían diseños y animaciones específicas para las series que producía H-B. Además, compañías como la ABC querían que la producción se limitase a revivir los grandes éxitos de la compañía, lo que ocasionó que parte de los guionistas abandonaran la compañía a finales de los 80.

1.3. Los 90 y la fusión con Cartoon Network

En 1990, con Taft Broadcasting ya en bancarrota, Hanna-Barbera y Ruby-Spears fueron devueltos a la venta, ya con muchas de las licencias de Taft Broadcasting de nuevo en su poder gracias a la cesión de los derechos de copyright tras su compra. Fue entonces cuando Scott Sassa, vicepresidente de Turner, decidió tomar el relevo en Hanna-Barbera y cambiar el rumbo de la compañía: entró Fred Seibert tras la marcha de muchos de sus nuevos empleados y trajo a gente como Craig McCracken, Gendy Tartakovsky, Pat Ventura, Seth MacFarlane, David Feiss, Van Partible y Butch Hartman; todos a las órdenes de Buzz Potamkin. Se cambió el nombre a Hanna-Barbera Cartoons, Inc, y produjo nuevas series animadas basadas en sus clásicos Tom y Jerry y el oso Yogi, además de nuevas propuestas como *Dos perros tontos (2 Stupid Dogs)*, Donovan Cook, 1993-1995) o *Swat Kats: El Escuadrón Radical (Swat Kats: The Radical Squadron)*, Robert Alvarez, Frank Andrina, Kunio Shiamura, Allen Wilzbach, 1993-1995).

Sin embargo, fue a mediados de esta década cuando Cartoon Network empezó a funcionar como un medio para llevar las series de Hanna-Barbera a un nuevo público. A partir de la compra de Turner Broadcasting System, Cartoon Network pudo disponer de todo el archivo de Warner Bros de los años 50 y 60. Fueron precisamente esas reposiciones las que conformaron toda la primera producción del estudio, combinándose con los de la también adquirida por Turner MGM. Cuando se lanzó la red, Cartoon Network tenía una biblioteca de una duración de 8.500 horas. Además, la patente

Cartoon Network Studios pudo crear varias series de animación con bajos presupuestos pero que acabaron resultando en una renovación total del medio.

2. Cartoon Network y la nueva oleada de animación televisiva

2.1. El nacimiento de Cartoon Network

A pesar de su prestigio por poseer gran parte del legado de la animación clásica, Cartoon Network no fue el primer canal de cable enteramente dedicado a los dibujos animados. Ese lugar lo ocupaba Nickelodeon, que lanzó tres series animadas que se valieron gran parte de su prestigio: *Rugrats* (1991-2004, Arlene Klasky, Gábor Csupó, Paul Germain), *Ren & Stimpy* (*The Ren & Stimpy Show*, John Kricfalusi, 1991-1996) y *Doug* (Jim Jinkins, 1991-1999). A pesar de no dedicarse exclusivamente a la animación, también Disney Channel y The Family Channel habían apostado por incluir una gran oferta de dibujos animados en sus cadenas.

Estas cadenas, sin embargo, no priorizaban las horas de máxima audiencia y la noche para la animación: ese lugar lo ostentaba siempre la acción en vivo, ya que ofrecía un entretenimiento que abarcaba un target más amplio que la animación, al que se asumía que sólo podía atraer al público infantil. Esto no ocurría en Cartoon Network, que apostaba por la animación como su sello distintivo y principal.

En 1994, Cartoon Network había ampliado sus fronteras y había penetrado en los sistemas de cable existentes: los paquetes de ofertas de las estaciones hermanas TNT y WTBS habían tenido acceso a Cartoon Network, y sus altas calificaciones lo hicieron más popular y apareció progresivamente en más sistemas de cable. En este mismo año se había convertido en el quinto canal por cable más popular de Estados Unidos según el profesor en cultura cinematográfica y mediática Jason Mittle.

La primera emisión original de la cadena fue *The Moxy Show* (Brad DeGraf, 1993), una especie de *talk show* con invitados de acción en vivo que traía animaciones recicladas de los archivos de Hanna-Barbera, incluyendo a celebridades y personajes de la contracultura. Esta propuesta atrajo a muchos adultos jóvenes, que aunque no se encontraban específicamente en el público objetivo de la cadena supieron apreciar la modernidad y la ironía del programa.

También con esta idea apareció la primera serie original de la cadena, *Fantasma del Espacio de costa a costa* (*Space Ghost Coast to Coast*, Mike Lazzo, 1994-2008), que resultó crucial para determinar las ambiciones de la cadena en cuanto a tipos de

público objetivo. *Space Ghost* (1996, William Hanna, Joseph Barbera) un personaje clásico de los 60 creado por Hanna-Barbera, era un superhéroe galáctico que tenía aventuras tipo *space-opera* y que compartía segmento con *Dino Boy* (*Dino Boy in the Lost Valley*, Alex Toth, 1966-1967), otra animación sobre un niño perdido en un paraje prehistórico. Sin embargo, la revisión del personaje fue nuevamente en clave irónica: el metalenguaje y las diversas referencias establecieron un producto muy atractivo para públicos más maduros, que encontraron en esta producción una suerte de programa de entrevistas dirigido por el propio Space Ghost en colaboración con sus antiguos enemigos, Moltar y Zorak, productor y músico del programa respectivamente.

Este contenido autorreferencial continuó con otras propuestas: *Proyecto Scooby-Doo* (*The Scooby-Doo Project*, Chris ‘Casper’ Kelly, Larry Morris, Steve Patrick, 1999) fue una suerte de parodia de *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999) con los personajes del clásico de Hanna-Barbera, y también se trajo de vuelta al oso Yogi en la desafortunada *Boo Boo Runs Wild* (John Kricfalusi, 1999), que recibió duras críticas por su humor de mal gusto y la falta de respeto al material original.

Pero no fue hasta la fundación de Cartoon Network Studios cuando realmente empezó una gran producción de animación por parte de la cadena. En 1994 se empezó a producir *What a Cartoon!* (Fred Seibert, 1995-1997) una recopilación de cortos originales de Hanna-Barbera y otros creadores independientes. Para el proyecto se contó, además de varios ejecutivos de Cartoon Network, con la ayuda de animadores como Rick Kricfalusi, creador de *Ren & Stimpy*.

2.2. La nueva animación televisiva en la década de los 90

Entre estos cortos se podía analizar cuáles tenían potencial para derivar en series largas, firmando contratos con sus creadores para realizarlas y emitirlas en la cadena. La primera de estas series fue *El laboratorio de Dexter* (*Dexter's Laboratory*, Genndy Tartakovsky, 1996-2003), que resultó la ganadora en una votación celebrada en 1995. Con ello, nació el primer spin off de *What a Cartoon!*. En esta serie del animador Genndy Tartakovsky, Dexter, un niño prodigio de 9 años, inventa artefactos extraños en el laboratorio secreto que oculta en su casa.

Usualmente, la ambición de Dexter en sus creaciones acaba cegándolo, impidiendo la realización de muchos experimentos debido a su muchas veces imprudente carácter. También co-protagoniza la historia su hermana mayor Dee-Dee, aficionada al ballet y experta a la hora de infiltrarse en el laboratorio de su hermano y arruinar sus experimentos. Ellos dos y su relación representan el núcleo de la serie, ya que aunque Dexter la mira con recelo y prejuicios, ella siempre acaba echándole la mano o protegiéndole en situaciones difíciles.

La serie fue muy innovadora debido a los característicos estilos de Genndy Tartakovsky: su trazo y dibujo, mucho más agresivo que el de las animaciones clásicas de Hanna-Barbera, le llevaba a crear figuras y perspectivas anguladas, con una mirada cinematográfica nunca antes vista en una animación de este tipo (FIGURA 2).

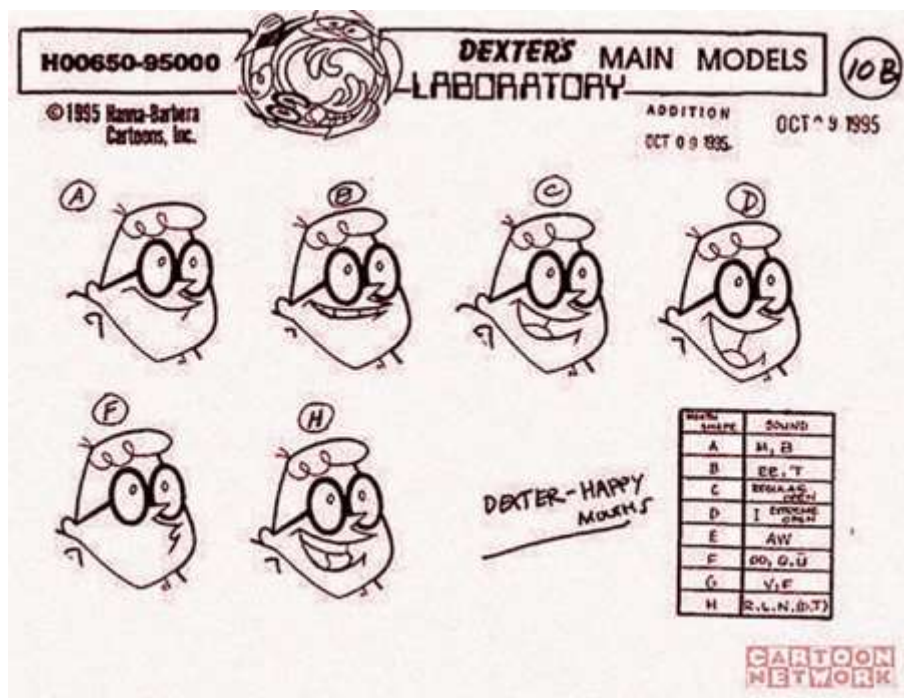


FIGURA 2. Primeros diseños de Dexter para *El laboratorio de Dexter*.

Junto a ella, también se dio luz verde a otros proyectos que acabaron siendo insignias de la cadena: *Johnny Bravo* (Van Partible, 1997) y *Vaca y pollo* (*Cow and Chicken*, David Feiss, 1997) y sus cortos integrados de *Soy comadreja* (*I Am Weasel*, David Feiss, 1997), ambos de David Feiss. Pero el gran éxito tras *El laboratorio de Dexter* fue, sin lugar a dudas, *Las Suprernas* (*The Powerpuff Girls*, Craig McCracken, 1998) una serie original de Craig McCracken en la que se

seguían las aventuras de tres niñas con superpoderes creadas a través de un experimento de su creador, el profesor Utonium. En ella se parodian y se revisan los tópicos del superhéroe americano, mezclándolos con el tokustatsu japonés, el pop retro y el estilo clásico de las animaciones de Hanna-Barbera. También se incluían en sus episodios múltiples referencias a la cultura popular de forma sutil e insinuada.

Tras esta primera remesa, también aparecieron otras tres series que acabaron por conformar el corpus de la programación de la cadena. *Agallas el perro cobarde*, (*Courage the Cowardly Dog*, 1999, John R. Dilworth), era una parodia del cine de terror estadounidense y sus tropos clásicos: el protagonista, Agallas, el perro de un matrimonio de ancianos llamados Muriel y Eustaquio Habichuela, se enfrenta a fuerzas sobrenaturales y extraterrestres con el fin de proteger el cortijo lejos de la civilización en el que viven.

Mike, Lu y Og (*Mike, Lu & Og*, Mikhail Shindel, Mikhail Aldashin, Charles Swenson, 1999) producida por Kinofilms Studios y creada por Mikhail Shindel, Mikhail Aldashin y Charles Swenson, trata sobre una niña llamada Mike (Michelene) que estudia de intercambio en Manhattan y posteriormente se traslada a una isla donde conoce a Lu y Og, dos indígenas de la misma que enseñan a Mike sus costumbres al igual que ella les enseña las de los Estados Unidos.

Por último, *Ed, Edd y Eddy* (*Ed, Edd, 'n' Eddy*, Danny Antonucci, 1999) era una producción de Danny Antonucci en la que se siguen las andanzas de tres preadolescentes americanos arquetípicos con rasgos de personalidad muy definidos: Ed, el lento del grupo y con las ideas menos lúcidas; Edd, el más inteligente pero a la vez el más inseguro y Eddy, el incompetente líder del trío que intenta llevarlos, con poca fortuna, a conseguir sus objetivos. Se trata de una serie enormemente autorreferencial, llena de roturas de la cuarta pared y plagada de referencias pop y cinematográficas.

Podemos observar cómo estas tres series presentan rasgos en común muy notorios, que acercan el lenguaje de las series animadas al rechazo de la lógica binaria de la modernidad. Su forma de hibridar géneros, referencias y su autoconsciencia las enlazan orgánicamente con un pensamiento más posmoderno, y sus influencias varían con respecto a los de las animaciones clásicas. Personajes

como Dexter, Johnny Bravo o las Supernenas miran directamente al arquetipo del hombre blanco occidental y lo cuestionan, lo parodian y lo alejan de encontrar soluciones a sus problemas relegando el protagonismo en personajes más alejados de este carácter binario.

Se trata de un acercamiento distinto al de la animación tradicional, en la que aunque se apelaba a un público adulto para que asumiera al carácter autorreferencial y paródico (como sucedía en *Los Picapiedra* con la sociedad estadounidense), no se profundizaba en los cimientos de las propuestas ni se llegaba a negar del todo el legado del viejo mundo. El ya mencionado Space Ghost y su posterior revisión en Cartoon Network con Fantasma del Espacio de costa a costa simbolizan muy bien este cambio: ya no se celebra al héroe clásico al estilo *Flash Gordon Conquers the Universe* (Ford Beebe, Ray Taylor, 1940), sino que nos interesamos en acercarnos a su cotidianidad en su nuevo rol como presentador de un *talk-show*.

La forma de presentar estas series y la perspectiva de la cadena fue como una producción que apelaba a más gente que las clásicas mañanas de sábado de dibujos animados. Linda Simenski, vice-presidente de la animación original en Cartoon Network, hacía una llamada a los adultos y adolescentes para invitarlos a ver estas nuevas series. Se encontraban en un término medio: eran series familiares que no alcanzabas cotas de irreverencia como las de Comedy Central y su *South Park* (Trey Parker, Matt Stone, 1997), pero no se encontraban exentas de cierta ironía, por lo que no dejaban de ser interesantes también para un público más adulto. La crítica las recibió como unas series rebeldes, exageradas y autoconscientes, que resultaban enérgicas y sólidas al revisar y cuestionar arquetipos clásicos.

Tras la fusión de Turner Broadcasting System con Time Warner, se consolidó la propiedad de los dibujos animados de Warner Bros, lo que permitió que los dibujos de la compañía pudieran ser accesibles a la red, al igual que las animaciones en blanco y negro de Sunset, que habían sido adquiridos por Warner anteriormente. El bloque se transmitió en Cartoon Network por primera vez en enero de 1997, permitiendo que nuevas producciones animadas de Warner comenzaran a aparecer en la red.

También en ese mismo año, la cadena impulsó el lanzamiento de Toonami, donde se reponían capítulos de *Robotech* y *Thundercats* originalmente, pero más

tarde se introdujo otra remesa de series, especialmente de acción y anime: *Sailor Moon* (*Bishôjo Senshi Sêrâ Mûn*, Toei Animation, 1992), *Dragon Ball Z* (*Doragon Bôru Zetto*, Akira Toriyama, 1989) y *Tenchi Muyo* (*Tenchi Muyo! Ryo-Ohki*, Masaki Kajishima, 1992) eran algunas de las animaciones de las que disponía Cartoon Network dentro de su nuevo bloque.

El 1 de abril del año 2000 se lanzó un canal digital por cable y satélite llamado Boomerang, una derivación directa de sus bloques de programación centrados en las animaciones clásicas, reposiciones de las series de Hanna-Barbera y cortometrajes. Originalmente se trató de un bloque de programación introducido en la cadena en 1992, pero más tarde se detectó el potencial del mismo como una cadena independiente.

2.3. Los 2000: un puente entre dos épocas

En 2001 vieron la luz tres nuevos proyectos de la cadena: *Samurai Jack* (Genndy Tartakovsky, 2001-2017), *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* (*Grim & Evil: The Grim Adventures of Billy & Mandy*, Maxwell Atoms, 2001-actualidad) y *Time Squad* (David Wasson, 2001-2003). La primera, otra apuesta de Genndy Tartakovsky para la compañía, revisaba nuevamente la space opera clásica como ya hizo *Space Ghost* en los 60, pero con una nueva vuelta de tuerca: se fusionaba el género con el cine de samuráis, la fantasía techno de *Matrix* (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 2001) y elementos de la cultura contemporánea. Era otro escalón en la apuesta formal de Tartakovsky, trayendo consigo un estilo de dibujo aún más angulado y agresivo que el de sus animaciones clásicas, un uso del silencio inaudito en animaciones previas y una fuerte influencia del anime, que lograba conjugar de manera prodigiosa con el estilo clásico de Hanna-Barbera.

Las macabras aventuras de Billy y Mandy, más anclada en los rasgos clásicos de las animaciones de la cadena, no dejaba de ser otra apuesta extraña e imbuida del espíritu rebelde de sus antecesoras. La serie original de Maxwell Atoms narra las aventuras de Billy y Mandy, dos niños que entablan una amistad inseparable con la Muerte, llamada Calavera en la serie. Se recupera el tono de cotidianeidad y surrealismo de *Las superpenas*, *Ed, Edd y Eddy*, *El laboratorio de Dexter* y sobre

todo *Agallas el perro cobarde*, con la que se hermana temáticamente y en sus influencias del cine de terror.

La primera película animada basada en una serie de Cartoon Network fue *Las supernenas*, basada en la serie homónima. Fue recibida relativamente bien por la crítica y consiguió recuperar lo invertido en taquilla y superarlo por un margen considerable, teniendo la película un presupuesto de 11 millones de dólares y una recaudación de 16,4 millones. Fue el año en el que coincidió el décimo aniversario de la cadena, y también se estrenó otro fenómeno en la misma: *Código KND* (*Codename: Kids Next Door*, Tom Warbuton, Maxwell Atoms, 2002). La serie se centra en un grupo de niños que forman una suerte de rebelión en un mundo dominado de forma tiránica por los adultos, y compartía creador con *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* (Maxwell Atoms) junto a Tom Warburton. Esta serie supuso un gran impulso para la cadena a mediados de los 2000.

Ya entrados en la década, en 2004 Craig McCracken unió fuerzas con Lauren Faust y Mike Moon para traer una nueva serie a Cartoon Network tras su éxito con *Las Supernenas: Foster, la casa de los amigos imaginarios* (*Foster's Home for Imaginary Friends*, Craig McCracken, Lauren Faust, Mike Moon, 2004). Esta serie, inspirada en palabras de McCracken por la psicodelia de los 60, los estilos victorianos de los diseños de cartel trippy y *The Muppet Show* (Jim Henson, 1975), queriendo ofrecer con ella un espectáculo para toda la familia. A diferencia de *Las Supernenas*, cuya animación era tradicional, en esta serie se utilizaron programas como Illustrator, Flash y After Effects, dando lugar a un estilo algo más limitado pero que sabía muy bien cómo resolver con ingenio los desafíos a los que se sometían con estas herramientas. Se trataba, sobre todo, de un paso adelante en uno de los factores que definiría los años posteriores de la programación de Cartoon Network: la influencia de la psicodelia y el surrealismo.

Mientras la compañía emitía éxitos de otra cadenas como la original de France 3 *Código Lyoko* (*Code Lyoko*, Thomas Romain, Tania Palumbo, 2003-2007), la cadena estadounidense cambió de nombre y se actualizó el logotipo original de la compañía: la C y la N ocupaban ahora la parte central del logo, rescatando el motivo de las casillas blancas y negras para enmarcarlos y con un nuevo eslogan que rezaba “This is Cartoon Network” (FIGURA 3). Esta renovación en el estilo de la cadena

también respondía a un nuevo enfoque de la misma: casi toda la programación clásica de Cartoon Network había sido trasladada a Boomerang, ya que se pretendía incluir una nueva remesa de series y programas destinados a actualizar la propuesta de la compañía.

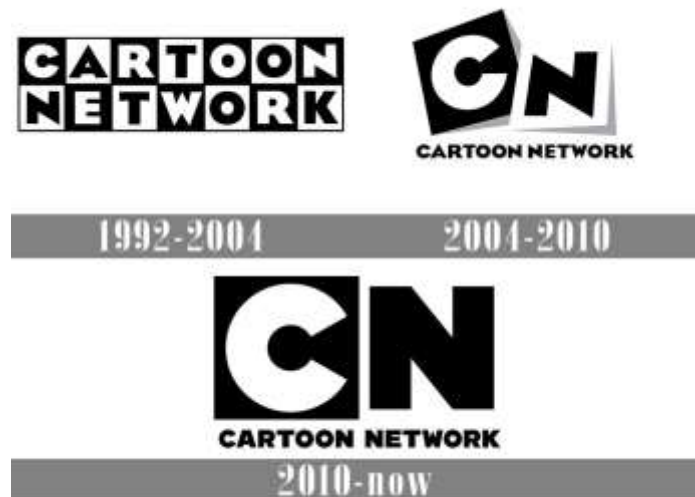


FIGURA 3. Evolución del logo de Cartoon Network de 1992 a la actualidad.

Durante esta década series como *Robotboy* (Jan Van Rijsselberge, 2005), *The Life of Times of Juniper Lee* (Judd Winick, 2005) y *Camp Lazlo* (Joe Murray, 2005) conformaban la nueva propuesta, pero era *Ben 10* (Man of Action, 2005) que robó la atención de las audiencias infantiles. Esta nueva serie creada por Man of Action (grupo de animadores formado por Duncan Rouleau, Joe Kelly, Joe Casey y Steven T. Seagle) retrataba las aventuras de un niño de Ben Tennyson, un niño de 10 años que utiliza su Monitrix, un dispositivo alienígena que le permite transformarse en criaturas con cualidades únicas, haciendo de él una herramienta indispensable para luchar contra el mal. Pese a su éxito, la crítica no fue tan entusiasta con esta nueva propuesta: suponía un retorno demasiado naif al estilo de *Space Ghost* y el carácter mordaz de la cadena quedaba en un segundo plano cuando no era directamente irreconocible.

2.4. La renovación en la cadena

En 2008, la cadena anunció la producción de un nuevo proyecto llamado *The Cartoonstitute*, al mando de Craig MacCracken y Rob Renzetti, animadores de

prestigio en la cadena, bajo una idea original de Rob Sorcher, una de las figuras fundamentales de la compañía en un futuro cercano. El concepto era similar al de *What a Cartoon!*: se crearon 150 piezas de animación en 20 meses antes de que el proyecto fuese cancelado, rescatándose de estas conceptos para tres series: *Historias corrientes* (*Regular Show*, J.G. Quintel, 2010-2017), *Tito Yayo* (*Uncle Grandpa*, Peter Brownhardt, 2013-actualidad) y la menos afortunada *Secret Mountain Fort Awesome* (Peter Brownhardt, 2011-2012), que acabó cancelada al año de emisión.

En junio de ese mismo año, la cadena también emitió por primera vez *Las maravillosas desventuras de FlapJack* (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*, Thurop Van Orman, 2008-2010), una auténtica adelantada a su tiempo en la que se conformaba gran parte de la plantilla que más tarde haría una gran labor por la renovación de la cadena.

La serie, creada por Thurop Van Orman relata las aventuras de Flapjack, un niño de nueve años que vive en Puerto Borrascoso, un pirata conocido como el Capitán Nudillos (Captain K'nuckles) y Bubbie, una ballena en cuya boca se encuentra el hogar de los protagonistas y que resulta ser la voz de la razón en muchas de sus aventuras. Inspirado por el pirata, Flapjack busca aventurarse a viajar a la mítica Isla Dulce (Candy Island), donde según Nudillos todo está hecho de caramelos y dulces variados.

Las influencias de esta serie nos hacen entender mejor sus claves estilísticas: Van Orman explica que sus principales referentes fueron Gary Larson, autor de los cómics surrealistas *The Far Side*; el creativo Jim Henson, creador de *The Muppet Show* y *Fraggle Rock* (Jim Henson, 1983) y Stephen Hillenburg, animador responsable de la popular *Bob Esponja* (*SpongeBob Squarepants*, Stephen Hillenburg, 1999) e influencia fácilmente reconocible en Flapjack debido a la estrecha relación de ambas obras con el mar (la serie de Van Orman viene inspirada en parte por sus fantasías infantiles de vivir en un puerto) y el carácter surrealista y caótico de los episodios.

En la serie trabajaron varias de las figuras más importantes de la animación televisiva posterior, siendo en el departamento de guion y storyboard donde se encontraba gran parte de esta plantilla: J.G. Quintel, creador de *Historias corrientes*; Alex Hirsch, responsable de *Gravity Falls* (2012, Alex Hirsch); Patrick McHale,

conocido por su miniserie *Más allá del jardín* (*Over the Garden Wall*, Patrick McHale, 2014) y Pendleton Ward, la mente detrás de *Hora de aventuras* (*Adventure Time*, Pendleton Ward, 2010).

Historias corrientes también suponía un soplo de aire fresco en la cadena. Esta animación original de J.G. Quintel narraba las aventuras de una pareja de amigos, un mapache llamado Rigby y un pájaro de color azul llamado Mordecai. La trama se centra principalmente en su relación con su trabajo: los dos son jardineros de un parque regentado por Pops, una criatura extraterrestre proveniente del planeta Lolliland, y se las intentan ingeniar para evitar realizar sus tareas debido a las grandes exigencias de las mismas.

La serie se basa en vivencias del propio creador de la misma, J.G. Quintel, quien recuperó muchos de los personajes principales de sus cortometrajes realizados en el Instituto de las Artes de California (CalArts), coincidiendo en estas fechas con figuras tan importantes en un futuro como los ya mencionados Pendleton Ward y Thurop Van Orman.

Sus influencias, sin embargo, van mucho más allá: *Historias corrientes* viene impregnada del carácter único del humor británico, debido a las horas que el propio Quintel pasó viendo series como *The It Crowd* (Graham Lineham, 2006), *The Office* (Greg Daniels, Ricky Gervais, Stehen Merchant, 2005) o *The League of Gentleman* (Steve Bendelack, 1999) durante su estancia en CalArts. Al igual que en este tipo de series, las referencias a la cultura pop son uno de los puntos clave de *Historias corrientes*, donde encontramos multitud de alusiones al *pulp*, la ciencia ficción, la imaginería pop y la música de la década de los 80, el anime y la televisión, además de los videojuegos e internet, que marcan el carácter contemporáneo de la serie.

Tito Yayo es la última de las apuestas que surgieron a tenor de esta recopilación de cortometrajes, una animación original de Peter Browngardt basada en el corto del mismo nombre de la mencionada *The Cartoonstitute*, además del otro derivado de esta propuesta *Secret Fountrain Fort Awesome*. También deudora del estilo surrealista de Hillenburg, Browngardt cita entre sus influencias a Don Martin, Gary Larson y Robert Crumb, además de las animaciones de la edad de oro.

Simultáneamente a la concepción de estas series, la cadena también preparaba una gran apuesta que acabaría viendo la luz. Tras no pasar la prueba del piloto en Nicktoons Network y pasar a formar parte de la serie de antologías *Random! Cartoons* (Fred Seibert, 2008-2009) y volverse viral en internet, *Hora de aventuras* fue escogida por Cartoon Network para formar parte de la programación la su cadena.

3. Hora de aventuras: un cambio en el paradigma

3.1. Preproducción de la serie

Cuando situamos el origen de *Hora de aventuras*, es obligatorio remitirse al cortometraje animado independiente homónimo, más tarde considerado el piloto del programa. Fue un corto realizado casi íntegramente por Pendleton Ward, dando por finalizada su producción a principios del año 2016. Cartoon Network, como hemos mencionado, acogió el corto por primera vez en la cadena Nicktoons Network, siendo parte de la antología *Random! Cartoons* el 7 de diciembre de 2008.

El cortometraje no tardó en viralizarse en internet, poniendo el nombre de Pendleton Ward en boca de muchos aficionados a la animación. Sin embargo, Nicktoons Network rechazó hasta dos veces la propuesta de Frederator Studios de realizar una serie a raíz del cortometraje. Una vez expirados los derechos de Nicktoons, Cartoon Network se acercó a Frederator interesada por realizar la serie completa, dejándole el desafío a Pendleton Ward de ir más allá de “a one-hit wonder”. En otras palabras, lo que pretendía Cartoon Network era acercar la serie a la esencia del cortometraje original, situándolo como bandera creativa. Rob Sorcher, ahora ejecutivo de la cadena y director de contenido, fue la voz más favorable en Cartoon Network a la hora de convertir este cortometraje en una serie, apelando a su esencia *indie* e influencias cómic.

Para captar la atención de Cartoon Network y convencerle del potencial de la serie, decidió trabajar en un storyboard de un episodio nuevo, muy inspirado en las ideas del cortometraje original intentando mejorar lo presente. Para realizarlo, Ward colaboró con sus amigos de CalArts Patrick McHale y Adam Muto, con los que elaboraría un primer episodio que contaba una cita entre dos de los protagonistas de la serie, Finn y la Princesa Chicle, en la que quedan para comer espaguetis. Tras rechazar esta idea, Cartoon Network recibió un segundo storyboard realizado por los tres animadores, llamado “The Enchiridion!”, en el que se trataba de forma consciente de imitar el corto original. Cartoon Network aprobó la primera temporada de la serie en septiembre de 2008, haciendo que este episodio fuese el primero en entrar en producción.

Durante la primera temporada, 26 de los episodios fueron creados y tuvieron su correspondiente storyboard, pero hubo algunos que nunca llegaron a producirse. Entre ellos, se encuentran títulos como “The Glorriors”, “The Helmet of Thorogon” y “Brothers in Insomnia”, en el que durante su pitch correspondiente a la cadena, entraron en la sala un puñado de ejecutivos de Cartoon Network, haciendo preguntas sobre la esencia estilística de la serie. El pitch fue bien, pero la producción se inundó de voces que cuestionaban el rumbo de la serie en cuanto a su estilo y tono. Cartoon Network despidió a algunos animadores y contrató a veteranos de series como *Bob Esponja*: al cargo de la producción ejecutiva de la primera temporada entró Derek Drymon, Merriwether Williams se encargó de editar la historia para supervisar la producción y Nick Jennings trabajó dirigiendo el departamento de arte de la serie durante un largo periodo.

También encontró un hueco en la producción el ya citado Thurop Van Orman, quien se encargó de guiar a Ward y el equipo durante las dos primeras temporadas, y fue el storyboard de “Prisoners of Love” el que acabó por convencer a muchos de los ejecutivos de Cartoon Network, terminando por convencerles del potencial de la propuesta de Pendleton Ward.



FIGURA 4. Ilustración de Ghostshrimp para RAW.

Para los fondos de la serie, Ward pensó en el ilustrador independiente Dan “Ghostshrimp” Bandit, quien había escrito y dibujado un storyboard para *Flapjack* junto a Van Orman, con quien tuvo diferencias creativas por sus desacuerdos con su colaborador en storyboard Mike Roth. Sin embargo, para *Hora de aventuras* se tenía otra idea: quería enfatizar por encima de todo el entorno, los escenarios y los fondos de la serie. Se había buscado incansablemente el estilo que cuajara, pero Ward no terminaba de ver ninguno. Fueron Patrick McHale y Ward los que acabaron por fijarse en Ghostshrimp, quien les parecía la elección ideal y le dieron rienda suelta para diseñar el mundo, con la única condición de que mantuviera su estilo.

El estilo de Ghostshrimps es redondeado, lleno de patrones y detalles pequeños (véanse FIGURA 4 y 5). Él dice que se inspira en el mundo que había construido en su cabeza durante su infancia, en una amalgama pop en la que se podían vislumbrar restos de tecnología de un mundo muy cercano al nuestro combinados con un entorno mágico. Así, creó localizaciones importantes como la casa del árbol de Finn y Jake, el reino de Chuchelandia (Candy Kingdom en versión original) y el Reino de Hielo.

Para diseñar a los personajes se pensó desde un principio en Phil Rynda, quien se encargó de dar un estilo visual a los seres del mundo de Hora de aventuras durante dos temporadas y media. Esto fue una idea del animador de *Flapjack* Larry Leichliter, quien aludía a su adaptabilidad en multitud de estilos y su talento. Diseñó personajes con un estilo simple, basándose en la idea original de Finn el Humano, quien en el primer cortometraje y durante las primeras fases de producción de la serie era llamado Pen. Fueron, por otro lado, Rynda y McHale los que delimitaron las pautas estilísticas de la serie, consiguiendo un estilo sólido y uniforme.

Mientras tanto, Ward dedicaba su tiempo a contratar al grupo que se encargaría de realizar los storyboard de la temporada. Contrató a gente que descubrió por internet, dedicada al comic independiente y con una sensibilidad particular. Según Ward, este grupo de personas fue la responsable de introducir las ideas más espirituales y de consolidar el carisma visual de la serie.

La serie ocurre en la Tierra de Ooo, un mundo que invita a pensar que se ubica en una época postapocalíptica. Ward describe este como un escenario que se ubica “después de que cayeran las bombas y la magia volviera al mundo”. Concretamente, la serie nos confirmaría más adelante que sucede unos mil años después de un holocausto

nuclear, en un evento conocido como la Guerra del Champiñón. Antes de esto, Ward sólo concebía la Tierra de Ooo como un mundo “mágico”, pero fue tras el episodio “Business Time” cuando se empezaron a cuestionar ciertos aspectos de la serie: en el capítulo, un iceberg contiene congelados a empresarios que parecen de un mundo similar al nuestro. Aunque no era la intención integrar en la serie este tipo de elementos, Ward afirma que simplemente surgió espontáneamente y el equipo de producción simplemente siguió esa idea.



FIGURA 5. La Tierra de Ooo de Ghostshrimp.

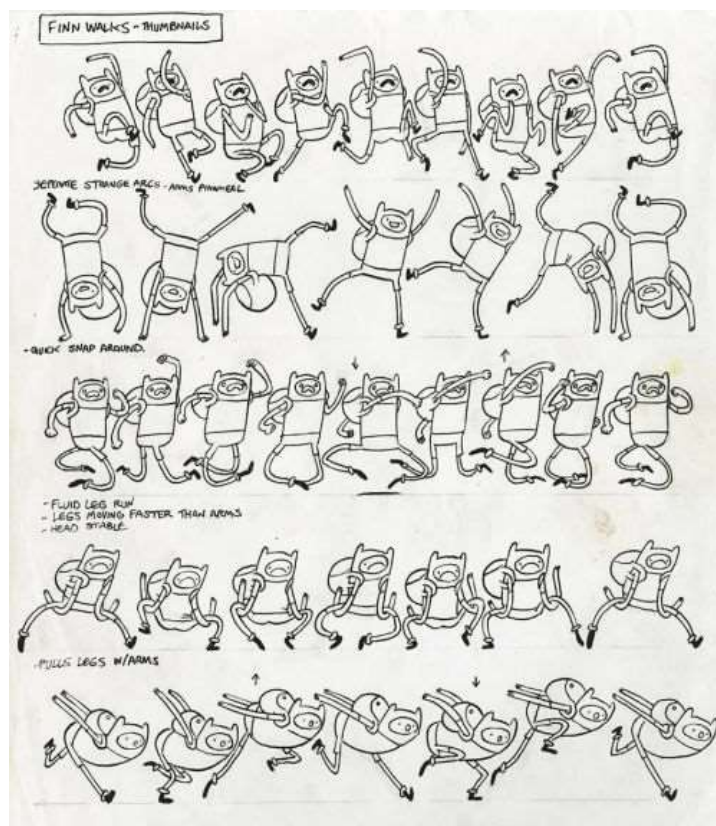


FIGURA 6. Diseño de movimientos de Finn el humano.

En este mundo postapocalíptico podemos encontrar todo tipo de seres extraños: desde dulces con vida propia hasta trasgos que podrían incluirse en una campaña del juego de rol de mesa *Dragones y mazmorras*. Aunque todo es arbitrario en un principio, con diseños a tenor del amplio concepto inicial que tenía Ward de la propuesta (recordemos, abordándolo sin más como un mundo mágico), conforme avanzan las temporadas se nos dan más detalles de cada reino y su idiosincrasia, aunque según los propios creadores estos detalles se revelan para rellenar espacios en blanco.

Sin embargo, la trama de fondo se va ampliando en diversos episodios, introduciendo el inicio de la Guerra del Champiñón. Por otro lado, la mayoría de personajes cuentan con una subtrama que se actualiza en los capítulos dedicados íntegramente a ellos y en detalles de otros centrados en personajes diferentes. Una de las tramas recurrentes y con mayor peso en la historia es la del Lich, una especie de entidad maligna que representa al antagonista de Finn y Jake en las cuatro primeras temporadas.

A la hora de abordar el estilo en los guiones de *Hora de aventuras*, podemos entender mejor el tono que irradian y sus intenciones poniendo en relieve algunas declaraciones de Pendleton Ward en una entrevista para el portal Wizards.com: describe que pretende transmitir emociones contradictorias, como “estar feliz y asustado al mismo tiempo”, y define su creación como una suerte de “comedia oscura”. No obstante, una de las conclusiones más evidentes que podría extraer cualquier jugador de rol que viera la serie sería su parecido con el ya citado juego de rol *Dragones y mazmorras*.

Ward reconoce esta influencia y explica que cuando el equipo de guionistas ya no podía jugar más por las exigencias de la serie, sencillamente escribían “las historias que quisiéramos jugar en *Dragones y mazmorras*”. Señala también cómo acababan resultando sumamente divertidos los procesos creativos de estos guiones, en los que el equipo vivía las aventuras que iban contando, haciéndose muy similares a la interpretación en las partidas de rol.

Sin embargo, hay más particularidades en el proceso creativo de la serie: aunque generalmente la escritura comenzaba con los guionistas contándose entre ellos qué habían hecho la semana anterior, también existían otros métodos de trabajo para los momentos de estancamiento creativo. Jugaban a cadáver exquisito (del término francés original *cadavre exquis*), un juego de escritura creado por los artistas y escritores

surrealistas franceses de los años 20 (como André Bretón, Yves Tanguy y Marcel Duchamp) cuyo método se basa en ensamblar colectivamente una sucesión de palabras o imágenes.

En el caso de *Hora de aventuras*, los escritores comenzaban en una hoja de papel y otro tenía que terminarla. Algunos capítulos de la serie han sido íntegramente realizados con este método (“Puhoy”, de la quinta temporada y “Jake the Brick” de la sexta), aunque normalmente de estas sesiones sólo se extraían algunas ideas brillantes, ya que según el propio Ward la mayoría eran desechables.

De la misma forma, el proceso de escritura de los guiones propiamente dichos tampoco seguía un método convencional. La mayoría de series de animación funcionan entregando los guiones a los ejecutivos de la cadena, dando estos el visto bueno para que se pueda completar el proceso restante.

Sin embargo, en *Hora de aventuras* los equipos se construyeron de forma orgánica: los escritores presentaban las historias de los distintos episodios y estas quedaban recogidas en un esquema de dos o tres páginas que resumía el ritmo del capítulo.

Con este material, los artistas de storyboard trabajaban directamente en el guion, incluyendo muchos de ellos los diálogos y bromas. Este equipo trabajaba usualmente en parejas, de forma independiente del resto de guionistas. Según David Perlmutter en su libro *America Toons In.*, se hacía así con el fin de evitar que los episodios no acabaran siendo repetitivos en cuanto a ritmo y tono.

Tras esto, el *showrunner* y los directores creativos revisaban el material y tomaban apuntes. Finalmente, a los artistas se les da otra semana para tomar nota de las correcciones y revisar el *storyboard*, resultando un proceso de un mes de duración.

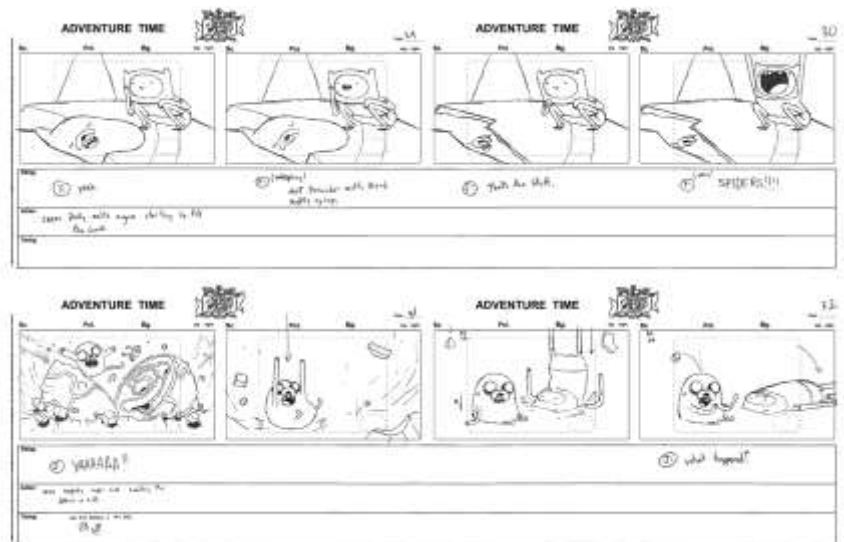


FIGURA 7. Storyboard de *Hora de aventuras*.

Como suele ser usual en el proceso de la animación, el siguiente paso era crear una animática, ya con las voces grabadas de los actores, que se encargaría de ajustar el tiempo del episodio a los 11 minutos que habían establecido como formato. Una vez realizada, los dibujantes especializados en detalles, utilería, personajes y fondos se encargarían de hacer todo el trabajo específico previo a la animación en sí. Ésta se realizaba en dos lugares: el color y el diseño quedaban a cargo de un estudio en Burbank, California y la animación en sí quedaba a cargo de Rough Draft Korea o Saerom Animation, ambas situadas en Corea del Sur.

El proceso de animación de un episodio de *Hora de aventuras* oscilaba entre tres y cinco meses, y se dibujaba todo en papel para posteriormente realizar la composición y colorearlo digitalmente. El estudio situado en los Estados Unidos también trabajaba en los loops, la música y el diseño de sonido. Una vez realizada en Corea, la animación llegaba de regreso a Estados Unidos para ultimar los detalles y solucionar posibles errores o animaciones que no cuadraran con la visión del equipo de la serie. Se trabajaban varios episodios de forma simultánea, pudiendo así aligerar el proceso creativo de cada uno, ya que desde la descripción de la historia hasta la transmisión se necesitaban alrededor de ocho o nueve meses.

3.2. Análisis de la serie y la influencia de Rebecca Sugar

La serie se acabó lanzando el 5 de abril de 2010, debutando con los episodios “Slumber Party Panic” y “Trouble in Lumpy Space” en una emisión doble que sería

habitual en la serie hasta el estreno de “Wizard”, el episodio número 11 de la primera temporada. Fue un éxito rotundo: esta doble emisión supuso la más vista de la temporada, abarcando un público nutrido que rondaba desde los 2 a los 14 años y convirtiéndose en una de las apuestas instantáneas de Cartoon Network.

Desde la primera temporada, una de las artistas de storyboard más notorias del equipo fue Rebecca Sugar, quien al principio asumió el rol de supervisar el trabajo del resto del equipo de storyboard y acabó escribiéndolos y dibujándolos en la segunda temporada. Recordemos que en *Hora de aventuras* los dibujantes de storyboard también daban forma al guion literario del capítulo en el mismo proceso, añadiendo diálogos y acción no presente en los esquemas de la historia, por lo que dependiendo del artista que lo realizaba se impregnaba un estilo y unos intereses determinados.

El primer capítulo lanzado en el que Rebecca Sugar había escrito para la serie (junto al posterior showrunner de la serie Adam Muto) fue “It Came from the Nightosphere”, el primer episodio de la segunda temporada de *Hora de aventuras*. En este capítulo, aparece por primera vez el padre de Marceline, uno de los personajes principales de la serie que se distingue por ser una vampiresa de más de 1000 años que aparenta unos 18/19. Su padre, Justo Chupaalmas (Hunson Abadeer en versión original), quien es liberado por Finn después de que la vampiresa le cante una canción acerca de él, es un señor del mal que gobierna la Nochesfera (Nightosphere en versión original), un reino demoníaco similar al infierno en un estado constante de caos.

En el episodio se empiezan a mostrar algunos de los rasgos que implementaría Sugar a la serie, combinados con las ideas de Muto y una pequeña colaboración de Jesse Moynihan en la pelea inicial entre Marceline y su padre. El tono del capítulo era oscuro y estaba plagado de elementos de terror, por lo que la cadena tuvo que prevenir a las audiencias debido a su contenido gráfico. Sin embargo, el estilo de Sugar se dejaba ver gracias al componente emocional: el capítulo aborda la tortuosa relación de Marceline con su padre y su ruptura, abordados con una perspectiva seria que lograba albergar ideas muy profundas con una claridad expresiva realmente notable.

El mismo Ward elogió el capítulo aludiendo expresamente al componente emocional de Sugar, señalando “su increíble capacidad para tratar las emociones y para ponerte la piel de gallina”. Se convirtió inmediatamente en un clásico de la serie, además de contar con una de las canciones más reconocidas de la misma: “The Fry

Song”, un pequeño tema de minuto y medio cantado y compuesto por la misma Rebecca Sugar que también marcaría un estándar en la composición en la serie. La canción, de un marcado carácter indie-folk que encaja como un guante con las claves estilísticas de la serie, remite en su versión original al mundo de los fanzines, el cómic underground y el indie con tintes más “nerd”. En la versión final que aparece durante el episodio, se impregna del estilo electrónico y de sonoridades caóticas propias del diseño sonoro de la serie.

Entre otras de las colaboraciones destacables entre Muto y Sugar, encontramos el noveno episodio de la tercera temporada “Fionna and Cake”, el cual establece una relación directa con el fandom de la serie y Tumblr, una plataforma de microblogueo que permite a sus usuarios integrar contenido audiovisual y texto. Esta plataforma ya había sido importante en la serie, ya que había servido a sus creadores para ponerse en contacto con su comunidad, que respondía de forma muy activa creando sus propios fanarts, fanfics y viñetas de la serie.

El episodio aborda precisamente este tema, narrando un fanfic escrito por el Rey Hielo en el que cambia de género a los personajes de la serie. En él, parece que se cumplen las fantasías del personaje: Fionna, la protagonista y versión alternativa de Finn el humano, comienza a halagarle al final del capítulo y a expresar sus deseos de salir con él, revelando en ese momento mediante un cambio de voz que realmente es el Rey Hielo contando la historia a Finn y Jake, quienes se encuentran atrapados en un bloque de hielo. Con esto, entabla un diálogo directo con el fandom y su actividad en tumblr, elevando el nivel de la autorreferencia y actualizando su alcance.

Además, este episodio incluye la primera referencia sobre el pasado de uno de los personajes más desarrollados en la serie: el Rey Hielo. En el capítulo, Fionna le dice a Cake que se quite la corona de la Reina Helada (la versión femenina del personaje en cuestión) para no volverse loca.

El Rey Hielo es caracterizado en las dos primeras temporadas como un hechicero oscuro y mezquino arquetípico de la fantasía literaria contemporánea. Su objetivo principal es encontrar el amor con alguna de las princesas de los distintos reinos, empleando métodos inmorales para alcanzar este cometido. Durante esta etapa de la serie, se dedica a secuestrar princesas y utilizar su magia oscura para hechizarlas e

intentar atraerlas a él, pero siempre acaba superado por su propia torpeza e ineptitud o por Finn y Jake, quienes le derrotan en numerosas ocasiones.



FIGURA 8. Notas de Simon Petrikov del episodio “I Remember You”.

Sin embargo, también se asevera su deseo de entablar una amistad con el dúo protagonista, con los que mantiene una relación de amor/odio (un buen ejemplo es el propio “Fionna y Cake”) y a los que revela en más de una ocasión sus debilidades. Pero es a partir de “Holly Jolly Secrets Part II”, episodio 20 de esta tercera temporada con un storyboard original de Somvilay Xayaphone y Kent Osborne, cuando se comienzan a revelar piezas de su pasado que cobrarán una importancia fundamental en su trama.

Durante el capítulo, Finn y Jake consiguen las cintas secretas del Rey Hielo, que acecha las inmediaciones de la casa del árbol para recuperarlas. Entre las mismas, acaban por encontrar una que resulta especialmente vergonzosa para el villano. En ella se puede ver a un hombre llamado Simon Petrikov que se dedica a buscar artefactos extraños por el mundo. Parece encontrarse en un lugar mucho más parecido a nuestro mundo actual, y viste como una suerte de prototipo de arqueólogo. Habla de su pareja, Betty, y muestra una extraña corona que había comprado a un barquero en Escandinavia: la que lleva el mismo Rey Hielo. Comenta que al ponérsela para bromear junto a su novia, empezó a tener unas visiones extrañas y que al recuperarse del trance Betty dejó de hablarle y huyó lejos de él.

En unos cortes sucesivos que muestran a Simon en una ventana que da a un mundo exterior que va degenerando con el paso del tiempo, se puede ver cómo este artefacto, ahora siempre en su cabeza, va mermándolo tanto física como mentalmente a cambio de

los poderes que le otorga, acabando por convertirle en el Rey Hielo. La cinta concluye mostrando cómo Simon agoniza gritando por la mujer a la que ama.

A partir de entonces, la figura del Rey Hielo sufre una evolución dramática en la serie. Pasa de villano de segunda categoría a uno de los personajes protagonistas que usualmente acaba por colaborar por Finn y Jake, quienes se apiadan de él al descubrir su pasado. Algunos críticos han señalado el paralelismo en el proceso degenerativo del Rey Hielo con la enfermedad del alzheimer, y es una teoría muy plausible si se tiene en cuenta el trabajo de Rebecca Sugar en algunos episodios de la serie.

“I Remember You”, episodio 25 y penúltimo de la cuarta temporada de la serie, fue un episodio escrito por Rebecca Sugar y Cole Sanchez, esta vez con Adam Muto en la dirección junto a Larry Leichliter y Nick Jennings. Se volvió a emitir para la quinta temporada junto al episodio “Simon & Marcy”, anunciándolo como un especial de media hora. Pendleton Ward ya había dado la idea de crear un capítulo alrededor de los personajes de Marceline y el Rey Hielo, pero fue cuando Sugar presionó para hacer un episodio musical sobre el dúo cuando se dio luz verde al proyecto.

En este episodio se ahonda más en el pasado del Rey Hielo y su relación con otro personaje atormentado por su pasado como es Marceline. Alejándose de Finn y Jake como foco de la historia, durante el capítulo vemos cómo el Rey Hielo acude a casa de Marceline pidiéndole ayuda para componer una canción, a lo que la vampiresa reacciona con frustración exigiendo al hechicero que recuerde quién era. Como ayuda para componer la canción, el Rey Hielo trae consigo unas notas que escribió en su pasado, que Marceline reconoce rápidamente como escritos de su vida como Simon Petrikov. Así se revela que ambos personajes se conocían previamente, justo durante los sucesos posteriores a la Guerra del Champiñón.

El capítulo cimenta sus bases sobre un tema compuesto por la misma Rebecca Sugar, grabando originalmente una demo para la misma y, posteriormente, unas voces en una pista separada de ellas tocando un omnicordio, que acabó integrándose en la mezcla final para el episodio. A medida que Sugar iba tocando la canción, el omnicordio perdía batería y se quedaba sin fuerza, algo que rápidamente el equipo identificó como acorde al estado de ánimo del episodio. Algunas notas del tema suenan desafinadas debido a que el aparato se quedaba sin energía, y querían grabar ese momento exacto para que sonara de esa manera durante el capítulo.

En cuanto a la letra, ésta es una declaración directa de un Simon Petrikov ya consciente de su futuro como Rey Hielo, en el que perderá sus recuerdos anteriores y olvidará a Marceline, quien durante aquel entonces era una niña a la que éste protegía de los peligros del mundo post-apocalíptico. Es ella podemos leer lo siguiente:

*Marceline, is it just you and me in the wreckage of the world?
That must be so confusing for a little girl.
And I know you're going to need me here with you.
But I'm losing myself, and I'm afraid you're gonna lose me too.*

*This magic keeps me alive
But it's making me crazy
And I need to save you
But who's going to save me?
Please forgive me for whatever I do,
When I don't remember you.*

*Marceline, I can feel myself slipping away.
I can't remember what it made me say.
But I remember that I saw you frown.
I swear it wasn't me, it was the crown.*

*This magic keeps me Alive
But it's making me crazy.
And I need to save you
But who's going to save me?
Please forgive me for whatever I do,
When I don't remember you.*

*Please forgive me for whatever I do,
When I don't remember you.*

El episodio acabó por resultar uno de los más aclamados por la crítica, señalando su fuerte carga emocional y su sensibilidad al tratar las relaciones entre los dos personajes protagonistas. Fue Lev Grossman quien precisamente halagó la forma en la que la serie aborda el tema de las enfermedades mentales, señalando que había empatizado con la figura del Rey Hielo al trazar un paralelismo con su padre, quien murió de alzheimer.

Esto suponía una nueva forma de subvertir las expectativas de los espectadores adultos en las series de televisión: la revisión irónica había quedado atrás y ahora se entablaba un diálogo con temas profundos a través de alegorías sutiles. Rebecca Sugar potenciaba el elemento emocional de la serie, cargándola de una melancolía incierta en la que los personajes eran incapaces de escapar de su pasado y las consecuencias eran irreversibles.

Es precisamente este factor de la irreversibilidad una de las claves fundamentales de la serie a partir de entonces: a diferencia de la mayoría de la animación televisiva infantil anterior, en *Hora de aventuras* el héroe no percibía resultados siempre acordes a su esfuerzo u honradez. Los héroes nobles normalmente acaban por conseguir sus objetivos en las animaciones clásicas, y las revisiones irónicas tipo *Dexter* o *Ed, Edd y Eddy* abordaban a personajes con carencias y defectos que les impedían lograr sus metas, huyendo de la concepción clásica de configurar modelos a seguir para los niños que consumían estas series.

En otra subtrama que aborda el tema del padre de Finn, recogida en capítulos como “Escape from the Citadel” o “The Comet”, episodios 2 y 43 de la temporada respectivamente, Finn comienza la búsqueda de su padre, el cual le abandonó de pequeño y no conoce los motivos. En “Escape from the Citadel” se encuentra por primera vez con él mientras van en busca del Lich en la Ciudadela, una prisión que encarcela a los criminales más peligrosos del Multiverso, es decir, el conjunto de dimensiones de los cuales la Tierra de Ooo y el planeta en general y Marte forman parte en la serie.

Al conocerlo, con el tiempo va descubriendo cómo su padre no resulta ser más que Martin Mertens, un interesado que tan solo piensa por sí mismo y que no está dispuesto a ayudarlo cuando las cosas se ponen feas si puede ver amenazada su integridad. A diferencia de Finn, su padre no es un héroe en absoluto: al final del capítulo lo abandona y Finn tiene que resignarse a aceptar esta nueva realidad que ha sido desvelada. A lo largo de la serie, los múltiples encuentros con su padre siguen siendo igualmente frustrantes, haciendo que Finn tenga que templar su carácter y saber decir que no a las caprichosas peticiones de Martin.

En *Hora de aventuras* los sueños se frustran y los personajes se ven obligados a aceptar sus nuevas realidades y pasar página, como se muestra en el también a cargo de

Cole Sanchez y Rebecca Sugar “Simon & Marcy”, episodio 14 de la quinta temporada de la serie. Este fue el último episodio de la serie en el que Sugar escribió storyboards, sólo colaborando a partir de entonces esporádicamente a la hora de grabar temas o ayudar en ciertos aspectos.

Este episodio también explora la temática de la aceptación del fracaso. En él, el Rey Hielo, Marceline, Finn y Jake juegan al baloncesto en la casa de Marceline. Finn y Jake, aun aceptando al Rey Hielo, no terminan de entender por qué Marceline lo invita a su casa y le consiente sus fechorías. Ésta les revela toda la verdad sobre Simon y ella, contándoles cómo fue testigo del proceso degenerativo de Simon Petrikov hasta convertirse en lo que es ahora. Finn y Jake comprenden finalmente a Marceline, y cuando al final del episodio el Rey Hielo hace trampas para hacer canasta en el juego, le miran sonrientes, compartiendo su felicidad.

La influencia de Rebecca Sugar permaneció más allá de los límites de la serie, adoptando el estilo emotivo y sensible en cuanto a las relaciones y el pasado de los personajes a lo largo de la misma. Se puede observar cómo arcos como “Islands”, una miniserie de ocho episodios que se emitió como parte de la octava temporada de la serie del 30 de enero de 2017 al 2 de febrero de ese mismo año. En este arco Finn logra conocer por fin a su madre biológica y descubre lo que sucedió con la raza humana tras la Guerra del Champiñón.

En esta miniserie, se explica que la humanidad ha tenido que transferir sus consciencias a ordenadores debido a un virus que azota la isla en la que viven y que está liquidando a los últimos vestigios de la raza humana. En un afán proteccionista, Minerva, madre de Finn, se convence a sí misma y al resto de la humanidad de que el mundo fuera de la isla es peligroso, y Finn tiene que convencerla para llevarla fuera y que dé una nueva oportunidad a la humanidad.

“Islands” explora una perspectiva transhumanista de trascender a lo corpóreo, indagando en las ideas de Minerva sobre la protección que generaba la nueva realidad virtual que había creado para conservar a la humanidad restante. Sin embargo, uno de los pilares fundamentales de este arco es su gran carga emocional, deudora del estilo de Rebecca Sugar: se explora la relación de Finn y su madre, quien con la pérdida de Finn se veía en la necesidad de proteger a toda costa lo que le quedaba, y se ahonda en los daños irreparables al separar definitivamente a Finn de su madre, quien decide quedarse

en el espacio virtual y no trasladarse a Ooo. Nuevamente, la serie explora la pérdida y lo irreparable, apelando al espectador de una forma más humana que en las animaciones tradicionales.

Esto también se refleja en el trato que se le da a la Princesa Chicle y Marceline, quienes comienzan siendo una suerte de personajes antagónicos y la serie nos va dejando pistas de que su relación trasciende la amistad. Esto se empieza a manifestar en “What Was Missing”, décimo episodio de la tercera temporada con Adam Muto y Rebecca Sugar de nuevo a cargo de los storyboards. En él, se ve cómo Marceline dio en el pasado una camiseta a Chicle, lo que sugiere que pudieran haber tenido alguna relación anteriormente.

Esto se empieza a integrar de forma más explícita conforme avanzan las temporadas, enfocándolas como una expareja que acaba retomando la relación. Es uno de los intereses principales de la misma Rebecca Sugar, quien suele encajar la teoría queer y la representación de la comunidad LGTB en sus creaciones. La relación entre Marceline y Chicle es en gran parte debido a ella, aunque cabe mencionar que la serie la mantuvo y exploró tras su marcha. Posteriormente, Rebecca Sugar llevaría a otro nivel estos conceptos en su serie original *Steven Universe* (Rebecca Sugar, 2013-2019).



FIGURA 9. Marceline y Chicle contemplando un espectáculo del Rey Hielo en pareja.

3.4. Colaboraciones externas

Los directores creativos de *Hora de aventuras* también se atrevieron siempre en lo formal con propuestas arriesgadas, contando con animadores reconocidos para realizar capítulos de la serie imprimiendo su sello personal. La idea era mantener el carácter experimental del lenguaje de la serie, que jugaba con la forma y el fondo de la misma adquiriendo elementos del surrealismo y, sobre todo, una fusión de una multitud de sensibilidades pop que hacían irradiar a la propuesta un espíritu libre y atrevido.

Para el episodio de la segunda temporada “Guardians of Sunshine” ya se experimentó con el renderizado 3D para emular la estética de un videojuego con el que se divierten Finn y Jake. Sin embargo, fue de la quinta a la novena temporada cuando se empezó a contar con auténticos nombres de la animación: “A Glitch is a Glitch”, decimoquinto episodio de la quinta temporada, estuvo escrito y dirigido por el cineasta irlandés David O’Reilly, el animador James Baxter también colaboró en la serie en los episodios “James Baxter the Horse” y “Horse & Ball”, episodios 19 de la quinta temporada y 18 de la octava respectivamente, en los que introducía un nuevo personaje que era un caballo con su mismo nombre.

“Food Chain”, séptimo episodio de la sexta temporada, fue escrito y dirigido por el director de anime japonés Masaaki Yuasa, director de series como *Devilman Crybaby* (Masaaki Yuasa, 2018) y películas como *Mind Game* (Masaaki Yuasa, 2004). Los productores de *Hora de aventuras* dieron vía libre a Yuasa para realizar todo con su estudio, elaborando el storyboard en formato vertical como es común en el anime y totalmente en japonés, por lo que no comprendieron hasta el final lo que realmente estaba haciendo. En el episodio, de marcado carácter experimental, Finn y Jake son transformados en pequeñas partes del ciclo de la vida (pájaros, bacterias, plantas y orugas) para entender realmente en qué consiste la cadena alimentaria. El episodio concluye con una imaginativa canción que explica de forma sintética y clara este concepto.

Además, tenemos otro episodio de la sexta temporada, “Water Park Prank”, dirigido por el animador en Flash David Ferguson, que había trabajado en la animación de *All Over the Place*. También fue encargado a un animador externo el vigésimo episodio de la séptima temporada, “Bad Jubies”, a cargo de Kristen Lepore en animación stop-

motion. Por último, los responsables de *Baman Piderman* (Alex Butera, Lindsay Small, 2008), Alex y Lindsay Small-Butera, fueron los encargados de la animación del undécimo episodio de la octava temporada “Beyond the Grotto” y de “Ketchup”, octavo de la sexta.

También encontramos multitud de invitados en las voces de algunos personajes de la serie. Un ejemplo es el del Conde Limoncio, un personaje recurrente al que da vida Justin Roiland, coautor junto a Dan Harmon de la exitosa *Rick y Morty* (*Rick and Morty*, Dan Harmon, Justin Roiland, 2013). Este personaje explora la vertiente más surrealista y oscura de la serie: se trata del primer experimento de la Princesa Chicle, un homúnculo como los caramelos del reino cuyas andanzas comienzan en el quinto episodio de la tercera temporada, “Too Young”.

En este capítulo reclama el trono del Chuchelandia, ya que la Princesa Chicle ha rejuvenecido varios años por un hechizo mágico y éste considera que tiene legitimidad para gobernar por derecho de sucesión y por tener la mayoría de edad. En sucesivas apariciones, acaba dando forma con ayuda de la Princesa Chicle a su condado, haciendo que ésta le clone para poder tener alguien con el que rehabilitar su Castillo Limoncio. Más tarde el Castillo acaba convertido, ya con nuevos habitantes, en una suerte de estado totalitario en el que sólo Limoncín, un pequeño joven similar a un limón entrenado por Chicle, podrá liberar a su sociedad de limones inteligentes.

Los capítulos en los que se trata este arco rezuman un aire oscuro y surrealista; Limoncio disfruta escuchando una flauta que emite sonidos disonantes, devora a su hermano y somete a los ciudadanos de su castillo a una vida de servidumbre y obediencia. La serie adopta tintes distópicos, con un personaje oscuro y ambiguo como Limoncio condenado a la miseria en sus intentos de regentar su condado.

Es así como esta serie conjuga varias sensibilidades, encontrando dos factores clave para entender su aportación desde una perspectiva más global. Por un lado, encontramos una apuesta por la experimentación formal, encontrando nuevas vías tanto desde dentro del equipo (como en el lynchiano vigésimo cuarto episodio de la séptima temporada “Hall of Egress”) como en las colaboraciones con animadores independientes que podían implementar su sello en la serie; y por el otro, detectamos un nuevo paso en la madurez emocional de este tipo de series, impregnada de una sensibilidad posmoderna y

una revisión de arquetipos que lleva a otro nivel las ideas originales de Cartoon Network y Hanna-Barbera.

Como podemos observar, *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.

4. La renovación en la cadena

Como ya hemos señalado, *Hora de aventuras* supuso una suerte de caldo de cultivo para muchas de las series que aparecerían en la cadena posteriormente. En su plantilla, heredera a su vez de la plantilla de otras series ya citadas como *Flapjack* o *Bob Esponja*, se encontraron nuevas voces entre los artistas dedicados al cómic independiente que trabajaron en sus storyboards.

4.1. Patrick McHale y *Más allá del jardín*

Entre ellos, cabe destacar el papel de Patrick McHale, director creativo de la serie hasta la quinta temporada. Graduado en CalArts, como la mayoría de los creativos citados, acabó especializado en animación de personajes, comenzando su carrera profesional en Cartoon Network en 2007 como escritor y artista de storyboard en *Flapjack*. En esta serie, el personaje de Punsie McKale estaba diseñado e inspirado en el propio animador.

Empezó su aventura con Pendleton Ward para crear *Hora de aventuras* una vez éste había realizado el cortometraje, siendo contratado por la cadena para ayudarle en la dirección creativa de la serie. Su contribución fue fundamental, llegando a crear personajes tan emblemáticos como el Lich o BMO. Aunque lo dejó tras la quinta temporada, siguió colaborando con el programa una vez se mudó a Nueva York, escribiendo algunas canciones y proporcionándoles información sobre los esquemas generales de la historia en los que podían perderse los nuevos integrantes.

En septiembre de 2006, McHale hizo dos pitch para Cartoon Network: *Space Planet* (Patrick McHale, 2006), una especie de ópera cósmica con temas filosóficos de fondo (y de donde se rescató para *Hora de aventuras* al personaje de BMO) y *Tome of the Unknown* (Patrick McHale, 2006). Para la última, confeccionó una biblia del proyecto que contenía la premisa de la que acabaría surgiendo *Más allá del jardín*, no exenta de algunas diferencias con el producto final. En el pitch de esta propuesta se definió el estilo de la serie, y McHale describe en el libro de arte de la serie que el producto estaba ambientado “en un lugar entre la vida y la muerte, entre los sueños y la realidad. Culturalmente se trata de una mezcla entre el folklore americano, los cuentos de hadas, las historias de fantasmas y el mundo de los sueños”.

Cartoon Network mostró interés en los dos proyectos, dejando que *Space Planet* se convirtiera en un piloto de once minutos y pidiendo un nuevo pitch de *Town of the Unknown*, ahora estructurado como una película para el departamento de largometrajes de la cadena. Sin embargo, McHale no encontró la manera de reconfigurar su idea como una película, ya que la había concebido como una serie de episodios en los que los hermanos protagonistas iban recogiendo hojas de un libro que estaban recopilando. Finalmente decidió no rehacerlo por el momento, centrándose en *Space Planet* y otros proyectos en Cartoon Network.

Sin embargo, cuando finalmente se mudó a Nueva York y su trabajo en *Hora de aventuras* se había convertido en testimonial, decidió que era su última oportunidad para trabajar, teniendo en cuenta que se había alejado del centro de la industria. Cartoon Network le preguntó si estaría interesado en presentar algún piloto, por lo que reconfiguró finalmente el pitch original de 2006 y estableció once ideas para historias, añadiendo más énfasis en los personajes secundarios. Al final, la serie fue renombrada y acabó por llamarse *Más allá del jardín*.

Esta propuesta de McHale seguía la historia de dos hermanos, Wirt y Greg, quienes acaban perdidos en un bosque extraño en el que suceden fenómenos sobrenaturales llamado Lo desconocido. Para conseguir escapar, deben contar con la ayuda de Leñador, un anciano que trata de refugiarlos y advertirles de los peligros del bosque y Beatrice, un pájaro parlante que tiene muy mal humor y que los acompaña con el fin de deshacerse con una maldición y mostrar a los protagonistas el camino a casa.

La serie juega con la personalidad de los dos protagonistas: Wirt, el mayor, es responsable, serio y siempre quiere hacer las cosas a su manera; Greg, el pequeño, es más enérgico y juguetón, y posee una visión más ingenua y despreocupada del mundo. Mientras que el primero tiene complejos que esconde (como su pasión por tocar el clarinete y escribir poesía), el segundo es extrovertido y observa la vida sin prejuicios. Esta contraposición entre las dos personalidades representa el núcleo de la serie, que se cimenta en su relación.

Los protagonistas están acechados en Lo desconocido por diversas fuerzas oscuras, entre las que destaca la Bestia, una criatura ancestral que mora en el bosque llevando las almas perdidas por el camino hasta privarlos de esperanza y que se

conviertan en árboles de Edelwood, de los que extrae el combustible para su misteriosa linterna.

La serie fue ampliamente aclamada por la crítica, que admiró su carácter oscuro y su aparente sencillez. Meredith Woerner de io9 señaló que la serie era “un reflejo de todas las cosas que amamos de este extraño renacimiento de la animación que estamos viviendo actualmente”. Sus influencias, entre las que McHale señala cosas como los grabados de Gustave Doré para *Don Quijote de la Mancha* y las ilustraciones de Hans Christian Andersen para el cuento *The Tinderbox*, se mezclaban como ya lo había hecho *Hora de aventuras* con su imaginería *indie-pop*, resultando en una amalgama muy contemporánea que desafiaba criterios estilísticos cerrados mediante la fusión de sensibilidades contrapuestas. Esto la hermana en cierto modo con su trabajo en la serie de Ward, en la que éste había señalado que pretendía reflejar emociones contradictorias y la había definido como una comedia oscura.



FIGURA 10. Arte conceptual de *Más allá del jardín*.

4.2. Rebecca Sugar y *Steven Universe*

Por otro lado, Rebecca Sugar también comenzó un proyecto personal que acabaría siendo un éxito de la cadena. La propuesta surgió cuando Cartoon Network estaba buscando gente entre el personal de *Hora de aventuras* que brindara nuevas ideas para series de la cadena. Sugar había realizado un cuento llamado *Ballad of Margo and Dread* que trataba sobre un niño con una sensibilidad especial que presta su ayuda a

adolescentes cuyos problemas no son capaces de poner en palabras. Junto a él, describió las ideas iniciales que tuvo para *Steven Universe* y el proyecto fue seleccionado para convertirse en una serie nueva.

Una vez con el proyecto en marcha tras el pitch inicial, Rebecca Sugar se convirtió en la primera mujer que dirigió y asumió el papel de showrunner en una serie de televisión para la cadena. Cuando se encargó su desarrollo, Sugar dejó su puesto en *Hora de aventuras* para centrarse completamente en *Steven Universe*. Aunque tuvo algunos problemas al encarar las dificultades de contar su historia en el formato de once minutos de la cadena, esta experiencia acabó por resultar constructiva y terminar de definir el estilo del programa, en el que Sugar aprovechó estas limitaciones para sugerir y sintetizar de mejor manera gran parte de la información.

Steven Universe se ambienta en Beach City, Delmarva, una ciudad ficticia donde residen las Gemas de cristal, unas guerreras alienígenas que proyectan formas humanoides a través de piedras preciosas mágicas en el centro de sus cuerpos. Junto a Steven, un mestizo entre gema y humano que heredó la piedra de su madre, viven en un templo abandonado junto a la playa, siendo su cuartel general desde donde se encargan de proteger a la humanidad de diversas amenazas.



FIGURA 11. Fondos de *Steven Universe*.

Partiendo de esto, se va expandiendo la mitología de las gemas a lo largo de la primera temporada, revelando que son capaces de fusionarse entre ellas y exhibiendo las habilidades especiales de cada una. Son tres las que conviven con Steven: Granate, la

líder del grupo y la más estoica y capaz; Amatista, de carácter más hedonista y con un espíritu adolescente y Perla, quien sufre un complejo de inferioridad que la hace querer gustar a todo el mundo y ser meticulosa en todo lo que realiza.

La serie, pese a las apariencias, no es un derivado del shonen al uso: Sugar pretendía dotar a *Steven Universe* de un aire cotidiano, presentarnos a los personajes pasando el rato en casa y haciendo sus tareas diarias. El personaje de Steven, sin ir más lejos, lo escribió inspirándose en su hermano, Steven Sugar, y muchos otros personajes estaban inspirados en personas reales y familiares de los distintos escritores de la serie.

La idea era que los personajes se sintieran reales y no unidimensionales, que pudieran respirar y desarrollarse en situaciones más relajadas que reflejaran su lado más humano. El tratamiento es sensible y calmado, y comparte ese aire ligero que ya había imprimido Sugar en sus colaboraciones en *Hora de aventuras*.

Además, también hereda y eleva el carácter representativo que se había explorado en la serie de Ward con los personajes de Chicle y Marcelline. Las cuestiones identitarias y de género, la teoría *queer* y las masculinidades no normativas. El personaje de Steven está inspirado directamente en el concepto de *magical girl*, feminizando al personaje por su entorno y su forma de relacionarse sin ridiculizarlo ni realizar una parodia de ello.

Las relaciones LGTB también tienen una fuerte presencia: mediante las fusiones, las gemas entablan relaciones íntimas que les hacen entablar lazos emocionales que las vinculan de por vida. Uno de los personajes principales, Granate, es de hecho una fusión de Rubí y Zafiro, dos gemas que mantienen una relación y que permanecen la mayoría del tiempo en ese estado.

Sugar aclara en una entrevista de 2016 para Moviepilot, sin embargo, que la representación LGTB no la realiza con el fin de abordarlo de una forma teórica, sino por la necesidad de representación y la posibilidad que gente que pertenece al colectivo pueda encontrar personajes con los que identificarse y que puedan llegar a inspirarlos.

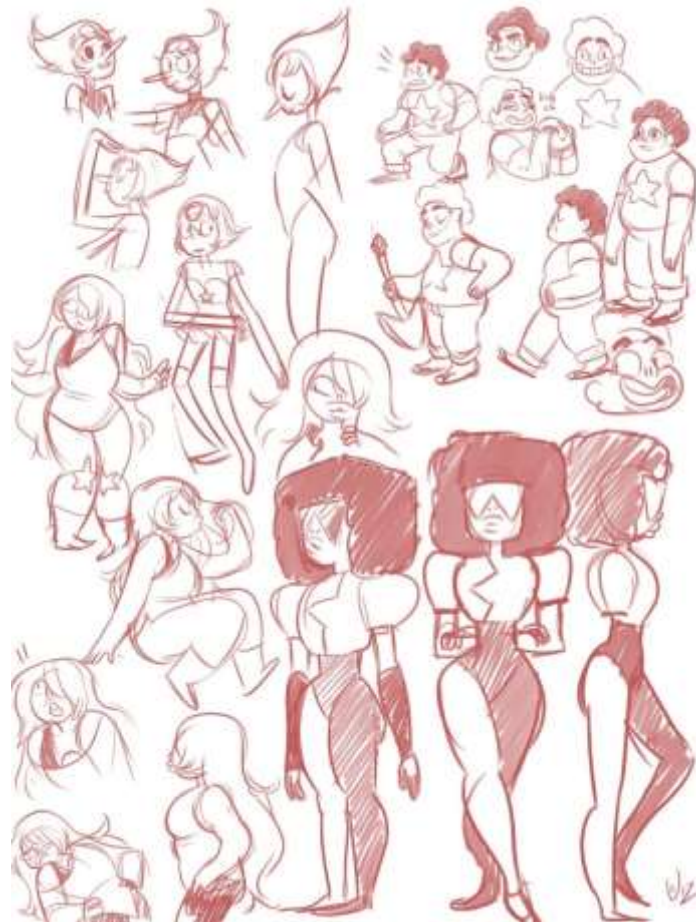


FIGURA 12. Bocetos iniciales de las gemas y Steven.

Para que esta cotidianeidad funcionase, los personajes debían ser lo suficientemente carismáticos como para sostener los capítulos por ellos mismos. Sugar entendió que a pesar de sus intenciones de desarrollar a los personajes en arcos dramáticos que apelarán a lo emotivo, debía establecer personajes “cartoon” que realmente fueran divertidos y que funcionaran con química. Según ella, le resultaba más orgánico que forzar un drama o una serie de acción: partir de la comedia implicaba que los sucesos dramáticos no tenían por qué ocurrir sólo a gente seria.

Para el diseño de los personajes, Rebecca Sugar afirma que quería que los personajes tuvieran rasgos visuales que los identificaran, que te sugirieran algo sobre cada uno de forma directa. Cuando los equipos de storyboard se ponían a trabajar en los mismos, dependiendo del artista se impregnaba de su estilo y había algunas variaciones en el trazo, pero estos elementos (el cubo de la cabeza de Granate, la nariz picuda de Perla, la forma redondeada de Amatista) fuesen lo suficientemente llamativos e icónicos para que bajo cualquier estilo fuesen absolutamente reconocibles.

Muchos de los personajes de la serie están diseñados a partir de formas simples, enfatizando en la profundidad de estos elementos y su tridimensionalidad. Los diseñadores de personajes querían que más que un estilo “plano” de animación, se encontraran formas que resistieran una rotación en el ángulo, percibiéndose un volumen sólido y una profundidad creíble en distintas posturas. Según algunos miembros del equipo que hablan del proceso de producción en el libro de arte de la serie, la idea era realizar una mezcla entre el anime de los 70, Disney y los clásicos de Hanna-Barbera. Esto enlaza con el estilo que defiende *Hora de aventuras*, donde los diseños son todavía más simples para impedir confusiones a la hora de encontrar ángulos extraños y ser precisos con el volumen y profundidad.

Sin embargo, la distinción en *Steven Universe* venía por la flexibilidad de los diseños: Sugar pretendía conseguir un nivel de energía similar al de los *Looney Toons* y Bugs Bunny, aprovechando la habilidad de las gemas de cambiar de forma para experimentar con fórmulas de los dibujos animados de Tex Avery, donde la maleabilidad de los cuerpos era un sello de estilo.

El proceso de realización de storyboard tenía la misma importancia que en *Hora de aventuras*: los encargados se ocupaban también del guion del episodio a partir de un esquema de la historia que preparaba el equipo de escritura. Por esto, la comunicación entre departamentos era un factor clave a la hora de otorgar solidez a los episodios, por lo que estos storyboards acababan pasando por muchas manos y siendo revisados de forma constante hasta ser finalmente aprobados.

Además, se prepararon para la serie multitud de canciones que seguían también un sistema de trabajo similar al de la serie de Pendleton Ward, donde Sugar grababa demos con el ukelele en las que definía los acordes y letra de los temas para luego pasar a ser producidos desde cero con más arreglos y las voces originales de los personajes que debían cantar las canciones. Aparte, gran parte de la música original de la serie estuvo compuesta por el dúo de piano chiptune Aivi & Surasshu, con guitarras de Stemage. Sugar se comunicaba de forma muy directa con los compositores de la misma para llegar a la textura sonora que querían lograr imprimir en su producto.

La serie fue finalmente estrenada en Cartoon Network el 4 de noviembre de 2013 con la tanda habitual de dos episodios de once minutos. Fue aclamada por la crítica, elogiando el diseño visual, la música, las voces de los actores de doblaje y la

narrativa clara y concisa. El consenso también llegó a su comunidad de fans, la cual creció rápidamente y acabó convirtiéndose en un fenómeno de culto de internet.

4.3. Skyler Page y *Clarence*

Además de Sugar, otros autores como Skyler Page encontraron su lugar en series propias tras participar en los storyboard de *Hora de aventuras*. Tras su paso por la propuesta de Ward, Page pudo realizar su proyecto *Clarence* (Skyler Page, 2012-2018), una serie que se centra en la vida cotidiana de Clarence Wendle, un niño que junto a sus amigos Jeff y Sumo se enfrentan a problemas diarios con una perspectiva inocente propia de la infancia. Clarence vive con su madre, Mary y el novio de ésta, Chad, en una ciudad ficticia ambientada en Arizona llamada Aberdale.

Según Spencer Rothbell, escritor principal de *Clarence*, el objetivo de Page era que la serie tuviera un tono naturalista similar al de dibujos de los años 90 mezclándose con una sensibilidad más moderna. La idea era que los escritores pudieran adaptarse a distintos géneros presentes en los episodios de la serie y que pudieran reforzar su carácter referencial haciendo alusiones a la cultura pop. También aceptó que la serie irradiaría una suerte de realismo mágico, permitiendo que los elementos fantásticos estuvieran presentes, combinándolos con el naturalismo que había establecido.

La serie formó parte de la actualización de Cartoon Network en 2013, estrenándose junto a *Tito Yayo* y *Steven Universe*. Recibió críticas positivas, en las que se elogió su estilo suburbano y la mezcla de elementos en su justa medida, además de su particularidad por la presencia moderada de elementos fantásticos.

5. Conclusiones

Hora de aventuras ha supuesto una auténtica revolución en la animación televisiva. Su llegada vino en el mejor momento posible para Cartoon Network: tras la década de los 2000, en la que productos como *Ben 10* hicieron que muchos adoptaran una postura crítica ante el rumbo estilístico de la cadena, el experimento de Pendleton Ward dio un giro radical a las propuestas presentes hasta aquel entonces. El aspecto visual no recordaba a las animaciones de Hanna-Barbera que habían marcado una pauta para las series de la cadena, y los temas y el tratamiento de los personajes mostraban una sensibilidad mucho más humana que se alejaba tanto de las revisiones irónicas como también de los seriales para niños en los que personajes heroicos se salían siempre con la suya. El tono melancólico sustituyó a la mordacidad de series como *Johnny Bravo* y *El laboratorio de Dexter*, cuyo componente emocional quedaba en un segundo plano, pero también se alejaba de los arquetipos de *Space Ghost* y *Ben 10*, haciendo que sus héroes fracasaran y se enfrentaran a problemas irresolubles.

Fueron muchos factores los que influyeron a la hora de configurar *Hora de aventuras* como un caldo de cultivo idóneo para una nueva plantilla de animadores que crearan sus propias series. Por un lado, se contaba con algunos animadores como Patrick McHale que ya tenían una experiencia previa en series como *Las maravillosas desventuras de Flapjack*; y por otro, animadores incipientes como Adam Muto y Rebecca Sugar traían ideas novedosas y frescas con una sensibilidad similar a la de Ward –Muto fue su compañero de clase en CalArts–, por lo que tras el éxito de su serie pudieron entregar propuestas a Cartoon Network que la cadena vio con buenos ojos.

Los rasgos en común presentes entre estas series responden a la generación de animadores que las realizan, con su trabajo en común en *Hora de aventuras* como configurador de un nuevo patrón de estilo para las series de Cartoon Network. Además de un enfoque visual que se aleja de los rasgos angulosos y bidimensionales de Hanna-Barbera, tanto *Hora de aventuras* como *Steven Universe* y *Más allá del jardín* comparten una fijación en la rareza, en la sensibilidad emocional de sus personajes y en la revisión desmitificadora, más melancólica que mordaz, de los héroes de la historia. La idea de entablar un diálogo con el espectador adulto

apelando a lo emocional subvierte la idea del dibujo infantil “que pueden ver también los mayores” que todos conocíamos, donde el interés radicaba en los dobles sentidos y las ironías complejas que se realizaban a modo de guiño hacia este espectador objetivo. En estas series prima, además, la experimentación formal con los diferentes recursos que ofrece la animación, y han permitido que existan otras propuestas como la original de Disney *Gravity Falls* y *El asombroso mundo de Gumball* (*The Amazing World of Gumball*, Ben Bocquelet, 2011-2019) también emitida en Cartoon Network, en la que se dan rienda suelta a la imaginación de sus creativos con una fusión de estilos sin precedentes.

En conclusión, *Hora de aventuras* fue una serie decisiva para la producción de Cartoon Network durante la década de 2010. Su éxito permitió que muchos creativos de la serie pudieran ver realizadas sus propias ideas, dando luz a dos de las series más relevantes de la cadena en esta década como son *Steven Universe* y *Más allá del jardín*. El éxito añadido de estas series ha hecho que Cartoon Network apueste por un tipo de producto más arriesgado, lo que ha terminado por establecer una de las épocas más interesantes y prolíficas en la historia de la animación televisiva.

6. Referencias

- Alex Hirsch (Prod). Alex Hirsch (Dir). (2012-2016) *Gravity Falls*. (DVD) EE.UU. Disney-ABC Domestic Television.
- Artem Vasiliev, Igor Gelashvili, Vladimir Horunzhy (Prod). Charles Swenson (Dir). (1999-2001) *Mike, Lu y Og*. (DVD). EE.UU. Warner Home Video.
- Cartoon Network (Prod.), John R. Dilworth (Dir). (1999-2002). *Agallas, el perro cobarde* (DVD). EE.UU. Cartoon Network.
- Cavna, M (2013) 'Steven Universe' creator Rebecca Sugar is a Cartoon Network trailblazer. Recuperado de: https://www.washingtonpost.com/entertainment/tv/steven-universe-creator-rebecca-sugar-is-an-idealistic-trailblazer/2013/11/01/fe622da2-4338-11e3-a751-f032898f2dbc_story.html
- Chris Savino, Genndy Tartakovsky (Prod). Craig McCracken (Dir). (1998-2005). *Las supermenas*. (DVD). EE.UU. Cartoon Network.
- Craig McCracken (Prod). Craig McCracken (Dir). (2004-2009). *Foster, la casa de los amigos imaginarios*. (DVD) EE.UU. Cartoon Network.
- Danny Antonucci (Prod). Danny Antonucci (Dir). (1999-2009). *Ed, Edd y Eddy*. (DVD) EE.UU/Canadá. Cartoon Network.
- David H. DePatie, Friz Freleng. (Prod). David H. DePatie, Friz Freleng (Dir). (1963-1980). *La pantera rosa*. (DVD). EE.UU. The Mirisch Corporation.
- Demott, R. (2010) Time for Some Adventure with Pendleton Ward. Recuperado de: <https://www.awn.com/animationworld/time-some-adventure-pendleton-ward>
- Discovering Millennials' Religious Attitudes Through a Semiotic Reading of Over The Garden Wall*. (29 de Septiembre, 2016). Recuperado de: <https://medium.com/@theberlz/heres-my-17-page-research-paper-on-why-over-the-garden-wall-is-the-new-religion-of-millennials-4ddb51982d29>
- Eiko Tanaka (Prod). Masaaki Yuasa (Dir). (2004). *Mind Game*. (DVD). Japón. Asmik Ace Entertainment.
- Feeney, N. (2013) The Weird World of Adventure Time Comes Full Circle. Recuperado de: <https://entertainment.time.com/2013/03/29/the-weird-world-of-adventure-time-comes-full-circle/>
- Gábor Csupó, Arlene Klasky, Vanessa Coffey (Prod). Arlene Klasky, Gábor Cshupó, Paul Germain (Dir). (1991-2012). *Rugrats*. (DVD). Paramount Domestic Television.

Genndy Tartakovsky (Prod). Genndy Tartakovsky (Dir). (2001-2004). *Samurai Jack*. (DVD). EE.UU. Warner Bros. Television.

Genndy Tartakovsky, Chris Savino. (Prod). Genndy Tartakovsky (Dir). (1995-2003). *El laboratorio de Dexter* (DVD) EE.UU. Cartoon Network.

Gregg Hale, Robin Cowie. (Prod). Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. (Dir). (1999) *El proyecto de la bruja de Blair*. (DVD). EE.UU. Artisan Entertainment

Hanna-Barbera Studios. (Prod). William Hanna, Joseph Barbera. (Dir). (1961-1962) *El oso Yogui*. (DVD). EE.UU. Hanna-Barbera Productions.

Henson Associates (Prod). Jim Henson (Dir). (1976-1981). *The Muppet Show*. DVD. EE.UU/Reino Unido. ITC Entertainment.

J. Michael Mendel, Kenny Micka (Prod). Justin Roiland, Dan Harmon (Dir). (2013). *Rick y Morty*. (DVD). EE.UU. Cameo.

J.G. Quintel, Brian A. Miller, Jennifer Pelphrey (Prod). J.G. Quintel (Dir). (2010-2017). *Historias corrientes*. (DVD). EE.UU. Cartoon Network.

Joe Murray (Prod). Joe Murray (Dir). (2005-2008). *Camp Lalzo* (DVD). EE.UU. Cartoon Network.

Joel Silver (Prod). Lilly Wachowski, Lana Wachowski (Dir). (1999). *Matrix*. (DVD). EE.UU. Warner Home Video.

Keith Mack (Prod). Skyler Page (Dir). (2015-2018). *Clarence*. (DVD). EE.UU. Cartoon Network.

Lorson, M. (2013) *The Adventure Time Encyclopaedia*.

Louis J. Chuck (Prod). Maxwell Atoms (Dir). (2003-2008). *Las macabras aventuras de Billy y Mandy*. (DVD). EE.UU. Cartoon Network.

Matt Danner (Prod). Sam Register (Dir). (1930-1969). *Looney Toons*. (DVD). EE.UU. Warner Home Video.

McDonnell, C. (2014) *Adventure Time: The Art of Ooo*

McDonnell, C. (2017) *Steven Universe: Art & Origins*

McHale, P. (2017) *The Art of Over the Garden Wall*

McLean, T. (2014) *Rising Stars of Animation*. Recuperado de: <https://www.animationmagazine.net/people/rising-stars-of-animation/>

Mondomedia. (2009, mayo 1) *Baman Piderman - Find Da Sandwich (Ep #1)* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=F7-TQdN40Dk>

- Navarros Ríos, M. (2015). Los archivos secretos de *Hora de Aventuras*.
- Paul Tibbit, Stephen Hillenburg (Prod). Stephen Hillenburg (Dir). (1999). *Bob Esponja*. (DVD). EE.UU. Nickelodeon.
- Pendleton Ward, Derek Drymon, Fred Seibert, Kelly Crews (Prod). Pendleton Ward, Adam Muto, Larry Leichliter. (Dir). (2010). *Hora de aventuras*. (DVD). EE.UU. Cartoon Network.
- Perlmutter, D. (2014) *America Toons In: A History of Television Animation*.
- Pernelle Hayes, Jennifer Pelphey (Prod). Thurop Van Orman (Dir). (2008-2010) *Las maravillosas desventuras de Flapjack*. (DVD) EE.UU. Warner Home Video.
- Rossitza Likomanova (Prod). Peter Browngardt (Dir). (2013-2017). *Tito Yayo*. DVD. EE.UU/Canadá. Warner Bros. Television.
- Serry Gunther, Van Partible (Prod). Van Partible. (Dir). (1997-2004). *Johnny Bravo*. (DVD). EE.UU. Cartoon Network.
- Strauss, N. (2014) 'Adventure Time': The Trippiest Show on Television. Recuperado de: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/adventure-time-the-trippiest-show-on-television-84180/>
- Vanessa Coffey, Mary Harrington (Prod). John Kricfalusi (Dir). (1991-1996). *Ren y Stimpy*. (DVD). EE.UU. ViacomCBS Domestic Media Networks.
- Vernor Chatman (Prod). Trey Parker, Matt Stone (Dir). (1997). *South Park*. (DVD). EE.UU. Paramount Spain, S.L.
- Vincent Davis (Prod). David Feiss (Dir). (1997-1999). *Vaca y pollo*. (DVD). EE.UU. Warner Bros. Television.
- Walter Lanz Productions (Prod). Walter Lanz (Dir). (1957-1997). *El pájaro loco* (DVD). EE.UU. Universal Studios Home Entertainment.
- Weeb, C. (2011) It's 'Adventure Time' With Series Creator Pendleton Ward. Recuperado de: <http://www.mtv.com/news/2621472/its-adventure-time-with-series-creator-pendleton-ward/>
- William Hanna, Joseph Barbera (Prod). Alex Toth (Dir). (1966-1968). *Space Ghost*. (DVD). EE.UU. Warner Home Video.
- William Hanna, Joseph Barbera (Prod). Joe Ruby, Ken Spears (Dir). (1969-1971) *Scooby-Doo, ¿dónde estás?* (DVD). EE.UU. Turner Home Entertainment.
- William Hanna, Joseph Barbera (Prod). Peyo (Dir). (1981-1990). *Los pitufos*. (DVD). EE.UU/Francia. Emon Films.

William Hanna, Joseph Barbera (Prod). William Hanna, Joseph Barbera (Dir). (1960-1966). *Los picapiedra*. (DVD). EE.UU. Warner Home Video.

William Hanna, Joseph Barbera (Prod). William Hanna, Joseph Barbera (Dir). (1958-1961). *The Huckleberry Hound Show*. (DVD). EE.UU. Secret Gems.

Wirt's Inferno/Dante's Unknown: Allusions to the Divine Comedy in Over the Garden Wall. (18 de Noviembre, 2014). Recuperado de: <http://globegander.tumblr.com/post/102962248481/wirts-infernodantes-unknown-allusions-to-the>