

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Análisis y evolución de las series de animación para adultos. De Liquid TV a nuestros días.”

TRABAJO FINAL DE

Autor/a: Gracia Lombardo Bautista

Tutor/a: Raúl González Monaj

GANDIA, 2016

RESUMEN

Desde los años 90 la industria de las series de animación ha sufrido una diversificación evidente. Mientras antes estas se dirigían únicamente a un público infantil, con el paso de los años también ha evolucionado hacia un público más adulto. En este trabajo se plantea un estudio del origen de estas series de animación para adultos y su imparable avance a lo largo de los años hasta nuestros días, a donde han llegado para quedarse y formar parte habitual de la oferta animada de muchas plataformas.

Para ello analizaremos los elementos que han podido contribuir al éxito de este tipo de producto, así como sus características más relevantes, tomando como sujeto de estudio aquellas más importantes en los distintos periodos más significativos.

Palabras clave: Adult Swim, Cartoon Network, tendencias audiovisuales, televisión

ABSTRACT

Since the 90's, the animation series industry has gone through a clear diversification. Whereas previously these series were aimed for children, they have evolved over the years towards a more adult public. This paper outlines a study about the origin of these adult animation series and its advancement over the years until nowadays, where they have come to stay and become a common part of the animated offer of many platforms.

In order to do this, we will analyse the contributing elements to the success of this product as well as its most relevant features, taking as a subjects of study those considered more important in the most meaningful periods.

Key words: Adult Swim, Cartoon Network, audiovisual trends, television

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	4
1.2 OBJETIVOS	4
1.3 METODOLOGÍA	5
2. ¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN PARA ADULTOS?	6
3. LOS INICIOS DE LA ANIMACIÓN PARA ADULTOS	13
3.1. Los años 90 y Liquid TV.	14
4. ACTUALIDAD DE LAS SERIES DE ANIMACIÓN PARA ADULTOS	20
4.1 Años 2000 y Adult Swim	20
4.2. Panorama de actualidad.	25
4.3. Perfil del consumidor	28
4.4. Futuro y nuevos modos de consumo.	29
5. CONCLUSIONES	31
6. ANEXOS	33
7. BIBLIOGRAFÍA	38

1. INTRODUCCIÓN

1.1 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El motivo principal que nos ha llevado a la realización de este trabajo ha sido la sospecha de que el tema a tratar prácticamente no se había investigado a pesar de la reciente popularidad de este tipo de series de animación. Una rápida búsqueda bibliográfica nos lo confirmó y por tanto nos pareció interesante profundizar en este tema.

Por otro lado, al hacer un recorrido desde los inicios de este tipo de animación hasta la actualidad, hemos creído conveniente el análisis de tres de estas series pertenecientes a los tres momentos más significativos de su historia: “Beavis and Butthead”, de Liquid TV (programa pionero en las series de animación para adultos), “Rick y Morty”, de Adult swim (el programa por excelencia de este tipo de animación) y otra más actual, “Bojack Horseman” (de Netflix). En los primeros casos nos hemos centrado también en el análisis de los programas contenedores, pues ellos determinan el tono de cada una de las series y son los que hacen que se diferencien de otras del mismo género. En el tercero de los casos hemos realizado el análisis de series independientes distribuidas por plataformas de video bajo demanda.

1.2 OBJETIVOS

Hemos planteado el trabajo intentando dar a conocer el tema de forma que cualquier lector sin nociones sobre animación pueda introducirse en él de forma sencilla, y se abordará desde los rasgos más generales para terminar en aquellos más específicos.

A través de los objetivos planteados tratarán de conocer

- Que se entiende por animación para adultos.
- Cuál es su lugar en la parrilla televisiva o en otros medios
- Cuál es la historia, el presente y el futuro de este tipo de producto animado

En cuanto al primero de los objetivos resulta obvio para poder arrancar nuestro estudio, pero sencillo. Y directamente relacionado con este trataremos el segundo ya que la aparición nuevos conceptos de serie y la diversidad de públicos hacen que las franjas entre lo infantil, juvenil y adulto sean cada vez más difusas. Así, través de este punto trataremos de conocer porqué se produce esta diversificación y las causas que la hacen posible.

Finalmente, conocer el pasado y la actualidad de la industria nos ayudará a vaticinar sobre el futuro de este tipo de serie, y lo haremos a través de un análisis de las temáticas, técnicas, canales y formas de consumo que las envuelven. Todo ello partiendo de sus inicios en los años 90 con Liquid TV hasta la actualidad. La finalidad de este análisis es conocer cuáles son las características que las han hecho destacar y que han producido su éxito, para finalmente, analizar tres series de animación para adultos, todas ellas series de éxito de esta temática, cada una situada en uno de los periodos más significativos o en los programas contenedores más significativos de este tipo de series. Las series seleccionadas son “Beavis and Butthead” del programa Liquid TV, “Rick y Morty” de Adult Swim y “Bojack Horseman”, una serie que actualmente se emite en Netflix.

1.3 METODOLOGÍA

La metodología utilizada para la realización de este trabajo ha sido, en primer lugar, la búsqueda y lectura de libros y artículos, con la intención de sumar la información suficiente para la realización del mismo.

En segundo lugar se ha hecho un visionado de capítulos de las diferentes series (“Beavis and Butthead”, “Rick y Morty” y “Bojack Horseman”) así como otras de los propios programas contenedores para poder observar sus características, técnicas, etc. y así poder analizarlas más profundamente.

2. ¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN PARA ADULTOS?

Para adentrarnos en el mundo de la animación para adultos primero debemos conocer qué es en realidad y que tipo de series se abordan dentro de esta tipología. Según podemos encontrar en la Wikipedia:

“La animación para adultos es un género que como bien encontramos en su nombre está dirigido a una población adulta o adolescente. Son muchas las razones por las que podemos considerar que este tipo de animación esté enfocado para un público adulto como puede ser el uso de violencia, temas atrevidos, sexualidad, lenguaje explícito o humor negro, así como tratar temas filosóficos, sociales o políticos.”¹

¿Pero qué diferencia este tipo de animación de la enfocada a un público infantil?

Según el artículo *Series animadas y población infantil* de M^a del Carmen Reina Flores para la revista *Comunicar*², nos podemos centrar en cuatro puntos para poder comprobar estas diferencias: el formato, el argumento, los roles/personajes y los mensajes.

En primer lugar hablaremos del formato, que en las series infantiles tiene una finalidad didáctica y presenta los contenidos de forma amena y atractiva. Para potenciar este carácter didáctico se suele utilizar un formato dramático: “Con este formato el contenido llega a través de la representación de una historia corta y se refuerza con la aparición en pantalla, de pequeños esquemas escritos, con dibujos animados, o con efectos especiales.” (“Reina Flores, MDC 2005: 2”).

Por otro lado lo que se intenta es crear personajes y situaciones similares a la realidad del público al que se dirige la serie, incorporando elementos que consigan mantener en todo momento la atención del espectador como pueden ser el humor, el suspense...

Si nos centramos en el formato de las series de animación enfocadas a un público adulto podríamos observar que en la mayoría de características se asimilan a las dirigidas a un público infantil, puesto que se busca captar el interés de su público objetivo, e intentar mostrar situaciones más normalizadas entre una población más madura. Se observa que la mayor diferencia entre ambas se encuentra en el tema que se trata y en el lenguaje utilizado.

¹ Adult animation, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_animation.

² Reina Flores, MDC (2005). Series animadas y población infantil. *Revista Comunicar*, 25. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-194>.

En segundo lugar hablaremos del argumento que, como hemos dicho anteriormente en las series de animación infantiles, suele tener una vertiente educativa que enseñe valores a los más pequeños, aunque claro está que como dice Ame Rodríguez:

“Cuando se trabaja con actores, escenografías, vestuarios y efectos especiales existe un límite entre la imaginación del escritor y el presupuesto, además de las posibilidades reales. Con las series animadas esto no ocurre, así que hay espacio para crear lo que sea que desee el escritor, y esto da espacio para crear universos diferentes, tocar temas inverosímiles y escenarios increíbles”³.

De este modo no siempre el argumento tendrá la finalidad de educar a los más pequeños, si no que en ocasiones las historias podrían llegar a ser de lo más disparatadas posibles con la simple intención de entretener, a diferencia de las series para adultos en las que el argumento suele llevar a historias mucho más elaboradas. Además en estas últimas se tratan temas mucho más trascendentales los cuales un niño no sería capaz de entender. Tampoco podemos olvidar aquellas situaciones que los preadolescentes sí comprenden pero no pueden separar el entretenimiento, que es la finalidad de la serie, de la realidad, llevándolos a adoptar comportamientos perjudiciales para ellos mismos.

Este tipo de series está claramente dirigido a personas con capacidad crítica, que puedan comprender todos aquellos *gags*⁴ sobre temas delicados de actualidad (las drogas, los abusos, la violencia...).

El siguiente punto en el que nos vamos a detener es el de los personajes y los roles que estos adoptan.

Dentro de las series animadas infantiles encontramos representados en su gran mayoría a niños, lo que hace posible mantener una relación de similitud entre el espectador y el personaje. Pero para analizar estos roles nos vamos a guiar por el artículo de Núria Rajadell Puiggròs et al., *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*⁵. En él se expone una clasificación que nos hace comprender los roles que toman los personajes en este tipo de animación.

³ Rodríguez, A. (14 de Julio de 2015). Por qué a los adultos nos gustan las series animadas [Blog Post]. *Hipertextual*. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <https://hipertextual.com/2015/07/animacion-para-adultos>.

⁴ Gag: “*Episodio sorprendente y en general cómico, que recrea una situación ridícula*”.

⁵ Rajaes, N., Pujol, MA., Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Revista Comunicar*, 25. Recuperado el 25 de Noviembre de 2016 de <http://www.redalyc.org/pdf/158/15825191.pdf>.

Según su naturaleza destacan los protagonistas masculinos sobre los femeninos, aunque como apunte se podría afirmar que este dato está cambiando con el paso de los años y los cambios sociales y es así como cada vez son más los personajes femeninos que cobran protagonismo en las series. Además del personaje humano, cobran importancia los personajes representados por animales, sobretodo en el caso de los mamíferos como el perro y el gato.

Según la edad son mayoría los jóvenes y adolescentes, ya que como hemos comentado anteriormente, hacen posible que el espectador se relacione con el personaje. También se habla sobre la belleza o la fuerza que son factores que suelen estar presentes aunque no con demasiada relevancia. Dentro de este punto también podemos decir que en las series protagonizadas por animales el tema de la edad no es un factor determinante.

Según el aspecto moral destacan cualidades y características positivas en el protagonista como puede ser la simpatía, el valor, los buenos modales o la inteligencia, entre otros. Podemos entender que se intenta transmitir una educación adecuada a aquellos que desde sus casas son partícipes de la historia.

Respecto al estado social y económico de los protagonistas, en este tipo de animación no se tiene muy en cuenta y no se caracteriza a los personajes por su clase social, generalmente.

Finalmente se analiza el rol que estos personajes tienen y que es en gran medida la transmisión de valores que lleven tanto a educar como a culturizar al espectador. A pesar de ello en el artículo se muestra el hecho de que los desenlaces suelen ser neutrales, y se caracterizan por el simple hecho de vivir aventuras y divertirse. Además de poner de manifiesto la ayuda a los demás, priorizando el castigo a aquellos personajes que no tienen un comportamiento adecuado (normalmente este rol está representado por el antagonista).

Seguiremos estos mismos puntos para analizar los personajes y roles que encontramos en las series de animación para adultos basándonos en las series que hemos observado y que encontramos posteriormente comentadas en cada periodo de tiempo.

Según su naturaleza podemos observar que al igual que en las series de animación infantiles predomina el personaje masculino sobre el femenino, además de ser recurrente el uso de personajes representados por animales.

Según sus características físicas los personajes que encontramos son de edad adulta o en algunos casos adolescentes, para de igual modo poder crear esa similitud entre el espectador y los protagonistas. La belleza y la fuerza ya no son factores relevantes en este tipo de animación, de hecho destacan más aquellos personajes que están físicamente mucho más perjudicados por el modo de vida que han llevado que aquellos que son ejemplos a seguir.

Según el aspecto moral, al contrario de las series infantiles, en estas no se destaca las características que hacen a un personaje ejemplar. De hecho, los protagonistas suelen ser personas (o animales) con una vida bastante deplorable, y que suelen tener un mal carácter o comportamiento. Cabe destacar que la inteligencia es un factor que no suelen tener los personajes masculinos de estas series, aunque siempre hay excepciones, sino que este rol de personas más sensatas y razonables se le atribuye a las mujeres si aparecen.

El aspecto socio-económico si que es representado en este tipo de animación, podemos ver personajes los distintos rangos sociales y la forma en la que interactúan entre ellos. Además el carácter del personaje, su forma de actuar y las relaciones que tiene con otros personajes suele estar marcado por el estatus social que representa.

Para terminar podemos observar que las historias no siempre tienen finales felices, suelen mostrar aspectos de la vida real sin tapujos, ni adornos, son más críticas y los temas mucho más profundos y a pesar de los tonos de humor que se suelen introducir (no debemos olvidar que una de las finalidades principales es divertir al espectador) suelen destacar las historias dramáticas en las que los propios protagonistas no tienen tanta suerte.

El cuarto punto que vamos a analizar para poder comprobar las diferencias entre ambos tipos de animación, volviendo al artículo de M^a del Carmen, es el mensaje.

Según la autora:

“La televisión y sus mensajes como dice Hermosilla (1990) siempre están presentes en lo que decimos o dejamos de decir, en lo que pensamos en lo que hacemos, en cómo nos entretenemos, en cómo nos relacionamos con los demás, e inclusive en cómo soñamos.” (“Reina Flores, MDC 2005: 5”).

Podemos afirmar que el mensaje es aquello que se quiere transmitir o que quiere el creador de una serie que llegue al espectador. De este modo en las series de animación infantiles, como ya hemos comentado anteriormente, el mensaje es principalmente transmitir y educar en base a unos valores, diferenciando aquello que está bien de aquello que está mal, e intentar culturizar al espectador. Mientras que en las series de animación para adultos, por el contrario, se pretende mostrar una forma de vida más realista, aunque en la mayoría de las veces llevada a su vertiente más drástica, para hacer ver al espectador las consecuencias de vivir o llevar un tipo de vida u otra. En este tipo de series los estereotipos están mucho más marcados. A pesar de estas diferencias comprobamos que los diferentes mensajes que quieren transmitir las series tanto de un tipo como del otro tienen la finalidad de entretener y divertir a aquel que lo observe.

Una vez vistas estas diferencias entre ambos tipos de animación pasaremos a la observación de las franjas horarias en las que se emiten cada una de las series.

En España, respecto a las series de animación infantiles se debe entender que deben ser emitidas dentro de las tres franjas horarias que están consideradas de protección reforzada según el Boletín Oficial del Estado:

“Entre las 8 y las 9 horas y entre las 17 y las 20 horas, en el caso de días laborables, y entre las 9 y las 12 horas sábados, domingos y fiestas de ámbito estatal. Los contenidos calificados como recomendados para mayores de 13 años deberán emitirse fuera de esas franjas horarias, manteniendo a lo largo de la emisión del programa que los incluye el indicativo visual de su calificación por edades.

Será de aplicación la franja de protección horaria de sábados y domingos a los siguientes días: 1 y 6 de enero, Viernes Santo, 1 de mayo, 12 de octubre, 1 de noviembre y 6, 8 y 25 de diciembre.”⁶

Así pues, las series de animación orientadas al público adulto deberán ser emitidas fuera de estos horarios. Aun así, con la llegada de la televisión digital terrestre existen una serie de programas contenedores de animación dirigidas a un público infantil, que emiten en un mismo canal series

⁶ Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado (1 de Abril de 2010). Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual (79). Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2010-5292>

introducen chistes dirigidos totalmente a adultos y hacen guiños a la cultura de décadas anteriores, que no son perceptibles por los niños y estableciendo dobles lecturas con el alcohol o las drogas.



Imagen 2. Personajes principales de la serie “Historias corrientes”.
Fuente: <http://www.guiltybit.com>

En este sentido Daniel Aparicio comenta:

“Son producciones muy diferentes a cualquier cosa vista anteriormente, creaciones llenas de modernidad pero al mismo tiempo alimentadas por un alma ochentera que se aprecia en entornos, personajes, guiones e incluso en la música y efectos de sonido. Están repletas de referencias a los iconos pop y lugares comunes de toda una década, algunas explícitas y otras muchas sólo insinuadas, que buscan la complicidad con el espectador adulto y permiten que padres e hijos disfruten juntos frente al televisor.”⁷

De este modo observamos como los responsables de series como “Hora de aventuras”, “Historias corrientes” o “Tito Yayo”, entre muchas otras, han sabido aprovechar este nuevo horario en el que durante las 24 horas del día se está emitiendo programación infantil para hacer guiños a un público más adulto.

Mientras los más jóvenes observan la serie desde su inocencia, son los adultos los que buscan (y encuentran) un doble significado a las aventuras de los personajes.

⁷ Aparicio, D. (2 de Julio de 2014). El surrealismo toma la animación televisiva: “Hora de aventuras”, “Historias Corrientes”, “Gunball”... . 20 minutos. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.20minutos.es/noticia/2171574/0/dibujos-animados/hora-de-aventuras/historias-corrientes/>.

3. LOS INICIOS DE LA ANIMACIÓN PARA ADULTOS

Con el paso de los años la animación ha sido un género que ha ido ganando terreno y obteniendo grandes cifras de audiencia. Acompañando a este crecimiento, su enfoque también ha ido variando. Mientras durante mucho tiempo se veía la animación como algo para niños hoy en día esta tendencia se ha ido modificando de modo que cada vez son más los *shows* animados que están enfocados a un público mucho más adulto. Pero, ¿cuándo empezó a ser popular este tipo de animación?

Como podemos leer en el artículo del periódico digital Sabemos, *El largo camino al éxito de la animación occidental en televisión*⁸, en los años 90 se produce un acontecimiento que cambiará la forma de ver y hacer las cosas en lo que televisión se refiere: aparece un nuevo canal generalista, FOX, que tiene como finalidad emitir para una población mas joven y que por tanto desde un principio no dudo en incluir animación en uno de sus programa “El show de Tracey Ullman”. A pesar de que este programa no tuvo un éxito arrollador, uno de sus segmentos aparecido en el año 1987 ayudará a que en 1989 se estrene en *prime-time* la que se podría considerar como la primera serie de animación para adultos “Los Simpsons”, una serie que en muy poco tiempo obtuvo una gran popularidad.

En 1990 el canal Diney decidió cambiar su formato de canal de pago a un sistema mixto, es decir, una parte de su contenido seguiría siendo para aquellos que estaban suscritos mientras que otra parte del contenido se empezaría a emitir en abierto. Por su parte, Viacom decidió realizar un estudio para poder ofrecerles material original que hiciera más ameno y atractivo el canal. De este modo el 1991 se empiezan a emitir tres series de temáticas distintas y enfocadas a un público muy diferente. Estas tres series fueron los “Rugrats”, para los más jóvenes, “Doug” para aquellos que se encontraban en un periodo de adolescencia o que empezaban a entrar en ella y finalmente “El show de Ren & Stimpy” para los más mayores. Las tres series tenían en común su doble sentido y la temática, que era más bien adulta, y superior a lo que la FCC⁹ permitía. Dos años después se sumaría la serie “La vida moderna de Rocko”, y siguieron así durante toda la década, estrenando nuevas series, sin conseguir un éxito consistente.

⁸ Sark, J. (21 de Junio de 2015). El largo camino al éxito de la animación occidental en televisión. *Periódico digital Sabemos*. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de http://sabemos.es/2015/06/21/el-largo-camino-al-exito-de-la-animacion-occidental-en-television_3053/

⁹ FCC: La Comisión Federal de Comunicaciones (*Federal Communications Commision*) es la encargada de la regulación de las telecomunicaciones. Entre sus labores se encuentra la censura.

Por el contrario es su cadena hermana, la MTV, la que consigue el éxito con unos personajes llamados Beavis y Butthead, unos jóvenes que empezarán comentando videos para finalmente consolidarse con su propia serie a partir de 1992 y hasta 1997. Es en este año en el que serán sustituidos por Daria una chica inteligente que apareció por primera vez en su programa como personaje secundario. Es en este punto donde podemos situar el nacimiento de lo que hoy podemos conocer como animación para adultos pues fueron estos dos personajes los que marcaron unas nuevas pautas dentro de la animación e hicieron posible la popularidad de los programas contenedores de animación para adultos, en este caso Liquid TV.

3.1. Los años 90 y Liquid TV.

Para poder entender el afianzamiento de este nuevo tipo de animación y del nacimiento del programa Liquid Tv, en primer lugar, sería conveniente comprender el contexto histórico y social en el que nos encontramos, para ello nos vamos a guiar por los datos ofrecidos por la página educativa *www.culturageneral.net*¹⁰.

La década de los 90 estuvo fuertemente marcada por una serie de cambios que llevaron a lo que se conoce como el nacimiento del nuevo mundo, esto fue posible en gran medida por la caída del muro de Berlín que llevó a la eliminación de la URSS del tablero internacional. Por su parte, en Estados Unidos, se observa un gran crecimiento económico gracias al gobierno de Bill Clinton, además la administración del presidente llevó a cabo negociaciones que hicieron posible ver el conflicto árabe-israelí cerca de una resolución (aunque no se llegó a concretar). La República Popular China pudo ver como su transformación económica iniciada en 1970, que tenía como intención renunciar a la economía comunista para entrar en una economía de mercado, empezaba a dar fruto. En 1993 nace también la Unión Europea, que dio al mundo un nuevo bloque político fuerte. Respecto a oriente medio la división interna aumentó entre países árabes y dejaron de ser una amenaza para el estado de Israel. El suceso que más dividió a los árabes fue la Guerra del Golfo, produciendo alianzas entre algunos de estos países y Estados Unidos para atacar a Irak. Por otro lado surge una revolución a todos los niveles con la llegada de internet a la población.

En un ambiente de grandes cambios a nivel mundial, la sociedad también vivió cambios de tipo cultural que son sin duda los que hicieron factible el establecimiento de Liquid Tv en la televisión, de hecho podemos ver similitudes entre las características de “Beavis and Butthead” y el modo de

¹⁰ Siglo XX. (s.f.). *Cultura general*. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.culturageneral.net/historia/>.

vida de los adolescentes del momento. Entre ellas podemos ver el hecho de que en los años 90 las personas empezaron a marcar su propia personalidad mediante la ropa y las actitudes, que en muchas ocasiones estaba definida por diferentes tendencias musicales, así como la cultura y el arte, características que vemos claramente representadas en esta serie.

Por otro lado la imagen representada por los protagonistas era una clara crítica a la sociedad que se estaba viviendo. En primer lugar, respecto a los jóvenes que estaban creciendo en una sociedad que antes no existía: la sociedad de medios, y por otro lado a los dibujos que hasta el momento se habían visto. Esto hizo crecer su popularidad entre un público que se sentía excluido en la nueva sociedad, fijándose en los protagonistas que eran un claro ejemplo de rebeldía contra lo establecido, y la autoridad.

Llegados a este punto podemos entender qué es y qué significa Liquid TV.

Liquid TV fue un programa de televisión de la cadena MTV, una cadena eminentemente musical, que se emitió en la década de los 90, concretamente entre 1991 y 1995. Contó con 3 temporadas¹¹ y fue pionera en la realización de series de animación para adultos. Entre sus series más conocidas encontramos “Beavis and Butthead” serie que a continuación analizaremos y “Aeon Flux” una serie cuya trama giraba en torno a una agente de la ciudad de Mónica encargada de realizar sabotajes en Bregna una nación dirigida por Trevor Goodchild. La serie giraba en torno a la relación amor-odio de ambos personajes, y en ella se mostraban escenas de sexo y violencia, entre otros temas no aptos para un público infantil. Fue tal el éxito de dicha serie que se hizo posteriormente una adaptación cinematográfica. El programa Liquid TV se emitía los domingos en MTV a las 7.30 horas de la mañana y tenía una duración de 25 minutos en los que se iban emitiendo diferentes fragmentos de diferentes series.

La programación emitida por Liquid Tv solía estar creada por animadores independientes que se dedicaban a crear especialmente para este programa, aunque algunos de los fragmentos emitidos fueron creados con anterioridad siendo recopilados gracias a festivales de animación¹².

¹¹ Podemos encontrar observar cómo se dividió la programación de Liquid TV cada día en el que emitió durante las tres temporadas en ANEXOS de la página 35

¹²Liquid Television, (s.f.). En wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Liquid_Television



Imagen 3. Logo de Liquid TV.
Fuente: <http://www.avclub.com>

En Octubre de 2011 se anunció el regreso de Liquid TV, y en 2013 se estrenaron los nuevos episodios que podían verse *online*.

Podemos afirmar que la serie por excelencia de Liquid Tv y la que dio paso a una nueva forma de animación dirigida a un público adulto fue “Beavis and Butthead”, creada por Mike Judge. Los protagonistas de esta serie se dedicaban a comentar videos musicales desde el sofá de su casa, normalmente los videos que se emitían en la cadena MTV, o creaban disparatadas situaciones cuando iban al instituto o al trabajo metiéndose normalmente en problemas. Esta serie en poco tiempo obtuvo una gran popularidad, aun así y como comentan Shirley R. Steinberg y Joe L. Kincheloe en el libro “Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia”¹³:

“Beavis y ButtHead se convirtió rápidamente en objeto predilecto de culto, adorado por los jóvenes, pero provocó una viva polémica cuando algunos jóvenes admiradores del programa imitaron actividades típicas de los personajes, como quemar casas y torturar y matar animales”.

Esta clara violencia, unido a el vocabulario obsceno que caracterizaba a la serie creó un estado de malestar en la sociedad del momento, llevando a crear campañas contra la serie e incluso prohibiendo su emisión en prisiones, o llevando a escuelas a prohibir “prendas de vestir o los demás elementos que llevaran impresos a los personajes”. (“Steingberg, S.R, Kincheloe, J.L:1997:95”)

¹³ Steinberg, S.R, Kincheloe J.L. (1997). Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://books.google.es/books?id=W0kJ3fX24jQC&pg=PA95&lpg=PA95&dq=historia+de+beavis+and+butthead&source=bl&ots=vhRzZL3E8w&sig=sG1J1GHIA37zWc1p_z-Eln_a6Fs&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj7wY2v-e3OAhVK7BQKHTCbDnYQ6AEIXjAL#v=onepage&q&f=false

Por otro lado podemos observar como la serie es una crítica a la generación que estaba creciendo con la cultura de los nuevos medios, en ese caso la televisión. Así la actitud de los dos protagonistas se justificaba por la educación que reciben por parte de la televisión. Es a través de ella donde ven diferentes imágenes de violencia y sexo, de donde reciben su cultura, esa que les hacen después comportarse de la manera en la que lo hacen, viendo esas imágenes como algo divertido o que como ellos dicen: “mola”.

“Ajeno a todo gusto cultivado, juicio o racionalidad, y sin valores éticos o políticos, los personajes se comportan haciendo caso omiso de su cultura y su sociedad, y parecen carecer casi de cualquier destreza cognitiva y de comunicación, víctimas de la subeducación y la socialización excesiva por los medios.” (Steingberg, S.R, Kincheloe, J.L:1997:94”)

A pesar de todas estas características y de las críticas que día a día la serie se iba encontrando “El crítico de *Time* Kurt Anderson elogió la serie como “el programa más valiente emitido nunca en la televisión nacional” (*New York Times*, 11 de julio de 1993). (Steingberg, S.R, Kincheloe, J.L:1997:94”)

Por un lado los protagonistas representan una revolución para los jóvenes. Dos personajes que viven sin padres y que se revelan en todo momento contra aquellos que son adultos y representan una autoridad para ellos, y por otro lado contra aquellos de clase social privilegiada.

“Como la generación punk antes de ellos, tipificada por Sex Pistols, Beavis y Butthead no tienen futuro. Así, aunque su conducta es innegablemente juvenil, ofensiva, sexista y políticamente incorrecta, permite el diagnóstico de jóvenes de subclase y en descenso social que no tienen nada que hacer sino destruir cosas y tomar parte en conductas asociales.” (Steingberg, S.R, Kincheloe, J.L:1997:100”)

Son sin duda una crítica a la sociedad que no ayuda a los jóvenes, ni les ofrece una educación digna, y esto se refleja en

“la cultura del *heavy metal* en la que Beavis y Butthead se sumergen es, para los que están atrapados en una vida sin salida, una manera de suprimir todo, de escapar a un mundo de puro ruido y agresión, y expresar a su vez su propia violencia y sus propias frustraciones por medio del “aporrreamiento acústico” del *heavy metal*” (Steingberg, S.R, Kincheloe, J.L:1997)

Y es que sin duda podríamos afirmar que “Beavis and Butthead” marcaron las pautas de una nueva forma de hacer animación, la rebeldía de los personajes los alejaba de los típicos dibujos de la época dirigidos a un público infantil. Por otro lado esta serie trajo consigo una nueva estética en la animación, el “feísmo” que destacaba por la representación tanto de personajes como de objetos, situaciones y paisajes repugnantes. “Beavis and Butthead” estaba claramente enfocado a un público más adolescente y adulto, que pudiera ser lo suficientemente maduro como para ver que aquello que estaba apareciendo en sus pantallas era comedia y lógicamente no se podía llevar a la realidad.

Los personajes principales son los siguientes:

- **BUTTHEAD:** Es el líder de la pareja, más tranquilo y relajado que Beavis y más inteligente. Como consecuencia de su liderazgo demuestra mucho más su frialdad.
- **BEAVIS:** Es el personaje rubio. Sin apenas inteligencia, contrasta con la personalidad de Butt-head, aceptando sus represalias normalmente. A pesar de este carácter pasivo se encuentran algunos detalles positivos en su forma de actuar, un ejemplo es que es más agradable y optimista que ButtHead, además de un poco más ingenioso.

Entre algunos de los personajes secundarios de la serie encontramos a su vecino Tom Anderson, Dabid Van Diesen que es el único profesor del colegio que posiblemente se interese por la educación de los protagonistas, el director del colegio Director McVicker, un chico de su clase llamado Stewart Stevenson y Daria Morgendorffer, una chica de su instituto que más tarde consiguió tener su propio *spin-off*.



Imagen 4. “Beavis and Butthead”.
Fuente: <http://www.cinepremiere.com.mx>

La serie cuenta con 8 temporadas y dos episodios piloto que fueron los que se emitieron como parte de Liquid TV y que no incluyen videos de música.

- Piloto 1992 (2 episodios)
- Temporada 1 1993 (4 episodios)
- Temporada 2 1993 (25 episodios)
- Temporada 3 1993 (30 episodios)
- Temporada 4 1994 (33 episodios)
- Temporada 5 1994-1995 (50 episodios)
- Temporada 6 1995-1996 (20 episodios)
- Temporada 7 1997 (41 episodios)
- Temporada 8 2011 (24 episodios)

4. ACTUALIDAD DE LAS SERIES DE ANIMACIÓN PARA ADULTOS

4.1 Años 2000 y Adult Swim

Para el estudio de la década del 2000, centrado en el programa Adult Swim, vamos a partir de la entrada que sobre dicho programa encontramos en la página know¹⁴.

El programa Adult Swim fue creado por Mike Lazzo después de los intentos del canal Cartoon Network de emitir un contenido que fuera apto para adolescentes y adultos que estuvieran viendo dicho canal pasadas las 11 de la noche. La primera programación que mostraba era la de cortos de dibujos clásicos sin censura alguna, aunque fue “Fantasma del Espacio de costa a costa” una de las series que primero entró en la programación dedicada a este público adulto en 1994. Más tarde, en el 2000 esta serie dejó de emitirse (aunque volvió en 2012 con el aniversario de Cartoon Network).

En el año 2000 y durante la pausa de “Fantasma del Espacio de costa a costa” el canal de Cartoon Network estrenó un conjunto de nuevas series creadas por Williams Street dentro de lo que llamó “Programación especial”.

Fue en 2001 cuando se estrenó oficialmente Adult Swim con un capítulo de la serie “Películas caseras”. En un principio el programa se emitía de domingo a jueves por la noche en Cartoon Network hasta que se decidió que se separara de la cadena televisiva en el 2005, para que se pudieran calcular sus *ratings*, ya que tenía un público objetivo muy distinto.

En general Adult Swim es una cadena de televisión cuya señal pertenece a Turner Broadcasting System y, está programada en la división Williams Street de Cartoon Network. Como se deduce, la programación que ofrece es para un público adulto pero sin un género y temática en concreto y sin censura. Las animaciones más antiguas que pueden destacarse de este canal son “Aqua Teen Hunger Force” y “Pollo Robot”.

Como curiosidad podemos comentar que el término Adult Swim hace referencia a la franja de edad a la que va dirigida y alude al momento en el que los niños salen de la piscina para poder dejar a los adultos disfrutar tranquilamente de un momento en ella.

¹⁴ Adult Swim, (s.f.). En Know. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://www.know.cf/enciclopedia/es/Adult_Swim

El programa se caracteriza por seguir una estructura formal a la hora de su emisión: Empieza con un aviso sobre el contenido que es dirigido al espectador y a continuación aparece la cortinilla (una serie de frases escritas en color blanco que se presentan sobre un fondo negro) y de forma continua aparece el primer programa de la emisión. Estas cortinillas de las que acabamos de hablar aparecen siempre delante y detrás de cada programa, de los anuncios y del anuncio de alguna serie de Adult Swim.

Otra de las características es que durante la emisión del programa, el logo que identifica a la televisión en la que se está emitiendo es sustituida por el de Adult Swim.

El programa contenedor está enfocado a un público objetivo mayor de 17 años, y prácticamente todos los programas contienen violencia, un lenguaje obsceno y situaciones que contienen sexo, desnudos y temas transgresores. Además en su programación se puede encontrar anime y series de acción que pertenecían a Toonami, (bloque encargado de emitir series de acción y anime, como acabamos de mencionar), que originalmente se encontraba dentro de la programación de Cartoon Network y que actualmente ha pasado a ser una sección de Adult Swim.



Imagen 5. Logo de Adult Swim
Fuente: <http://www.venturebrosblog.com>

Adult Swim se ha emitido en diferentes países como España, Australia, Canadá, países latinoamericanos o el Reino Unido, y cada uno de estos países ha utilizado la programación que ellos mismos han decidido, es decir, no todas las series que se han podido emitir en un país han sido las mismas que se han emitido en otro.

Actualmente las series emitidas por Adult Swim han sido las siguientes¹⁵: “Bob’s Burguers”, “Stroker and Hoop”, “Delocated”, “12 oz. Mouse”, “Rick & Morty”, “Newsreaders”, “Childrens Hospital”, “Tim and Eric Awesome Show, Great job!”, “Black Jesus”, “Black Dynamite”, “Mike Tyson Mysteries”, “Hey Joel”, “Station X”, “The Oblongs”, “Mission Hill”, “Undergrads”, “The

¹⁵ Adult Swim series emitidas, (s.f.). En Know. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://www.know.cf/enciclopedia/tab/es/Adult_Swim/e8106a0a0a7a1fce8a6750d2af8c4281dc2d00c5

Brack Show”, “Daft Planet”, “Star Wars: The Clone Wars”, “Samurai Jack”, “Quads”, “The Animatrix”, “Grim & Evil”, “Sons of Butcher”, “The Wrong Coast”, “Estado Delta”, “Space Ghost: Coast to Coast”, “Tom Goes to the Mayor”, “Squidbillies”, “The Smoking Gun”, “Perfect Hair Forever”, “Assy McGee”, “The Venture Bros”, “Aqua Teen Hunger Force”, “Harvey Birdman, Attorney at Law”, “Home movies”, “Family guy”, “time On Roads”, “Xavier: Renegade Angel”, “Saul of the Molten”, “Frisky Dingo”, “The Boondocks”, “Bromwell High”, “Clone High”, “The Critic”, “Metalocalypse”, “Punch!”, “Code Monkeys”, “Lucy, Daughter of the Devil”, “Life’s A Zoo”, “Father of the Pride”, “Sealab 2021”, “Rick & Steve: The Happiest Gay Couple in All the World”, “Tripping the Rift”, “Robot Chicken”, “Futurama”, “Moral Orel”, “The Simpsons” y “American Dad!”.

Como ejemplo de serie de Adult Swim nos hemos centrado en el análisis de “Rick y Morty”, puesto que actualmente es una de las series por excelencia de este programa y está consiguiendo un gran éxito.

La idea de crear la serie “Rick y Morty” surge cuando el creador Justin Roiland realiza una parodia de las películas “Regreso al futuro”, el proyecto llevaba como nombre “The Real Animated Adventures of Doc and Mharti”. La serie mostraba a los dos conocidos protagonistas pero con un dibujo feísta en cuanto a estética se refiere, característica compartida con “Beavis and Butthead”, además de que el contenido resultó tener un tono más adulto de lo esperado.

La serie empezó a emitirse en el sitio web de su propio creador RoilandTV.com, para continuar en plataformas como youtube o vimeo, creándose una gran popularidad entorno a ella. A pesar de esto, el creador intentó vender la serie a diversos canales de televisión sin éxito alguno por culpa de su contenido tan explícito.

Es en este momento cuando Roiland se da cuenta de que los personajes que había creado como una parodia de otros ya existentes, habían empezado a tener personalidad propia y ya no eran una imitación sino que se habían construido como personajes únicos e independientes. Llegados a este punto decide asociarse con el escritor televisivo Dan Harmon, para mejorar cada uno de los guiones, además de mejorar la calidad de la animación y de reducir todo ese contenido tan explícito que conformaba cada capítulo puesto que la finalidad era conseguir mostrarlo en la televisión. De este modo consigue vender los derechos a Adult Swim y crea los primeros 11 episodios que formaran la primera temporada.

Nace así, en 2013 “Rick y Morty”, una serie de ciencia ficción y humor que cuenta las aventuras vividas, tanto en el ambiente familiar como en viajes interdimensionales, por Rick Sánchez, un científico alcohólico, y su nieto Morty Smith, un niño con problemas de autoestima. Tal como expresa Ricardo Jornet en el artículo “*Rick y Morty*”: *del ruido y la furia*:

“Rick y Morty” se caracteriza por no intentar mostrar en dibujos situaciones lógicas de la vida real si no al contrario: “cada episodio de la serie tome la forma de una *space-opera* surrealista e interdimensional, una aventura de ciencia-ficción en la que los giros argumentales, el más difícil todavía y las muertes inesperadas campan a sus anchas”.¹⁶

La imaginación es el plato fuerte de esta serie. Pero a estas aventuras se les une un punto que la hace aun más adulta; el drama familiar. De manera que cada capítulo se puede dividir en dos partes: las aventuras que viven el abuelo y su nieto (en algunos capítulos se les unen otros personajes), y la crítica a las situaciones vividas dentro de la familia.

De esta forma el creador ha intentado crear una animación dinámica, colorida, que capte la atención del espectador pero con una historia profunda y unos giros argumentales enfocados claramente a un público maduro.

Los personajes principales son:

- Rick Sánchez: Es un científico loco y alcohólico, con un carácter despreciable. No tiene aprecio por ninguna persona, ni por su propia familia. Es irresponsable y su forma de hablar es grosera, de hecho suele emitir eructos mientras habla con otras personas. El hecho de que se lleve a Morty en sus aventuras según él es por dos razones: en primer lugar para que no sea tan idiota como su padre Jerry y en segundo lugar porque, las ondas cerebrales de Morty consiguen camuflar sus propias ondas, afirmando así que su nieto es muy poco inteligente.
- Morty Smith: Es un chico con un carácter introvertido, inseguro y poco optimista respecto a la vida. Además las aventuras que ha vivido con su abuelo lo han hecho una persona paranoica que no confía en nadie. Está enamorado de una compañera de clase (Jessica) y obsesionado con el sexo.

¹⁶ Jornet, R. (s.f.). “Rick y Morty”: del ruido y la furia [Blog Post]. Serielizados. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.serielizados.com/dixit/rick-y-morty-del-ruido-y-la-furia-online-final/>



Imagen 6. "Rick y Morty"

Fuente: <http://www.adultswim.com>

Además de los dos protagonistas encontramos tres personajes secundarios que son bastante importantes en la historia pues en algunas ocasiones se han unido a las aventuras de Rick y Morty:

- Beth Smith: Hija de Rick, madre de Morty y Summer. Tiene problemas con el alcohol, al igual que su padre, pero con la diferencia de que ella es mucho más responsable. Discute mucho con su esposo y se queja continuamente de su trabajo (es cirujana veterinaria).
- Jerry Smith: Padre de Morty y Summer. Es un personaje poco aceptado por su familia, de hecho en muchas ocasiones es considerado como un estorbo. Rick lo odia y lo deja en evidencia en más de una ocasión delante de su mujer y sus hijos.
- Summer Smith: Es la hermana mayor de Morty. Esta celosa de su hermano puesto que Rick siempre se lo lleva con él en sus aventuras, aun así Rick también la ha utilizado en más de una ocasión.

Actualmente la serie tiene dos temporadas, la primera emitida en los años 2013 y 2014 y que cuenta con 11 episodios, y la segunda emitida en 2015 y que cuenta con 10 episodios. A día de hoy Adult Swim ya ha firmado para la creación y emisión de una tercera temporada.

4.2. Panorama de actualidad.

Si Liquid Tv abrió paso a la entrada en televisión de los programas contenedores de series de animación para adultos, podemos observar que fue con Adult Swim con el que realmente se consolidó la programación de animación para un público objetivo distinto y por consiguiente en un horario distinto al que se estaba acostumbrado a ver series de dibujos. Pero estas series no se han quedado estancadas ahí, sino al contrario.

Con el paso de los años estamos viendo como éstas van evolucionando a grandes pasos: En primer lugar son cada vez más las series adultas que van apareciendo y en consecuencia las temáticas que encontramos son cada vez más variadas: desde comedias, *sitcoms* y series caracterizadas por animales, hasta los mayores dramas.

En segundo lugar son muchos los canales que se dedican a emitir series de este estilo. Mientras antes destacaban los programas contenedores ahora no es difícil ver diferentes canales que dentro de su programación emiten alguna de estas series. Los nuevos canales que se han unido a este fenómeno son, entre otros: FX con "Archer", "Animals" de HBO, "Draw Together" de Comedy Central o "Bojack Horseman" de Netflix...

La diferencia principal que se encuentra entre estos canales y los programas como Adult swim es que estos juegan con el hecho de no ser canales dedicados a la infancia ni unidos a programas relacionados con este sector de la población (como el caso de Adult Swim con Cartoon Network) de modo que a la hora de emitir no tienen un horario preestablecido sino que las emiten a las horas que ellos creen conveniente o que creen que pueden conseguir la mayor audiencia.

En el panorama actual cabe destacar la aparición de los animadores autónomos, entre los que destaca Seth MacFalane, un guionista, actor, dibujante, productor, comediante, etc. que empezó trabajando en Hanna-Barberá y que terminó creando su propia productora Fuzzy Door Productions. Este animador destaca especialmente por la creación de series como "Family Guy", su spin-off, "The Cleveland Show" o "American Dad!", una serie que además de incluir temas vistos en otras series de este estilo, hacen una dura crítica a la política y a los cuerpos de seguridad en norteamérica.

Una de las series que más éxito está teniendo en los últimos años y que hemos mencionada un poco más arriba es "Bojack Horseman", emitida por Netflix. Es por ello que hemos decidido analizar esta

serie como ejemplo del tipo de animación que está surgiendo fuera del ámbito de los canales televisivos convencionales.

“Bojack Horseman” es una serie estadounidense creada por Raphael Bob-Waksberg. Esta cuenta la historia de un caballo actor, que obtuvo el éxito con una comedia familiar en TV (“Horsin’ Around”), durante los años 90, y que con el paso de los años, la cancelación de la serie, problemas con el alcohol y relaciones fracasadas, tocó fondo. Ahora su intención es reconducirla y hacerse de nuevo un hueco en el mundo de la interpretación.

¿Pero qué es aquello que hace de “Bojack Horseman” una serie tan popular?

En primer lugar el formato en el que se ha emitido, la plataforma de video bajo demanda Netflix. De forma que se estrenó toda la serie de una vez, sin tener que esperar cada semana a ver un capítulo, algo que hasta el momento no era muy común en las series de animación para adultos.

En segundo lugar lo que la hace destacar es el gran elenco de actores y comediantes reales que ponen voz a sus personajes, ya que son algunos de los más destacados que podemos encontrar en el mundo actualmente. Entre ellos se encuentra Aaron Paul, el actor de la famosa serie “Breaking Bad” que pone la voz al íntimo amigo y compañero de “Bojack Horseman”.

Otra de las características de la serie es el género. La serie es una comedia dramática que lleva al espectador desde momentos en los que es imposible mantener la risa a otros en los que la tristeza y la emoción se apodera del público. “Bojack Horseman” trata sentimientos como la soledad o la depresión profunda de un personaje que ve como poco a poco se está haciendo viejo y que se encuentra en una búsqueda continua de la felicidad.



Imagen 7. “Bojack Horseman”

Fuente: <http://mentalfloss.com>

Por otro lado un rasgo a destacar es la forma física en la que están planteados los personajes. La serie está ambientada en los Ángeles, donde conviven humanos y animales, pero no animales como los conocemos hoy en día sino animales con cuerpos humanos y que hablan y actúan como tal. Pero lo característico es que el creador ha sabido utilizar este recurso para mediante los personajes no solo marcar los estereotipos que envuelven a los humanos sino también al mundo animal. Así en la revista cultural Cabeza de gato, se dice a propósito de “Bojack Horseman” que es “un retrato carismático, profundo y a ratos devastador, de esa montaña rusa emocional que constituye la aventura de ser humano”¹⁷

El personaje principal es “Bojack Horseman” que como ya hemos comentado es un caballo que alcanzó la fama en los 90 en una *sitcom*. Desde el momento en que ésta se canceló la vida de Bojack Horseman ha estado rodeada de alcohol, fracasos sentimentales además de que él mismo se atormenta con el odio general que siente hacia los demás, como el que dirige a su propia persona. Su meta es ser feliz y para ello necesita cambiar y abrirse a los demás.

¹⁷ Cabeza de Gato. (15 de Julio de 2016). ¿Conoces a Bojack Horseman?. *Revista cultural Cabeza de Gato*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2016 de <http://www.cabzadegato.com/resena/conoces-a-bojack-horseman/>

Los personajes secundarios que rodean más de cerca la vida de Bojack son:

- Princess Carolain: su agente y exnovia. Es una gata rosa, arisca, sobre todo al realizar su trabajo y que tiene muchos problemas a la hora de separar lo profesional de lo personal.
- Diane Nguyen: Es contratada para escribir la autobiografía de Bojack ya que él es incapaz de escribirla. Representa a una mujer intelectual que consigue tener una gran relación de amistad con el protagonista, aunque ésta se tambalea cuando él se empieza a enamorar de ella.
- Mr. Peanutbutter: Es un perro y es la pareja de Diane. Mantiene una relación de amistad-odio con Bojack puesto que protagonizaba una comedia idéntica a la de Bojack en los 90 que se llamaba “Mr. Peanutbutter’s House”. Es todo lo contrario a Bojack en cuanto a carácter se refiere, y aunque Bojack lo odia, él por el contrario le guarda una gran admiración.
- Todd Chavez: Es un joven que se instaló en casa de Bojack después de una fiesta y que duerme en el sofá porque el protagonista no consiguió que se fuera. No tiene ningún propósito en la vida, ni trabajo y aunque Bojack intenta hacer como que no lo aprecia en verdad necesita tenerlo cerca y le demuestra en alguna ocasión que es un amigo que le importa de verdad.

Actualmente la serie cuenta con tres temporadas, cada una de ellas con 12 capítulos. La primera se estrenó en Agosto del 2014, la segunda en Julio de 2015 y la tercera en Julio de 2016.

4.3. Perfil del consumidor

Si nos guiamos por la franja de edad a la que las series de animación para adultos están enfocadas podríamos decir que el perfil del consumidor es el que va desde jóvenes de 17 años a adultos sin una edad específica. Pero podemos afirmar que el perfil del consumidor ha cambiado por que el producto ha cambiado. Así, en el artículo *Dibujos animados y adultos: ¿que tienen para cautivar a los mayores?*¹⁸ leemos:

¹⁸ zenith media. (24 de Septiembre de 2014). Dibujos animados y adultos: ¿qué tienen para cautivar a los mayores? [Blog Post]. Bloggin Zenith. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://blogginzenith.zenithmedia.es/dibujos-animados-cautivar-adultos/>

“Muchos de los adultos (y esa franja no hará otra cosa que aumentar con el tiempo) que encontramos ahora fueron niños que tuvieron una conexión muy fuerte con los dibujos animados. Es una generación muy televisiva, con una gran influencia por parte de este medio que perdura en sus vidas.”

Por tanto los contenedores de series de animación aprovechan esto para crear material que aumente su audiencia, y esto se hace con guiños para los adultos en las animaciones infantiles, o creando material específico para este público objetivo que ha ido resurgiendo con el paso de los años. Aun así, se da la paradoja de que existe una población que se encuentra entre los 18 y los 25 años que cada vez está viendo menos la televisión, no considerándose una audiencia fuerte en la programación de hoy en día. De hecho es este sector de la población el que piensa que la televisión no está hecha para ellos, ni para un público infantil, sino para un público objetivo mucho más adulto.

4.4. Futuro y nuevos modos de consumo.

A día de hoy encontramos una serie de cambios sociales y de valores que han hecho posible que se consolide este tipo de animación adulta y que tenga la mejor de las expectativas en un futuro próximo.

En primer lugar los contenidos que hoy en día se ofrecen en televisión inculcan valores más que cuestionables para la persona y refuerzan estereotipos que han hecho que haya un cambio de conciencia dentro de la población. Esto fortalece a las series para adultos en las que estas características son propias de ellas, por tanto es como ofrecer un formato real pero en clave de humor.

Por otro lado, mientras anteriormente se fragmentaba la audiencia para poder ofrecer material apto para cada edad, hoy en día con la creación de nuevos canales enfocados a un público más específico ha hecho más difusa esta barrera entre edades puesto que el filtro de horario para emitir ciertas series se ha perdido. Por tanto al emitirse en más horarios, ha aumentado el consumo televisivo de este tipo de formatos.

Como consecuencia podemos observar que las series animadas enfocadas a niños han cambiado con los años, ofreciendo historias un poco más profundas o tocando temas delicados aunque muy sutilmente.

Pero sin duda, uno de los cambios más grandes y que más va a marcar el futuro de este tipo de series es la aparición de nuevos medios de consumo. En primer lugar ya no es necesario tener una televisión para poder consumir productos televisivos, existen diversas plataformas que hacen posible sustituirla como son los *smartphone*, las *tablets* o los ordenadores, entre otros, ya que con una simple conexión a internet es como si tuvieras una televisión portátil.

Por otro lado destaca la aparición de nuevas plataformas de contenido como Netflix o Flooxer, que permiten la emisión en *streaming*, o en el caso de esta última plataforma intentar facilitar la búsqueda de contenido dentro de una población que cada vez consume más videos digitales.

A pesar de esto la televisión tradicional sigue teniendo una cuota de penetración del 90% y una gran cobertura, aunque como dice Yolanda Marugán, en el artículo *Mi TV= “La TV” + “No TV”*:

“Estamos en la era de la convivencia entre “La TV” (donde un editor de contenidos se ocupa de organizarlos de forma secuencial y emitirlos con horarios preestablecidos) y “Mi TV” (donde yo, usuario proactivo, ordeno los contenidos que quiero ver combinando los distintos dispositivos y seleccionando los horarios según mi disponibilidad”.¹⁹

¹⁹ Marugán, Y. (17 de Mayo de 2016). Mi TV=“La TV” + “No TV” [Blog Post]. Aedemo, asociación española de estudios de mercado, marketing y opinión. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.aedemo.es/blog/consumo-audiovisual/>.

5. CONCLUSIONES

La animación ha sido un género que ha ido en auge desde los orígenes de la TV y en un principio localizada en la infancia, pero desde hace apenas unos 20 años este género ha empezado a diversificarse cambiando formatos, géneros y temas según el público se iba ampliando.

Así, desde los años 90 hasta la actualidad hemos podido comprobar como el paso de los años ha hecho que este género se haya ido afianzando. Liquid Tv asentó las bases y diferenció entre la animación enfocada a un público infantil y aquella para un público adulto. Series como “Aeon Flux” o “Beavis and Butthead” demostraron que era posible salirse de las normas preestablecidas y hacerse un hueco entre ese nuevo sector del público. Pero sin duda, fue con el programa contenedor Adult Swim, en el 2000, cuando se consolidó la creación de series más políticamente incorrectas pensadas para un sector de espectadores. Este hecho fue posible sin duda por los cambios sucedidos entre la sociedad de los 90 y la sociedad actual (nuevos valores y comportamientos, mayor oferta y consumo televisivo) pero sobre todo por la aparición de nuevos canales en la televisión que decidieron apostar por este tipo de series, aprovechando que no eran canales específicos para un público infantil y podían emitir en cualquier horario.

Por otro lado hemos podido comprobar que la aparición de nuevos medios de emisión o plataformas de video bajo demanda como internet, Netflix o Flooxer han hecho posible que aumenten las series y su popularidad entre un público cada vez más amplio. Un público que desde niños consumieron animación y está predispuesto a seguir consumiendo.

A pesar de esta diferenciación entre las series de animación infantiles y adultas, gracias al análisis realizado para poder apreciar sus diferencias, hemos podido comprobar que los límites entre unas y otras están cada vez más difusos. Son cada vez más las series para niños y jóvenes que hacen guiños o alusiones a aspectos más adultos y maduros, aunque normalmente lo hacen de una forma muy sutil de modo que aunque un niño no consiga apreciarlos, la serie está captando la atención de otro público diferente a su público objetivo, sin perder la atención de los primeros. Es decir, estas series han sabido ofrecer diferentes tipos de lectura dependiendo del bagaje cultural, social, etc que el espectador tiene o va adquiriendo. Además de esta forma los canales se evitan el perder horas de emisión por introducir material más explícito.

Por su parte, el análisis de las series “Beavis and Butthead”, “Rick y Morty” y “Bojack Horseman” nos han ofrecido la oportunidad de comprobar que a pesar de la época en la que la serie haya sido

emitida hay una serie de características comunes que las hacen diferenciarse del resto y que hacen definitorio este género de animación como son el vocabulario, las escenas violentas, la falta de valores, el sexo explícito, política, etc.

Como hemos comentado la animación es un género que lleva mucho años en antena, pero en el caso de esta animación para adultos estamos hablando de una animación que es relativamente joven. Por tanto, los creadores y productores necesitan estar continuamente renovándose y creando novedades, intentando que sean de la mayor calidad posible, para poder diferenciarse de la competencia y captar fácilmente la atención del espectador. Además, podemos observar que los temas son cada vez más variados para no caer en la rutina y aburrir al público. Por otro lado podemos observar como los guionistas de este tipo de serie están mucho más especializados, de este modo no solo pretenden entretener sino crear un debate intelectual entre los espectadores promovido por los temas que introducen en cada capítulo.

Podemos decir entonces que nos encontramos en una época bastante buena para las series de animación para adultos, donde todos los años encontramos nuevos estrenos gracias a la aceptación del público y auguramos un futuro prometedor para el sector ya que las series animadas para adultos han venido para quedarse.

6. ANEXOS

Temporadas de Liquid TV²⁰:

Temporada 1 (1991-1992)

- 30 de Noviembre de 1991: Open: Robert Palmer “Addicted to Love”, Soap Opera “A Steamy Scene”, Buzz Box, Grinning Evil Death, Aeon Flux, Invisible Hands, Lea Press on Limbs, Stick Figure Theatre “John Wayne in Angel and the Bad Man”, Miss Lidia’s Makeover to the Stars “Sinead O’Connor”, The Art School Girls of Doom “Drummer” y Phycho-Gram “Serum” (serialized throughout episode).
- 7 de Diciembre de 1991: Open: John Denver PSA, Winter Steele “Eat Crow”, Invisible Hands, Stick Figure Theatre “Mister Alfred Hitchcock”, Rocky (by Malcom Bennett), Footwork “Dog Flirting”, Dog Brain (by J.Falconer), Dangerous Puppets, Cut-Up Camera “Aerobics Instructor”, Excerpt from Joy Street, Weird (by Derek Philips), Aeon Flux, Psycho-Gram “Hostage” (serialized throughout episode).
- 14 de Diciembre de 1991: Open: Faith No More “Epic”, Soap Opera “Diandra Wastes Away”, Buzz Box (a short film by David Daniels), Snorkels (by Juliet Stroud), Stick Figure Theatre “Edmund O’Brien in D.O.A.”, Cut-Up Camera “Roller Coaster”, Miss Lidia’s Makeover to the Stars “Sylvester Stallone”, Invisible Hands, Prophet & Loss (by Jonathan Bairstow), Black Hula, The Art School Girls of Doom “BEach”, Beach Chair, Aeon Flux, Psycho-Gram “Operative X” (serialized throughout episode).
- 21 de Diciembre de 1991: Open: Dental Health, Winter Steele “Ball of Communion”, Jac Mac and Rad Boy “Go!”, Footworks “Scoring”, Dangerous Puppets, The Thing What Lurked in the Tub, Invisible Hands, Monks’s Purpose, Stick Figure Theater “Madona in Express Yourself”, Aeon Flux, Psycho-Gram “Music Industry” (serialized throughout episode).
- 28 de Diciembre de 1991: Open: The B-52’s “Love Shack”, Soap Opera “Caught in the Act”, Push Comes to Shove (Enemies) (by Bill Plymton) (serialized throughout episode), Cut-Up

²⁰ List of Liquid Television episodes, (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Liquid_Television_episodes

Camera “Pizza Delivery”, Face Like a Frog - Mystic Knights “Don’t Go in the Basement”, Invisible Hands, Miss Lidia’s Makeover to the Stars “George Michael”, Stick Figure Theatre “José Ferrer in Cyrano de Bergerac”, The Art School Girls of Doom “The Bra”, They Might Be Giants “Istanbul (Not Constantinople), Aeon Flux episode 5 (bug in glass, cracker spread, new show), Psycho-Gram “Suburban Housewife” (serialized throughout episode).

- 5 de Enero de 1992: Open: Chalk test bars and tone, Winter steele “Stupid Hippies”, cut-Up Camera “Elevator”, Invisible Hands, Stick Figure Theatre “Jimmy Stewart in It’s a Wonderful Life”, Aeon Flux(entire first season), Psycho-Gram “Time Travel” (serialized throughout episode).

Temporada 2 (1992)

- 24 Septiembre de 1992: Open: Uncle Louie’s Travels (by Drew Friedman) (serialized throughout episode), Aeon Flux “Gravity”, The Adventures of Thomas and Nardo, Beavis and Butt-Head “Frog Baseball” (by Mike Judge), The Specialists, Winter Steele “Soft Heart, Hard Alcohol”, Stick Figure Theatre “Night of the Living Dead”, Dog-Boy (by Charles Burns).
- 1 de Octubre de 1992: Open: The Safety Twins, Bobby & Billy “Let’s Go to the Party!”, Wishful Thinking (by Candy Guard), Dog-Boy, The Specialists, Office Space (by Mike Judge), The Listener (by Chris Landreth), Was (Not Was) “Hello Dad, I’m Jail” Directed and Produced by Christoph Simon Copyright 1988, Wishful thinking (by Candy Guard) Part 2, Glove Story (Animated & Directed by Miles Flanagan, Mole Hill, Mark Slater), Aeon Flux “Night” (Renamed “Mirror” on the Aeon Flux DVD collection) Written, designed, Produced and Directed by Peter Chung.
- 8 de Octubre de 1992: Open: Concert (excerpt from a short film by Andrej Rudavsky), Joe Normal (Written/Directed by Stephen Holman) Part 1, Was (Not Was) “What up, Dog?” Copyright 1987, Speedbump the Roadkill Possum “Slipp’ry When Wet”, Doktor Züm “Cafe Le Bad”, The Adventures of Thomas and Nardo, Meggamorphosis (by sean Schur, featuring the voices of tim Curry as “the Snake” and Annie Potts as The “Egg”), Stick figure Theatre “Wm. Shakespeare’s Henry V”, Joe Normal (Written/Directed by Stephen Holman) Part 2, The specialists “Anti Matter World” Part 2/“Necator” Part 1, Bobby & billy “Winter Fun”, The

Killing of an Egg (Animation by Paul Driessen), Dog-Boy “Date with Rondy” Part 1, Joe Normal (Written/Directed by Stephen Holman) Part 3.

- 15 de Octubre de 1992: Open: Stick Figure Theatre “Mr.Jimi Hendrix performing “The Star-Spangled Banner” (Woodstock, 1969)”, Doktor Züm “Typical Records”, Elvis Meets the Spider People From Hell, Winter steele “All Men Suck (Except Crow)”, dog-Boy “Date with Rondy” Part 2, Getting to Know Each Other (by Candy Guard), Was (not Was) “Earth to Doris” Copyright 1986, The Honky Problem (by Mike Judge), Bobby & Billy “Camping Out”, Bob the Frog in “Burp”, At the Beach (From Fegorama), The Specialists “Necator Part 2”/“Fifi Breakout” Part 1.
- 22 de Octubre de 1992: Open: the Running Man (excerpt), The Specialists, Stick Figure Theatre “Sergei Eisenstein’s silent classic The Battleship Potemkin (USSR, 1925)”, Flugbild (by Thomas Meyer-Hermann), Ladies (by Candy Guard), Dog-Boy, The Running Man (by Yoshiaki kawajiri).
- 29 de Octubre de 1992: Open: The Twelvw Dangers of Skydiving (serialized throughout episode), bobby & Billy “Soap Box Derby”, Speedbump the Roadkill Possum “Batt’ry-fied”, Dog-Boy, Doktor Züm “Atom Bomb Factory”, Stick Figure Theatre “the Crash of the hindenburg May 6, 1937”, Let’s chop Soo-E (by Eric Pigors), Winter Steele “Rhinestones ’n’ Concussions”, The Specialists.
- 5 de Noviembre de 1992: Open: Door #8, The Adventures of Thomas and Nardo, This is Not Frank’s Planet, Aeon Flux “Leisure”, Dog-Boy, In the Aquarium (Excerpt), Stick Figure Theatre “Jack Nicholson and Boris Karloff in The Terror”, The Specialists, Koko’s Earth Control (by Max Fleischer, 19228) (new music and sound effects added, short version).
- 12 de Noviembre de 1992: Open: Devil’s Angels (trailer), Smoking Section (Feggo), The End, Heads, Winter Steele “F.T.W.”, The Specialists, Pickpocket (Feggo), The Street Sweeper, Speedbump the Roadkill Possum “Buck-a-Roost”, The Hitchhiker, Beware of Dog (Feggo), Dog-Boy.

- 19 de Noviembre de 1992: Open: Theatrical trailer for Truck Turner, The Adventures of Thomas and Nardo, Conversations (serialized throughout episode), Dog-Boy, The Specialists, Beavis and Butt-Head: Peace, Love & Understanding, Bobby & Bill “Earning Money”, Aeon Flux “Tide”.
- 3 de Diciembre de 1992: Open: Amore Baciami, The Adventures of Thomas and Nardo, Aeon Flux “War”, The Specialists, Dog-Boy, Stick Figure Theatre “Miss Bette Davis in Of Human Bondage”, Winter Steele “Desperate Beauty”, Amore Bacilli (sung by Nuccia Bongiovanni).

Temporada 3 (1993-1995)

- 3 de Diciembre de 1993: Open: Stick Figure Theatre “The Naked Edge part one”, The Blockheads “Mall”, Crazy Daisy Ed “To Officer with Love”, Gas Planet, Smart Talk with Raisin (created by John R. Dilworth), The Dangwoods “Nightmare in Trailer City”.
- 6 de Julio de 1994: Open: The Day of dead Guy, Uncle Louie’ Party, Anyway (created by run Wrake; serialized throughout episode), Technological Threat, Brad Dharma: Psychedelic Detective, Stick Figure theatre “The Naked Edge part two”, One Less Ant, The Bill and Willis Show.
- 13 de Julio de 1994: Open: Strangers in Paradise, Brad Dharma: Psychedelic Detective, Nightwatchman, Nietzsche Pops, Beat Dedication, Doctor X vs Mister Y, Stick Figure theatre “The Naked Edge part three”, Crazy Daisy Ed “Fast, Loud, Dumb and Proud”, Sound Asleep.
- 27 de Julio de 1994: Open: Uncle Louie “Blind Date”, Genie Junkie, Stick Figure Theatre “The Naked Edge part four”, Cat and Mouse at (The) Home, The Blockheads “TV”, The Chore, Human Bomb.
- 3 de Octubre de 1994: Open: Krazy Teens USA, Rico & Klein, Honey Bunny (serialized throughout episode), stick Figure Theatre “Thr Naked Edge part five”, Crazy Daisy Ed “Let’s Go to the Stinkin’ Movies”, Balloon Guy, Sweat, Green Beret.

- 1 de Enero de 1995: Open: Medallion Love, Crazy Daisy Ed “Hill Bomb Skate Sniper”, Swine Cowboy, Stick Figure Theatre “The Naked Edge part six”, Autoguard 2000, The Big City Beat, Brad Dharma: Psychedelic Detective, The Invisible Man in “Blind Love”.

7. BIBLIOGRAFÍA

-Adult animation, (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_animation

-Adult Swim, (s.f.). En Know. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://www.know.cf/enciclopedia/es/Adult_Swim

-Adult Swim, series emitidas, (s.f.). En Know. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://www.know.cf/enciclopedia/tab/es/Adult_Swim/e8106a0a0a7a1fce8a6750d2af8c4281dc2d00c5

Jornet, R. (s.f.). “Rick y Morty”: del ruido y la furia [Blog Post]. Serielizados. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.seriellizados.com/dixit/rick-y-morty-del-ruido-y-la-furia-online-final/>

-Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado (1 de Abril de 2010). Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual (79). Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2010-5292>

-Aparicio, D. (2 de Julio de 2014). El surrealismo toma la animación televisiva: “Hora de aventuras”, “Historias Corrientes”, “Gunball”... . 20 minutos. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.20minutos.es/noticia/2171574/0/dibujos-animados/hora-de-aventuras/historias-corrientes/>

-Bojack Horseman, (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/BoJack_Horseman

-Cabeza de Gato. (15 de Julio de 2016). ¿Conoces a Bojack Horseman?. Revista cultural Cabeza de Gato. Recuperado el 25 de Noviembre de 2016 de <http://www.cabezadegato.com/resena/conoces-a-bojack-horseman/>

-Cuschnir, T. (19 de Julio de 2016). Bojack Horseman: Motivos para ver la serie. [Blog Post]. El lado G. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.elladog.com.ar/2016/07/bojack-horseman-llega-con-su-tercera-temporada/>

-DazaZycklo. (30 de Mayo de 2016). Cine animado y animación adulta [Blog Post]. Cartoon Amino. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://aminoapps.com/page/dibujos-anim/4625938/cine-animado-y-animacion-adulta>

-Di Pietro, C. (Marzo de 2013). Los cambios de valores en la sociedad actual reflejados en los medios de comunicación. Escritos en la facultad, 81. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8949&id_libro=431

-Jornet, R. (s.f.). “Bojack Horseman!: madurar en el Hollywood salvaje [Blog post]. Serielizados. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.seriellizados.com/reportaje/bojack-horseman-comadurar-en-un-hollywood-salvaje-series-animacion-serielizados-online/>

-List of Liquid Television episodes, (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Liquid_Television_episodes

-Liquid Television, (s.f.). En wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Liquid_Television

-López Vidales, N, González Aldea, P, Medina de la Viña, E. (2010). Jóvenes y televisión en 2010. Zer, 30. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.ocendi.com/descargas/zer30-05.pdf>

-Marugán, Y. (17 de Mayo de 2016). Mi TV=“La TV” + “No TV” [Blog Post]. Aedemo, asociación española de estudios de mercado, marketing y opinión. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.aedemo.es/blog/consumo-audiovisual/>.

-PR Newswire (11 de Diciembre de 2013). Solo en Netflix: Bojack Horseman, una Historia de Miedo, Odio y Animales que se estrenará a Medios del 2014 [Blog Post]. PR Newswire. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.prnewswire.com/news-releases/solo-en-netflix-bojack-horseman-una-historia-de-miedo-odio-y-animales-que-se-estrenara-a-mediados-del-2014-235371121.html>

-Rajaes, N., Pujol, MA., Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Revista Comunicar, 25. Recuperado el 25 de Noviembre de 2016 de <http://www.redalyc.org/pdf/158/15825191.pdf>.

-Reina Flores, MDC (2005). Series animadas y población infantil. Revista Comunicar, 25. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-194>

-Rodriguez, A. (14 de Julio de 2015). Por qué a los adultos nos gustan las series animadas [Blog Post]. Hipertextual. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <https://hipertextual.com/2015/07/animacion-para-adultos>

-Sark, J. (21 de Junio de 2015). El largo camino al éxito de la animación occidental en televisión. Periódico digital Sabemos. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de http://sabemos.es/2015/06/21/el-largo-camino-al-exito-de-la-animacion-occidental-en-television_3053/

-Seth MacFarlane, (s.f.). en Wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de https://es.wikipedia.org/wiki/Seth_MacFarlane

-Siglo XX. (s.f.). Cultura general. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.culturageneral.net/historia/>

-Steinberg, S.R, Kincheloe J.L. (1997). Cultura infantil y multinacionales. La construcción de l identidad en la infancia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://books.google.es/books?id=W0kJ3fX24jQC&pg=PA95&lpg=PA95&dq=historia+de+beavis+and+butthead&source=bl&ots=vhRzZL3E8w&sig=sG1J1GHIA37zWc1p_z-Eln_a6Fs&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj7wY2v-e3OAhVK7BQKHTCbDnYQ6AEIXjAL#v=onepage&q&f=false

-Rick y Morty. (14 de Febrero de 2015). Doc and Mharti, los nombres originales de Rick y Morty [Blog Post]. Rick y Morty. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://www.rickymorty.com/2015/02/doc-and-mharti-los-nombres-originales.html>

-Rick y Morty, (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Rick_y_Morty

-Zenith media. (24 de Septiembre de 2014). Dibujos animados y adultos: ¿qué tienen para cautivar a los mayores? [Blog Post]. Bloggin Zenith. Recuperado el 25 de NOVIEMBRE de 2016 de <http://blogginzenith.zenithmedia.es/dibujos-animados-cautivar-adultos/>