



OTRA ANIMACIÓN INFANTIL ES POSIBLE. UN ANÁLISIS DE LAS SERIES
STEVEN UNIVERSE, SHE-RA Y STAR VS FORCES OF EVIL

Another children's animation is possible. An analysis of the tv series 'Steven Universe, She-Ra and Star vs Forces of Evil'

Delicia Aguado-Peláez

deliciaaguado@gmail.com

Aradia Cooperativa - España

Patricia Martínez-García

patmartinez.garcia@gmail.com

Aradia Cooperativa - España

Recibido: 15-03-2021

Aceptado: 04-06-2021

Resumen

El objetivo del presente artículo es examinar la representación de personajes femeninos y masculinos y su impacto en las tramas en las series de animación infantil: *Steven Universe*, *Star vs Forces of Evil* y *She-Ra and the Princesses of Power*. Para ello, se utilizan como herramientas metodológicas el análisis de contenido cualitativo y la interseccionalidad. Su apuesta por la diversidad en las presencias y por el diálogo y la empatía en sus narrativas las alejan de modelos hegemónicos de dibujos animados que apuestan por la normatividad y la otredad. Así, estas series constituyen una oportunidad para superar los estereotipos de género dentro (y fuera) del mundo de ficción.

Palabras clave: animación infantil-juvenil; diversidad; interseccionalidad; productos culturales; *She-Ra*; *Star*; *Steven*.

Abstract

The aim of this article is to examine the representation of female and male characters and their impact on the plots in the children's animated series: *Steven Universe*, *Star vs Forces of Evil* and *She-Ra and the Princesses of Power*. For this purpose, qualitative content analysis and intersectionality are used as methodological tools. Their commitment to diversity in their presences and to dialogue and empathy in their narratives distance them from hegemonic cartoon models that focus on normativity and otherness. Thus, these series constitute an opportunity to overcome gender stereotypes within (and outside) the fictional world.

Keywords: children-youth animation; diversity; intersectionality; cultural products; *She-Ra*; *Star*; *Steven*.

1. Introducción

Las ficciones televisivas son una herramienta fundamental de socialización, en cuanto a su capacidad de producción y reproducción de imaginarios colectivos. Esta mediatización se produce en todas las etapas vitales, pero tiene una especial incidencia en la edad infantil y juvenil, en la que vamos construyendo modelos de comportamiento y de identidad propia (Belmonte y Guillamón, 2008; Martínez León, 2020). Es justamente en este periodo cuando se consumen más horas de televisión y la guardia permanece baja, ya que los dibujos animados se consideran básicamente un espacio de entretenimiento (Sánchez-Labela, 2015).

Sin embargo, el papel de los productos culturales va más allá del mero ocio y se constituyen como instrumentos fundamentales en la perpetuación o debilitamiento de las desigualdades sociales. Pues, como parte del campo mediático, en el que se entretejen redes de poder y producción cultural (Martín-Barbero, 2010), se producen luchas entre las fuerzas dominantes y dominadas, entre el conservadurismo y el cambio (Bourdieu, 1996). En este orden de ideas, es de interés incorporar la noción de dominio de poder cultural dentro de la matriz de dominación teorizada por Patricia Hill Collins —y que se desarrollará más detalladamente en la metodología—.

Este ámbito está dirigido a reforzar y legitimar las opresiones de una sociedad determinada y, a su vez, puede ser un espacio de respuestas transformadoras. En este sentido, la interseccionalidad, enmarcada en la genealogía del feminismo negro, permite explorar la complejidad y el dinamismo en las posiciones de vulnerabilidad y privilegio y, más aún, visibilizar las experiencias y prácticas de resistencia (Collins y Bilge, 2016). Es decir, los sujetos son seres con agencia y con capacidad de maniobra para enfrentarse a las estructuras de dominación.

De tal manera, la animación infantil y juvenil, objeto de estudio central en la presente investigación, se puede constituir como un instrumento de (re)producción de los sistemas de dominación en los que se inserta. O, continuando con el planteamiento anterior, también puede ser un espacio de emancipación.

Este artículo se va a detener, justamente, en tres series de animación infantil-juvenil que se consideran una apuesta por la profundización democrática en clave de inclusión y justicia social: *Steven Universe* (Cartoon Network, 2013-2019); *Star vs Forces of Evil* (*Star contra las fuerzas del mal*, Disney XD, 2015-2019) y *She-Ra and the Princesses of Power* (*She-Ra y las princesas del poder*, Netflix, 2018-2020). Para ello, se utilizarán como unidades de análisis los episodios que las componen (160, 151 y 52, respectivamente).

1.1. De la normatividad en la animación a la diversidad animada

La animación ha tenido siempre la potencialidad de crear lo inimaginable. Sin embargo, no ha aplicado esta potencialidad a la representación de sus personajes que, con demasiada frecuencia, reproducen las normas de género y el imperativo heterosexual correspondiente a través de su reiteración (De Lauretis, 1989; Butler, 2002).

Un acto performativo que deviene en “imperativos de masculinidad y feminidad” (Martínez-León, 2020: 321). Al primero se le atribuyen, entre otros, rasgos de fuerza y coraje; autosuficiencia, independencia y confianza; éxito y poder, y derecho a disfrutar plenamente de su sexualidad.

En contraposición (y complementariedad) el imperativo femenino se vincula a la debilidad y vulnerabilidad; la necesidad de ser amada y la dependencia emocional; falta de confianza en las habilidades propias; cosificación y valoración estética de su presencia, y estigmatización social en torno a su sexualidad.

Esta construcción dicotómica ha sido examinada ampliamente en los estudios de género sobre animación que advierten del espectáculo dual en torno a los roles y las características físicas y psicológicas de personajes femeninos y masculinos (Belmonte y Guillamón, 2008; Martínez y Merlino, 2012; Sánchez-Labela, 2015; López González, 2019). Por supuesto, la representación hegemónica no solo atiende a imperativos de género, sino que se moldea en torno a otros ejes como la clase, diversidad funcional, orientación sexual o racialización.

Un ejemplo clásico de estudio han sido las películas de las princesas Disney, cuyos arquetipos de hombres y mujeres se sustentan en la más absoluta normatividad, fomentando valores conservadores (Dorfman y Mattelart, 1972; Giroux, 2001; Digón, 2006).

No obstante —o, más acertadamente, incluso aquí—, estos patrones se han empezado a alterar (Aguado-Peláez y Martínez García, 2015; Saneleuterio y López García-Torres, 2018). La normatividad física permanece, pero sus protagonistas femeninas asumen otros roles, su destino va más allá del amor romántico, crean redes y tienen un impacto en el entorno. El último ejemplo ha sido Raya, a la que han precedido Moana, Elsa y Ana, Mérida y Rapunzel.

La industria de la animación en televisión ha dado un paso más a este respecto, con una apertura creciente hacia la diversidad (Crimental, 2019; Koranteng, 2019; O’Connor, 2019; Smith, Choueiti, Pieper y Clark, 2019). Producciones que no solo quiebran la dicotomía de género y las representaciones tradicionales de feminidad y masculinidad, sino que incorporan miradas heterogéneas en cuanto clase, racialización, orientación sexual y, aunque en menor medida, diversidad funcional.

Junto a las series centrales en este artículo, nos encontramos otras como *Avatar: The Last Airbender* (*Avatar: La leyenda de Aang*, Nickelodeon, 2005-2008) y la posterior *The Legend of Korra* (*La leyenda de Korra*, Nickelodeon, 2012-2014); *Gravity Falls* (Disney+, 2012-2016);

Cupcake & Dino: General Services (*Cupcake y Dino: Arreglos y Chapuzas*, Netflix, 2018-2019); *The Dark Crystal: Age of Resistance* (*El Cristal Oscuro: La era de la resistencia*, Netflix, 2019); *Craig of the Creek* (*El Mundo de Craig*, Cartoon Networks, 2018—); *The Dragon Prince* (*El príncipe dragón*, Netflix, 2018—), o, la más reciente, *The Owl House* (*La Casa Búho*, 2020—).

1.2. Otras herramientas heroicas: Agencia individual, redes y empoderamiento colectivo

Otro elemento a tener en cuenta es que el androcentrismo no solo se observa en el arquetipo de personajes femeninos y masculinos, sino que impacta en la propia narrativa, en la forma de resolver los conflictos y las herramientas que usan para transformar su entorno. Esto es importante porque, como recuerda María de la Fuente (2013: 327): “a veces ha parecido que el empoderamiento de las mujeres era el proceso de adaptación a las expectativas institucionales o culturales en relación al ‘líder’”, poniendo el foco únicamente en ellas sin atender a los ambientes. A este respecto, la noción de agencia posibilita relacionar la práctica individual con la estructura, resaltando que la autonomía personal está vinculada directamente a la emancipación colectiva.

En esta línea, cabe rescatar las tres caras del poder que señalaba Kenneth Boulding (1983): el poder destructivo —basado en la amenaza—, el productivo —basado en el intercambio— y el integrador —basado en el amor—. En las producciones hegemónicas suele haber una exaltación de las dos primeras facetas, potenciando el individualismo exacerbado y la otredad.

Frente a ello, un modelo de actuación transformador en la animación iría ligado a buscar la relevancia de los afectos y los cuidados; el fomento de la empatía para afrontar el conflicto y la potenciación de la diversidad en la generación de espacios de encuentro y de redes cada vez más amplias (Aguado-Peláez, 2019).

Sin olvidar que las animaciones aquí tratadas son productos de industrias culturales capitalistas, hay que tener en cuenta su papel como elementos pedagógicos en la infancia y adolescencia. De esta manera, su análisis se revela como fundamental pues pueden contribuir a construir esa noción de “esperanza educada” que propone Henry Giroux (2019: 155), en la que “sea posible imaginar lo inimaginable, un futuro que no quiere imitar el presente autoritario”.

Alineándose con este planteamiento, el presente artículo de investigación se pregunta: ¿Quiénes protagonizan las ficciones? ¿Con quiénes crean redes? ¿Cómo se desenvuelven en la trama y cómo impactan en su entorno? ¿Qué herramientas usan? En definitiva, ¿suponen estas series espacios de emancipación desde los que crear modelos de socialización más democráticos e igualitarios?

Antes de continuar, cabe señalar que, a lo largo de este texto se desvela gran parte de la trama de las tres narraciones, incluyendo el final de las mismas.

2. Metodología

Este artículo se enmarca en un estudio más amplio sobre producciones audiovisuales de animación infantil y juvenil que contribuyen a la profundización democrática del campo mediático. Especialmente, en el análisis de la representación de las mujeres y/u otros colectivos alternos (Aguado-Peláez, 2019; Aguado-Peláez y Martínez-García, 2015; 2019). Dentro de esta línea de investigación, se detiene en tres series de animación estadounidenses que se han identificado como virtuosas, como son: *Steven Universe* (a partir de aquí, SU), *Star vs Forces of Evil* (SFOE) y *She-Ra and the Princesses of Power* (SHR).

Los personajes que llevan el peso del camino heroico en estas creaciones siguen el esquema planteado por el *Magical girl* o *mahō shōjo*, un subgénero procedente del manganime¹ japonés donde las —habitualmente— mujeres protagonistas son jóvenes que poseen un poder mágico, sea de forma innata o ligado a un objeto. Un don que deberán utilizar para salvar su entorno de antagonistas mientras que lidian con una cotidianidad marcada por problemáticas adolescentes —amistades, estudios, familia, romance...—.

La popularidad alcanzada a nivel internacional por franquicias como *Pretty Soldier Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*), *Cardcaptor Sakura* (*Kādokyaputā Sakura*) o *Puella Magi Madoka Magica* (*Mahō Shōjo Madoka Magika*) explica la influencia de producciones occidentales como las aquí tratadas. Con este telón de fondo, la selección de estas tres producciones se justifica en base a:

1. Son creaciones capitaneadas por mujeres o personas no binarias² como son Rebecca Sugar, Daron Nefcy y Noelle Stevenson, respectivamente. Algo que añade especial interés al estudio ya que son figuras pioneras en este campo.
2. Son series de televisión estadounidenses coetáneas ya finalizadas que han sido emitidas en la última década. Además, destacar que se producen desde tres de los principales canales y/o plataformas dedicadas al género, como son: Cartoon Network, Disney y Netflix.
3. Están dirigidas a un público similar (infantil/juvenil).

¹ *Manga* es una palabra nipona para referirse al comic que, fuera de sus fronteras, se acuña para las historietas creadas en Japón. *Anime* es su versión animada. El término *manganime* es una fusión de ambos conceptos.

² Con personas no binarias nos referimos a aquellas que experimentan su identidad o expresión de género como algo que no pertenece al binarismo masculino-femenino. Para profundizar en estos términos, es muy recomendable la página de la organización GLAAD (*Gay and Lesbian Alliance Against Defamation*): <https://www.glaad.org/blog/t%C3%A9rminos-y-definiciones-para-los-medios-en-espa%C3%B1ol> [05/05/2021].

4. El hecho de estar vinculadas al subgénero *Magical Girl* propicia similitudes en la narración que facilita su análisis comparado en cuanto a:

- a) son protagonizadas por personajes jóvenes (13, 15 y 17 años al inicio de la trama) cuyo viaje compagina el camino heroico con el de la madurez;
- b) se ven obligados a lidiar entre dos bandos confrontados;
- c) existe un trasfondo mágico, y
- d) cuentan con una gran presencia de personajes femeninos y/o alternos.

En este sentido, el objetivo de esta investigación es realizar un análisis de la representación de la capacidad de agencia de los personajes protagonistas como son Steven Universe (Zach Calliston) en SU, Star Butterfly (Eden Sher) en SFOE y Adora (Aimee Carrero) en SHR. Para ello, se utiliza una triada de cestas metodológicas: a) Análisis de Contenido Cualitativo; b) Interseccionalidad, y c) “Matriz de dominación” que, combinada, sirve para abordar el análisis de tres dimensiones:

1. Personal: Construcción de los personajes principales a través de una mirada interseccional.
2. Matriz de dominación: Creación de redes interpersonales, su evolución e impacto en el resto de la matriz. Como técnica para mapear estas redes se utilizará el sociograma (ver Figuras 1, 2 y 3).
3. Agencia y transformación: Capacidad de los personajes protagonistas y sus redes para la transformación de sus entornos de forma comparada.

En primer lugar, el Análisis de Contenido Cualitativo, como explican José Luis Piñuel (2002) o José Ignacio Ruiz Olabuénaga (2012), permite profundizar en los mensajes —explícitos y latentes— presentes en la narración. Se toman como unidades de análisis los 160 episodios (5 temporadas) de SU, los 151 episodios (4 temporadas) de SFOE y los 52 episodios (5 temporadas) de SHR³. En orden de facilitar el estudio, se dividen en diferentes arcos narrativos (ver Tabla 1), fijados en torno a los avances en el viaje heroico de los personajes protagonistas anteriormente citados.

³ La duración aproximada de los episodios de SU es de 11 minutos, de SFOE de 11' (emitidos en pares) y de SHR 24'.

Tabla 1. Arcos narrativos por personajes

PERSONAJE	T*	E	ARCOS NARRATIVOS
STEVEN (SU)	1	1-24	Iniciación
	1	25-46	Las otras gemas
	1	47-52	La llegada
	2	53-70	El descanso del guerrero
	2/3	70-80	Reto 1: Deconstrucción de Peridot
	3	80-93	Reto 2: Un hogar para Lapis Lazuli
	3	94-103	Reto 3: La corrupción de Jasper
	4	104-113	La partida hacia Homeworld
	4	114-128	Rose: Los crímenes
	5	129-152	Pink: Sacrificio y cambio
5	153-160	Steven: Redención y retorno	
STAR (SFOE)	1	1-12	Iniciación: Star llega a la Tierra
	1	13-24	Los Monstruos <i>otros</i>
	2	25-46	La princesa que no quería reinar (I): La pérdida de la varita
	2	47-65	La princesa que no quería reinar (II): La pérdida del libro de hechizos
	3	66-72	La princesa que no quería reinar (III): El pasado de Mewni.
	3	73-96	Otro Mewni: El juicio de Eclipsa
	4	105-128	Otro Mewni: La reina Eclipsa
4	129-151	La traición de Moon y la destrucción de la Magia	
ADORA (SHR)	1	1-9	Iniciación de She-Ra: De la Horda a la Alianza
	1/2	10-15	La tecnología First Ones y la instrucción de Light Hope
	2/3	15-26	Reto 1: El portal, las primeras dudas
	4	27-34	La coronación de Glimmer y el aprendizaje con Mara
	4	35-39	Reto 2: Heart of Etheria y la destrucción de la Espada de Protección
	5	40-47	Deconstrucción y redención
	5	48-52	Reto 3: Guerra y corazón
*Leyenda: T: temporada, E: Episodio			

Fuente: Elaboración propia.

En segundo lugar, la interseccionalidad como herramienta de análisis nos permite abordar cómo se construyen los personajes teniendo en cuenta en todo momento que “las vidas de todas, no sólo aquellas que forman parte de las minorías, están construidas sobre la base de organizadores sociales y estructurales que jerarquizan nuestras experiencias” (Platero, 2012: 22).

De esta forma, la herramienta interseccional es central en las dos primeras dimensiones para conocer cómo se construyen los personajes principales y aquellos que se van encontrando en su camino (ver Tabla 2). Se tendrán en cuenta la maraña de ejes como: apariencia física, clase social, diversidad funcional, edad, especie, identidad de género, origen, orientación sexual, racialización o residencia.

Tabla 2. Listado de personajes analizados (y voz) citados en el texto respecto a su posición en el grueso de la trama

SERIE	ALIADOS	VOLÁTILES O NEUTRALES	CONTRARIOS
SU	★ Amethyst (Michaela Dietz)	★ Bismuth (Uzo Aduba)	Aquamarine (Della Saba)
	Buck Dewey (Lamar Abrams)	★ Lars Barriga (Matthew Moy)	★ Blue (Lisa Hannigan)
	★ Connie Maheswaran (Grace Rolek)	★ Lapis Lazuli (Jennifer Paz)	★ Jasper (Kimberly Brooks)
	★ Garnet (Estelle)	★ Peridot (Shelby Rabara)	★ Pink (Susan Egan)
	★ Greg Universe (Tom Scharpling)	★ Rose Quartz (Susan Egan)	★ White (Christine Ebersole)
	Jenny (Reagan Gomez-Preston)		★ Yellow (Patti LuPone)
	★ Lion (Dee Bradley Baker)		
	★ Pearl (Deedee Magno)		
	★ Ruby (Charlyne Yi)		
	Sadie Miller (Kate Micucci)		
	★ Sapphire (Erica Luttrell)		
	Sour Cream (Brian Posehn)		
★ Stevonnie (AJ Michalka)			
SFOE	Alfonzo (Matt Chapman)	★ Bull Frog (Fred Tatasciore)	★ Globgor (Jaime Camil)
	Ferguson (Nate Torrence)	★ Eclipsa (Esmé Bianco)	★ Ludo (Alan Tudyk)
	★ Janna (Abby Elliott)	★ Glossarick (Jeffrey Tambor y Keith David)	★ Mina (Amy Sedaris)
	Katrina (Kimaya Thais)	Hekapoo (Zosia Mamet)	★ Toffe (Michael C. Hall)
	★ Marco (Adam McArthur)	★ Heinous (Jessica Walter)	
	★ Pony Head (Jenny Slate)	Lekmet (Kevin Michael Richardson)	
	River (Alan Tudyk)	★ Moon (Grey Griffin)	
	★ Tom (Rider Strong)	Omnitrix Prime (Carl Weathers)	
		★ Rhombulus (Kevin Michael Richardson)	
	Skullnick (DeeDee Rescher)		
SHR	★ Angella (Seshma Shetty)	★ Catra (Amanda Michalka)	★ Hordak (Keston John)
	★ Bow (Marcus Scribner)	Double Trouble (Jacob Tobia)	★ Horde Prime (Keston John)
	★ Frostra (Merit Leighton)	★ Entrapta (Christine Woods)	
	★ Glimmer (Karen Fukuhara)	Huntara (Geena Davis)	
	★ Mermista (Vella Lovell)	Jewelstar (Alex Blue Davis)	
	Micah (Daniel Dae Kim)	★ Light Hope (Morla Gorrondona)	
	Netossa (Krystal Joy Brown)	★ Mara (Zehra Fazal)	
	★ Perfuma (Génesis Rodríguez)	★ Scorpia (Lauren Ash)	
	★ Razz (Grey DeLisle)	★ Shadow Weaver (Lorraine Toussaint)	
	Sea Hawk (Jordan Fisher)	Starla (Melissa Fumero)	
	Spinnerella (Noelle Stevenson)	Tallstar (Ashley Eckstein)	
	★ Swift Wind (Adam Ray)		

*Leyenda: ★ Personajes principales

Fuente: Elaboración propia.

Pero no solo, la interseccionalidad también nos permite abordar cómo las identidades interaccionan con sus entornos pues, como nos recuerda Kimberlé W. Crenshaw (1989; 1991), las discriminaciones —y los privilegios— no son simples ni independientes, sino que están interconectadas, entrecruzándose y solapándose de forma dinámica hasta crear un sistema de dominación múltiple y simultáneo que, a su vez, crea nuevas formas de opresión.

En este sentido, posiciones de vulnerabilidad y privilegio se relacionan con el contexto determinado en el que se desarrollan, teniendo en cuenta los sistemas que lo atraviesan (Collins, 2015). Para profundizar en el análisis de los mismos, se hace uso de la matriz de dominación teorizada por Patricia Hill Collins (2000) que nos permite reflexionar sobre la organización del poder en las sociedades, en este caso, de ficción. Brevemente, la matriz se configura a través de cuatro dominios de poder interrelacionados: a) el estructural, que ordena el acceso y las relaciones de poder; b) el disciplinario, encargado de gestionar las formas de opresión; c) el cultural, relativo a las instituciones y prácticas sociales con las que interiorizamos la opresión, y d) el interpersonal, que está ligado a la vida cotidiana y a cómo una persona moldea e interpreta sus propias experiencias y relaciones con la comunidad.

3. Resultados: Juventud mágica para transformar(nos)

A partir de aquí, se va a pasar a plasmar el análisis y los resultados de las tres dimensiones planteadas con anterioridad. Cabe señalar que, para facilitar esta exposición, las dos primeras dimensiones —personal y matriz de dominación— se abordarán por personaje y serie (apartados 3.1-3.3), mientras que la tercera —agencia y transformación— se hará de forma comparada (apartado 3.4).

3.1. Steven Universe

3.1.1. Dimensión personal: Una masculinidad en clave de cuidados

Atendiendo a la maraña de ejes de identidad, Steven se dibuja mayoritariamente desde un modelo que podemos encontrar como protagonista en muchas historias de ciencia ficción. Al fin y al cabo, es un hombre joven, blanco, cisgénero⁴, estadounidense, heterosexual y sin

⁴ Según el Glosario de términos sobre diversidad afectivo sexual del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad (2018), el término cisgénero designa "a las personas que presentan concordancia entre su identidad de género y el asignado por las demás personas, según su sexo biológico". Disponible en: <https://www.msbs.gob.es/ciudadanos/enfLesiones/enfTransmisibles/sida/docs/glosarioDiversidad110418.pdf> [05/05/2021].

Imagen 1. Poster promocional de SU



discapacidades. Sin embargo, su propia apariencia física comienza a alejarlo del arquetipo de guerrero tradicional. Porque Steven es un muchacho de 13 años —aunque aparenta menor edad debido a que su mestizaje ralentiza su crecimiento—, un tanto regordete y siempre ataviado con una camiseta rosa, vaqueros y unas chanclas.

Podemos decir que su aspecto afable es ya un adelanto del trasfondo del personaje pues su carácter se bosqueja desde la alegría, el candor, el diálogo, la empatía, la horizontalidad y el optimismo. Este perfil se refuerza con unos poderes que emergen de una gema rosa incrustada en su barriga que heredó de su madre. Una piedra conectada a sus emociones que le permite transformarse, invocar un escudo, curar —mediante su saliva—, además de cambiar su forma, flotar o fusionarse.

En suma, Steven no solo se aleja completamente de la masculinidad hegemónica y, con ello, de características como dominación, supresión de emociones marcadas como femeninas o el uso de la violencia como resolución de conflictos, sino que se convierte en un ser altamente afectuoso y cuidador.

De hecho, nuestro *Magical Boy* tiene el poder de la protección y la sanación, algo de gran importancia porque estos atributos —especialmente este último— suelen estar reservados para los personajes femeninos.

Adicionalmente, el protagonista también es capaz de fusionarse con otros individuos creando un tercer personaje con apariencia, personalidad y consciencia propia. Como ejemplo, la fusión con su amiga Connie y su conversión en Stevonnie que pasa a ser un personaje intersexual al que interpelarán utilizando los pronombres *they/them*⁵.

También hay una apuesta por mostrar otros modelos de familias alejados de la heteronorma. El propio Steven, aunque su padre está implicado en su crianza, es cuidado por tres gemas (alienígenas) por estar más capacitadas para lidiar con sus poderes. Es decir, convive en una familia ensamblada que podríamos leer como “homomarental”.

⁵ En inglés, se utilizan estos pronombres como una alternativa neutral de *he/his* (masculino) y *she/her* —femenino— para referirse a las personas de género no binario. En castellano, se propone el pronombre “elle” como alternativa, aunque aún no está aceptado por instituciones como la RAE.

3.1.2. Matriz de dominación: El diálogo como hebra para tejer redes

En el inicio de la serie (arco 1), un jovencísimo Steven comienza a participar en pequeñas misiones junto con sus cuidadoras, conocidas como Crystal Gems —Amethyst, Garnet y Pearl—. Compagina esta inmersión mágica con el día a día en su pueblo natal y entiende su entorno desde un sencillo: *nosotras y nosotros de Beach City*. Además, está muy unido a su padre, Greg, que será su apoyo en la parte humana, y a Connie, una niña muy inteligente y determinada que se convertirá en su mejor amiga y, más adelante, en su compañera de lucha. Es decir, nos presentan a un niño ingenuo que idealiza a su difunta madre Rose —sería más apropiado decir que se fusionó con él para darle la vida— y que es ajeno a los sistemas de dominación que lo rodean.

A partir de aquí, Steven va a ir tejiendo redes con un reparto altamente diverso —también su elenco de voces— que visibiliza y reivindica la diferencia de cuerpos, diversidad funcional⁶, edad, género, profesión o racialización⁷. Además, y aunque esté protagonizada por un varón, la serie es eminentemente femenina debido, en gran parte, a la concepción de las gemas⁸. Pues estos seres alienígenas de aspecto humanoide poseen cuerpos que son proyecciones de luz y, con ello, no envejecen, ni tienen necesidades básicas —beber, comer, dormir— y, por supuesto, tampoco sexo.

Sin embargo, las gemas son leídas como femeninas —utilizan los pronombres *she/her*— algo fundamental porque, con ello, se rompe con el universal masculino; se juega con el concepto identidad de género; se introducen gran cantidad de personajes femeninos que ocupan diferentes posiciones de poder, cuerpos y habilidades y, además, se introducen relaciones afectivas no normativas. A este respecto, es imprescindible destacar la alta presencia del colectivo LGBATIQ+⁹ en la trama.

Esta apuesta, además de dar visibilidad a colectivos marcados como alternos, tiene un gran impacto en la propia narración porque permite introducir personajes que van encarnando diferentes sistemas de dominación —y también de resistencias—. Aunque, para ello, Steven tiene que hacerse consciente de su entorno. Algo que ocurre cuando se topa con Lapis Lazuli. Esta nueva gema desvelará la existencia de su planeta natal y le advertirá de que las Crystal Gems están ocultando un pasado marcado por la guerra (arco 2).

Descubrirá que las Crystal Gems (lideradas por Rose) capitanearon una revolución para liberar a la Tierra de la colonización de Homeworld. Un imperio dirigido por la Great Diamond

⁶ Con la trama de Amethyst, Peridot o las *Offcolors* (Decoloridas).

⁷ Con personajes afroestadounidenses como Jenny y Nanefua o de ascendencia india como Connie.

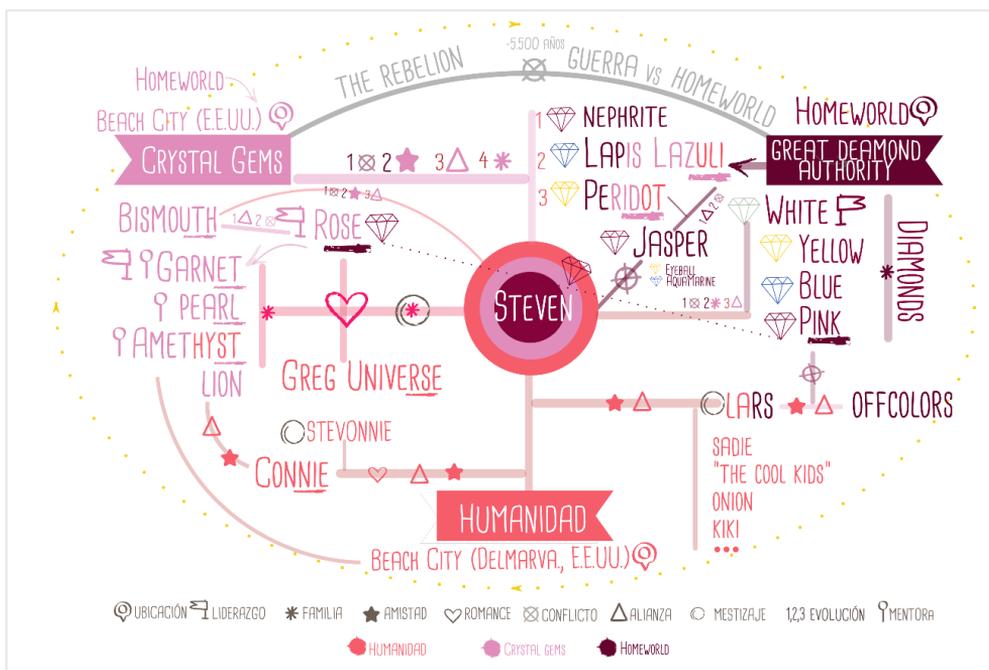
⁸ A este respecto, es fundamental mencionar que la neutralidad se construye desde la feminidad. Un revulsivo en la ciencia ficción en la que los seres alienígenas suelen ser bosquejados desde la universalidad masculina. Para profundizar en *Steven Universe* y sus complejidades, se recomienda (Aguado-Peláez, 2019).

⁹ Lesbianas como Pearl, Ruby o Sapphire, gay como Harold, pansexual como Rose o Sadie, asexual como Peridot, intersexual como Stevonnie, personas no binarias como Shep o transgénero como encarna el propio Steven con Rose. De hecho, es la primera serie de animación infantil y juvenil en introducir una boda lésbica en el centro de la trama. Todo ello, la llevará a ser condecorada por organizaciones como GLAAD.

Authority cuyo crecimiento tecnológico se produce en base a la extenuación de los planetas que coloniza. Desvelar este acontecimiento abre, por primera vez, la puerta a la otredad y Steven comienza a leer su entorno desde el conflicto del *nosotras, guardianas de la Tierra* frente a *ellas, colonas*.

Pero no solo, paulatinamente, el protagonista descubre que esta política expansiva se complementa con una mano de hierro interior que rechaza todo lo que las Diamantes consideran defectuoso que pasa por afectos, funcionalidades o roles no normativos. Es decir, con la licencia que otorga la ciencia ficción, se denuncian sistemas de dominación como: capacitismo, clasismo, colonialismo, homofobia, racismo, sexismo o transfobia. Algo que hace que, a medida que avanza la trama (especialmente, a partir del arco 7), se construya la confrontación en términos de *nosotras, refugiadas en la Tierra* frente a *ellas, opresoras*.

Figura 1. Sociograma de SU. Mapeo de las relaciones principales de Steven



Fuente: Elaboración propia.

Esta construcción se aviva con la llegada de una nave procedente de Homeworld que supondrá los primeros grandes retos para Steven (arco 3). En primer lugar, el protagonista decide ganarse a una gema recién llegada, Peridot. Logra crear puentes de encuentro gracias a mostrar, no sin grandes dosis de paciencia, su entorno a una gema que, paulatinamente, deconstruye su mirada colona hasta conocer y, con ello, querer proteger el planeta (arco 4). Con Peridot alineada a las Crystal Gems, aunarán fuerzas para llegar a una aterrizada Lapis Lazuli que, no sin

reticencias, también termina en la familia (arcos 5). En definitiva, las redes creadas entre Steven, Peridot y Lapis sirven para mostrar la otredad como una espiral de desconocimiento y miedo al *otro* que puede ser salvable a través del diálogo y los cuidados.

En contraste, Steven no será capaz de tender puentes con otras dos gemas: Jasper, alineada con las Diamantes, y Bismuth, alineada con las Crystal Gems (arco 6). Algo significativo porque las dos están cegadas por su sed de venganza y describen el conflicto en términos maniqueos, *nosotras las buenas vs ellas las malas*, y ven en la violencia y el sometimiento la única salida posible. De esta forma, Jasper y Bismuth representan el odio al *otro* como motor del conflicto y, con ello, una prueba mayor para la capacidad dialógica de Steven.

A medida que avanza, la trama se complejiza y Steven comienza a descubrir más trozos del puzzle histórico. En primer lugar, le cuentan que su madre es una criminal de guerra que asesinó a la Diamante Pink. De alguna manera, el joven empieza a leer los pecados de Rose como propios y busca una redención que termina con su propia aceptación y crecimiento personal (arco 7 y 8). A partir de aquí, y gracias a su poder empático, Steven comienza a conectar con las otras Diamantes y a descubrir más fragmentos del pasado, desvelando que Pink fingió su muerte y siguió su vida como Rose. Pink siempre fue su madre, Pink siempre fue parte de él (arcos 7-9).

Esta revelación es esencial porque revierte completamente la otredad y ese *nosotras* contra *ellas*. Pues Steven siempre tuvo una parte *otra* y las Diamantes *nuestra*. Así que, el protagonista, apoyado por todas las redes tejidas en su viaje, desvela la verdad y comienza a acercarse a la que ahora sabe su familia (arco 10). De nuevo, a través de los cuidados y del diálogo consigue llegar a las Diamantes, dar por finalizado el conflicto e iniciar un periodo de colaboración. En sus secuelas¹⁰, veremos cómo la Tierra y Homeworld comienzan un programa donde la humanidad y las gemas conviven en paz, sin tener que esconder o avergonzarse de quiénes son.

3.2. Star Butterfly

3.2.1. Dimensión personal: Pelea como una chica

Star está construida desde marcadores altamente normativos que dejan a una joven, blanca, cisgénero, heterosexual, sin diversidad funcional, perteneciente a clases altas —realeza— que, además, se dibuja desde el patrón de belleza occidental: delgada, ojos azules, melena larga y rubia, con un corazón en sendas mejillas. Suele ir ataviada con vestido, *leggings*, botas y su diadema de cuernos, aunque la veremos con decenas de *outfits* a lo largo de las temporadas. Como

¹⁰ La serie continúa con la película *Steven Universe: The Film* (2019) y la secuela *Steven Universe: Future* (2020), que da cierre definitivo a la franquicia.

Imagen 2. Poster promocional de SFOE

magical girl de manual, su poder emana —en un principio— de la *Royal Magic Wand*. Una varita que le permite lanzar hechizos con formas, mayoritariamente, adorables como arcoíris, cerdos voladores, *cupcakes*, estrellas, pandas o narvales. Uno de ellos es Cloudy, una nube lila que utiliza como medio de transporte. Además, en su forma *mewberty* —juego de palabras entre *mewni* y *puberty*— se transforma en mariposa.

Hasta aquí, la protagonista cumple con el arquetipo femenino tradicional. Sin embargo, esta representación es un pretexto para retar otro arquetipo: el de princesa. Star forma parte una realeza matrilineal que gobierna el Butterfly Kingdom en la dimensión Mewni. Sin embargo, la muchacha, rehuyendo del clásico esencialismo ligado a muchas de sus colegas, se construye como rebelde, irreflexiva y un tanto temeraria, poco

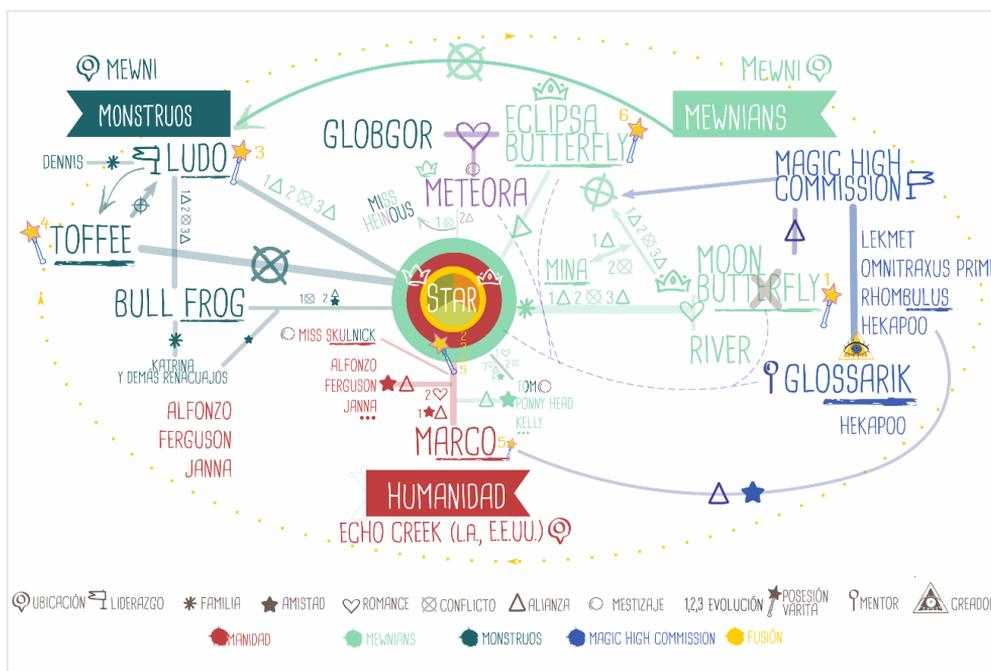
interesada en los rígidos protocolos de palacio y más centrada en disfrutar de su adolescencia al son de amigas, chicos y fiestas. Y, sobre todo, esta princesa está interesada en la lucha y, especialmente, en el combate cuerpo a cuerpo. En definitiva, Star cuestiona los roles tradicionales de género reivindicando la irreverencia y ese “pelea como una chica” que se aleja de roles como complacencia, la corrección y la pasividad. Ocupando, de forma más que visible, el espacio público.

3.2.2. Matriz de dominación: Desmontando lo monstruoso

La narración arranca con una Star que es enviada a la Tierra como estudiante de intercambio para evitar su ingreso en un reformatorio para princesas díscolas. Acude al instituto local, pero continúa con sus estudios de magia gracias a la ayuda de su mentor Glossaryck —un pequeño ser ligado al libro de hechizos que, paulatinamente, se va a ir descubriendo como una pseudo deidad que enreda la trama—. Junto a Marco, su nuevo amigo terrícola, compagina las peripecias de cualquier adolescente occidental con la lucha contra un —torpe— ejército de monstruos capitaneado por Ludo, un pequeño ser verde que quiere arrebatarle su varita —y el poder que conlleva—. En este momento, la contraposición de *mewmano*, *bondad* vs *monstruoso*, *maldad* se dibujada desde lo absolutamente maniqueo. Estamos literalmente ante Star contra las fuerzas del mal (arco 1).

Sin embargo, esto no tarda en tambalearse. En el episodio *Mewnpendance Day* (20, 111a), Mewni celebra su victoria sobre la comunidad monstrua con una representación teatral. Cuando Marco, alejado del aleccionamiento del reino, comienza a plantear dudas sobre el abuso *mewmano*, una semilla de incertidumbre se enciende en la joven. Unas dudas que se materializan cuando crea lazos de amistad con Bull Frog, un antiguo esbirro de Ludo que abandona su carrera como villano por su paternidad (arcos 2 y 3). A partir de aquí, los mundos separados comienzan a entretorse.

Figura 2. Sociograma de SFOE. Mapeo de las relaciones principales de Star



Fuente: Elaboración propia.

Su hastío hacia las responsabilidades como princesa se acentúan a medida que la dicotomía *mewmano/bueno, monstruos/malo* se desdibuja, dejando a una Star confusa, errática e inmadura que termina destruyendo su varita y perdiendo el libro de hechizos familiar (arcos 3 y 4). Unos fallos que llevan a Ludo a saborear el poder de la magia, aunque tan solo de forma efímera, ya que no tarda en desvelarse que la némesis de Star será un monstruo mucho más sofisticado conocido como Toffee (arco 5).

Sin embargo, al igual que ocurría con Jasper, desvelar las intenciones de Toffee supone reconstruir la historia del reino, en general, y de su madre Moon, en particular. O, al menos la versión oficial de la historia que exalta la figura de una jovencísima Moon que acudió a Eclipsa (recluida en prisión acusada de traición) para obtener magia negra y salvar el reino y la propia magia.

Sin embargo, en el proceso Star irá desvelando la falsedad de esta narrativa gracias al tejido de redes con, entre otras, la propia Eclipsa. Star descubre que la madre de Eclipsa, Solaria, estaba obsesionada con acabar con la comunidad monstrua y creó el ejército definitivo capitaneado por Mina —que era, por cierto, uno de sus ídolos de infancia—. Irónicamente, descubre que su hija está enamorada de un monstruo, Globgor.

Solaria prohíbe su relación y la obliga a contraer matrimonio con un *mewmano*. Aunque se casa, Eclipsa continua su relación con Globgor con la que tendrá una hija llamada Meteora. Este hecho colma la paciencia de la Magic High Commission que encarcela a la pareja y cambia a la hija mestiza por una aldeana. Aldeana que romperá el linaje de sangre de la casa Butterfly y de la que Star descende (arcos 5 y 6).

De esta forma, las certezas de la protagonista estallan cuando conoce una historia de rebeldía en la que, además, no le cuesta verse reflejada. Al igual que ocurría en *SU*, la confrontación de personajes sirve para deconstruir la visión maniquea del conflicto. Por un lado, a través del par Moon/Eclipsa, Star comprende que nunca luchó por su varita contra las fuerzas del mal, sino que protege una varita que no le pertenece legítimamente de un pueblo que fue colonizado, estigmatizado y perseguido. Por otro, Mina/Toffee funcionan como militares marcados por la sed de venganza que son incapaces de (re)conocer al marcado como *otro*. De nuevo, el odio planteado como motor de la otredad y de la irresolución de conflictos.

Antes de continuar, cabe señalar que SFOE cuenta con un holgado elenco de mujeres en el centro de la trama ocupando todo tipo de papeles y roles. Sin embargo, el resto de ejes está mucho más invisibilizado, tanto en personajes¹¹ como en voces de doblaje. A pesar de todo, esta falta de diversidad se compensa, en cierta forma, al poner el foco en la construcción de lo que se concibe como monstruoso pues permite cuestionar diversos sistemas de dominación como el clasismo o el elitismo.

Volviendo a la trama, todo este viaje ayuda a madurar a una Star que devuelve el trono a Eclipsa y se convierte en su asesora, ayudando a la reina a gobernar en un clima de hostilidad donde la población *mewmana* mira con recelo sus políticas de acercamiento a la comunidad monstrua (arcos 6 y 7). Algo que terminará con una nueva conspiración contra Eclipsa maquinada por la propia Moon —con la ayuda de la obcecada Mina—.

No obstante, la trama sigue dando detalles del pasado hasta desvelar que el pueblo *mewmano* tiene magia por casualidad. Así que, finalmente, Star decide que, para terminar con los sistemas de dominación y dar una segunda oportunidad a la convivencia, es necesario destruir la magia. Y eso hará ayudada por Eclipsa, por una Moon en busca de redención y por todas las reinas anteriores que terminan uniendo las diferentes dimensiones en una sola. Como Steven, Star consigue transformar completamente la matriz de dominación gracias a la urdimbre de redes —especialmente, de mujeres—.

¹¹ Existen excepciones como Marco y la familia Díaz (latina) o Jackie y su novia.

3.3. Adora

3.3.1. Dimensión personal: (Re)imaginar nuestras heroínas

Adora es una adulta joven —la trama la sigue desde los 17 a los 21 años— que se dibuja como atlética, esbelta, con melena rubia y ojos azules que suele ir vestida con el uniforme militar, con el que se siente cómoda para luchar.

Cuando se transforma en She-Ra pasa a ser una guerrera musculada de 2,40 m. de altura. Ataviada con un vestido blanco, *leggings* cortos, botas y una corona que sujeta su llamativa melena larga y rubia. Nos detenemos en su bosquejo por dos aspectos.

Imagen 3. Poster promocional de SHR



En primer lugar, la reimaginación de la protagonista —así como del resto de su elenco— va a traer gran polémica entre el *fandom* de los años '80 que aquejan lo que veían como una excesiva masculinización y una falta de voluptuosidad respecto a la protagonista original.

Sin embargo, este cambio es fundamental porque apuesta por un aspecto más robusto, menos sexualizado y con un atuendo más apto para la lucha que su predecesora. Es decir, con un modelo de heroína que rehúye del placer visual masculino en pro de una mayor practicidad.

En un principio, su poder está vinculado a la *Sword of Protection* —Espada de la Protección— que le concede fuerza sobrehumana y cierto poder de sanación, unas dotes que amplifica con su destreza de lucha adquirida desde su infancia. Además, es acompañada por un caballo que, al

entrar en contacto con She-Ra, se transforma en un unicornio de alas arcoíris llamado Swift Wind. De esta forma, volvemos a tener un personaje complejo que combina atributos considerados tradicionalmente masculinos con aquellos marcados como femeninos.

Continuando con los ejes de identidad, Adora se bosqueja desde cierta normatividad —blanca¹², cisgénero, joven, sin discapacidades— que se rompe respecto a los ejes de clase, familia

¹² Aunque de piel blanca, está doblada por Aimee Carrero que es una actriz latina procedente de la República Dominicana.

y orientación sexual. Pues Adora es una joven huérfana que crece como miliciana del ejército de la Horda junto a su amiga, Catra, con la que terminará teniendo una relación sexoafectiva.

La pareja lésbica de Adora y Catra es uno de los aspectos más importantes por lo que supone para la visibilización del colectivo y la normalización de otras formas de amar.

3.3.2. Matriz de dominación: El poder de un amor fuera de la norma

Adora parte del aislamiento en un mundo gris. Militar en un ejército invasor, solo conoce la versión oficial que reza un *Nosotras, la Horda, buenas vs ellas, la Rebelión, malas*. Su única conexión afectiva es con su superior, pese a los maltratos continuos, y con Catra, su mejor amiga.

En una de las misiones, Adora se encuentra con la Espada de Protección y se transforma en She-Ra, un acontecimiento que coincide con el encuentro con Glimmer y Bow, dos jóvenes rebeldes. La confrontación inicial deja paso al descubrimiento de un entorno amable y feliz que derrumba el mundo de la protagonista que no duda en cambiarse de bando, pasando a ser la gran esperanza de la Rebelión y de la Alianza de Princesas (arco 1).

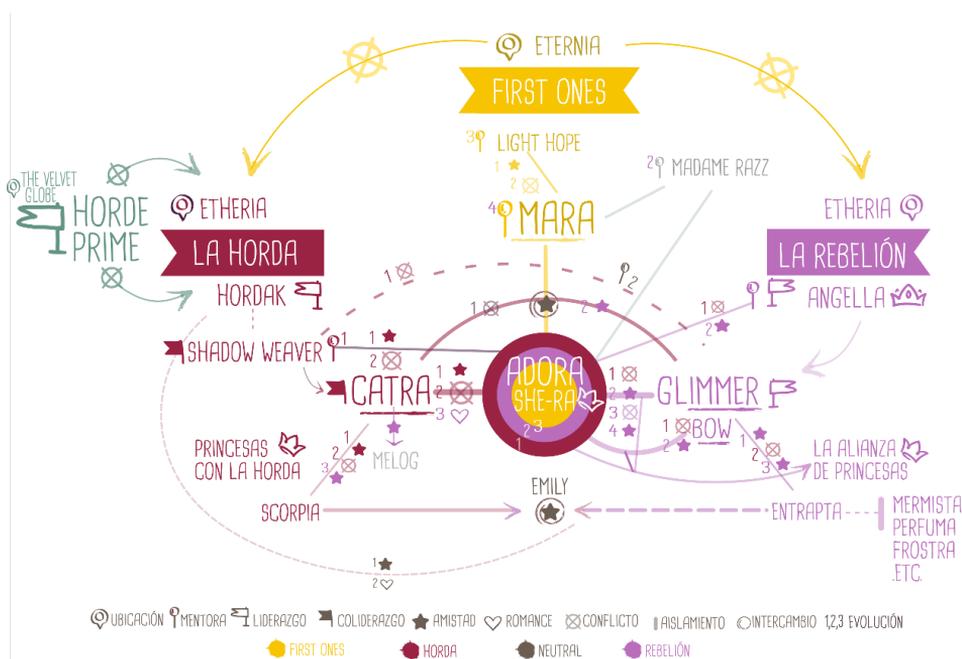
En definitiva, el descubrimiento de su persona —quién soy— sirve como pretexto narrativo para que la heroína —y, con ella, la audiencia— se replantee quién conforma ese *nosotras* y quién ese *otras*. Algo que se complicará porque, como las otras series analizadas, la historia se encuentra fraccionada y dispersa.

En este caso, la protagonista descubre que proviene del planeta Eternia y, con ello, que es una First One, una antigua civilización perdida (arcos 2-3). Es decir, Adora —junto a su versión *magical* She-Ra— encarna los tres bandos de un tablero de juego que tendrá que recomponer para desvelar la verdadera matriz de dominación y poder tejer las redes adecuadas. Algo que pasará por descubrir las verdaderas intenciones de la civilización First One que termina siendo una sociedad colona que ve en Etheria el lugar ideal para construir el Corazón de Etheria, un arma definitiva (arcos 4-5). Un momento de crisis que se complementa con la llegada de un enemigo más oscuro como es Horde Prime y su temible ejército (arcos 6-7).

El viaje de Adora se puede resumir a través de sus mentoras que muestran un estadio diferente de la joven: a) Shadow Weaver (Horda, arco 1 y 3), Madame Razz (neutral, 1-5), Angella (Rebelión, 1-3), Light Hope (First One, 2 y 3) y Mara (vs First Ones, 4-7).

Cinco mujeres con un trato diferente donde Shadow Weaver y Light Hope, planteadas como villanas, se acercan a la protagonista desde una posición jerárquica y de manipulación. Mientras que Angella, Mara y Razz lo harán desde lo horizontal y el afecto. Una forma de poner sobre la mesa la importancia de crear redes desde los cuidados.

Figura 3. Sociograma de SHR. Mapeo de las relaciones principales de Adora



Fuente: Elaboración propia.

Porque nuestra protagonista también tiene que ir creando lazos en un escenario dominado ampliamente por mujeres y que tiene un compromiso directo con la diversidad, tanto en el diseño de personajes como en la selección de las voces de doblaje. De nuevo, se visibilizan y revalorizan cuerpos no normativos, racializados, así como otros roles de género y la visibilización del colectivo LGBTQ+¹³.

Alrededor de Adora, la urdimbre de redes también es fundamental para la deconstrucción de los dos mundos. Queremos detenernos en dos pares como son las princesas Entrapta/Scorpia y las lideresas Catra/Glimmer. Las primeras sirven para mostrar puentes de encuentro porque ambas cambian de bando y pasan de la Rebelión a la Horda y viceversa, llegando a crear grandes vínculos afectivos en su seno — que incluyen al hasta entonces villano, Hordak —.

Mientras que las segundas terminan cegadas por sus ansias de victoria, también respecto a la atención de Adora. Algo que las lleva a traicionar, mentir y hacer alianzas que terminan mal paradas.

¹³ Lesbianas como Adora, Catra, Netossa, Spinnerella, Scorpia o Perfuma; gays como George y Lance — padres de Bow —, bisexuales como Bow, Glimmer o Sea Hawk, trans como Jewelstar y personajes no binarios como Double Trouble.

Pese a ser las que dinamitan puentes en un primer momento, también son Catra y Glimmer las que terminan creando los lazos definitivos. Pues sus conversaciones las acercan en posturas, amistad y, con ello, redención (arco 5). Un inicio que conduce a un final donde Adora decide destruir el Corazón de Etheria, un objetivo que no conseguiría sin la colaboración de la gran red que fue tejiendo que incluye aliadas y también villanas, como Shadow Weaver, Hordak y, por supuesto, el amor de Catra.

3.4. Agencia y transformación

Los tres personajes protagonistas rompen con los arquetipos tradicionales heroicos de hombres y mujeres optando por una deconstrucción del binarismo y de la jerarquía entre lo masculino y lo femenino. Esto se complementa con una maraña identitaria que visibiliza marcadores poco presentes en la ficción infantil-juvenil. Una diversidad que no solo es cuestión de presencias, sino que ayuda a tejer alianzas que permiten detectar sistemas de dominación y abordarlos. Es decir, que posibilitan la transformación de la matriz de dominación desde el ámbito interpersonal al resto, incluyendo el estructural. Para ello, siguen un recorrido común.

En primer lugar, todas las matrices de dominación están marcadas por la colonización que, además, es utilizada por la comunidad colona como base para construir y culpar al *otro* porque no acepta la dominación¹⁴. Para su justificación, la historia se fragmenta y disemina, costando encontrar las diferentes versiones de la misma. Toda una reivindicación de la revisión histórica desde las miradas leídas como *otras*, que son las que no han podido contar su relato.

Además, se introducen diferentes sistemas de dominación como capacitismo, clasismo, homofobia, racismo, sexismo, entre otras —especialmente, en el caso de SU y SHR—. Algo que se explica por una apuesta por la diversidad de forma compleja que permite incorporar un mayor número de temáticas. Dentro de estos, hay que destacar el impacto de unos elencos dominados por mujeres que permiten abordar una mirada compleja y heterogénea de las mismas. Heroínas y villanas, guerreras y cuidadoras, mentoras y aprendices, emperadoras y pueblo llano. Hay sitio para todas. Y no solo, también se apuesta por la construcción de la masculinidad no normativa¹⁵.

Por otro lado, los tres personajes protagonistas se construyen de forma compleja y se imaginan desde el mestizaje para encarnar el conflicto de forma vivencial. Especialmente, los cuerpos de Steven y Adora que son, *per se*, lugares de encuentro. Una idea que se refuerza con

¹⁴ Ese *Nosotras... imperio* vs *Ellas... rebeldes* se rellena con pares como: *Homeworld vs Tierra/Crystal Gems* (SU), *Comunidad mewmana* —humana— vs *monstrua* (SFOE) o *Eternia/Horda vs Etheria* (SHR).

¹⁵ Bien sea desde el inicio como Steven (SU), Marco (SFOE), Bow o Sea Hawk (SHR) o a través de su deconstrucción a lo largo de la trama, como Lars (SU), Tom (SFOE) u Hordak (SHR).

personajes bisagra que (re)descubren al *otro* y cambian de bando, incluso también de forma encarnada a través de modificaciones en sus cuerpos¹⁶.

Sin embargo, también se utilizan personajes de ambos bandos que se dejan llevar por el odio y dificultan el encuentro¹⁷. Aunque siempre se deja la puerta abierta a la redención, incluso a aquellos personajes marcados como villanos desde el inicio. Tan solo en contadas ocasiones se marcan como irrecuperables¹⁸.

Además, abordar la otredad supone desvelar también la historia del *nosotros*, relacionada con las figuras maternas que son las que ostentan el poder. Esto libera a los padres de las cuotas de poder y, con ello, los acerca a un plano más afectivo y de apoyo¹⁹. Asimismo, hay lugar para modelos de familias diversas, muchas veces construidas sobre el afecto más que sobre lazos sanguíneos.

Para finalizar, la colonización se dibuja a través de la magia —o de una tecnología extremadamente avanzada— que pasa a convertirse en un símbolo del privilegio. Por eso, en todas ellas el personaje principal, apoyado por sus redes, la destruye —Star— y/o reparte —Steven y Adora—. En consecuencia, reivindican los cuidados, especialmente, desde un punto de vista de cuidados comunitarios que es lo que permite el cambio. Y, con ello, los mundos *otros* terminan entrelazados, pasando a ser un *nosotros*.

4. Conclusiones

Dice Henry Giroux (2015: 23) que existe “un enorme valor pedagógico en centrarse en las raras representaciones de oposición que se ofrecen en los medios de comunicación dominantes”. Por ello, señala la importancia de fijar la atención en ellos, no solo para desvelar los modos en los que se expresa la ideología dominante, sino también “para utilizar sanamente la cultura popular [de masas] como una herramienta para reactivar la imaginación radical”.

Las tres series de animación que se analizan en este artículo se alinean con esta propuesta, si bien en diferentes grados. *Steven Universe*, *She-Ra and the Princesses of Power* y *Star vs Forces of Evil* tienen en común un protagonismo absoluto de mujeres, construidas desde la complejidad; unas masculinidades alejadas de un modelo hegemónico (o en proceso de cambio) y una representación diversa de sus personajes. Hasta el punto, en el caso de las creaciones de

¹⁶ Como Peridot y Lapis (SU), Bull Frog (SFOE), Entrapta y Scorpia (SHR), así como Lars (SU), Miss Heinous/Meteora y Miss Skullnick (SFOE), o Shadow Weaver (SHR).

¹⁷ Como Bismouth y Jasper (SU), Mina y Toffee (SFOE), Light Hope y Hordak Prime o incluso Glimmer y Catra (SHR).

¹⁸ Redención como White (SU), Ludo (SFOE) u Hordak (SHR). Irrecuperables como Jasper, aunque sí se abordará en el epílogo (SU), Mina y Toffee (SFOE) u Horde Prime (SHR).

¹⁹ Rose, Greg (SU), Moon, River (SFOE), Shadow Weaver (SHR).

Stevenson y Sugar, de explotar la propia idea de normatividad. Su elenco es un escenario de heterogeneidad de identidades de género, orientaciones sexuales y racialización. Una representación diversa que, como se ha examinado, abre las puertas a temáticas que, hasta el momento, habían sido invisibilizadas.

Por otro lado, es fundamental que en todas ellas se conjuga la agencia individual con la colectiva, ligando lo personal a la responsabilidad social en unos escenarios atravesados por lógicas de dominación que recaen en otredad. El crecimiento personal de sus protagonistas se acompaña de la construcción progresiva de espacios de encuentro y fortalecimiento de redes. Algo que posibilita hablar de un modelo de heroicidad empático y relacional que va, paulatinamente, deconstruyendo la otredad.

Es aquí cuando se observa que lo interpersonal va impactando en la matriz de dominación de las ficciones. A través de la articulación de alianzas con quienes estaban definidos como enemigos se van debilitando las formas de injusticia que afectaban a estos mundos imaginados (o no tanto) pues, Etheria, Mewnie o Homeworld comparten las formas de discriminación que afectan a nuestros entornos. El amor, la empatía y la acción colectiva y reticular se convierten en herramientas para su superación, si nos acogemos a la propuesta de quienes han creado estas producciones.

En definitiva, estas tres series de animación son un claro ejemplo de resistencia en el dominio cultural, contribuyendo a la profundización democrática. Una oportunidad para debilitar y erradicar estereotipos de género en la pantalla en un público especialmente sensible, como el infantil y juvenil. Y, también, una posibilidad para imaginar mundos mejores donde las redes de cuidados sean más importantes que las de dominación, también para esta realidad.

BIBLIOGRAFÍA

Aguado-Pelález, Delicia (2019): “*Steven Universe*. Un héroe dialógico como garante del cambio”. En: *index.comunicación*, vol. 8, nº 3, pp. 207-235.

Aguado-Pelález, Delicia y Martínez-García, Patricia (2015): “Se ha vuelto Disney Feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas”. En: *Área Abierta*, vol. 15, nº. 2, pp. 49-61. Disponible en: https://doi.org/10.5209/rev_ARAB.2015.v15.n2.46544 [14/06/2021].

_____. (2019): “Cuando el modelo de dominación se agota. Una lectura desde la sostenibilidad de la vida de las ficciones de Hayao Miyazaki”. En: *Investigaciones Feministas*, vol. 10, nº. 2, pp. 351-366. Disponible en: <https://doi.org/10.5209/infe.66498> [14/06/2021].

Belmonte, Jorge y Guillamón, Silvia (2008): “Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV”. En: *Comunicar*, vol. XVI, nº. 31, pp. 115-120.

Boulding, Kenneth E. (1993): *Las tres caras del poder*. Barcelona: Editorial Paidós.

Bourdieu, Pierre (1996): *Sobre la televisión*. Barcelona: Anagrama.

Butler, Judith (2002): *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Collins, Patricia Hill (2000): *Black Feminist Thought. Knowledge, Consciousness, and The Politics of Empowerment*. New York: Routledge.

_____. (2015): “Intersectionality’s definitional dilemmas”. En: *Annual Review of Sociology*, n.º. 41, pp. 1-20. Disponible en: <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-073014-112142> [14/06/2021].

Collins, Patricia Hill y Bilge, Sirma (2016): *Intersectionality*. Cambridge (UK): Polity Press.

Crenshaw, Kimberle (1989): “Demarginalizing the intersection of race and sex. A Black Feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics”. En: *University of Chicago Legal Forum*, vol. 1989, n.º. 1, pp. 139-167.

_____. (1991): “Mapping the margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color”. En: *Stanford Law Review*, vol. 43, n.º. 6, pp. 1241-1299.

Crimental, Elena (2019): “La diversidad también es cosa de niños: el auge de la representación LGBT+ en la animación juvenil”. En: *Canino*. Disponible en: <https://www.caninomag.es/la-diversidad-tambien-es-cosa-de-ninos-el-auge-de-la-representacion-lgbt-en-la-animacion-juvenil/> [22/05/2021].

De la Fuente, María (2013): *Poder y feminismo. Elementos para una teoría política*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

De Lauretis, Teresa (1989): *Techologies of gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington: Indiana University Press.

Digón, Patricia (2006): “El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela”. En: *Comunicar*, n.º. 26, pp. 163-169.

Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand (1972): *Como leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. México D. F.: Siglo XXI.

Giroux, Henry (2001): *El ratoncito feliz. Disney o el fin de la inocencia*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez

_____. (2015): “Pedagogías disruptivas y el desafío de la justicia social bajo regímenes neoliberales”. En: *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, vol. 4, n.º. 2, pp. 13-27. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.15366/riejs2015.4.2> [22/05/2021].

_____. (2019): “Hacia una pedagogía de la esperanza educada bajo el capitalismo de casino”. En: *Pedagogía y Saberes*, n.º. 50, pp. 153-158.

Koranteng, Juliana (2019): “Diversity in Kids TV: Let’s Tell Stories That Include Everyone”. En: *MipTrends*. Disponible en: <https://www.miptrends.com/tv-business/diversity-kids-tv/> [22/05/2021].

López González, Rebeca Cristina (2019): “Cortos de animación en la red para todos los públicos y género: temáticas y roles de siempre contados como nunca”. En: *Revista Comunicación y Género*, vol. 2, n.º. 2, pp. 249-265.

Martín-Barbero, Jesús (2010): *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Anthropos.

Martínez León, Patricia (2020): “La construcción de identidades de género en la ficción audiovisual y sus implicaciones educativas”. En: *Área Abierta*, vol. 20, n.º. 3, pp. 317-333. Disponible en: <https://doi.org/10.5209/arab.68189> [22/05/2021].

Martínez, Alejandra y Merlino, Aldo (2012): “Normas de género en el discurso cinematográfico infantil: el eterno retorno del final feliz”. En: *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, n.º. 7, pp. 79-97.

O’Connor, Jacob (2019): “Racial Diversity in Children’s Cartoons”. En: *The Justice Lab*. Disponible en: <https://medium.com/race-law-a-critical-analysis/racial-diversity-in-childrens-cartoons-e5b96bc8d544> [22/05/2021].

Piñuel, José Luis (2002): “Epistemología, metodología y técnicas de análisis de contenido”. En: *Estudios de sociolingüística*, vol. 3, n.º. 1, pp. 1-42.

Platero, Raquel Lucas (2012): *Intersecciones: cuerpos y sexualidades en la encrucijada*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.

Ruiz Olabuenaga, José Ignacio (2012): *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Sánchez-Labela Martín, Inmaculada (2015): *Veo, veo, ¿qué ven? Uso y abuso de los dibujos animados. Pautas para un consumo responsable desde la infancia*. Madrid: Fundación Inquietarte.

Saneleuterio, Elia y López García-Torres, Rocío (2018): “Algunos personajes Disney en la formación infantil y juvenil: otro reparto de roles entre sexos es posible”. En: *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, n.º. 13, pp. 209-221. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.18002/cg.v0i13.5390> [22/05/2021].

Smith, Stacy; Choueiti, Marc; Pieper, Katherine, y Clark, Hannah (2019): “Increasing inclusion in animation. Investigation Opportunities, Challenges, and the Classroom to the C-Suite Pipeline”. Los Ángeles: USC Annenberg y Women in Animation. Disponible en: <https://womeninanimation.org/increasing-inclusion-in-animation/> [22/05/2021].