

¿Qué hora es? ¡Es hora de “teorías”!

La narrativa fragmentada de *Hora de Aventura* y la cooperación interpretativa de los *Adventure Brothers*

Lic. Andrea Estéfany Caballero Caballero¹

Correo electrónico: andydark68@rocketmail.com

Universidad Católica Boliviana “San Pablo”

(La Paz-Bolivia)

Fecha de recepción: 20/05/17

Fecha de aprobación: 13/10/17

Resumen:

*Existe un vacío teórico respecto al estudio de los dibujos animados, sobre todo en Latinoamérica, la mayoría de las investigaciones se centran en los efectos que estos podrían tener en las audiencias. Recientemente se produjo un quiebre en la recepción de los dibujos animados, sus fans comenzaron a reinterpretar su contenido a partir de sus propias creaciones. Este artículo trata de explicar cómo la narrativa fragmentada del dibujo animado *Hora de Aventura* genera cooperación interpretativa con sus fans, reflejada en los videos de “teorías” de los *Adventure Brothers*.*

Palabras clave:

Narrativa fragmentada, narrativa, cooperación interpretativa, Hora de Aventura, dibujos animados, fans.

What time is it? It’s “theories” time!

The fragmented narrative of *Adventure Time* and the interpretive cooperation of the *Adventure Brothers*

Abstract:

*There is a theoretical gap regarding the study of cartoons, especially in Latin America, most of the research focuses on the effect they might have on audiences. Recently there was a break in the reception of cartoons; their fans began to reinterpret content of the cartoon from their own creations. This article tries to explain how the fragmented narrative of the *Adventure Time* cartoon generates interpretive cooperation with its fans, reflected in the videos of “theories” of the *Adventure Brothers*.*

1 Licenciada en comunicación social, graduada con honores de la Universidad Católica Boliviana “San Pablo”, sede regional La Paz.

Keywords:

Fragmented narrative, narrative, interpretative cooperation, Adventure Time, cartoons, fans.

I. Introducción

En este artículo se explicará como la narrativa fragmentada de *Hora de Aventura* genera cooperación interpretativa con los *Adventure Brothers*, reflejada en sus videos de “teorías” sobre la serie.

Antes de comenzar es necesario aclarar que *Hora de Aventura* (*Adventure Time*) es una serie de dibujos animados estadounidense o *cartoon*, creada por Pendleton Ward, transmitida por la cadena de dibujos animados Cartoon Network desde 2010 y con más de 17 millones de seguidores en Facebook.

La serie trata sobre las aventuras de Finn el humano, un niño de 12 años², que es hermano adoptivo y mejor amigo de Jake el perro, en la Tierra de Ooo, la cual se divide en reinos gobernados por monarquías y es habitado por seres mágicos, princesas, gente de caramelo, etc. A medida que avanza la serie el espectador se va dando cuenta que Ooo es en realidad un futuro posapocalíptico mil años después de la Gran Guerra de los Champiñones, la explosión de una megabomba, la llegada de un cometa catalizador a la Tierra y la extinción casi total de la raza humana.

Por otra parte, *Hora de Aventura* presenta un desorden cronológico, es decir, que sus acontecimientos no se narran de manera lineal (pasado, presente y futuro), sino de manera subvertida o desordenada: *Hora de Aventura* inicia narrando el presente de la serie, donde se desarrollan las aventuras de Finn y Jake, mientras el pasado y el futuro permanecen escondidos para al espectador, quien solo tiene acceso a ellos por medio de analepsis o *flashbacks* (visiones del pasado) y prolepsis (visiones del futuro).

A las narraciones cuyos acontecimientos se narran de manera subvertida y ocultan información se las ha denominado de distintas maneras³, pero se decidió estudiar *Hora de Aventura* a partir del concepto de “fragmentación de la narrativa”, de García (2014), debido a que esta no se centra tanto en el

2 Para la sexta temporada cumplió 16.

3 Como: *Puzzle Films*; *Mind-Game* films, Narrativa del caos, Narrativa postmoderna, etc.

orden cronológico, sino en el ocultamiento de información que se va revelando a medida que avanza la narración⁴, lo que genera que el espectador elabore hipótesis sobre lo que oculta el relato.

Se considera relevante estudiar a los dibujos animados desde una perspectiva narrativa y como una forma de hacer arte porque al hacerlo se puede estudiar el paradigma dominante de la época. De acuerdo con Ernest Cassirer (1943) el arte y la estética están influenciados por la época y el paradigma en el que se encuentran. Asimismo, Erick Auerbach (1996) señala que los relatos reflejan el tipo de sociedad en que fueron creados.

También se decidió estudiar a los dibujos animados desde su lado pragmático y cultural porque recientemente se produjo un quiebre en la recepción de los dibujos animados norteamericanos⁵ debido a que sus fans comenzaron a reinterpretar el contenido de estos a partir de sus propias creaciones y a difundirlas por internet. Entre ellas están: los *fan fictions* (ficciones escritas por fans sobre aquello que admiran), los *fan arts* (toda forma de arte gráfico creado por fans) y los *fanvideos* (en su definición más amplia: todo producto audiovisual hecho por fans).

Los seguidores de dibujos animados no son los primeros fans⁶ en realizar este tipo de creaciones, sus antecesores fueron los fans de libros, películas, series, *animes*, etc. Gracias a la revolución digital y a un mayor acceso a internet, de acuerdo con Díaz (2009), estas creaciones pasaron de circular de mano en mano a difundirse masivamente en la web. En esta segunda fase de las creaciones de los fans, se produce el quiebre en la recepción de los dibujos norteamericanos o *cartoons*, del que *Hora de Aventura* es uno de sus representantes.

Una de las características de los fans de *Hora de Aventura* es que elaboran hipótesis o “teorías” en formato escrito y audiovisual para resolver los misterios de la serie, como: ¿Cuál es el origen de la Gran Guerra de los Hongos?, ¿por qué hay restos de civilización en el fondo de las escenas?, ¿por qué se extinguió

4 El desorden cronológico es sólo un mecanismo que permite esto.

5 Entre ellos: *Hora de Aventura* (2010), *My Little Pony the Friendship is Magic* (2010), *Gravity Falls* (2012), *Steven Universe* (2013), *Over the Garden Wall* (2014). El número entre paréntesis señala el año en que empezaron a transmitirse.

6 Jenkins (2010) señala que la diferencia entre un espectador y un fan reside en “la intensidad de la implicación emocional e intelectual” (p.76) del fan con el arte o deporte que admira. Los fans son una “subcultura que existe en las «zonas fronterizas» entre la cultura de masas y la vida diaria, y que construye su propia identidad y sus productos a partir de los recursos tomados prestados de los textos que ya están en circulación” (p. 13).

la raza humana?, etc. A los fans de la serie que elaboran estas “teorías” se los conoce como “teóricos de *Hora de Aventura*”. Entre ellos existe un grupo que sube sus “teorías” en formato audiovisual y se han autodenominado *Adventure Brothers* y está conformado por: Fantasma H.D.A., Carlos Orozco, Sogetsy Perez, Phil el Mago, SMEGA11 y Minus class.

Se decidió estudiar las “teorías” de estos fans a partir del concepto de “cooperación interpretativa” planteada por Eco (1999) porque esta propone la noción de “no dichos” en el texto, todo lo “no manifiesto en la superficie, en el plano de la expresión” (Eco, 1999, p.74), que fue importante para entender el proceso de cooperación interpretativa entre los creadores y los fans de *Hora de Aventura*.

II. La fragmentación de la narrativa de *Hora de Aventura*

La fragmentación de la narrativa, de acuerdo con García (2014), consiste en ocultar elementos relevantes del relato, como la verdadera identidad de los personajes, el origen de algunos lugares u objetos e incluso la trama completa, para irlos revelando de a poco mientras avanza la narración y los espectadores elaboran hipótesis para tratar de descubrir lo que esconde el relato.

García (2014) afirma que las narraciones fragmentadas poseen dos historias: una principal y una o varias subhistorias que permanecen ocultas dentro de la narración y se desarrollan paralelamente a la historia principal. Estas subhistorias están fragmentadas por todo el relato, pero se irán recomponiendo a medida que avance la narración hasta la revelación final.

El autor también menciona que estos relatos fragmentados se basan en la resolución de los metaenigmas, que son misterios que impregnan toda la narración, cuya respuesta es la subhistoria que se revela mediante un giro inesperado o *twist*. El *twist* es un recurso narrativo que “resuelve la historia de una manera espectacular, curiosa e incluso, perturbadora dejando al espectador sin palabras” (García, 2014, p.221).

Los acontecimientos de algunas narraciones fragmentadas, de acuerdo con García (2014), se narran de manera desordenada o subvertida. Es decir, que no siguen un orden lineal (pasado, presente y futuro), sino uno alterado (presente, pasado, futuro). Este desorden cronológico permite esconder las subhistorias en los periodos de tiempo que permanecen velados al espectador.

Hora de Aventura presenta una historia principal, donde se desarrollan las aventuras de Finn y Jake en Ooo, y varias subhistorias escondidas en el pasado, el futuro y el presente de la serie que se van revelando a medida que avanza la narración. Además, los acontecimientos de *Hora de Aventura* se narran de manera desordenada o subvertida. La narración inicia en el presente de la serie, donde se desarrollan las aventuras de Finn y Jake, mientras el pasado y el futuro (y partes del presente) permanecen ocultos para el espectador, quien solo tiene acceso a ellos mediante *flashbacks* y *prolepsis* o visiones del futuro.

La estructura de los relatos fragmentados, de acuerdo con García (2014), se asemeja a los tres actos de una función de magia (presentación, distracción y prestigio). García (2014) señala que una narración fragmentada presenta las siguientes etapas: creación de la atmósfera narrativa (presentación), ruptura del universo de ficción de los personajes (truco), canalización y dosificación de la información (distracción) y resolución del conflicto dramático (prestigio).

Hora de Aventura presenta una estructura fragmentada pero para cada una de sus subhistorias. Esto debido a que se trata de una serie con varias temporadas, lo que le permite plantear diversas subhistorias e ir las revelando de a poco y no solo al final de la narración. Para evidenciar mejor esto se describirá la estructura de los relatos fragmentados que tiene *Hora de Aventura*.

1. Presentación





En esta primera etapa, de acuerdo con García (2014), se da la presentación de la historia principal, esto incluye a los personajes, los escenarios, los objetos y las acciones posibles en un mundo narrativo. En *Hora de Aventura* esta etapa se da en las dos primeras temporadas de la serie y se produce la presentación de la historia principal y de algunas subhistorias.

A) Presentación de la historia principal

Se da la presentación de los personajes (ver imagen 1), espacios y objetos de *Hora de Aventura* y se reconoce a la historia principal como el tiempo presente de la narración. La serie tiene varios personajes, pero en este artículo solo se describirán, además de a Finn y Jake, a aquellos de quienes se desarrolló sus subhistorias.

Imagen 1:

Tabla de personajes de *Hora de Aventura* de quienes se desarrolló sus subhistorias

	<p>Finn el humano: Es un niño humano, hermano adoptivo y mejor amigo de Jake el perro. Fue adoptado por Joshua y Margaret, los padres de Jake, quienes lo encontraron abandonado de bebé en el bosque. Es el último humano en Ooo, es un héroe dispuesto a la aventura y súbdito de la realeza buena de Ooo.</p>
	<p>Jake el perro: Es un perro mágico que tiene la capacidad de moldear su cuerpo a voluntad. Es hijo de Joshua y Margaret. Es hermano y mejor amigo de Finn, con quien sale en busca de aventuras y al igual que él es súbdito de la realeza buena de Ooo.</p>
	<p>Rey Helado: Es el gobernante del Reino Helado. Es un mago que puede controlar el hielo y la nieve. Es un villano que secuestra a las princesas de Ooo para casarse con una de ellas, por lo que Finn y Jake siempre terminan enfrentándose a él.</p>
	<p>El Lich: Es un ente maligno que tiene como único deseo extinguir toda la vida. Tiene la capacidad de poseer a las personas como un espíritu y recupera sus poderes absorbiendo desechos tóxicos. Fue derrotado por un antiguo héroe llamado Billy, que lo encerró en una prisión de ámbar con la resina del árbol del Dulce Reino.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de información que dio *Hora de Aventura* (Ward, 2010a) sobre sus personajes hasta la segunda temporada e imágenes de "Personajes" (2010-2017).

B) Presentación de las subhistorias:

En esta primera etapa *Hora de Aventura* también plantea, pero no revela, tres de sus subhistorias principales, mediante los siguientes recursos narrativos:

a) Realidad codificada: Consiste, de acuerdo con García (2014), en que el entorno donde se desarrolla la acción contiene códigos que son pistas de una subhistoria. En *Hora de Aventura* la realidad codificada se presenta en forma de restos de civilización como: escombros de edificios, autos oxidados, despojos de aparatos electrónicos, esqueletos, etc., que aparecen en el fondo de las escenas de diferentes episodios y en la secuencia de apertura de la serie.

Figura 1

Captura de pantalla de la secuencia de apertura de la serie, donde se puede observar: televisores, un hacha, una daga, una espada, un cráneo, casetes, un tonel, flechas, bombas, unos auriculares, una joya rosada y árboles secos.



Fuente: Captura de pantalla de la secuencia de apertura de *Hora de Aventura* (Ward, 2010b)

Esta realidad codificada generó el primer metaenigma de la serie: ¿Por qué aparecen restos de civilización en el fondo de las escenas de *Hora de Aventura*?, que llevó a los fans a plantearse la hipótesis de que Ooo era en realidad un futuro posapocalíptico.

b) Dato: Dar datos es la manera más directa de plantear una subhistoria, *Hora de Aventura* lo hace mediante diálogos y acontecimientos. En el episodio “Los cineastas”, mediante un diálogo de Jake se plantea la subhistoria de que en el pasado de *Hora de Aventura* hubo una Gran Guerra de los Champiñones⁷. Esto generó varios metaenigmas, como: ¿Cómo, cuándo, dónde y por qué se dio guerra?

c) Congelar el fotograma: Es un recurso audiovisual que consiste en dejar una pista de la subhistoria escondida en un fotograma y pasarla de manera rápida en la escena. En *Hora de Aventura* este tipo pista se dio en el episodio “El verdadero tú”, donde se ve casi ni por un segundo que el planeta Tierra tiene un hueco en su parte superior izquierda. Esto confirmó que Ooo se encontraba en el planeta Tierra y generó el metaenigma: ¿Por qué la Tierra tiene ese cráter?

2. El truco: Alteración o detonante

En esta segunda etapa, de acuerdo con García (2014), se produce el truco o la alteración que lleva a la narración del estado estático de la presentación a uno elevado donde comienza la acción y las investigaciones por parte de los espectadores.

En *Hora de Aventura* este detonante se da con el primer *twist* de la serie, cuando en el episodio “Secretos navideños, segunda parte” se revela la subhistoria del Rey Helado, quien es en realidad un humano llamado Simon Petrikov, un anticuario que tras ponerse la corona mágica, que compró a un viejo trabajador al Norte de Escandinavia, comenzó a adquirir los poderes y la apariencia del Rey Helado, así como a perder la cordura y la memoria. También se revela que Simon tenía una prometida llamada Betty, a la que apodaba princesa, a quien no volvió a ver después de que se pusiera la corona.

Esta revelación es el primer *twist* de la serie porque, hasta donde se pudo constatar, causó mucho impacto en los fans. Además, porque daba sentido a las anticipaciones que la serie fue dando sobre la subhistoria del Rey Helado⁸. Por ejemplo, se da a entender que el Rey Helado secuestra princesas porque lo que Simon quiere es recuperar a Betty, a su princesa.

7 Según muchos fans el término “champiñones” hace referencia a las “nubes hongo” que se forman tras una gran explosión nuclear.

8 García (2014) señala que el *twist* en los relatos fragmentados “aporta una sorpresa y un impacto dramático a la narración que (...) da sentido a gran parte de la historia” (p. 291).

Este *twist* es el detonante de la serie porque a partir de él, los fans comenzaron a sospechar que otros personajes, objetos, lugares etc., escondían una subhistoria y que *Hora de Aventura* era más que un relato que se desarrollaba en futuro posapocalíptico. Esta revelación también generó metaenigmas como: ¿Cuál es el origen de la corona?, ¿quién la creó?, ¿qué pasó con Betty?, etc. Para responder a estas preguntas los fans elaboraron hipótesis o “teorías”, como aquella que señala que Betty es en realidad la Doctora Princesa, un personaje que tiene cierto parecido con ella.

3. Distracción

En esta tercera etapa, de acuerdo con García (2014), el autor brinda pistas, reglas y anticipaciones para plantear las subhistorias y los metaenigmas del relato. Estas sirven para que la revelación final de la subhistoria tenga sentido haciendo posible su existencia. En esta etapa los espectadores comienzan a elaborar hipótesis para tratar de descubrir qué es lo que esconde la narración.

En *Hora de Aventura* estos indicios de subhistoria se plantean mediante pistas, datos⁹ y anticipaciones, que generan enigmas y metaenigmas en el relato.

a) Pistas: Son indicios que el autor deja en la historia principal para plantear las subhistorias y los metaenigmas. Son las que mejor esconden la subhistoria. En *Hora de Aventura* las pistas se dan mediante: analepsis o *flashbacks*, pistola de Chéjov, proposiciones epistémicamente débiles, pistas guiño, pistas falsas y pistas que revelan el juego narrativo. A continuación se desarrollarán unas de ellas:

Pistola de Chéjov

Es un recurso narrativo, que de acuerdo con García (2014), puede tratarse de un objeto, situación o acontecimiento que al principio parece no tener ninguna importancia en el desarrollo de la historia pero que en realidad sí la tiene.

En el caso de *Hora de Aventura* este recurso toma la forma de personajes y objetos. El ejemplo más representativo es el caracol sonriente que aparece saludando, escondido en el fondo de las escenas de casi todos los episodios de la serie. Al

9 Cabe aclarar que no se desarrollará el modo “dato” debido a que se lo explicó en la etapa de la presentación.

principio este no pareciera tener mucha importancia, pero luego permitió el desarrollo de la historia principal y la posterior revelación de la subhistoria del Lich. En el episodio “Amor loco”, el Lich toma el control de la mente del caracol y hace que lo libere de su prisión de ámbar. Finn y Jake logran derrotarlo, pero en “Amor peligroso” el Lich vuelve a tomar posesión del caracol para pasar desapercibido. En el episodio “El Lich”, por medio del Enchiridion (el manual del héroe), el Lich logra retomar su verdadera forma, asesinar a Billy y posesionarse del cuerpo de este para engañar a Finn y Jake, y hacer que roben las gemas de poder de las coronas para colocarlas en el Enchiridion y así abrir un portal al cuarto del tiempo de Prismo, el amo de los deseos, para pedirle la extinción de toda la vida.

b) Anticipaciones

La anticipación “consiste en aportar cierta información durante la narración que no puede ser entendida completamente pues forma parte de sucesos futuros” (García, 2014, p. 211). Es un adelanto de información que da el texto y sirve para plantear las subhistorias y los metaenigmas.

En *Hora de Aventura* las anticipaciones se dan mediante reglas (implícitas y explícitas) y prolepsis o visiones del futuro. Se explicará las reglas implícitas de la serie.

Reglas implícitas

No son definidas como reglas dentro de la historia, son deducidas por los espectadores a partir de las constantes que se presentan en la narración. Una de las reglas implícitas a la que llegaron los fans de *Hora de Aventura*, específicamente el “teórico” Sogetsy Perez, fue que: Cualquier cosa que les pase a las vidas pasadas de los personajes les sucederá a sus vidas futuras y realidades alternas. Dedujeron esta regla a partir de las anticipaciones que la serie daba sobre la subhistoria de la pérdida del brazo de Finn, como en los capítulos: “Finn el Humano”, donde se ve a Finn alterno con un brazo derecho de metal; o en “El baúl”, donde se ve a la vida pasada de Finn, Shoko, que no tiene brazo derecho pero sí uno robótico que le construyó la Dulce Princesa¹⁰. Esto generó el metaenigma: ¿Finn perderá su brazo derecho?

10 Princesa gobernante del Dulce Reino. Construyó todo un reino hecho de dulces y a sus habitantes a partir de la ciencia.

Figura 2

Compilación de imágenes de las anticipaciones que se fueron dando sobre la pérdida del brazo de Finn. La tercera y la quinta corresponden a los dos ejemplos anteriormente mencionados.



Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes de los episodios “Amor loco” (Ward, 2012b), “Rey gusano” (Ward, 2012c), “Finn el humano” (Ward, 2013a), “Fantasía de cojines” (Ward, 2013b), “El baúl” (Ward, 2014a), “El tren calabozo” (Ward, 2014b).

Esta regla implícita se confirmó en el episodio “Escape en la Ciudadela”, donde Finn perdió su brazo derecho por culpa de su padre, Martin. A partir de esta confirmación los fans comenzaron a utilizar esta regla para elaborar otras hipótesis.

4. Prestigio

En esta etapa se produce la revelación de la “subhistoria que discurría paralelamente a la historia central de la narración” (García, 2014, p. 370), resolviendo así los metaenigmas del relato.

En *Hora de Aventura* las revelaciones de las subhistorias no son estáticas, es decir, que plantean nuevas subhistorias y metaenigmas, y tienen repercusiones dentro de la historia principal, debido a que se revelan en

diferentes temporadas de la serie. Por ejemplo esto pasó con la revelación de la subhistoria de Betty, la prometida de Simon Petrikov. En el episodio “Betty”, se revela que ella no mutó, no murió, no es la Doctora Princesa, sino que viajó al futuro (presente de *Hora de Aventura*) en una máquina del tiempo que construyó Simon para despedirse de ella. Ahora Betty se encuentra en Ooo buscando una cura para que Simon deje de ser el Rey Helado y recupere su memoria. Esta revelación no es estática porque el hecho de que Betty se encuentre en el presente de *Hora de Aventura* traerá consecuencias a la historia principal de la serie.

Otra de las características de la etapa de revelación de *Hora de Aventura* es que entrecruza las subhistorias con la historia principal para revelar otra. Por ejemplo, en los episodios “El Lich”, “Finn el humano” y “Jake el perro” la serie entrecruzó las subhistorias del Lich, de Simon Petrikov y de la Gran Guerra de los Champiñones para revelar la subhistoria del origen del Lich y de toda la magia en Ooo.

Luego de que el Lich (poseionado del cuerpo de Billy) logró atravesar el portal hacia el cuarto del tiempo de Prismo, pidió como deseo la extinción de toda la vida. Para evitar esto Finn deseó que el Lich nunca haya existido, lo que generó una realidad alterna donde no existe la magia pero sí seres humanos. Esto a causa de que en esa realidad alterna Simon Petrikov alterno se sacrificó para que la megabomba que dio origen al Lich y a toda la magia en Ooo no estallase; todo esto como producto del deseo de Finn de que el Lich nunca haya existido

A partir de todo lo anteriormente mencionado se pudo concluir que *Hora de Aventura* tiene una narrativa fragmentada porque oculta varias subhistorias que se desarrollan paralelamente a la historia principal. También, porque plantea metaenigmas que los fans intentan resolver a partir de los datos, pistas y anticipaciones que les da la serie. Además, porque revela sus subhistorias a lo largo de las temporadas donde plantea nuevos misterios.

III. Cooperación interpretativa en los videos de “teorías” de los *Adventure Brothers*

Existe cooperación interpretativa o cooperación textual entre los creadores de *Hora de Aventura* y los *Adventure Brothers*, reflejada en sus videos de “teorías” sobre la serie.

La cooperación interpretativa no hace referencia a una cooperación literal, sino, de acuerdo con Eco (1999), a un diálogo o juego de estrategias entre la estrategia del autor y la del lector del texto¹¹.

Por una parte, Eco (1999) señala que la estrategia del autor busca generar cooperación con el lector a partir del texto. Entre las estrategias que desarrolla el autor para generar cooperación están los “no dichos” del texto, que son todo lo “no manifiesto en la superficie, en el plano de la expresión” (Eco, 1999, p.74) y por ende oculto para el lector. Eco (1999) señala que los “no dichos” son rellenados por el lector en la etapa de la actualización de contenido, cuando este reconoce el significado semántico de cada palabra¹².

Hora de Aventura presenta varios “no dichos” debido al desorden cronológico de la serie y a la omisión de información, características de los relatos fragmentados. Por ejemplo: no se menciona ni cuándo ni cómo ni dónde ni por qué ocurrió la Gran Guerra de los Champiñones, o quiénes son los padres biológicos de Finn o por qué lo abandonaron de bebé en el bosque. Sin embargo, los “no dichos” de *Hora de Aventura* no sólo buscan generar cooperación a nivel de la actualización de contenido, sino que también forman parte de la estrategia de los creadores de la serie para que los fans elaboren sus hipótesis o “teorías”. Por ello, se decidió renombrar a estos “no dichos” como “huecos narrativos”, término que fue tomado del libro *Piratas de textos* de Jenkins (2010), quien señala que los huecos narrativos son una de las razones por la que los fans elaboran sus creaciones o reinterpretaciones.

Por otra parte, Eco (1999) señala que la estrategia cooperativa del lector consiste en interpretar el texto. Para Eco (1999) interpretar “supone siempre una dialéctica entre la estrategia del autor y la respuesta del Lector Modelo¹³” (p. 86). El lector, de acuerdo con Eco (1999), aplica diferentes tipos de estrategias

11 Cabe aclarar que en este artículo se trabajó con el concepto de texto planteado por Barthes, quien señala que:

En cualquier lugar en que se realice una actividad de significancia de acuerdo con unas reglas de combinación, de transformación y de desplazamiento, hay Texto: (...) en los juegos de imágenes, de signos, de objetos: en las películas, en las tiras cómicas, en los objetos rituales (Barthes citado en García-Abad, 2005, p. 287).

Esto implica que la palabra texto hace referencia a los libros, comics, series, dibujos animados, películas, etc.

12 Por ejemplo, esto ocurre cuando en un texto donde se menciona que alguien “volvió” el lector deduce que necesariamente ese alguien tuvo que haberse ido anteriormente.

13 El Lector Modelo, de acuerdo con Eco (1999), es una hipótesis de lector ideal que se formula el autor a partir de las competencias enciclopédicas que espera que tenga su lector.

para interpretar el texto y superar la estrategia del autor, esto ocurre, por ejemplo, cuando el lector logra prever lo que pasará a continuación.

Los *Adventure Brothers* desarrollaron diferentes estrategias para interpretar *Hora de Aventura*, como: los mundos posibles, las “teorías” explicativas, la identificación de referencias, el establecimiento de orden cronológico de los acontecimientos, la hipótesis Autor Modelo, la identificación de la estrategia del autor y la cooperación literal. A continuación se explicará la más relevante:

Mundos posibles del lector (W_R)

Eco (1999) los describe como hipótesis que plantea el lector para prever el desarrollo del texto. Estos son confirmados o refutados por los futuros estados de la fabula¹⁴, que, de acuerdo con Eco (1999), son acontecimientos o etapas de la narración por las que atraviesan los personajes.

Los *Adventure Brothers* o “teóricos de *Hora de Aventura*” denominan a sus mundos posibles como “teorías”. Estas no solo buscan predecir los estados posteriores de la fabula sino también los anteriores, debido al desorden cronológico que presenta la serie. Para ejemplificar cómo los *Adventure Brothers* construyen sus mundos posibles se analizará la “teoría” de la Dama Fantasma, del “teórico” Fantasman H.D.A.:

14 Eco (1999), en su *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*, escribe fabula sin tilde. Este artículo respetará el estilo del autor italiano.

Imagen 2

Tabla sobre el proceso de construcción de los mundos posibles de los Adventure Brothers a partir de la “teoría” de la Dama Fantasma

Mundo de la fabula W_N	Huecos narrativos	Mundo posible W_R
<p>W_{NS128}^{15} = En el capítulo “Escalofríos”, en la mansión <i>Creeps</i> aparece la Dama Fantasma y asusta a Finn. En la mansión hay un cuarto con observatorio y con vista al océano.</p> <p>W_{NS194} = En el episodio “Rey Gusano”, se ve a la Dama Fantasma entre los miedos más profundos de Finn. Cuando ella aparece, Finn está sobre una especie de silla o cuna de madera cubierta con pieles.</p> <p>W_{NS49} = En “Océanos de miedo” se revela que Finn le tiene miedo al océano.</p> <p>W_{NS7} = En “Recuerdos en la montaña” Joshua y Margaret, los padres de Jake, encuentran a Finn de bebé en el bosque.</p>	<p>¿Por qué la Dama Fantasma se le aparece a Finn?¹⁶</p> <p>¿Quién es la madre de Finn?</p> <p>¿Por qué Finn le tiene miedo al océano?</p> <p>¿Por qué abandonaron a Finn de bebé en el bosque?</p>	<p>Fantasman H.D.A.: W_{R139} = La Dama Fantasma es la madre de Finn.</p> <p>W_{R240} = La familia de Finn vivía en la mansión <i>Creeps</i>. Eran sobrevivientes de la Gran Guerra de los Champiñones.</p> <p>W_{R244} = A la madre de Finn le gustaba observar el cielo desde el observatorio de la mansión. Acomodaba a Finn en una silla de bebé, como la que se ve en el episodio “Rey Gusano”, para que no le pasara nada.</p> <p>Finn se cayó al océano y su madre se lanzó al agua para intentar salvarlo, pero murió ahogada.</p> <p>W_{R245} = Finn sobrevivió y por eso le tiene miedo al océano. Las olas lo llevaron a tierra firme, donde fue encontrado en el bosque por los padres de Jake.</p>

Nota: Fuente: Elaboración propia a partir de los episodios: “Escalofríos” (Ward, 2012d), “Rey Gusano” (Ward, 2012b), “Océanos de miedo” (Ward, 2010c), “Recuerdos en la montaña” (Ward, 2010d); y del video: “Teoría [sic] Creepy-La Madre De Finn- Loquendo- Por FanTasmaN” (Fantasman H.D.A. citado en Basper UMK3, 2013).

Este mundo posible ejemplifica el proceso de cooperación interpretativa que existe en la construcción de “teorías” de *Hora de Aventura*. Primero, el autor plantea el misterio de la Dama Fantasma, a manera de pista, haciéndola aparecer

15 El mundo de la fabula (W_N) es el mundo del relato. (W_{NS}) son los estado de la fabula. El dígito a continuación señala el número de estado de la fabula que fue utilizado por los “teóricos” para construir sus mundos posibles. Mientras que el dígito después de (W_R) representa el número de mundo posible analizado.

16 Se vio por conveniente plantear los huecos narrativos en forma de pregunta, como metaenigma, para una mayor claridad. Por ejemplo, resulta más preciso decir: “¿quién es la Dama Fantasma?” a: “no se menciona quién es la Dama Fantasma”.

dos veces en la serie, en los episodios “Escalofríos” y “Rey Gusano”. Segundo, la serie presenta varios huecos narrativos, por ejemplo, no se menciona quien es la Dama Fantasma o quién es la mamá de Finn o por qué Finn fue abandonado de bebé en el bosque. Tercero, estos huecos generan metaenigmas, como: ¿quién es la Dama Fantasma?, ¿quién es la mamá de Finn?, ¿por qué Finn fue abandonado de bebé en el bosque?, etc. Cuarto, para responder a estos misterios los “teóricos de *Hora de Aventura*” elaboran mundos posibles a partir de información que da la serie como en el anterior ejemplo, donde el “teórico” elaboró su mundo posible, que señala que la Dama Fantasma es la madre de Finn, a partir de datos que da la serie como el miedo de Finn al océano. Quinto, este mundo posible fue refutado en el episodio “El baúl”, donde se revela que la Dama Fantasma es en realidad Shoko, una de las vidas pasadas de Finn.

Los “teóricos de *Hora de Aventura*” para elaborar sus mundos posibles no solo recurren a datos, pistas y anticipaciones del mundo de la fabula (W_N), sino también a su conocimiento e información que investigan sobre: el mundo real o de referencia (W_0), otros textos (intertextos), discursos, paratextos (peritextos y epitextos) e hipertextos¹⁷. Por ejemplo:

Mundos posibles a partir de la interdiscursividad

Se podría decir que la interdiscursividad es un tipo de intertextualidad. Según Marinkovich (1998) existen varios autores que señalan que la intertextualidad no solo hace referencia a “la presencia efectiva de un texto en otro” (Genette, 1989, p. 10), sino también a la presencia de discursos en un texto.

El primer autor en utilizar el concepto interdiscursividad para referirse a la intertextualidad, según Marinkovich (1998), fue Norman Fairclough, quien identificó dos formas de intertextualidad: la **manifiesta** y la **constitutiva**, a esta última la denominó **interdiscursividad**. Esta hace énfasis en la “heterogeneidad de los textos al estar constituidos por combinaciones de diversos géneros y discursos” (Marinkovich, 1998, p. 733).

El discurso para Foucault, según Hall (2010), hace referencia a “un conjunto de enunciados que permiten a un lenguaje hablar –*un modo de representar conocimiento sobre– un tópico particular en un momento histórico particular*”

17 Eco (1999) denomina “paseos inferenciales” (p. 167) a las salidas del texto que hace el lector para construir sus mundos posibles.

[cursivas añadidas] [...] El discurso es sobre la producción de conocimiento por medio del lenguaje” (p. 469).

Los “teóricos de *Hora de Aventura*” elaboran sus mundos posibles a partir de discursos económicos, políticos y geopolíticos sobre la guerra; discursos religiosos, científicos y de las teorías conspirativas.

Mundos posibles a partir de discursos políticos, económicos y geopolíticos sobre la guerra

Es necesario aclarar que *Hora de Aventura* da poca información sobre lo que pasó en la Gran Guerra de los Champiñones, lo que genera varios huecos narrativos en el texto. Los “teóricos de *Hora de Aventura*” para elaborar sus mundos posibles sobre las causas de la misma recurren a: discursos políticos, económicos y geopolíticos sobre lo que en la actualidad podría dar origen a una nueva guerra y a discursos que se utilizaron durante las guerras del mundo real. Por ejemplo:

Imagen 3

Tabla sobre los mundos posibles del lector a partir de discursos económicos, políticos y geopolíticos sobre la guerra.

Mundo de la fábula W_N	Huecos narrativos	Mundo posible W_R
$W_{NS318.6}$ ¹⁸ = Episodios utilizados para la elaboración del mundo posible: “Los cineastas” (donde se menciona por primera vez la Gran Guerra de los Hongos), “Finn el humano” (donde se da a entender que una megabomba fue lanzada en la Gran	¿Cuáles fueron las causas de la Gran Guerra de los Champiñones?, ¿Cómo, cuándo, dónde y por qué ocurrió?	Lalo Inurreta: W_{R370} = La guerra empieza por energía y recursos ¹⁹ . -Año 2030: “Según la teoría del Pico de Hubbert ²⁰ , el inicio del fin de la era del petróleo en Oriente Medio” (Inurreta citado en Fantasman H.D.A., 2014a). -2035: Hay superpoblación en la Tierra. -2038: El mundo unipolar centrado en EEUU ²¹ llega a su fin, se forman bloques de potencias, ya no solo un polo centrado en Estados Unidos.

18 Es necesario aclarar que este ejemplo forma parte de un concurso de “teorías”, lanzado por Fantasman H.D.A., sobre el origen de la Gran Guerra de los Champiñones. Al tratarse de varias “teorías” que utilizaban los mismos estados de la fábula se vio por conveniente organizar los estados de una “teoría” en un solo (W_{NS}).

19 Se resaltaron los discursos con letra guinda.

20 La teoría del pico de Hubbert, desarrollada por el geofísico M. King Hubbert, de acuerdo con Roffinelli (2015), señala que cuando la producción mundial de petróleo llegue a su punto de más alta producción, comenzará a declinarse con la misma velocidad con la que subió hasta su agotamiento.

21 El término “mundo unipolar” hace referencia a Estados Unidos como única superpotencia mundial.

Mundo de la fábula W_N	Huecos narrativos	Mundo posible W_R
<p>Guerra de los Campeones) y “Ser más” (donde se revela que un humano llamado Moseph Mastro Giovanni o Moe es el creador de todos los robots Mo’s, como: BMO, CMO, DMO, AMO, etc.).</p>		<p>-2037: La Federación Rusa²² reorganiza la URSS. -2040: La “URSS, tomando en cuenta que Rusia tiene las reservas de gas más grandes del mundo, consolidaba alianzas con China e India” (Inurreta citado en Fantasman H.D.A., 2014a), generando un frente contra la OTAN (Organización del Tratado del Atlántico Norte)²³. -2044: La “crisis en la Unión Europea y el aumento de movimientos neonazis hace que en Europa renazca la teoría del espacio vital²⁴” (Inurreta citado en Fantasman H.D.A., 2014a). -2045: Renace el nacionalismo en Japón, que también cae en la teoría espacio vital. -2052: Inicio de la Guerra de los Campeones. Comienza la investigación de “armas mágicas y (...) robóticas, “Be more” [“Ser más”]²⁵” (Inurreta citado en Fantasman H.D.A., 2014a). -2056: El ejército comienza a utilizar robots AMOs para reemplazar a los soldados. -2075: Bombardeo táctico final. Humanidad al borde de la extinción.</p>

Nota: Fuente: Elaboración propia a partir de los episodios: “Los cineastas” (Ward, 2012d), “Finn el humano” (2013a), “Ser más” (2014c) y del video: “EL ORIGEN DE LA GUERRA DE LOS HONGOS (24 TEORÍAS DIFERENTES) PAARTE [sic] 1 de 3” (Fantasman H.D.A., 2014a).

Como puede observarse en este ejemplo, el “teórico” Lalo Inurreta para argumentar su mundo posible, que señala que la Gran Guerra de los Campeones comenzó por escasas de energía y recursos, apela, en primer lugar, al discurso económico de la teoría del Pico de Hubbert, que establece que cuando la producción de petróleo llegue a su cenit comenzará a declinarse con la misma velocidad con la que subió hasta su agotamiento.

22 Se resaltaron las referencias a elementos del mundo real con letra verde.

23 La OTAN es una organización de naciones o Estados que establecieron una alianza defensiva regional.

24 La teoría geopolítica del espacio vital o *Lebensraum*, de acuerdo con Cairo (2011), establece que el “espacio vital” de cada Estado deber ser protegido y en caso de necesidad, como en caso de superpoblación, extendido.

25 Se resaltó a los intertextos con color plomo.

En segundo lugar, “teórico” también recurre a discursos geopolíticos que fueron utilizados durante las guerras del mundo real, como cuando menciona que una de las causas de la Gran Guerra de los Champiñones fue que Japón y Europa volvieran a caer en la teoría del espacio vital. Este concepto fue utilizado por Hitler para justificar su proyecto de extender el Tercer Reich y por Japón para crear la Esfera de Coprosperidad de la Gran Asia Oriental.

En tercer lugar, en este mundo posible el “teórico” menciona discursos políticos que surgieron en pasadas guerras del mundo real, como cuando señala que el mundo actual es unipolar, centrado en una sola superpotencia que sería Estados Unidos. Este discurso, según Sanahuja (2007), surgió después de la Guerra Fría cuando se desarmó la Unión Soviética y cuando Estados Unidos obtuvo la victoria frente a Irak en la primera guerra del Golfo.

En cuarto lugar, este mundo posible también hace referencia a acontecimientos de pasadas guerras del mundo real (W_R), como cuando el “teórico” señala que en la Gran Guerra de los Champiñones la Federación Rusa volverá a armar la URSS, siendo que esta se deshizo después de la Guerra Fría. Asimismo, cuando menciona que esta nueva URSS le hará frente a la OTAN, tomando en cuenta que esta última se formó a inicios de la Guerra Fría, cuando países occidentales vieron a las políticas de la URSS como amenazas a la paz en Europa.

En quinto lugar, el “teórico” Lalo Inurreta en su mundo posible también realiza un intertexto, “presencia efectiva de un texto en otro” (Genette, 1989, p. 10), cuando cita una de las “teorías” de Fantasman H.D.A, que señala que en la Gran Guerra de los Champiñones se utilizaran robots AMOS²⁶ como soldados artificiales.

A partir de las estrategias que desarrollan los *Adventure Brothers* o “teóricos de *Hora de Aventura*” se puede evidenciar que existe cooperación interpretativa entre ellos y los creadores de *Hora de Aventura*, reflejada en sus videos de “teorías” sobre la serie. Tomando en cuenta que la actividad cooperativa se produce cuando el lector:

26 AMO es uno de los robots creados por Moe. Los fans creen que AMO está relacionado con la Guerra de los Champiñones porque en el episodio “Ser más” se puede observar que su puerto en la fábrica Mo Co. está sellado.

(...) extrae del texto lo que el texto no dice (sino presupone, promete, entraña e implica lógicamente), llena espacios vacíos, conecta lo que aparece en el texto con el tejido de la intertextualidad, de donde ese texto ha surgido y donde habrá de volcarse (Eco, 1999, p.13).

IV. La narrativa fragmentada de *Hora de Aventura* genera cooperación interpretativa con los *Adventure Brothers*

Como se mencionó anteriormente *Hora de Aventura* tiene una narrativa fragmentada porque presenta una historia principal, que se desarrolla en el presente de la serie, donde Finn y Jake viven sus aventuras en Ooo, y varias subhistorias escondidas en el pasado, el presente y el futuro de la serie. Además, sus acontecimientos se narran de manera desordena o subvertida porque el relato inicia en el presente de la serie, mientras el pasado, el futuro, (y partes del presente) permanecen escondidos para el espectador, quien solo tiene acceso a estos mediante analepsis (*flashback*) y prolepsis (visiones del futuro) o cuando se revela una subhistoria.

Este desorden cronológico genera huecos narrativos o “no dichos” en *Hora de Aventura*, que también son generados, o puestos en evidencia, por el planteamiento de las subhistorias (mediante datos, pistas y anticipaciones). Porque la serie, al plantear las subhistorias pero no revelarlas, hace que los fans se den cuenta de que se les está ocultando algo, es decir, que se percatan de la existencia de huecos narrativos en el texto. A su vez estos huecos generan los enigmas y metaenigmas del relato, por ejemplo: ¿Cómo, cuándo, dónde y por qué se dio la Gran Guerra de los Champiñones?, ¿quién es la mamá de Finn?, ¿cuál es el origen de la corona del Rey Helado?, etc. Para responder a estos misterios los “teóricos de *Hora de Aventura*” elaboran mundos posibles a partir de información que les da el mundo de la fabula (W_N) y de su conocimiento e investigaciones sobre el mundo real (W_o), otros textos, discursos, paratextos (peritextos y epitextos) e hipertextos. Finalmente estos mundos posibles son confirmados o refutados por las revelaciones de las subhistorias.

Para ejemplificar mejor este proceso se analizará la línea de tiempo de la subhistoria y las “teorías” del nombre Gunter, que forma parte de la subhistoria del origen de la corona del Rey Helado:

Como puede observarse en esta línea de tiempo, la serie plantea la subhistoria del nombre Gunter, que forma parte de la subhistoria de la corona del Rey Helado, a partir de un *flashback* que se da en el episodio “Simon y Marcy”, donde, a manera de pista, Simon llama a Marcy²⁷ “Gunter” cada vez que se pone la corona. La serie, al plantear esta subhistoria pero no revelarla, hace que los fans se percatan de la existencia de huecos narrativos, de que no se les está diciendo qué relación hay entre el nombre Gunter y la corona ni tampoco por qué Simon Petrikov llama a Marcy “Gunter” cada vez que se pone la corona. Estos huecos narrativos generan que los fans se planteen los metaenigmas: ¿Qué relación hay entre el nombre Gunter y el origen de la corona?, y ¿por qué Simon cada vez que se pone la corona llama a Marcy “Gunter”?

Para responder a estos misterios los “teóricos de *Hora de Aventura*” elaboran mundos posibles que también buscan responder a otros enigmas de la serie. Por ejemplo: el segundo mundo posible, de Fantasman H.D.A. (**FHDA**), que señala que Gunter es un apodo que Simon le puso a Marcy; también busca responder a ¿por qué en el diario de Marceline dice Gunter? El tercer mundo posible, de Jaime Daniel Hernández Ríos (**JDHR**), que indica que el creador de la corona se llamaba Gunter; también busca responder a ¿Por qué el Rey Helado llama a sus pingüinos con derivaciones del nombre “Gunter”? El cuarto, de Fantasman H.D.A., a partir del significado del nombre Gunter (que en Alemán quiere decir “ejército de la batalla” (Fantasman H.D.A., 2014b)), señala que el antiguo dueño de la corona se refería a sus soldados como a sus “Gunters” y que por ello el Rey Helado llama a sus pingüinos con derivaciones de ese nombre. Cabe aclarar que todas estas hipótesis fueron refutadas en el episodio “Evergreen” donde se revela que el creador de la corona fue el elemental de hielo Urgence Evergreen y que Gunter era el nombre de su aprendiz.

V. Conclusiones

Hora de Aventura tiene una narrativa fragmentada. Existe cooperación interpretativa entre los creadores de la serie y los *Adventure Brothers*. La narrativa fragmentada de *Hora de Aventura* genera cooperación interpretativa con los *Adventure Brothers*, reflejada en sus videos de “teorías” sobre la serie. Existe una nueva tendencia en los dibujos animados norteamericanos o

27 Marcy es Marceline la Reina Vampiro de niña. Ella es mitad vampiro y mitad demonio. Conoció a Simon Petrikov cuando era una niña y él la ayudó a sobrevivir al apocalipsis de la Gran Guerra de los Champiñones.

cartoons de utilizar la narrativa fragmentada y de buscar generar cooperación interpretativa con sus fans, entre ellos: *Gravity Falls* (2012), *Steven Universe* (2013), *Over the Garden Wall* (2014) y *Star vs. las fuerzas del mal* (2015), etc.

Uno de los aspectos positivos de estos *cartoons* es que no subestiman a sus espectadores. Por ejemplo, *Hora de Aventura* se permite plantear misterios complejos, saltos de tiempo, realidades alternas, vidas pasadas, etc., a pesar de ser un dibujo animado “para niños”. Se podría objetar que los niños no podrían resolver los misterios ni entender las referencias que hace la serie a la guerra, a las religiones, a las culturas, etc., pero eso sería subestimarlos. Tomando en cuenta que ahora existe un mayor acceso a internet (lo que implica un mayor acceso a información) y que la mayoría de sus usuarios son poblaciones jóvenes, los fans niños y adolescentes de *Hora de Aventura* tienen la posibilidad de investigar en internet alguna referencia o misterio que no entiendan sobre la serie o de recurrir a los *reviews* (reseñas) que hacen otros fans en *fanpages*, blogs y videos de “teorías”. Por ejemplo, en los videos de “teorías” además de plantearse mundos posibles sobre *Hora de Aventura*, se explican cosas que no han quedado del todo claras en la serie y se identifican las referencias que esta hace al mundo real, a otros textos y a discursos²⁸.

Se podría señalar que Pendleton Ward se permite complejizar su serie porque, si bien es consciente de que un solo fan no podría resolver todos los misterios de *Hora de Aventura* ni identificar todas las referencias, sabe que los fans se mueven en comunidades webs, donde comparten información y hallazgos con otros fans de todas partes del mundo.

Los fans no sólo son creadores de arte y de cultura, sino también de conocimiento sobre aquello que admiran. Por ejemplo, los “teóricos de *Hora de Aventura*” para elaborar sus mundos posibles no sólo recurren a las pistas, datos y anticipaciones que da la serie, sino también a información del mundo real, de otros textos, de discursos, de paratextos, de hipertextos, y a “teorías” de sus colegas “teóricos”. Como señala Sharratt: “El conocimiento personal y la competencia cultural del lector popular también fomentan a una valoración y una interpretación crítica, el ejercicio de un «conocimiento popular» que

28 Además, existen fans niños que señalan que les gusta de *Hora de Aventura* por sus misterios, como puede evidenciarse en el programa *Geeks*, donde dos niñas de nueve años señalan que: “cada vez que terminamos un capítulo siempre anotamos lo que pasó (...) Me gusta *Hora de Aventura* porque es muy gracioso y porque me gustan los misterios” (Mariany y Camily en Cartoon Network Latino Fans, 2015).

refleja de forma interesante la producción de conocimiento de la comunidad académica” (Sharratt citado en Jenkins, p.110). Demostrando así que la teoría y la crítica “no son prácticas especializadas reservadas a una élite instruida” (Jenkins, 2010, p.109).

Tomando en cuenta que, de acuerdo con Ernest Cassirer (1943), el arte y la estética están influenciados por la época y el paradigma dominante en el que se encuentran. Se podría señalar que a partir del estudio de *Hora de Aventura* se logró evidenciar que la serie está influenciada por la posmodernidad.

La posmodernidad o modernidad tardía, de acuerdo con varios autores, se caracteriza por la incertidumbre, lo aleatorio, lo inestable, la incredulidad en los metarelatos, etc. García (2014) señala que esta incertidumbre se refleja en la estructura narrativa (desorden cronológico) de los relatos fragmentados y en el hecho de que sus espectadores no pueden predecir qué pasará a continuación. Erick Auerbach (1996) señala que los relatos reflejan el tipo de sociedad en los que fueron creados. Las personas en la posmodernidad, al igual que los lectores de los relatos fragmentados, viven en una constante incertidumbre. En la posmodernidad nadie puede predecir lo que pasará con exactitud, a lo sumo se pueden aventurar hipótesis, como hacen los “teóricos de *Hora de Aventura*” para predecir los estados futuros y pasados de la serie.

Se recomienda estudiar las “teorías” de fans de otras series, películas, libros, *animes*, etc. a partir de los conceptos planteados por Eco (1999), para evidenciar que existe un proceso de cooperación interpretativa en la construcción de “teorías” de los fans.

Otra de las creaciones de los fans que se podría analizar a partir de los conceptos planteados por Eco (1999), son los *ships* o el *shipping* (la pretensión de un fan de que dos personajes estén juntos), porque se podría señalar que los *shippings* son mundos posibles de los fans sobre las posibles parejas en la historia. Además, los *shippers* (fans que emparejan personajes), al igual que los fans que elaboran “teorías”, argumentan sus *ships* a partir de información de la fabula, del mundo real, de otros textos, de paratextos, etc.

Sin embargo, no se recomienda estudiar otras creaciones de los fans, como *fan arts* o *fanfictions*, a partir de los conceptos planteados por Eco (1999) porque estas reinterpretaciones entrarían más en la categoría de “uso” del texto como

“estímulo imaginativo” (p. 85). A menos que se pueda demostrar que formaba parte de la estrategia de los creadores del texto que los fans elaboraran este tipo de creaciones.

VI. Referencias Bibliográficas

Auerbach, E. (1996). *La representación de la realidad en la literatura occidental*. México: Fondo de Cultura Económica.

Basper UMK3 (2013, Mayo 31). Teoria Creepy-La Madre De Finn- Loquendo- Por FanTasmaN. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Vkv7RzYv63A>

Caballero, A. (2017). *La fragmentación de la narrativa de Hora de Aventura y la cooperación interpretativa de los “Adventure Brothers”*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Boliviana, La Paz, Bolivia.

Cairo, H. (2011). La Geopolítica como «ciencia del Estado»: el mundo del general Haushofer”. *Geopolítica(s). Revista de estudios sobre espacio y poder*, 3(2), 337-345. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/GEOP/article/viewFile/42333/40293>

Cartoon Network Latino Fans (16 de enero de 2015). *Cartoon network LA: Geeks “Cartoon fans de hora de aventura”* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LdFPXhXxOYc>

Cassirer, E. (1943) *Filosofía de la ilustración*. España: Fondo de cultura económica, sucursal España.

Díaz, J. (2009) *Formas emergentes de la literatura: el fanfiction desde los estudios literarios*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Literatura Carrera de Estudios Literarios. Recuperado de: <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/csociales/tesis34.pdf>

Eco, U. (1999) *Lector In fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo* Barcelona: Editorial Lumen, S.A.

Fantasman H. D. A. (2013, Julio 14). Teorías de los fans de Hora de Aventura PARTE 1 [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=OcdmlbvcSaw>

Fantasman H. D. A. (2014b, Abril 25). Datos, curiosidades y teorías de HDA 5a TEMP Simon y Marcy ESPECIAL by FanTasmaN. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sZauMxqc4yQ>

Fantasman H.D.A, (2014a, Julio 6). EL ORIGEN DE LA GUERRA DE LOS HONGOS (24 TEORÍAS DIFERENTES) PAARTE 1 de 3 [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IXKZXpkgcms>

García, G. (2014). Fractura y fragmentación narrativa de lo extraordinario en cine y literatura. (Tesis doctoral), Universidad Rey Juan Carlos, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Madrid. Recuperado de: <https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/12445/Fractura%20y%20Fragmentaci%C3%B3n%20Narrativa%20de%20lo%20Extraordinario%20en%20Cine%20y%20Literatura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García-Abad, M. (2005) Intermedios: estudios sobre literatura, teatro y cine. España: Editorial Fundamentos. Recuperado de: https://books.google.com.bo/books?id=K8duf1RycEYC&pg=PA287&lpg=PA287&dq=En+cualquier+lugar+en+que+se+realice+una+actividad+de+significancia+de+acuerdo+con+unas+reglas+de+combinaci%C3%B3n,+de+transformaci%C3%B3n+y+de+desplazamiento,+hay+Texto&source=bl&ots=DjqpAq0XSZ&sig=Wjc46uIslvdi8JO1oH-t6_ksyp4&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=En%20cualquier%20lugar%20en%20que%20se%20realice%20una%20actividad%20de%20significancia%20de%20acuerdo%20con%20unas%20reglas%20de%20combinaci%C3%B3n%20de%20transformaci%C3%B3n%20y%20de%20desplazamiento%20hay%20Texto&f=false

Genette, G. (1989). Palimpsestos: La literatura en segundo grado. España: Taurus. Recuperado de: <http://server1.docfoc.com/uploads/Z2016/01/09/SuCPV4JQzb/93c55b32e22d0f03add34afe79fa72b0.pdf>

- Hall, S. (2010) Sin Garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales. Instituto de estudios culturales Pensar, Universidad Javeriana Instituto de Estudios Peruanos, Universidad Andina Simón Bolívar sede Ecuador. Enviñon Editores. Recuperado de: http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/stuart_hall_-_sin_garantias.pdf
- Jenkins, H (2010). Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión. España: Paidós Comunicación.
- Marinkovich J. (1998) El análisis del discurso y la intertextualidad. Boletín de Filología, 37(2), 729-742 Recuperado de: <http://www.auroradechile.uchile.cl/index.php/BDF/article/viewFile/21478/22776>
- Personajes [página web] (2010-2017). Hora de aventura Wiki. n/a. Recuperado de: <http://es.horadeaventura.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes>
- Roffinelli, G. (2015). “La trama del Fracking. Consideraciones sobre el rol de los hidrocarburos no convencionales en el marco de la crisis global, ecológica y energética”. En: Neoliberalismo en América Latina. Crisis, Tendencias y Alternativas, 206: Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40807188/2015._CLACSO.Neoliberalismo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1489285353&Signature=vQJ5jkO7GaeVlJkVfkBR6g9cz8w%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DNeoliberalismo_en_America_Latina_Crisis.pdf#page=196
- Sanahuja, J. (2007). ¿Un mundo unipolar, multipolar o apolar? El poder estructural y las transformaciones de la sociedad internacional contemporánea. In Cursos de Derecho internacional y Relaciones internacionales de Vitoria-Gasteiz, 2007: Vitoria-Gasteizko nazioarteko zuzenbide eta nazioarteko harremanen ikastaroak, 2007 (pp. 297-384). Recuperado de: http://www.ehu.es/cursosderechointernacionalvitoria/ponencias/pdf/2007/2007_10.pdf
- Ward, P. (2010b). “Captura de pantalla de la secuencia de apertura de Hora de Aventura” [Captura de pantalla] en Hora de Aventura. Nueva York, EU.: Frederator Studios.

- Ward, P. (creador y productor). (2010a). Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2010c). Océanos de miedo. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2010d). Recuerdos en la montaña. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2012a). Amor loco. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2012b). Rey gusano. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2012c). Escalofríos. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2012d). Los cineastas. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2012e). El clóset de Marceline. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2012f). La princesa monstruo. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2013a). Finn el humano. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2013b). Fantasía de cojines. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2013c). Simon y Marcy. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.
- Ward, P. (creador y productor). (2014a). El baúl. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.

Ward, P. (creador y productor). (2014b). El tren calabozo. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.

Ward, P. (creador y productor). (2014c). Ser más. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.

Ward, P. (creador y productor). (2014d). Evergreen. Hora de Aventura. [Serie de televisión]. Nueva York, EU.: Frederator Studios.