

Coherencia entre animación e “imagen real” (registro basado en realismo fotográfico): recursos presentes en el universo gráfico de Gumball

Consistency between animation and 'real image' (registration based on photographic realism): resources present in Gumball's graphic universe

Rodríguez González, Manuela Elizabeth

Universidade de Vigo, Departamento de Pintura, grupo PE4

PALABRAS CLAVE

Animación, imagen real, universo gráfico, Gumball, mundos

RESUMEN

El presente artículo centrará su atención en un ejemplo de animación híbrida, *El asombroso mundo de Gumball*¹ (2011), serie de animación televisiva creada por Ben Bocquelet (1983), tras proponer a Cartoon Network reunir en una única producción a todos los personajes que él había creado y que fueron rechazados por estudios de animación a lo largo de los años. Partiendo de esta unión de elementos diferentes (cuya explicación está presente en la idea que sirve como base, pero no en el argumento de la serie), se analizarán los recursos que se utilizan para unir a personajes de estética dispar en un “universo gráfico” coherente. Este concepto de universo aparece definido por Raúl García en *Actores del Lápiz* (2000), como la unidad de estilo (y movimiento) en la que coexisten los personajes y elementos de diseño dentro de una serie de televisión, regidos por unas reglas que hay que mantener durante toda la creación, para hacerla verosímil ante el espectador. Teniendo en cuenta este concepto, se completará el análisis de dichos recursos estudiando producciones en las cuales la mezcla de estilos va acorde con el argumento, o se realiza con fines de experimentación estética: desde los *Lightning Sketches* de Blackton (1908) o *Gertie, the Good Dinosaur*, de McCay (1914); pasando por los personajes animados que conviven con humanos en *Mary Poppins* (1964),

¹ *The Amazing World of Gumball* (2011), *El increíble mundo de Gumball* en Hispanoamérica, o *El asombroso mundo de Gumball* en España, es una serie de animación creada por Ben Bocquelet.

¿*Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988), o *Space Jam* (1996); hasta los fondos de imagen real inmersos en la animación experimental del director Masaaki Yuasa en *The Tatami Galaxy* (2010).

KEY WORDS

Animation, real image, graphic universe, Gumball, worlds

ABSTRACT

The present article will focus on an example of hybrid animation, *The Amazing World of Gumball* (2011), which is a television animation series created by Ben Bocquelet (1983). This series came to life when he proposed to Cartoon Network the idea of bringing together in a single production all the characters he had created and which had been rejected by animation studios over the years. Starting from this union of different elements (an explanation that is present in the basic idea, but not in the plot of the series), we will analyze the resources that are used to unite disparate aesthetic characters in a coherent 'graphic universe'. This concept of universe is defined by Raúl García in *Actores del Lápiz* (2000) as the unit of style (and movement) in which characters and design elements coexist within a television series, governed by rules that must be maintained throughout the creation to make it plausible for the spectator. Taking this concept into account, the analysis of these resources will be completed by the study of productions where the mixture of styles is consistent with the argument, or it is done for aesthetic experimentation. From Blackton's *Lightning Sketches* (1908) or *Gertie, the Good Dinosaur*, directed by McCay (1914), going through the animated characters that coexist with humans in *Mary Poppins* (1964), *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) or *Space Jam* (1996), to the photographic backgrounds immersed in the experimental animation of *The Tatami Galaxy* (2010), directed by Masaaki Yuasa.

INTRODUCCIÓN

Como establece Bendazzi (2003, p. 455), desde la última década del s. XX la tecnología digital toma ventaja en casi todas las fases de la producción de cine de animación, produciendo, entre otras cosas, series animadas de estética híbrida. En el momento en el que las imágenes fueron codificadas² en datos, se facilitaron los trasvases entre medios que durante el s. XX habían sido considerados diferentes: la

² Codificar en el campo de la informática es definido como traducir la información al lenguaje del ordenador.

naturaleza artificiosa de la animación y la imagen *live-action* (Dematei, 2012, p. 134), produciendo como resultado series animadas de estética mixta.

El asombroso mundo de Gumball (2011), es un ejemplo híbrido de serie de animación televisiva. Fue creada por Ben Bocquelet (1983), tras proponer a Cartoon Network reunir en una única producción a todos los personajes que él había creado y que fueron rechazados por estudios de animación a lo largo de los años, “una galería de personajes que tendrían una última oportunidad para cobrar vida y no quedar olvidados en un cajón o en el rincón de un disco duro” (Ismael, 2017).

Partiendo de esta unión de elementos diferentes (explicación presente en la idea base, pero no en el argumento de la serie), se analizarán los recursos que se utilizan para unir a personajes de estética dispar en un “universo gráfico” coherente. Este concepto aparece definido por Raúl García en *Actores del lápiz* (2000), como la unidad de estilo (y movimiento) en la que coexisten los personajes y elementos de diseño dentro de una serie de televisión, regidos por unas reglas que hay que mantener durante toda la creación para hacerla verosímil ante el espectador. García ilustra el concepto de universo gráfico a través de un ejemplo de codificación de la apariencia y del movimiento real de un perro traducido al lenguaje animado:

(...) dentro de la serie *Carlitos y Snoopy*, el personaje de Snoopy se desenvuelve con soltura, pero si esa misma animación la transferimos a una película de los Estudios Disney, por ejemplo, *La dama y el vagabundo*, el movimiento de Snoopy parecerá torpe y limitado en comparación con su entorno. Su estilo y forma de moverse se integran perfectamente en el universo de Charles Schulz pero no en el de Disney (García, 2000, p. 11).

Teniendo en cuenta este concepto, “codificar” es transformar un mensaje mediante las reglas de un código, y exploraremos cómo se consigue esta codificación de un nuevo mundo híbrido en Gumball. Se buscarán y agruparán los recursos y herramientas que unifican a los personajes y fondos, consiguiendo un universo coherente a ojos del espectador, a través del visionado de los capítulos de Gumball y la extracción de conclusiones. El análisis se completará con el estudio de películas o series que mezclan estilos de acuerdo con el argumento, o con fines de experimentación estética.

Creación de mundos a partir de otros mundos

La construcción de mundos parte siempre de mundos preexistentes, por lo que hacer es en realidad rehacer (Goodman, 1990, p. 24), mediante acciones tanto de separar como de conjuntar, a veces ambas cosas simultáneamente.

Es posible que diversas entidades misceláneas pertenezcan a un mismo mundo, cruzándose entre sí y formando (...) complejos diseños, y, así, no procedemos a crear un nuevo mundo cada vez que separamos dos cosas o cuando volvemos a unir otras, esta vez de manera diferente (ibíd., p. 26).

En su descripción del acto de crear mundos, Goodman también se plantea el concepto de los límites, coincidiendo con el universo gráfico formulado por García:

Si poseemos esa amplia libertad de dividir y combinar, de acentuar, de ordenar, de suprimir, de completar y de eliminar, e incluso de distorsionar, cabe preguntar cuáles son los objetivos, los límites y los criterios de éxito que empleamos cuando hacemos un mundo. (...) puede decirse que una versión es verdadera cuando no viola ninguna creencia que nos sea irrenunciable ni tampoco quebranta ninguno de los preceptos o de las pautas normativas que le van asociadas (ibíd., p. 37).

A diferencia de producciones que siguen la fórmula de “animación+cine real”, como *Alice’s Wonderland*, *Space Jam* o *Mary Poppins*, en las que un personaje real (humano) se integra en el universo de los dibujos animados o viceversa, los personajes de Gumball conviven en su propio mundo. Como lo definiría Giannetti, en un entorno como globalidad ordenada, donde cada individuo nace dotado de sentido, socializado con relación a él y sin tratar con la realidad en cuanto tal (Schmidt, apud Giannetti, 2002, p. 144), que se nos presenta desde el primer episodio. Se dan, además, una serie de materiales (técnicas), que configuran los distintos modos de ser de personajes y entornos (escenarios): gráficos CGI, que generan formas digitales planas y 3D; y por otro lado, el apropiacionismo de fotografías y vídeos “reales”.

Los seres humanos buscamos “las constancias” (Gombrich, 2002, p. 18), definidas por Gombrich como el “término que abarca la totalidad de las tendencias estabilizadoras que hacen que no quedemos aturdidos en un mundo de apariencias fluctuantes” (ibíd.). Sin embargo, en *The Tatami Galaxy*³ (2010), un mismo objeto (por ejemplo, el famoso colgante de oso de peluche), puede aparecer representado a través de una fotografía o de un dibujo animado, dentro de una evidente intención experimental, que hace que cada episodio sea diferente del anterior (por la gama cromática o por el estilo de narración visual), contribuyendo, al mismo tiempo, a la sensación de caos y a la alteración de las dimensiones que propone el argumento. Según Goodman, al igual que los procesos de composición, descomposición y ponderación de las totalidades y los géneros crean mundos, los procesos de ordenación y agrupación adecuados nos ayudan a manejar grandes cantidades de material, son formas de organización que no se hallan en el mundo, sino que nosotros las construimos y ponemos en un mundo (Goodman, 1990, p. 33). Y, de esta forma, si ordenamos a los personajes de Gumball por familias, observamos que también la repetición depende de la organización tanto como la identificación. Los escenarios de Gumball se componen de fotos, pero siempre tienen algún elemento vectorial sobre ellos, como por ejemplo los arbustos situados frente a la casa de la familia Watterson.

³ *The Tatami Galaxy* (2010), animación japonesa creada por Masaaki Yuasa y el estudio Madhouse.

Integración de personajes en “cine real+animación”

Como se menciona en la introducción, la mezcla de “cine real+animación” se debe en gran parte a las modernas tecnologías, aunque ya se hacía de forma artesanal en la primera década del s. XX (con acetatos y rotoscopio fundamentalmente), época en la que los precursores de “codificación” de estéticas híbridas diluían las fronteras entre géneros. En *Le livre Magique* (1900), Méliès produce un juego entre dibujos fijos y acción real, actuando como el mago Blackton, que transforma sus *Lightning Sketches* en personas vivientes (Ball, 2004, p. 12), aprovechando los silencios del *stop motion*. Estas pausas también son utilizadas de forma similar por McCay, quien da órdenes e interactúa con Gertie, su dibujo animado. La estética mestiza entre animación y películas cómicas de nuevo tipo se dio a conocer por su habilidad de orquestar dos estilos que no tenían ninguna relación entre sí (Beaudet, apud Bendazzi, opus cit., p. 58), y sería desarrollada por Bowers en *Mutt & Jeff* (1926-28), seguida por Lantz, que aparecía actuando con sus personajes animados en su serie *Dinky Doodle* (1923) (Bendazzi, 2003, pp. 58-59).

Las películas con fondos reales responden a la finalidad de acercarse a la Re-creación de la Realidad, una ilusión perfecta del mundo perceptual, reconstruyendo el “como si se estuviera allí”⁴ (Burch, 2008, p. 21) de diferentes sucesos o paisajes, mezclando imágenes reales de figuras humanas con personajes animados. En *Roger Rabbit*, *Mary Poppins* o *Space Jam*, los personajes protagonistas son personas reales deambulando por los mundos de dibujos animados, o personajes dibujados que acceden al mundo real, fusionando estas dos esferas. En el largometraje *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, el director de animación Richard Williams solicitaba a Zemeckis grabar la acción real de la forma en la que él quería, de modo que pudiera hacer coincidir la animación perfectamente en ella (Ball, 2004, pp. 276-277), pues en este tipo de producciones la comparación del *timing*⁵ de humanos con el de los dibujos animados resultaría tan evidente como la establecida por García entre *Snoopy y La dama y el vagabundo* (aunque en este caso ambos *timings* pertenecen a personajes animados). En *Alice’s Wonderland* (1923), de Walt Disney, no se consigue integrar del todo la imagen real con la animación, debido a la diferencia de *timing* de Alice (registrada en *stop motion*), frente a la fluidez de los personajes animados de Disney. De forma específica, en *El asombroso mundo de Gumball*, sus creadores se apropian de la realidad para construir escenarios donde vivirán nuevos personajes, no para su convivencia con seres humanos, a excepción del episodio *The Night* (T4X31), en el que vemos la verdadera identidad de Sussy en el *backstage* (Figura 1).

⁴ Frase que utiliza Burch para definir la reconstrucción de catástrofes naturales o de monumentos arquitectónicos a través del diorama.

⁵ *Timing* es el número de dibujos o cuadros que se utilizan para generar una acción animada, lo que en cine se traduce en la velocidad de una acción.



Figura 1. *The Night* (Temporada 4, capítulo 31).

El mundo de Gumball se construye tomando prestados recursos propios del cine o la fotografía, como, por ejemplo, la profundidad de campo y el fuera de foco, simulando así la existencia de una cámara. Según Dematei, el cine digital no posee estos recursos de forma natural, ya que las imágenes parten de cero (no existe una cámara como tal), pero se pueden simular a través de algoritmos para evocar en nosotros sensaciones con las que estamos familiarizados, debido a nuestra experiencia directa con lo visible y con su captación por medio de una cámara. Otro ejemplo son los *lens flares* o destello de luz⁶ (Dematei, 2012, p. 141).

Estos recursos a veces siguen las teorías clásicas de la percepción, como el *blur* (desenfoco) en objetos de primer plano, o el difuminado de objetos lejanos (versionando la perspectiva aérea de Da Vinci), que agrupa a los elementos por planos, dando preferencia a la sensación de espacio tridimensional y atmósfera, independientemente de cual sea la técnica empleada para crear dichos elementos. Y, así, en la serie que es motivo de este análisis, podemos encontrar que se desenfocan arbustos del plano más lejano de cámara, tanto si son de registro fotográfico o de construcción digital (Figura 2). Otro recurso unificador es la proyección de sombra en el espacio: los personajes de estética más plana y los tridimensionales proyectan la misma sombra sobre el espacio en el que se encuentran, a diferencia de *Alice's Wonderland* (1923), donde los dos ámbitos (cine real y animación) se mantienen separados porque Alice tiene una sombra real, mientras que los personajes animados proyectan sombra de dibujo (no hay recursos gráficos de unificación).

⁶ Efecto que produce un foco de luz intenso al pasar delante de una lente con imperfecciones.

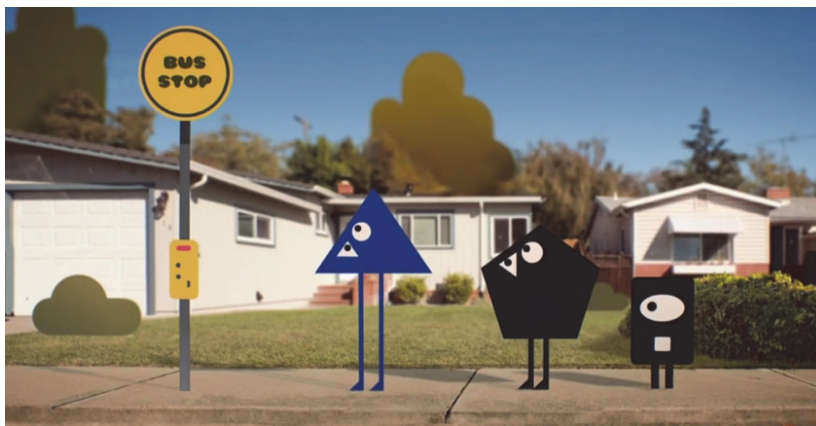


Figura 2. Escena del capítulo The Extras (Temporada 4, capítulo 8) de las asombrosas aventuras de Gumball

Por lo tanto, la serie *El asombroso mundo de Gumball* propone un set que parece creíble para el espectador, porque todos los personajes dispares aparecen unificados bajo los recursos comentados. A pesar de los cambios de luminosidad, color y ambiente de este set, nuestro cerebro percibe las características constantes y reestructura la información para hacerla estable. Así, asumimos que Darwin y Gumball (personajes protagonistas de la serie) son de color naranja y azul respectivamente, independientemente de las tonalidades de naranja o azul que adopten en diferentes momentos del día. Los personajes no están aislados, sino que se encuentran dentro de una escena global que proporciona el contexto necesario para distinguir lo variable y lo constante. Aprendemos a captar la sustancia de cada uno de los personajes, y, según los términos aristotélicos, sus modificaciones como meros accidentes de los mismos (Gombrich, 2002, p. 109).

Constancia de los personajes

Como establece Gombrich (2002), las caras se distinguen entre sí como objetos, debido a diferencias de fisonomía (rasgos permanentes heredados), y porque las personas cambian de un momento a otro a medida que sus rasgos se deforman en transformaciones no rígidas (expresiones temporales). Basamos el aprendizaje ulterior en la señal de identidad que determina la *Gestalt* (ibíd., p. 28), lo que produce que el menor cambio en la configuración de la fisonomía tenga un fuerte sentido expresivo para nosotros, pero también nos hace capaces de reconocer el marco de identidad constante a pesar de todas las transformaciones de la expresión (ibíd.). De esta forma, observamos que, a diferencia de otras series o películas, el

cambio de técnica de los personajes de Gumball no obedece a un cambio de estado (traslado a otros planos narrativos o entrada en territorios subjetivos), sino que el aspecto de cada personaje presenta una técnica distinta porque está construido de esa manera, es su forma de ser. Su lectura se produce a partir de que buscamos regularidades, un marco o *schema* en el que podamos confiar provisionalmente (aunque tengamos que modificarlo constantemente), debido a que al partir de premisas simples, resulta más fácil refutarlas y modificarlas (Gombrich, 1998, p. 231). “(...) Sin una primera suposición a la que podamos adherirnos no podríamos encontrar ningún “sentido” en los millones de estímulos ambiguos que nos llegan desde nuestro entorno” (ibid.), configurarían un mundo letal en el que todas nuestras expectativas quedarían frustradas.

Tras aceptar este marco de constancia, podemos pasar a un segundo nivel: el de aceptar que en determinadas ocasiones los personajes se ven afectados por transformaciones especiales, cambiando de técnica y/o apariencia según un suceso que los altera temporal o permanentemente. Para las alteraciones temporales, comprendemos cómo es la apariencia de un personaje en reposo y aplicamos la ley de la constancia cuando se deforma por gestos: no pensamos que se trata de un individuo diferente, sino de expresiones variantes del mismo. En el episodio *The Saint* (T3X29), Alan cambia desde la caricatura simple a un estilo más elaborado cuando realiza acciones de bondad. Dicha transformación se acompaña de música de coro celestial de fondo, y de una luz divina que entra en escena (Figura 3). La constancia de Alan se mantiene porque la modificación del rostro va acompañada de recursos expresivos que se dan por hecho que el espectador comprenderá (asociación de música angelical con bondad, y una expresión dramatizada que lo enaltece). También vemos zooms dramáticos en el capítulo *The Joy* (T3X04), en el que el personaje de Darwin está “drogado” de felicidad y ve a Gumball como un gato de registro fotográfico, o cuando la profesora le manda a Banana Joe (otro personaje) abrocharse su cáscara, y su cara cambia a la de una persona humana, adaptada al contorno y color del personaje⁷. *The Night* (T4X31), es un capítulo en el que se producen un gran número de alteraciones en los protagonistas, porque se trata de una inmersión en el mundo de sus sueños. Una de estas modificaciones es la del Señor Watterson, quien sueña que es una bola de masa comestible, grabada en acción real, sobre la que reconocemos sus característicos ojos animados.

⁷ Este recurso recuerda a series de animación como *Ren y Stimpy* (1991) o *Bob Esponja* (1999), en los que es frecuente el uso de zooms dramáticos sobre los personajes para mostrarlos con técnica más pictórica o “elaborada” que en el resto de la serie, de estilo más caricaturizado o “simple”.

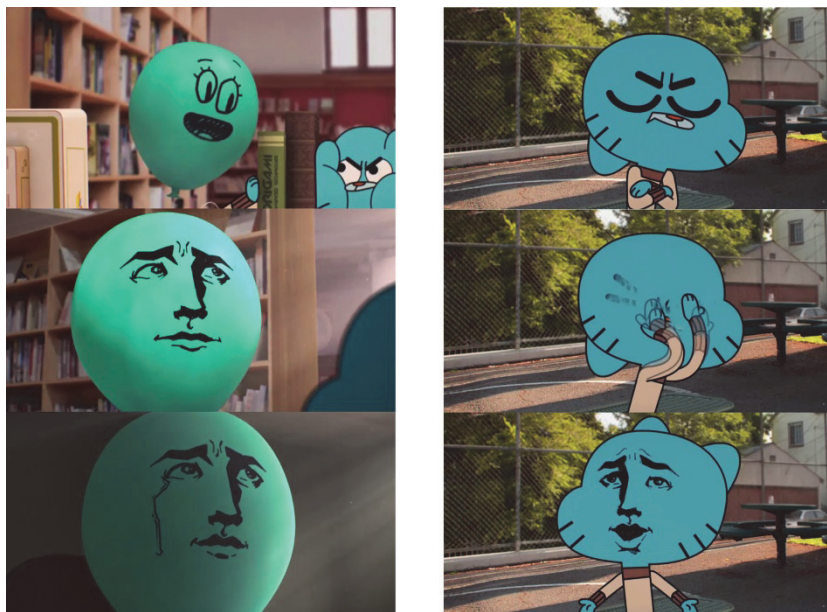


Figura 3. A la izquierda, el rostro de Alan tras realizar actos de bondad. A la derecha, Gumball imitando esta expresión

En el episodio *The Blame* (T4x34), el Sr. Small (personaje) defiende su postura en contra de los videojuegos mostrando una foto del personaje Ocho, advirtiendo de su cambio de aspecto tras haber sido usuario abusivo de ellos. Se juega con los límites o fronteras de la realidad (del mundo de los personajes) y el irónico peligro de la codificación de la misma al lenguaje de píxeles de los videojuegos, mostrándonos cómo llega a afectar incluso a la integridad (técnica y estética) del personaje en cuestión, pues se desvela, para sorpresa de los espectadores, una fotografía del pasado de Ocho: un niño de registro fotográfico (Figura 4).



Figura 4. Escena del capítulo *The Blame* (Temporada 3, capítulo 8) de las asombrosas aventuras de Gumball



Figura 5. Escena del capítulo The Shell (Temporada 3, capítulo 20) de las asombrosas aventuras de Gumball

Otro ejemplo, de cambio permanente, se explica en el capítulo *The Shell* (T3X20), en el que el personaje de Penny Fitzgerald se libera de su carcasa de cacahuete ante Gumball, mostrando un nuevo “yo” coloreado que se mantendrá a partir de ese momento (Figura 5).

CONCLUSIONES

Podemos afirmar que *El asombroso mundo de Gumball* logra construir un universo gráfico coherente a partir de fragmentos inconexos, buscando el orden o “constancia” en lo que podría parecer un caos inicial de elementos fragmentados.

Las materias que componen los personajes también forman parte de los escenarios, configurando una estética global por repetición de elementos. Sin una explicación en el argumento que justifique la mezcla cine “real+animación” como en *Alice’s Wonderland* o *Roger Rabbit*, los personajes de Gumball viven dentro de un universo gráfico codificado, con un “marco de constancia” en el que el espectador se puede apoyar para determinar la estética de cada familia de personajes, que a veces sufrirán alteraciones en momentos puntuales de la trama. Algunas de las causas de estos cambios son los gags humorísticos, la entrada provisional en mundos oníricos, o los cambios permanentes según la evolución de la trama.

Además de la constancia de la apariencia de los personajes, recursos como la iluminación, la perspectiva y determinados filtros de ambientes, homogeneizan y hacen coherentes entre sí a todos los elementos, ya sean de estilo digital plano, 3D o imágenes basadas en el registro fotográfico. Como afirma Berger al hablar de la

pintura, un cuadro no se define por el número de pinceladas que lo componen, sino por cómo logra mantenerlas unidas. De la misma forma que el pintor siempre intenta pintar el espacio invisible, porque sólo éste puede dar unidad a sus manchas (Berger, 1997, p. 29), el equipo técnico del Show de Gumball busca este espacio unificador, “un espacio entre las cosas, un aire que actúa como Dios, en el cual todo está enraizado o moviéndose”⁸ (ibíd.).

El éxito de esta fórmula de “constancia” es tan eficaz que se pone de manifiesto una vez más cuando los personajes de *Miracle Star* (copia china de *El asombroso mundo de Gumball*) son “invitados” al episodio *The Copycats* (T5X12), de la serie americana. Los fallos de coherencia y estética no unificada de la versión asiática se vuelven todavía más evidentes cuando el equipo de Gumball los integra correctamente bajo sus reglas de codificación: los contornos se hacen más finos; los personajes encajan con la perspectiva de los fondos y se integran en el ambiente, luz y color de los escenarios, en lugar de competir con ellos en “una asamblea en la que todo el mundo habla a la vez”⁹ (Delacroix y Solana, 1988, p. 42), reafirmando que *El asombroso mundo de Gumball* se encuentra en el justo medio entre un mundo “inmanejable por heterogéneo” (Goodman, 1990, p. 27) y otro “insoportablemente monótono” (ibíd.).

FUENTES REFERENCIALES

Ball, R. *Et al.* (2004): *Animation Art: from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Animé & CGI*. New York: Harper Design International. ISBN: 0-06-073713-1

Bendazzi, G. (2003): *Cartoons: 110 años de cine de animación*. 1ª edición en español, revisada y ampliada por el autor. Madrid: Ocho y medio. ISBN: 84-95839-44-X

Berger, J. (1997): *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*. Madrid: Árdora. ISBN: 84-88020-08-2

Burch, N. (2008): *El tragaluz del infinito*. 6ª edición. Madrid: Ediciones Cátedra. ISBN: 978-84-376-0642-2

Delacroix, E. y Solana, G. (introducción y notas) (1988): *El puente de la visión: Antología de los Diarios*. Madrid: Tecnos. ISBN: 84-309-1511-7

⁸ John Berger recoge las palabras de la hermana de Hockney, quien afirmaba que Dios era el aire en el que todo se estaba moviendo. Berger traslada esta idea al campo del arte, pues según él es una idea muy cercana a los pintores, no porque sean creyentes, sino porque siempre están intentando pintar el espacio invisible, que puede dar unidad a sus manchas.

⁹ El caos originado por fallos compositivos o por la excesiva nitidez concedida a todos los detalles de una escena sería comparada por Delacroix como una asamblea donde todo el mundo habla a la vez, refiriéndose al nivel de acabado presente en las obras de Rubens.

Dematei, M. (2012): Luz, cámara, render... El software de imagen sintética 3D: tecnología, ideología y realismo. *Con A de animación*, (2): 134-156.
<http://dx.doi.org/10.4995/caa.2012.1057>

García, R. (2000): *La magia del dibujo animado: actores del lápiz*. Alicante: Edicions de Ponent. ISBN: 84-89929-16-5

Giannetti, Cl. (2002): *Estética digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot. ISBN: 84-922265-6-0

Gombrich, E. H. (1998): *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Debate. ISBN: 84-8306-087-6

Gombrich, E. H. (2002): *La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. 2ª edición. Madrid: Debate. ISBN: 84-8306-960-1

Goodman, N. (1990): *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor. ISBN: 8477745307

Ismael M (2017): *La verdadera historia de Las asombrosas aventuras de Gumball*. Recuperado de: <http://pequerivas.es/blog/cultura-menu/76-cine/451-la-verdadera-historia-de-las-asombrosas-aventuras-de-gumball>. [Fecha de consulta: 14/03/2017].

Las imágenes se usan exclusivamente como apoyo a la explicación teórica del artículo. Se trata de capturas de pantalla que he extraído de los episodios de la serie *El asombroso mundo de Gumball*. Los derechos de autor pertenecen a su creador Ben Boquelet y a las empresas productoras: Cartoon Network, Development Studio Europe, Boulder Media, Studio SOI y Dandelion Studios.