

La Emancipación de Dreamworks Animation

Del género “cartoon” al adulto: cambios narrativos en el cine de animación

Marcos García-Ergüín Maza*

Escuela Universitaria de Diseño e Innovación, Bilbao, España

Recibido: 26/03/2014; aceptado: 08/10/2014

Resumen

Con el advenimiento de la tecnología de animación 3D, algunos estudios se permitieron abandonar los rasgos del cartoon clásico. Así, a partir de los años ochenta, el cine de animación fue incorporando nuevos códigos para intentar captar más público (que no fuese sólo el infantil). Es entonces cuando, gracias al mayor realismo fotográfico (aunque sin abandonar el diseño cartoon de las formas), los estudios Dreamworks Animation se lanzaron a la producción de una serie de largometrajes que fueron la antítesis del clásico modelo de Disney. Es decir, una serie de films que deconstruían los estereotipos del cine infantil para reírse de sí mismos, y que permitían evolucionar al cine de animación hacia un tipo de producto más adulto.

Palabras clave: Cine de animación | géneros | cartoon | producción | Dreamworks Animation.

The emancipation of Dreamworks Animation

From children's films to adult's: narrative changes in animated films

Abstract

Some animation studios have abandoned the features of the classic cartoon style in order to create a new view. Thus, from the eighties, the animated films have been adding new codes to try to catch a new audience. A type of animation movies not for young people only but also for adults. Therefore, due to the higher photo-realistic visual style, some studios, like Dreamworks Animation, began to produce a kind of films that were the antithesis of the classic Disney model. Films that took the main stereotypes of children's cinema to turn it into a product for the adult audience and the whole family.

Keywords: Animated films | genre | cartoon | production | Dreamworks Animation.

1. Introducción

Los productos de cine de animación destinados a las salas de todo el mundo han mantenido siempre un mensaje dirigido al público infantil y al disfrute de toda la familia. Un hecho que ha proporcionado a esta técnica unas características muy marcadas. Entre ellas, destaca el estilo *cartoon*, en cuanto al diseño de los personajes y la elección de los temas, que se basa en dotar de vida y movimiento antropomórfico a seres inanimados y animales. Aunque su valor más representativo ha sido siempre el

tono cómico y su desarrollo de la caricatura, sobre todo, a la hora de adaptar los grandes clásicos de la narración infantil.

Pero lo que queremos destacar es que la animación no es un género, sino un método mediante el que se pueden desarrollar, a su vez, diferentes géneros cinematográficos. Y, por supuesto, dentro de estos géneros podríamos hablar del *cartoon*, que surgió como estilo y técnica, pero que acabó desarrollándose, prolongándose y monopolizando la industria cinematográfica animada de tal manera, que hizo que se olvidasen otras formas de

* marcos.garcia@esne.es

hacer animación. Un hecho que, precisamente, provocó que muchos teóricos catalogasen este tipo de cine como un género propio (siempre entendiendo éste como exclusivamente *cartoon*).

Ahora bien, a nivel industrial, el cine de animación siempre se ha visto supeditado al poder de Hollywood y, concretamente, al de Disney, que es la compañía que se ha encargado de dictaminar qué tipo de producto iban a consumir los espectadores de todo el mundo. Y, como decimos, estos films siempre se han basado en unas directrices muy marcadas. No obstante, desde finales del siglo pasado, el cine, que ahora se encuentra bajo el dominio de la imagen CGI y el diseño 3D, se ha esforzado en buscar nuevos paradigmas y espectadores para este tipo de realizaciones.

Aunque de lo que nosotros hablamos es del *cartoon* y de su uso dentro del panorama cinematográfico y televisivo. Pero no como género de caricaturas, sino como medio. Es decir, de la narración por medio de dibujos, ya sean digitales o tradicionales, para la integridad total de la narración. A pesar de que, centrándonos en el panorama animado de Hollywood, observamos que éste se ha basado siempre en la caricatura infantil.

Como decimos, actualmente, estos largometrajes han ido derivado en un tipo de cine más dirigido a adolescentes y adultos (aunque siguen incluyendo el público infantil). De hecho, se podría hablar de un tipo *decartoon* más dirigido a toda la familia, en lugar de uno dirigido única y exclusivamente al más pequeño de la casa. Y es que hoy en día, en la industria del cine de animación, se está planteando una nueva concepción sobre lo que las películas de dibujos animados deben implicar. De manera que este tipo de cintas está reinventando su forma tradicional para convertirse en un tipo de cine completamente diferente. Un hecho que significa que cada vez hay más películas de animación destinadas a adultos que al público infantil. Además, la animación se ha introducido en otros géneros trabajando formas cinematográficas y dirigiéndose a públicos que antes no le pertenecían. Y uno de los responsables de todo ello es el estudio Dreamworks Animation, cuya incorporación a la animación 3D dejaría atrás otro tipo de realizaciones más al estilo Disney, como *The Prince of Egypt* (*El príncipe de Egipto*, Chapman, Brenda; Hickner, Steve & Wells, Simon, 1998) o *Spirit: Stallion of the Cimarron* (*Spirit: el corcel indomable*, Asbury, Kelly; Cook, Lorna, 2002), y, con *Antz* (*Hormigaz*, Darnell, Eric; Johnson, Tim, 1998), pondría rumbo a una manera diferente de entender, argumental y formalmente, la narración.



Antz se convirtió en un prodigio fascinante, con una temática exquisita llena de dobles significados. En ella se nos narra la peculiar visión de la idea del Superhombre expuesta por el filósofo alemán F. Nietzsche, en el seno de un hormiguero donde conviven mayoritariamente hormigas obreras y guerreras. La idea de querer exterminar al más débil, como es el caso de las obreras a mano de los soldados, haciéndoles excavar su propia tumba nos ofrece una temática adulta, bañada de moraleja social y construida a través de una exquisita selección de personajes donde se observa una profunda evolución en los gestos y un mayor realismo de movimientos (Sánchez Moreno, 2009: 7-8).

De todos modos, la series de televisión ya nos habían proporcionado nuevos conceptos en los años ochenta y noventa. Un ejemplo de ello son series como *The Simpsons* (*Los Simpsons*, Matt Groening, 1989) y *South Park* (Parker, T.; Stone, M., 1997); series dirigidas al público adulto. Y es que este patrón de animación, humor y crítica mordaz de la sociedad media norteamericana, ha ido en aumento a lo largo de las últimas décadas gracias, sobre todo, a nuevos canales de difusión, como *Cartoon Network* (Turner Broadcasting System), que han creado numerosas series, como *Cow & Chicken* (Vaca y Pollo, Feiss, D., 1997) y *Johnny Bravo* (Partible, V., 1997), y la más reciente *Adventure Time* (*Hora de aventuras*, Ward, P., 2010).

Así pues, varios autores consideran el nuevo *cartoon* como el mejor espejo deformante de la sociedad norteamericana, en el que a través de la caricatura y la burla se reflejan sus angustias, tabúes y deseos reprimidos (Wells, 2002).

[...] Las prácticas industriales de Cartoon Network han ayudado a hacer del *cartoon* un género legítimo para las audiencias masivas una vez más, trabajando para erosionar los estigmas asociados a los dibujos animados [...] (Mittell, Jason, 2004: 20-21).

Por lo tanto, la industria de la animación cinematográfica también ha seguido este camino, que, obviamente, ha

sido asimilado por todos los estudios. Pero no de manera tan exagerada como los productos televisivos, puesto que su objetivo no era suplir un público por otro, sino incluir cuantos más mejor. De modo que, dentro de las mayores posibilidades comerciales que ofrecía este nuevo tratamiento, se amplió el público al que iba dirigido y, consecuentemente, se incrementó la recaudación. Así, resulta lógica la adaptación y la conversión de un cine exclusivamente infantil a uno para todos los públicos.

No obstante, la importancia de Dreamworks Animation radica en el contra-*cartoon* que llevan a cabo. Entendiendo siempre este término como el contracine de la *nouvelle vague* o la deconstrucción del *western* clásico que desarrollaron las co-producciones europeas entre las décadas sesenta y setenta. Porque es el nuevo dibujo que realizan las cintas de animación 3D de Dreamworks el que usa el *cartoon* clásico para crear un nuevo gag basado en la mirada retrospectiva. O lo que es lo mismo, para reírse de los estereotipos infantiles tradicionales, además de construir su imagen contraria para atraer a las nuevas generaciones y atrapar a las mayores (siempre en base a la memoria audiovisual colectiva que Disney había creado años atrás).

2. La evolución hacia la antítesis

La política de producción de los estudios Dreamworks Animation ha sido la responsable de haber cambiado el rumbo de la industria de la animación mundial, sobre todo, argumentalmente. Un hecho que se debe a la deconstrucción que han sufrido las narraciones infantiles clásicas en las que se basaban tradicionalmente los productos cinematográficos animados. Es decir, al cambio de destinatario que han buscado las nuevas realizaciones de la compañía californiana a partir del éxito de *Shrek* (Vicky Jensen & Andrew Adamson, 2001). Ahora bien, el público adolescente y adulto (sin llegar nunca a abandonar el infantil) fue el objetivo que se impuso la compañía para llegar a una cuota de mercado no asumida por la todopoderosa Disney, precisamente, en un momento en el que los productos cinematográficos de ésta estaban llegando a su declive técnico y artístico. Una época en la que la compañía del ratón Mickey no sabía hacia donde dirigir sus realizaciones. De hecho, intentando incorporar la tecnología de animación 3D a su grafismo, como en *Treasure Planet* (*El planeta del tesoro*, Andy Gaskill, 2002), pero sin obtener sus antiguos números de recaudación, sepultaría ya su producción, que daría su último coletazo

“al modo clásico” mediante *Brother Bear* (*Hermano oso*, Aaron Blaise & Robert Walker, 2003).

Sin embargo, Disney ya venía incorporando la imagen CGI desde hacía años, aunque para recursos muy concretos, como en el baile de *Beauty and the Beast* (*La Bella y la Bestia*, Trousdale, Gary & Wise, Kirk, 1991) o la estampida en *The Lion King* (*El Rey León*, Minkoff, Rob & Allers, Rogers, 1994), donde se recurre a la animación de partículas. Y, aunque parezca extraño, tardó en asimilar la imagen totalmente generada por ordenador en 3D como un producto propio de su compañía. Porque, a pesar de que su modelo tradicional incorporaba ya en 1991 procesos de digitalización, sólo eran una herramienta para dotar de mayor calidad a su línea gráfica habitual en 2D.

Precisamente, en el caso de Dreamworks Animation ocurrió todo lo contrario. En cuanto empezaron a progresar sus incorporaciones CGI, sus narraciones abandonaron la línea argumental que mantenían paralelamente con Disney. Es decir, los films que antes competían en igualdad de condiciones, público al que dirigirse y estilo narrativo, cambiaron totalmente con la aparición de la animación 3D. Pero no sería con *Hormigaz* con el que darían el gran salto en 1998, habría que esperar a *Shrek* (2001) para apreciar este cambio de diálogo en sus realizaciones. Porque, aquí, no estamos hablando de la capacidad tecnológica (que esa sí se adquirió con *Hormigaz*), lo que estamos planteando es el cambio de sentido asimilado por la animación infantil, que se iba a burlar de los modelos clásicos e iba a ensalzar la figura como protagonista de una de las criaturas fantásticas menos adaptadas para ello: un ogro.



Empezamos pues aquí a ver una transformación del héroe tradicional, cuya culminación llegará con *Shrek*

en 2001, un éxito sin precedentes de la misma empresa Dreamworks, que alcanzó un éxito sobresaliente, con la creación de un personaje completamente nuevo y una historia cuyas pretensiones más inmediatas consistían en dismantelar los típicos argumentos de los cuentos clásicos y sobre todo de la empresa Disney. La idea de que la belleza, el lujo o la fama no son todo en esta vida, contrastaba con los constantes argumentos propios del sello Disney (Sánchez Moreno, 2009: 8).

Lo importante es que *Shrek* se convirtió en un verdadero anticuento, cargado de ironía y falsas apariencias, rompiendo moldes hasta transformar todas aquellas ideas preconcebidas que hasta entonces se tenía de ogros y princesas, y dando un paso más allá de lo que se había conseguido en *Antz* (Sánchez Moreno, 2009: 8). Por lo tanto, no es que se renunciaría a la estructura y narración del cartoon clásico, que podríamos definir de la siguiente forma: a) Adaptaciones infantiles b) Renovación de personajes del imaginario infantil c) Personajes originales con forma animal o inanimada y características antropomórficas d) Un antagonista al que se le niega la identificación con el espectador e) Personajes secundarios cómicos f) Moraleja y mensaje educativo. Lo que realmente ocurrió fue que se utilizó este modelo para construir su contrario.

Este último punto, el mensaje y sentido de la moraleja, lo presenta D'Espósito (2002) de la siguiente manera:

Hay una fórmula Disney prácticamente inalterable. El tronco es un relato construido de manera tradicional; las ramas más gruesas son las peripecias de los protagonistas, las más pequeñas son los gags protagonizados por los personajes secundarios (siempre una galería colorida, variada y cómica). Hay un clímax o confrontación final seguida por un cuadro coral que cierra el relato a la manera del “y fueron felices para siempre”. La música, omnipresente, ritma y complementa el movimiento dibujado; el diálogo tiene poca importancia y el color refleja el ánimo de situaciones y personajes. El tejido de estos elementos logra la densidad de las películas. Los films Disney tienen algo de didáctico: son relatos de crecimiento, donde el protagonista habrá de encontrar su lugar –físico y moral– en el mundo (las familias quebradas son, pues, una necesidad).

Así pues, a pesar de que *Shrek* se concibiese para todo tipo de audiencias, ya que muchas de sus peculiaridades se basaban en gags no comprensibles para el público infantil, se trata de un film que consigue mantener la atención y hacer disfrutar a los más pequeños. Todo ello a pesar de exigir un conocimiento amplio en cuanto a la temática y la iconografía infantil clásica. Y es que sólo los espectadores

adultos, cuya infancia había transcurrido alimentándose de los anteriores productos cinematográficos de Disney, eran capaces de extraer al completo la carga de total ruptura y renovación que poseía el film.

No podemos hablar de películas de animación como material audiovisual destinado exclusivamente al público infantil sino que, con mayor frecuencia, los guionistas de estas producciones establecen continuos guiños y dobles lecturas que se dirigen a los espectadores adultos, y pasan desapercibidos por los menores. Sin embargo, tienen una gran acogida entre los niños que disfrutan y se entretienen con el visionado de estas historias también para mayores (Porto Pedrosa, 2010:12).

De modo que, como ya hemos comentado anteriormente, toda la fresca relectura elaborada por Dreamworks responde a la ruptura con el género. Por lo tanto, aunque el cine de animación no se trata de un género cinematográfico en sí mismo, el tipo *cartoon* sí lo es. De hecho, La comunicación y representación estereotípica responde a la clásica asignación de identidad y roles de género (Porto Pedrosa, 2010:12).

Pero las producciones han buscado enriquecer y exagerar la comedia. O lo que es lo mismo, quitar inocencia a las mismas (aunque el mensaje moralista nunca abandonase los argumentos). Todo ello en un entorno cinematográfico en el que las películas animadas han tenido que reclamar su espacio. Porque, hoy en día, el cine industrial ha incorporado la imagen digital y, por lo tanto, la animación a los códigos del cine tradicional. Un indicador de que la animación ya forma parte de cualquier producción, puesto que todas incorporan escenarios, *layouts* y personajes realizados mediante un *software 3D*.

Sin embargo, es el cambio de paradigma argumental lo que ha llevado a la total renovación de Dreamworks Animation. Un cambio que se evidenciaba de manera clara en la temática de sus primeras realizaciones. Así pues, no debemos olvidar que, durante los primeros años, sus producciones CGI competían, no tecnológicamente, sino narrativamente, con las realizaciones del estudio Pixar. De modo que es normal que, tras el estreno de *Hormigaz*, Pixar estrenase *A Bug's Life* (*Bichos: una aventura en miniatura*, Lasseter, John, 1999), o que tras *Finding Nemo* (*Buscando a Nemo*, Stanton, Andrew, 2003), Dreamworks lanzase *Shark Tale* (*El espantatiburones*, Letterman, Rob; Jenson, Vicky & Bergeron, Bibo, 2004). Aunque esta rivalidad se ha acabado diluyendo con el paso de los años debido, en gran parte, a la competitividad y el asentamiento de otros grandes estudios de animación, como Blue Sky Studios, Sony Pictures Animation, etc.

Como decimos, la rivalidad ha dejado de existir a medida que otras compañías han empezado a generar sus realizaciones de animación 3D. De manera que ya no se compite en los términos que comentábamos anteriormente. Sobre todo, porque la autonomía de Pixar y Dreamworks se ha visto limitada al ser compradas por Disney y Paramount, respectivamente. Así, los que antes sólo formaban parte de la distribución, ahora poseen más poder de decisión en los futuros proyectos. Consecuentemente, esto ha hecho que muchos de los productos hayan variado su filosofía. Sin embargo, ha sido una circunstancia más dañina en Pixar, que ha visto como su originalidad se ha sustituido por el tradicional argumento clásico de Disney y la producción de numerosas secuelas de sus éxitos precedentes, que en el caso de Dreamworks Animation.

Ahora, parece que el virus de realizar secuelas de los grandes logros obtenidos es un mal que poseen todos los grandes estudios de Hollywood, incluido Dreamworks. Así, no es de extrañar la sobreexplotación que dicho estudio ha realizado con su gran novedad cinematográfica de la época, *Shrek: Shrek 2* (Adamson, Andrew; Asbury, Kelly & Vernon, Conrad, 2003), *Shrek the Third* (*Shrek tercero*, Miller, Chris; Hui, Raman, 2007), *Shrek Forever After* (*Shrek, felices para siempre*, Mitchell, Mike, 2010), además de con la saga *Madagascar* (Darnell, Eric; McGrath, Tom, 2005). Pero esto es un hecho lógico, ya que, además de las intenciones de repetir los números de recaudación, las secuelas han permitido ahorrar en la producción por medio de los diseños y el material guardado de sus realizaciones precedentes.

Precisamente, esto ha favorecido que los estudios de mayor capacidad, como es el caso de Dreamworks, se puedan permitir llevar a cabo varias producciones a la vez. Es decir, que puedan ofrecer un producto en varias épocas del año, ya que no debemos olvidar que los éxitos de taquilla del cine de animación dependen en gran medida de sucesos estacionales. Y es que, aunque antes fuesen films dirigidos a los más pequeños, ahora lo son para toda la familia, y esto provoca que las épocas de vacaciones sean también las más reclamadas para sus fechas de lanzamiento. De modo que, con el abaratamiento de costes y la rapidez de trabajo que las secuelas les permiten, pueden realizar varios lanzamientos al año. Un hecho que está llegando a límites incluso exagerados. Porque, revisando los datos y el informe anual de la compañía, observamos que tienen pensado estrenar tres títulos para el 2014 –*Mr. Peabody and Sherman* (*Las aventuras de Peabody y Sherman*, Minkoff, Rob), *How to Train Your Dragon 2* (*Cómo entrenar a tu dragón 2*, DeBlois, Dean) y *Home* (Johnson, Tim)– y otros tres para el 2015

–*B.O.O.* (Leondis, Tony), *Kung Fu Panda 3* (Jennifer Yuh Nelson) y *The penguins*. Films basados, uno en un guión original, otro en una producción anterior, y el último en una historia literaria infantil u otra producción anterior a su vez.

3. Discusión

Pero, independientemente de la capacidad de producción de la compañía, es precisamente su estilo renovador el que le ha hecho sobresalir sobre otras realizaciones de carácter animado. Un estilo que no se basa únicamente en el desarrollo de la caricatura y la adopción de iconos del género adulto, sino también en la incorporación de códigos cinematográficos que en teoría no le pertenecían a este tipo de trabajos. Y es que, a pesar de ser todas cintas cómicas, circulan por terrenos audiovisuales aprehendidos a lo largo de toda la historia audiovisual. Un ejemplo claro, para entendernos, sería *Rango* (Gore Verbinski, 2011), film distribuido por Paramount pero no realizado por Dreamworks. Una cinta que se basa en el género *western* y que utiliza sus estereotipos y lenguaje propios para crear sus gags cómicos sobre el Oeste americano. Un estilo, precisamente, adoptado a raíz de la factura de los trabajos del estudio que nos ocupa.

De la misma manera, en 2014, el primer estreno del estudio californiano ha sido *Mr. Peabody and Sherman* (*Las aventuras de Peabody y Sherman*, Minkoff, Rob, 2014). Un film de aventuras –dirigido por un antiguo miembro de la compañía Disney– que plantea la historia de la humanidad para construir su comicidad en base a la figura de Leonardo da Vinci, Tutankamón o Robespierre. Sin embargo, lo importante es que el film se basa en el show de *Mr. Peabody and Sherman*, que era una sección de *The Rocky and Bullwinkle Show*. Una serie de animación de la década sesenta dirigida a niños y a adultos. Un predecesor de las series americanas de los años 80 y 90 que, gracias al bajo coste de producción y la utilización de pocas imágenes por segundo, basó su éxito en el argumento y en los elaborados guiones. Y aquí, cómo no, se incorporó la traducción de los sucesos históricos que investigaban Mr. Peabody y Sherman como docentes y entretenidos para los niños, y graciosos y renovadores para los adultos. Por lo que no es de extrañar el interés de Dreamworks Animation en realizar un largometraje con la tecnología digital actual basado en este argumento, ya que éste se ajusta perfectamente a su filosofía narrativa.

Ahora bien, como decimos, no se trata tan sólo de renovar los personajes y la audiencia. O lo que es lo mismo,

no se trata de convertir a un caracol en uno de los animales más rápidos del momento –*Turbo* (Soren, David, 2013)– o un oso panda en un ser ágil y deportista –*Kung Fu Panda* (Osborne, Mark; Stevenson, John Wayne, 2008)– ni un león en un depredador cobarde y afeminado –*Madagascar* (Darnell, Eric; McGrath, Tom, 2005), por no hablar de que un pececillo se convierta en el terror de los grandes tiburones –*Shark Tale (El espantatiburones*, Letterman, Rob; Jenson, Vicky & Bergeron, Bibo, 2004)- aquí, la antítesis va más allá. El valor real de las producciones de Dreamworks Animation se percibe en la incorporación de los géneros cinematográficos, en cómo se adoptan los valores del cine de ciencia ficción de la década cincuenta a la construcción de *Monsters vs. Aliens* (Monstruos contra alienígenas, Letterman, Rob; Vernon, conrad, 2009), en los estigmas de los superhéroes en *Megamind* (McGrath, Tom, 2010) y en las tradiciones infantiles en *Rise of the Guardians (El origen de los guardianes*, Ramsey Peter; Joyce, William, 2012).

Como consecuencia, la cultura visual (adquirida histórica y socialmente) se convierte en un producto totalmente divergente al que era en origen. Por ejemplo, en *Monstruos contra alienígenas*, los monstruos se transforman en los salvadores de la humanidad, a pesar de no poder desprenderse de su naturaleza destructora. Ahora bien, la moraleja se construye de la misma manera que en la tradición literaria.

Dreamworks Animation altera las imágenes de la conciencia visual. Es decir, los niños siguen adquiriendo la reflexión y el mensaje educativo, pero transfigurando los iconos que sus padres y predecesores adquirieron. O lo que es lo mismo, la imagen ética de lo bueno y lo malo cambia, pero el mensaje es el mismo. Por lo tanto, a pesar de que en *Megamind* el protagonista sea el villano (que quiere eliminar al apuesto héroe), el desenlace de la trama se sigue

realizando de manera que la lección se adquiere por medio de la madurez y el reconocimiento de los errores cometidos (exactamente igual que en las edulcoradas narraciones clásicas de Disney). Así, aun empezando *Megamind* como el villano, al final se convierte en el héroe. De manera que el impulso proviene, concretamente, del punto de equilibrio creado para que converjan la histórica visión adulta con la inocente (y nueva) mirada infantil. Es por ello que *El origen de los guardianes* utiliza también personajes del imaginario infantil (anglosajón) para quitarles su dulzura, como ya se hiciera anteriormente en *Shrek*.

Concretamente, en *El origen de los guardianes*, a los personajes se les convierte en guerreros y soldados. Lo que quiere decir que su conciencia pacífica desaparece a la hora de enfrentarse al mal. Así pues, el entretenimiento digital pasa por la acción y la espectacularización de los movimientos. Sobre todo, tratándose de una cinta de animación. Por lo que el film retoma las figuras infantiles tradicionales, como Santa Claus, Mr. Sandman o El Conejo de Pascua, y, quitándoles su delicadeza y santidad, los transforma en personajes aptos también para el público adulto: en personajes de acción.

Como conclusión, podríamos decir que la capacidad imaginativa de Dreamworks Animation, al margen de su potencial artístico, se basa en un gran conocimiento de la historia del cine de animación y la narración infantil. Un hecho, que, como la obra más digna de la posmodernidad, convierte a sus realizaciones en las más dignas herederas de esta industria cinematográfica. Porque su originalidad no se basa en nuevas historias, sino en el desarrollo de nuevos paradigmas que rompan con el pasado. Un hecho que convierte a este estudio de animación, quizás, en el mayor transgresor de las normas no escritas del cartoon.

Referencias

- Bordwell, David (2013). El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense. *Archivos de la Filmoteca* 72, 13-21
- Bordwell, David (2007): *Poetics of cinema*. New York: Routledge.
- Bordwell, David (2006): *The way Hollywood tells it: Story and Style in modern movies*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Bordwell, David (2005): *Figures traced in light: On cinematic staging*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Bordwell, David (1997): *On the history of film style*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Castelán, García & Claudia Angélica (2011). *Cosplay: encarnación de narrativas de anime y manga*. IIas Jornadas Investigar con Jóvenes, ¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de cultura visual?. Pamplona, España: [sn]
- Clark, D. (2001). Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney (review) *The Lion and the Unicorn*, 25 (3), 427-432.
- D'Espósito, Leonardo (2002). *La vida Disney: Instrucciones de uso*. El amante.

- Furniss, Maureen (2007). *Art in motion: animation aesthetics*. United Kingdom, Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring Globalization: Power Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, United Kingdom: Duke University Press.
- Kirchheimer, Mónica Susana (2011). *Problemas de lectura: lo infantil y lo adulto en la animación comercial contemporánea*. Oficios terrestres, 27.
- Klein, Norman M. (1996). *Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*. London & New York: Verso.
- Lamarre, T. (2002) *From animation to anime: drawing movements and moving drawings*. Japan Forum, 14 (2), 329-367.
- Lenburg, Jeff (2009). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*, Third Edition. New York: Infobase Publishing.
- Mittell, J. (2009). *Genre & Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Nueva York, Estados Unidos: Rutledge.
- Mittel, J. (2001). *Cartoon Realism: Genre Mixing and the Cultural Life of The Simpsons*. Velvet Light Trap Journal, 47, 15-28.
- North, Dan (2008). *Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. London: Wallflower Press.
- Pappalini, Vanina A. (2006). *Animé. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Passarella, L. (2006, junio). *Grandes catástrofes urbanas en Japón. La producción y reproducción de imaginarios a través del Animé de ciencia ficción*. Ponencia presentada en el Seminario Cultura Visual del Japón Moderno. Identidad, símbolos e imaginarios en arte, arquitectura y diseño urbano, La Plata, Argentina.
- Porto Pedrosa, Leticia (2010). Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. Análisis de modelos sociales en la animación. *Prisma Social*, 4, 1-20.
- Samuel Viñolo-Locuviche Jaume Duran-Castells (2013). Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrido. *Archivos de la Filmoteca*, 72, 37-49.
- Sánchez Moreno, Ana Belén (2009). *El cine / Cuento animado o la ruptura del modelo clásico*. Área abierta, 24, 1-10.
- Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). *Disney Animation. The Illusion of Life*. Nueva York: Abbeville.
- Vidal, Miguel & Ramón Llopip (2000). *Sayonara Japón. Adiós al antiguo Japón*. Madrid, España: Ediciones Hiperión.
- Wells, Paul (2012). Computer Animation. Margins to Mainstream, en Lucia, Cynthia; Grundmann, Roy & Simon, Art (eds.), *The Wiley-Blackwell History of American Films*. Vol. IV. 1976 To Present, 86 (pp. 448-471). Malden, Blackwell Publishing.
- Wells, P. (2002): *Animation and America*. Edimburgo: Edinburgh University Press.