

Facultad de Bellas Artes

Lic. en Realización de Cine, Video y Televisión

Seminario de Géneros Televisivos y Publicidad

Prof.: Alejandra Romoli

Trabajo Final

“Clone Wars” | “Plymptoons”

U.N.L.P – F.B.A – D.C.A

15 de Agosto de 2006

Constanza Buccigrossi - Leg. 40077/2

c_bucci@sinectis.com.ar

Leonardo Druventi – Leg. 43519/1

leonardodruventi@yahoo.com.ar

Gwenn Joyaux - Leg. 43897/6

gwennjoyaux@gmail.com

Sorbello Pizzio Fernando Carlos José – Leg. 37961/8

sorbellofernando@gmail.com

ÍNDICE

Serie Comparativa	2
Referencias y Bibliografía	12

Serie Comparativa

“Clone Wars” - Temporada 1	“Plymptoons”
▪ Formato: Serie animada para televisión de entrega semanal. ▪ Duración: 3 – 4 min. ▪ Canal: Cartoon Network ▪ Realizador: Genndy Tartakovsky	▪ Formato: cortometrajes animados (fraccionados para funcionar a modo de separadores) ▪ Duración: 3’ 40” ▪ Canal: MTV ▪ Realizador: Bill Plympton

Ambas producciones audiovisuales se inscriben en la segunda categoría propuesta por François Jost para la clasificación de los modos de enunciación televisivos: el modo No-Autentificante o Ficticio, “que no se apoya en la verdad del discurso, sino en la coherencia del universo creado con los postulados y las propiedades que lo fundan” y que “están claramente del lado del icono. Signos de esencia, no llevan en ellos la garantía de la veracidad del mundo descrito o la existencia de los acontecimientos mostrados”¹

La serie animada “Clone Wars” construye su narración sobre la base de un relato de características clásicas, donde:

“los agentes causales del motor de la acción dramática son personajes individuales que actúan por el deseo al que se opone algo o alguien dando lugar al conflicto; la cadena de acciones causa-efecto motiva la mayoría de los hechos de la narración y a ella se subordina el tiempo; tiende a la narración ‘objetiva’ (omnisciente) y las historias terminan con un fuerte grado de clausura, resolviendo todos los conflictos planteado” (SÁNCHEZ NORIEGA, JOSÉ LUIS, 2000, 67-68; citando a Bordwell/Thompson, 1995, 82-84)

De igual modo la linealidad del relato, exceptuando los casos de acusadas elipsis temporales que posibilitan su desarrollo en el reducido tiempo de exposición requerido, dan cuenta de la definición del mismo como una “historia horizontal, asimilable a una Odisea” que “postula un viaje, un itinerario, una marcha (...) no está exclusivamente vinculada a la aventura, a la consecución de un objetivo a través de obstáculos, sino también a la búsqueda de sentido o identidad” (VANOYE, FRANCIS, 1996, 37)

Al igual que en la versión cinematográfica de la saga Star Wars, “Clone Wars” basa su estructuración del relato en el camino del héroe, itinerario heroico arquetípico² cuyas etapas clave son:

- “1. El futuro héroe está en su casa. Oye la llamada que debe conducirlo a un país desconocido. Toma la decisión de partir.
2. En el momento de la partida, o poco después, se beneficia de la ayuda de un guía espiritual (que podrá además seguirlo a distancia) El guía le da consejos y, eventualmente, ‘instrumentos de poder’.
3. Partida. Primeras pruebas. Encuentro de ayudas y de oponentes.
4. Llegada al umbral del país desconocido. Confrontación con el guardián del umbral.
5. Penetración en la región de los misterios. Prueba suprema y glorificadora.
6. Recompensa.
7. Abandono de los instrumentos de poder y regreso al hogar.” (VANOYE, FRANCIS, 1996, 38)

Dentro de este esquema, la recurrencia de motivos³ mitológicos pertenecientes a diversas culturas tanto occidentales como orientales (es posible ver a los personajes caminando y luchando entre los árboles como en los cuentos tradicionales chinos; luchando con espadas al modo de los samuráis japoneses; adentrándose en una cueva laberíntica que recuerda a la descrita en la mitología griega del minotauro; para finalizar, significando la adquisición de poder, con el ascenso a una pirámide de arquitectura Maya, cultura de cuya escritura, también, deviene el apellido del héroe) dan cuenta de un funcionamiento del relato a un nivel estereotípico:

“la estereotipia puede estar producida solamente por la repetición, dentro de un texto, pero generalmente es el producto de una continua reutilización cultural (repetición de una sucesión de textos considerados como texto total) La estereotipia es tanto más notable, cuanto más simbólico es el significado, inmediatamente comunicable gracias a su convencionalidad” (SEGRE, CÉSAR, 1985, 12)

La presente saga puede ser entendida como un relato de Ciencia Ficción caracterizado por transcurrir “en futuros hipotéticos que habitualmente son metáforas tecnológicas de la tiranía y el caos” y que “empareja en su trama una épica moderna sobre el hombre-contra-estado” junto a una dominante de Aventura que le permite incorporar “ideas sobre el destino, el orgullo desmedido o lo espiritual” dando lugar a una “acción explosiva como hazaña heroica” (MCKEE, ROBERT, 2003,111-114). La temática⁴ discurre por la lucha interna del hombre entre el bien y el mal, en una trama donde lo central es la superación de obstáculos por parte del héroe en su camino por alcanzar la madurez y el poder que esta evolución trae aparejado, aproximándolo por lo tanto a la estructura característica de las leyendas artúricas.

Por su parte, “Plymptoons”, puede ser entendido como un relato moderno:

“Son rasgos de la narración moderna la conciencia lingüística, es decir, la reflexión sobre el propio lenguaje, la presencia del autor en la obra, el realismo psicológico y la subjetividad, la significatividad de los personajes, la ruptura del valor mimético de la representación, lo que supone la discontinuidad y la autoconciencia narrativas, la causalidad débil, los finales abiertos, las disyunciones de orden temporal y espacial, la impronta autoral

que permite comprender la obra dentro de la filmografía del cineasta, la ambigüedad y relativización de la verdad, etc” (SÁNCHEZ NORIEGA, JOSÉ LUIS, 2000, 67-68; citando a Bordwell, 1996, 206-214 y a Monterde/Rimbau, comp., 1996, 15-45)

Donde los múltiples y variados personajes representados responden en esencia al modelo de personaje moderno opaco caracterizado por estar

“vacío de cualquier característica psicológica o sociológica demasiado afirmada (...) Actúa poco -incluso nada en absoluto- y pasa de un estado a otro sin que se subrayen las relaciones de causa-efecto que motivan sus cambios o ausencia de cambios. (...) Otra fuente es, evidentemente, el modelo burlesco, desde Keaton a Tati, con una presencia subrayada de los cuerpos, un restringido repertorio de los comportamientos, el predominio de las situaciones, la ausencia de psicología, etc” (VANOYE, FRANCIS, 1996, 57)

La presente producción audiovisual de carácter unitario, estructura sus relatos cortos en un esquema de tres actos -planteo, nudo, desenlace- prácticamente simultáneos y puede ser comprendida dentro de la clasificación correspondiente al género de Animación, donde gobierna “la ley del metamorfismo universal” (MCKEE, ROBERT, 2003, 114) Es posible, además, reconocer una combinación de dicho rasgo fundamental con rasgos propios del megagénero⁵ de la Comedia, inscribiéndose este ejemplo dentro de una sátira que apunta a ironizar y ridiculizar a la sociedad consumista. La clave de la Comedia es un desajuste, o sea un personaje protagonista con una vida común que experimenta una deformación de su personalidad haciendo que se produzca un desequilibrio con el medio. Existen tres modos de trabajar el personaje de comedia, optándose aquí por la tercera estrategia:

- “1. Un personaje ridículo se enfrenta con la sociedad, quedando en ridículo y viéndose obligado a pedir perdón.
2. Un personaje ridículo se enfrenta contra la sociedad dejando a esta en ridículo.
3. El enfrentamiento entre personaje y sociedad hace saltar lo ridículo de ambos.” (GÓMEZ, CÉSAR, 2002, apuntes de clase)

Asimismo esta producción esta emparentada con la sátira, pieza literaria que suele alegorizar sobre condiciones sociales o políticas varias; estructurándose en este caso como un gag, puesto que respeta los dos momentos de construcción de los mismos:

“a) el del desarrollo de algo aparentemente previsible, y b) el de la irrupción de una sorpresa que aniquila la expectativa anterior, dejando ver una lógica mayor -a menudo devastadora- que aquella que preveíamos.”(RUSSO, EDUARDO, 1998,118)

La temática regente en “Plymptoons” alude a la confrontación del hombre con su medio social. La lucha de éste por sobrevivir a lo mundano y vacuo de una realidad rutinaria; siendo abordados los motivos a partir de la ridiculización, exageración y

deformación de situaciones cotidianas que experimenta el modelo de ciudadano estadounidense ofrecido por el director/animador en cada uno de los capítulos.

No obstante las marcadas contraposiciones estructurales-narrativas entre ambas producciones, de la que dan cuenta los párrafos anteriores, es posible reconocer entre ellas ciertas semejanzas. Las mismas, a simple vista, no están dadas por sus cualidades plásticas o gráficas (en las que por cierto difieren enormemente - ver fig. 1) sino porque ambas responden, en menor o mayor grado, a estrategias de producción que encuentran su origen en las pautas de producción establecidas a partir de 1944 por la United Productions of America (UPA) Compañía concebida por Stephen Bosustow luego de la huelga de animadores de Disney -en el año 1941- con la idea de

“encarar la realización de filmes que se apartaran por completo de la monótona rutina y de los habituales convencionalismos de Disney, desarrollando un estilo más expresionista tanto en el aspecto visual como en la utilización de la música y de los sonidos” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 3)



Extractos de “Plymptoons” de Bill Plympton

Extractos de “Clone Wars” de Genndy Tartakovsky

Figura 1

Es posible percibir en el trabajo de Plympton una reminiscencia a los trabajos de Emile Cohl -padre del dibujo animado-, caracterizados por “la simplicidad de sus líneas, el carácter esquemático de los personajes, la riqueza imaginativa y el libre juego de formas” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 3) - Fig. 2 –

Las animaciones de Plympton tienen como eje el cuerpo, a lápiz de color sobre fondos claros, en imágenes donde el trazo desprolijo, el morphing y la producción

independiente y prácticamente unipersonal son una marca de autor. La ausencia de tridimensionalidad (volumen) le permiten centrarse en el desarrollo de la anécdota que busca relatar y en los personajes que en ella intervienen; de modo tal que la relación figura-fondo queda relegada en pos de una



“Fantoche y Snookums”, Emile Cohl (1910)

Figura 2

hiperbolización del acontecimiento en detrimento del entorno. El fondo está sugerido como un sencillo esbozo que permite completar el cuadro y evitar que la acción quede suspendida en un espacio blanco que descontextualice el hecho. La acción principal está sujeta a una constante transmutación que deforma a los personajes y su entorno una y otra vez generando nuevas formas o volviendo a las anteriores. Mediante el constante uso de las metamorfosis el autor plantea su mirada mordaz de la realidad creando un humor cínico y sarcástico que pasa a ser un componente inherente de su estilo plástico e ideológico. El sonido presenta el mismo tratamiento que el fondo pictórico, encontrándose desplazado a un lugar de menor presencia. El diálogo nunca es diálogo, sino monólogo que solamente toma lugar para remarcar la mordacidad de las imágenes.

Encontramos el origen de estas características en una de las producciones más características del Grupo UPA: la serie animada “Gerald Mc Boing Boing” de Robert Cannon - Fig. 3 -

“la importancia fundamental de esta obra yace en el notable valor del dibujo, de características únicas dentro del movimiento revolucionario iniciado por el equipo UPA en América. La atrevida simplificación de los personajes o detalles accesorios para hacer resaltar en determinado momento la figura central (...) Los personajes ya no se mueven sobre aquellos fondos recargados donde hasta en los menores detalles se buscaba reproducir la realidad. Por el contrario, ahora el cuadro de la pantalla suele aparecer casi desnudo y dotado únicamente con los accesorios mínimos e indispensables para sugerir una habitación, una calle u otro ambiente cualquiera (...) el aspecto de los personajes es también distinto. Dibujados a veces con líneas fluidas y tenues, con rasgos firmes y netos, otras, pero siempre conservando un riguroso esquematismo, son la antítesis de todo cuanto en la materia estábamos acostumbrados a ver. Ninguno de ellos, en efecto guarda la menor relación con la naturaleza salvo en la extremada caricatura que representan de los caracteres humanos (...) La movilidad raras veces abarca el total de las figuras y éstas, reducidas a su más sintética expresión, (...) asumen una cualidad poco menos que simbólica. La simplicidad de los elementos que esta nueva técnica supone, no solo permite lograr singulares efectos satíricos (alternando momentos de estatismo con otros de movimiento estilizado) sino que, cosa muy importante, redundan en directo beneficio de la producción merced a la considerable merma en los gastos que su economía de medios representa” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 7-10)



Extractos de “Gerald Mc Boing Boing’s Symphony” de Robert Cannon (1953)

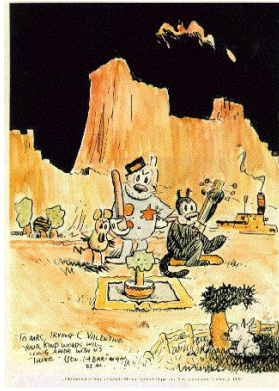
Figura 3

Dichas “nuevas criaturas de formas simples y estilizadas” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 9) fueron, a su vez, el resultado de la influencia de artistas y dibujantes como “Paul Ludell, Bill Sokoll, William Steig, Virgil Parch, George Harriman y, sobre todo, Saul Steinberg, de quien los componentes del equipo UPA parecen haber asimilado lo mejor de su estilo caricaturesco” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 9) - Fig. 4 -

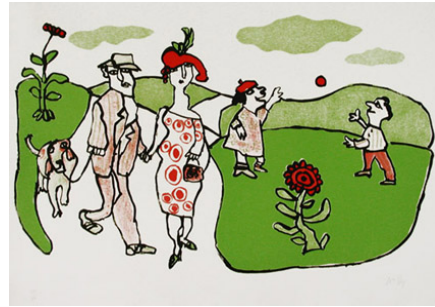
Mención a parte merece el sonido, por ser su modo de empleo un rasgo compartido por ambas “Clone Wars” y “Plymptoons”, las cuales se basan en la predominancia de la acción por sobre la palabra y en la inclusión de sonidos y ruidos enrarecidos que no presentan anclaje alguno con la realidad:

“Mc Boing Boing, en efecto, es antes que un niño prodigio, un pequeño robot. Porque de su boca no salen palabras ni mucho menos frases inteligibles o correctamente moduladas. Todo lo contrario. Es una especie de máquina que sencillamente no puede hablar. Tan sólo emite una increíble gama de ruidos y de sonidos donde se reconocen todos los matices imaginables y que configura un museo de toda esa vasta sinfonía sonora que nos acompaña en nuestro diario vivir (...) Y cuando quiere comunicarse con quienes le rodean apenas puede pronunciar un “boing boing” con voz de cuerda de violín torturada, como la definiera acertadamente un crítico, que se ha constituido en su sello distintivo amén de haber servido para darle un apellido” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 7)

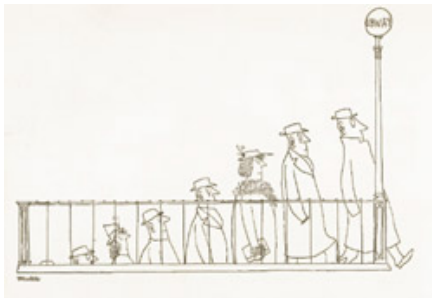
Nótese no sólo la semejanza con el tratamiento sonoro y la forma de reflejar el universo cotidiano en las producciones audiovisuales que son centro de nuestro análisis, sino también la presencia de dicha utilización del sonido como caracterizador de un personaje en la construcción de algunos de los caracteres principales de la saga “Star Wars” de la que “Clone Wars” no es sino una extrapolación al ámbito televisivo: es el caso del robot R2-D2 o de Chewbaka.



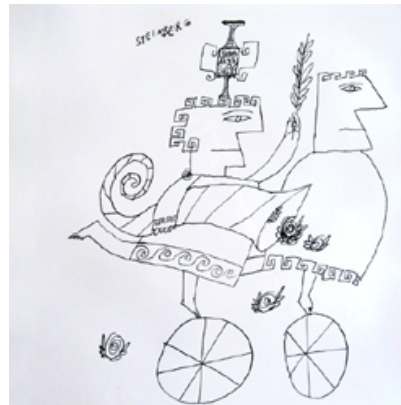
“Krazy Kat” Comic de George Harriman



“Red Ball” de William Steig



“New York Subway Exit” de Saul Steinberg (1944)



Sin título. Saul Steinberg (1950)

Figura 4

En el caso de “Clone Wars”, casi la totalidad de los dibujos es de factura manual, con escasos aportes de gráfica digital -las naves generadas exclusivamente por ordenador- El método de animación utilizado básicamente corresponde a la primer técnica inventada a principios del siglo XX: la animación por celdas⁶. En los momentos de acción, las referencias a la animación japonesa se dan con mayor fuerza y, a pesar de las limitaciones que ésta presenta, se logra crear el movimiento a través de su sugerencia por cuadros y colores vibrantes y perspectivas imposibles. En cuanto a la elaboración del trazado de los dibujos, prevalece una composición de líneas valorizadas que describen contornos con línea gruesa y/o fina de mayor y/o menor intensidad. La interacción de los diferentes colores no se encuentra establecida por una relación de degradé sino que se hace uso de planos de color plenos con contornos definidos que provocan una separación lineal y drástica entre uno y otro componente de colorimetría en la construcción compositiva de la imagen. Del mismo modo, los personajes y objetos se hallan geometrizados permitiendo destacar la figura del fondo dentro del campo visual.

Es posible observar semejanzas de este tratamiento del color por parte de Genndy Tartakovsky con el introducido por el Grupo UPA:

“el color adquiere asimismo un nuevo valor en los filmes de la UPA. En el predominio de los tonos fuertes y brillantes -duros podríamos decir- encontramos igualmente un reflejo de las últimas tendencias de los maestros de la pintura moderna, desde Braque y Dufy hasta Picasso inclusive. Pero su mayor excelencia reside en el estricto sentido funcional con que habitualmente es utilizado. En ocasiones lo vemos cambiar bruscamente de tonalidad para adecuarse a las exigencias de la trama, como en ‘Pum, pum, pum’ de John Hubley o bien para subrayar los estados de ánimo de los personajes, como en ‘El unicornio en el jardín’ de William Hurtz (...) Más a menudo, sin embargo, sirve de admirable complemento al espacio casi vacío en que evolucionan las distintas figuras (...) Se han desvanecido pues, por completo, los suaves pasteles vigentes en los colores de la producción corriente” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 9) - Fig. 5 -

Dentro de este marco comparativo, así como en efecto “no es correcto, por los motivos indicados, hablar de un único estilo UPA” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 10), no deja de ser un dato menor, para reforzar los puntos de contacto que presentan las dos producciones aquí analizadas, el hecho de que haya sido UPA la primera productora de dibujos animados en extender sus actividades al terreno de la televisión con un formato de producción que en su duración recuerda tanto al de “Plymptoons” como al de “Clone Wars”:

“Los estudio instalados en Nueva York suministran gran cantidad de cortos publicitarios (aproximadamente de un minuto de duración); en octubre de 1956 iniciaron un programa mensual de 26 minutos (...) que incluía muchos de los mejores trabajos efectuados para el cine y también una serie de breves filmes (de cuatro minutos cada uno) en los que (...) se interpretan gráficamente distintas canciones y motivos musicales de gusto popular.” (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 4)

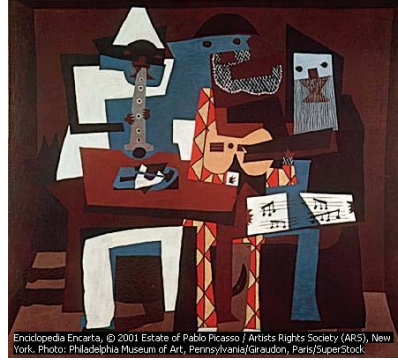
Esta suerte de pre video-clip desarrollado por los animadores del Grupo UPA nos remite directamente a “Plymptoons” y su funcionamiento dentro del canal MTV como separador no publicitario. Constituyéndose el público joven-adulto como target principal, Plympton es capaz de recurrir al uso de intertítulos que hagan las veces de prólogo al gag, apuntando a la construcción de un enunciatario alfabetizado capaz de elaborar la relación comprensiva entre el texto, el chiste visual y las implicancias de crítica social que este habilita. Subrayemos, en esta dirección, un hecho histórico fundamental:

“las producciones de UPA no sólo modifican substancialmente el panorama del ‘cartoon’ americano en su forma, sino que introducen por primera vez, un enfoque estrictamente adulto de su contenido (...) Desechando el antiguo prejuicio según el cual los dibujos animados sólo podían ser materia de entretenimiento para los niños, introducen en su contenido un enfoque netamente adulto. En lugar de las acostumbradas fábulas infantiles, tan caras al espíritu de Disney, o de las eternas persecuciones de perros, gatos y ratones, prefieren abordar temas de muy superior envergadura. Así sus filmes

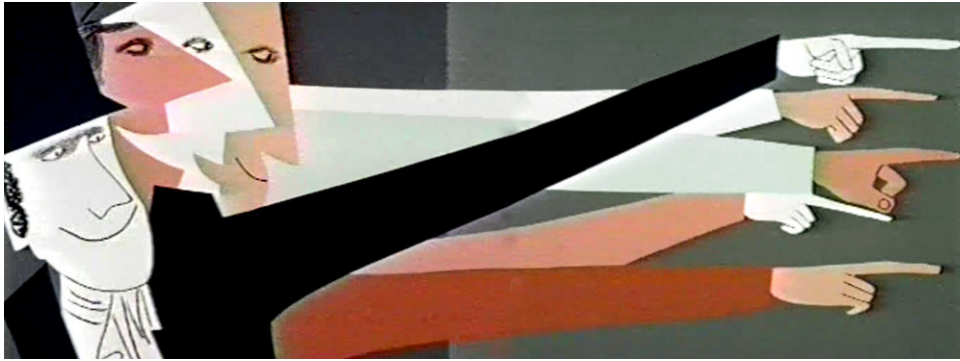
desarrollan casi siempre diferentes aspectos del quehacer cotidiano o reflejan los complejos, obsesiones e inhibiciones que aquejan al hombre moderno ('Celos infantiles', 'Spare the Child') y contienen, sin excepción, sabrosísimos momentos de aguda observación, capaces por sí solos de jerarquizar el trabajo de cualquier realizador" (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 11)



"Guitarra y copa" de George Braque (1921)



"Tres músicos" de Pablo Picasso (1921)



Extracto de "Fulton" de Charleen Peterson (Grupo UPA)



Extracto de "Rooty Toot Toot" (Pum, pum, pum) de John Hubley (1952)

Figura 5

Encontramos aquí una aguda diferencia entre el Grupo UPA y "Clone Wars" e incluso con "Plymptoons". Siendo una característica sobresaliente del primero la imposibilidad de encontrar "el menor rastro de violencia o de crueldad" (VERA OCAMPO, CARLOS, 1959, 11), el contraste con las marcadas situaciones de violencia casi sanguinaria que ninguna de las dos producciones contemporáneas se molestan en enmascarar, nos sugiere que se ha producido, desde los años de apogeo de la UPA hasta

la actualidad, un progresivo corrimiento de los límites de representación de la violencia aceptados a nivel social. Hecho que ha de responder seguramente al aumento, en el plano cotidiano real, de los eventos de índole agresiva.

Así, mientras “Clone Wars” se construye básicamente sobre funciones arquetípicas milenarias; “Plymptoons” parece aproximarse a la estructura del chiste periodístico de cuatro viñetas, donde el humor, predominantemente naif, constituye la herramienta fundamental para el establecimiento de una relación atractiva y directa con el receptor. La independencia de estas entregas, no interrelacionadas entre sí más allá de su intención crítica, plantea la construcción de un audiovisual capaz de ser vivenciado desde afuera, sin comprometerse demasiado con la historia. Caso opuesto al de “Clone Wars”, donde la construcción de un espacio y un discurrir temporal muy ligados a lo fílmico, habilitan un dispositivo de características inmersivas que se ven potenciadas por la modalidad de la entrega serial con instancias de continuidad. Exhibido al aire a través de un canal de exclusiva programación infantil, “Clone Wars” se constituye como una serie animada netamente comercial destinada principalmente a chicos y jóvenes. No obstante, como producto ficcional anclado fuertemente a la precedente saga fílmica, es posible reconocerlo como un proyecto destinado a toda la familia. Su humor inocente, su violencia contenida y la fuerte presencia de acción y aventuras sujeta a estructuraciones mitológicas, junto a una narración asentada por más de 30 años en el imaginario colectivo, configuran a este programa televisivo como a un producto que proporciona a su enunciatario todas las herramientas necesarias para su efectiva decodificación.

Marcadas diferencias entre ambos programas vienen a colación si nos limitamos a estudiar sus características temáticas, enunciativas y retóricas particulares por separado. Sin embargo, surgen múltiples similitudes al momento de atender a las mismas en su estrecha relación con los mecanismos de producción puestos en marcha por el Grupo UPA, cuyas propuestas revolucionaron el ámbito de la animación a mediados del siglo XX y habilitaron el desarrollo de toda una nueva gama de estilos de animación caracterizados básicamente por la presencia reconocible de la figura del autor tras los resultados audiovisuales obtenidos.

REFERENCIAS

¹ JOST, FRANÇOIS, El sistema de géneros de la TV, ponencia.

² “El recurso de los esquemas, que Jung llama ‘arquetipos’, se daría siempre que el hombre llegara ‘a una situación típica’; ‘en tales momentos -dice- no somos ya seres individuales; somos la especie, y es la voz de la humanidad la que resuena en nosotros’” (SEGRE, CÉSAR, 1985, 12)

³ Se entiende por motivo, en este trabajo, a “las unidades de significado estereotipadas (de complejidad menor a un tema), recurrentes en un texto o en un grupo de textos, capaces de caracterizar áreas semánticas determinantes” (SEGRE, CÉSAR, 1985, 12)

⁴ Se entiende por tema, en este trabajo, a “la materia elaborada en un texto, o bien el asunto cuyo desarrollo es el texto, o bien la idea inspiradora. (...) llamaremos temas a aquellos elementos estereotipados que sostienen todo un texto o gran parte de él” (SEGRE, CÉSAR, 1985, 2-13)

⁵ MCKEE ROBERT, 2003, 110

⁶ “Los sistemas básicos empleados en la animación manual para reducir el gran número de dibujos con el mismo fondo estático que se necesitaban para cubrir 24 fotogramas por segundo se comenzaron a desarrollar en 1914. Consistían en esencia en dibujar las figuras en movimiento en hojas separadas de celuloide, que se superponían sobre un fondo fijo dibujado en papel. La técnica fue patentada por John Bray y Earl Hurd. Era imprescindible asegurarse de la perfecta colocación de las sucesivas imágenes, lo cual se conseguía fijando los dibujos a través de unos agujeros practicados en las láminas a unos pivotes que sobresalían de la mesa de animación, idea patentada por Charles Barré” Enciclopedia Microsoft Encarta 2002

BIBLIOGRAFÍA

- Sánchez Escalonilla, Antonio. *“Guión de aventura y forja del héroe”*, Editorial Ariel, Barcelona, España, 2002.
- McKee, Robert. *“El Guión”*, Ed. Alba, Barcelona, España, 2002.
- Russo, Eduardo. *“Diccionario de Cine”*, Ed. Paidós, Buenos Aires, Argentina, 1998.
- Campbell, Joseph. *“El héroe de las mil caras”*, Fondo de Cultura Económica, México, 1997.
- Delgado, Pedro. *“El cine de Animación”*, Ediciones JC, España, 2000.
- Vanoye, Francis. *“Guiones modelo y modelos de guión”*, Ed. Paidós, España, 1996.
- Vera Ocampo, Carlos. *“El grupo UPA”*, Cuaderno N° 6, Gente de Cine, Argentina, 1959.
- Weston, A. *“Las claves de la argumentación”*, s/d.
- Segre, Cesare. *“Principios de análisis del texto literario”*, Ed. Crítica, Barcelona, 1985.
- Steimberg. *“Semiótica de los medios masivos”*, *“Proposiciones sobre el género”*, s/d
- Sánchez Noriega, José Luis. *“De la literatura al cine, teoría y análisis de la adaptación”*, Ed. Paidós, España, 2000

- Jost, Francois. *“El sistema de géneros de la TV”*, ponencia, s/d
- Enciclopedia Microsoft Encarta 2002
- Kairuz, Mariano (2003), “Las tres mosqueteras”, en Pagina/12, [acceso 14 de Julio], En: <http://pagina12.feedback.net.ar/suplementos/radar/vernota.php>
- Martian, Damned; “CINeol Noticias”, Actualización 14 de Febrero 2005, [acceso 14 de Julio], En: <http://cine.eol.us/noticias.php>
- P, Luis; “Clone Wars, el pequeño gran eslabón”, Actualizado 12 de Junio 2005, [acceso 14 de Julio], En: <http://www.cinenganos.com/varios/CloneWars.php>
- AA.VV.; “Y ahora, un interludio: Clone Wars”, Actualizado 17 de Mayo 2005, [acceso 14 de Julio], En: <http://blogia.com/verrass.php>
- Barry, Vivienne; “Las locuras de Bill Plympton”, [acceso 14 de Julio 2005], En: <http://www.escaner.cl/escaner19/comic.htm>
- AA.VV.; “Festival de Jóvenes Realizadores de Granada”, Actualizado 4 de Abril de 2002, [acceso 14 de Julio 2005], En: http://www.filmfest-granada.com/edi_ix/prensa_det.asp
- Lindux, Shuse; “Entrevista a Genndy Tartakovsky”, Actualizado 31 de Octubre de 2003, [acceso 14 de Julio 2005], En: http://www.loresdelsith.net/ph/episodio2/c_31100304.htm
- <http://cartoonmodern.blogsome.com/category/upa/> , actualizado el 4 de Agosto de 2006 [acceso 4 de Agosto 2006]
- <http://www.cartoonbrew.com/> , actualizado el 4 de Agosto de 2006 [acceso 4 de Agosto 2006]
- <http://www.adambaumgoldgallery.com/steinberg/1DrawingsPage2.html> , [acceso 4 de Agosto 2006]