

**Problemas de lectura: lo infantil y lo adulto en la animación comercial contemporánea**

(Circulation sence problems: the child and adult in the commercial animation contemporánea)

Mónica Susana Kirchheimer

Licenciada en Ciencias de la Comunicación, UBA. Docente e investigadora en el área de arte y medios, desempeñando funciones docentes en grado y posgrado en la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA y en el Área Transdepartamental de Crítica de Artes del IUNA.

monicak@sociales.uba.ar

**Resumen**

Las reflexiones que se presentan abordan un espacio de circulación discursiva que se vio modificado en los últimos 20 años, y que pone en juego nuevos criterios clasificatorios. Se trata de los films clasificados como *kidults* o *adultescentes*; los que se han encontrado especialmente vinculados con la animación, pero no solamente. El cambio detectado tiene su centro en una modificación de la destinación de las películas animadas: ya no son solo infantiles. Por ello nos preguntamos, por los rasgos diferenciales de este conjunto de *films*; por la diferencia entre las nociones de infancia y adultez que ponen en juego las clasificaciones.

Estas preguntas suponen una aproximación tanto a los fenómenos clasificatorios como a los *films* clasificados, entendiendo que para responderlas, el abordaje sociosemiótico es el más apropiado en tanto permite describir operatorias de funcionamiento del sentido. Es decir, parte de la descripción de discursos atendiendo a los procesos de significación del que son resultado. A su vez, supone una aproximación teórica a los lenguajes audiovisuales (en especial los del cine y la animación), así como a las nociones de adultez e infancia.

**Palabras clave**

Kidult - animación - estilo

## Abstract

The reflections here presented address a discourse circulation space that has been modified in the last 20 years. This change brings into play new classification criteria. These new “tags” settle specially on animated films, which receive the label kidults or *adultescents*, even though these classifications exceed the corpus here analyzed. The change detected has as its core a modification in the destination of animated films: it's not just for children. Thus, we ask about the distinguishing features of this set of films, about the difference between the notions of childhood and adulthood that are at stake.

These questions entail an approach to the classificatory phenomena as well as to the films classified. It is our understanding that, to answer the topics outlined above, the sociosemiotic approach is most appropriate, as it allows the description of discourses as operations of sense. That is, it departs from the description of discourses and attends to the processes of significance of which they are a result. In order to do so, our perspective develops a theoretical approach to audiovisual languages (especially film and animation), as well as to notions of adulthood and childhood.

## Key Words

Kidult - animation - style

## Introducción

Hacia finales de la década de 1980 se estrenaba en nuestro país *La sirenita*, película que marcaría el renacimiento de la animación cinematográfica de entretenimiento. Se trata de una nueva vida de la animación, conseguida especialmente por la incorporación en el mundo del dibujo animado de los medios electrónicos. A pesar de que en el caso de las aventuras de la sirenita no se construya en el resultado final del *film* un efecto de imagen digital, la posibilidad del lenguaje del dibujo animado con la computadora permitió la elaboración de fondos con una profundidad y visibilidad nueva. A este estreno, que rompe la prácticamente ausencia de propuestas de dibujo animado cinematográfico, le seguirán otros. Se trata de una serie de estrenos con un dinamismo tal que la animación llegará a pasar de los momentos

estacionales de exhibición a una presencia regular y más o menos habitual en las carteleras nacionales.

Este resurgimiento, mirado de manera retrospectiva, constituye la antesala de lo que sería la revolución del cine animado hacia 1995 con el estreno nacional de *Toy Story*. La particularidad que introduce el largometraje de Pixar es la presentación del primer largometraje enteramente animado en 3D. El impacto que generó la historia de los juguetes sería tal que la animación digital 3D se convertiría rápidamente en un *standard* de la animación cinematográfica (con algunas excepciones). Estas modificaciones de lenguaje permitieron nueva luz y una nueva experiencia cinematográfica, la que se completará con modificaciones narrativas hacia 2001 con el estreno de *Shrek*.

Este rápido recorrido tiene por objeto situar un conjunto de cambios estéticos, narrativos, de lenguaje y público que comienzan observarse desde fines de los 80 y que se extiende hasta nuestros días.

Estos cambios sitúan a la animación en el centro de la escena de una reconfiguración de la tradicional asociación de infancia y animación. Se trata de estudiar, por tanto, un fenómeno de intercambio comunicacional, un tipo de funcionamiento que dio como resultado que los *films* animados no fueran exclusivamente dirigidos a la infancia. Este fenómeno se hace presente en las clasificaciones de las que son objeto las películas animadas estrenadas desde 1995 aproximadamente, en las que aparece la etiqueta de *Kidult* o *adultescente*. La incipiente independización por parte del cine animado de su destinación exclusiva a la infancia en el cine comercial es una novedad clasificatoria que evidencia a la vez un conjunto de dimensiones que se ponen en juego en el intercambio comunicacional. Por una parte, el cambio clasificatorio mismo que pasa de definir un grupo social restringido como espectador de los *films* animados a uno más amplio (de infantil a no “solo para niños”); por otra, una novedad asociada con las propiedades significantes de estos *films* sobre la que recae la clasificación.

La circunscripción de un fenómeno social supone su consideración en términos de su intercambio y de la complejidad de sus características. Las señaladas anteriormente serán solo una parte del complejo que supone algo tan aparentemente sencillo y cotidiano como elegir qué película ir a ver al cine.

A partir de 1995, muchas de las películas animadas estrenadas presentan cambios en distintos espacios. En el lenguaje, en los temas, en la narrativa. Son películas que están organizadas en torno a nuevas modalidades del relato –de propuestas enunciativas–, ya que construyen convocatorias de manera novedosa y diferencial.

Existe un consenso sobre la novedad de esos *films* animados, y su clasificación es la de *kidult* o *adultescente*. Esta clasificación no opera de manera exclusiva sobre películas animadas, sino que define también a otros objetos de la cultura como la moda, los juegos y juguetes, actitudes psicológicas de aquellos que se reconocen como *kidults*, etc. Así, lo *kidult* se acerca más a un modo de hacer, a un estilo<sup>1</sup>, a una forma enunciativa de los objetos y de los actores sociales. No obstante, los *films* animados son un lugar privilegiado para estudiar esta clasificación, ya que en ellos pueden identificarse –por tratarse de un corpus extenso y más o menos cohesionado– un conjunto de rasgos del estilo. Son estos elementos los que con mayor frecuencia hacen que la clasificación sea la de “no solo infantil”.

Es en la articulación metadisursos-discursos que interesa partir del “dato” que son las clasificaciones y las definiciones que se dan en los espacios de la crítica, ya que estos mecanismos permiten la circulación de las animaciones, así como de otras producciones culturales, cuya definición funciona demarcando, al menos, rasgos de pertenencia, gusto, inclusión o no. Así, partimos de un problema de lectura,<sup>2</sup> al que abordaremos a partir de esas lecturas evidenciadas en los espacios de la crítica.

### Las clasificaciones

Decíamos que desde el estreno de *Toy Story*, pero especialmente con la aparición de *Shrek*, las clasificaciones de los *films* animados estrenados más exitosos no fueron las de infantil (clasificación históricamente asociada con el lenguaje de la animación), sino la de *adultescente* o *kidult*. Esta caracterización por parte de los medios especializados y la crítica marca el cambio en relación con el género en el que se incluyen los textos animados y con el público al que se destinan estos textos. Es decir, hasta entonces, “infantil” describió indistintamente las películas (animadas y no animadas) y el público al que las películas se dirigen (este sentido de la clasificación excede también al ámbito cinematográfico: hay libros *infantiles*, programación de televisión *infantil*, revistas *infantiles*, etc.). Es así como *infantil* supone/supuso a la vez, de manera metonímica la designación del público y del tipo de textos. Así, la identificación del cambio de la clasificación de “infantil” supone preguntarse por dos

---

<sup>1</sup> Seguimos las formulaciones sobre funcionamiento estilístico y genérico de Oscar Steimberg (1998) que entiende que la clasificación estilística refiere a *maneras de hacer*.

<sup>2</sup> Entendemos que este problema de lectura es un problema de circulación discursiva (Verón 1993) en la medida que evidencia un conjunto de reglas de asignación de sentido que operan en la lectura de un conjunto de películas animadas. Es en este sentido que la misma clasificación y la descripción de *kidult* y su distancia con la tradicional clasificación de infantil la que da cuenta de los rasgos discursivos que pueden adscribirse al estilo.

aspectos vinculados con el objeto de estudio, ambos de índole discursiva: el espacio de la destinación –esto es, la pregunta por el público convocado desde la clasificación de los *films*– y el de los rasgos “genéricos” presentes en las películas animadas que habilitan su clasificación.

A diferencia de otras aproximaciones a temas vinculados con la noción social de infancia, necesaria para dar cuenta del cambio que supone su reemplazo y convivencia con otra clasificación, no se toma aquí partido sobre qué *debería ser* lo que entendemos por infancia, muy por el contrario, se parte de una perspectiva teórico-metodológica que supone la búsqueda de procesos que permitan comprender la manera en que socialmente se asigna sentido a los objetos que se intercambian. Se trata, en términos de Fabbri (2000), de la voluntad empírica de la semioítica. Es decir una voluntad que descansa en el estudio de objetos efectivamente intercambiados, buscando explicar las maneras en que efectivamente han circulado, han sido leídos y clasificados.

Así, necesariamente se estudia el vínculo existente entre textos (películas animadas estrenadas comercialmente) y metadiscursos atendiendo especialmente al modo en que se construyen lugares de espectación. En esta relación se encuentran huellas de las maneras en que son procesados los *films*.<sup>3</sup> El *Kidult* como clasificación habla de un nuevo espacio clasificatorio, diferente de los preexistentes: infantil y adulto.

El *kidult* es el espacio de una cierta indiferenciación; no porque los términos anteriores estén claramente definidos, sino porque habilitaban una demarcación clara entre espacios sociales de intercambio.

La clasificación social de *infancia*<sup>4</sup> expresa/ba especialmente un espacio asociado con la niñez, el que es definido de múltiples y contradictorias maneras: una de las maneras de comprenderla alude al *sentimiento de infancia*. La idea de la infancia como un segmento social marcado, al que se le destinan objetos culturales e intercambios diferenciados, identificado con un momento de la vida de los sujetos. Este sentimiento, que no es universal, natural, a-histórico, surge como resultado de un conjunto de transformaciones socio-culturales que le exceden. Para Ariès (1987) este sentimiento surge con un proceso de modernidad vinculado con la privatización y diferenciación de la vida familiar y la vida pública. A lo largo de este proceso surgirá la familia moderna, la conformación de la casa familiar, el establecimiento de nuevas instituciones y cuidados a los niños.

---

<sup>3</sup> Se retoma el método analítico propuesto por Verón (1993)

<sup>4</sup> Es importante aclarar que no es objeto de este trabajo la problematización sobre las capacidades psico-cognitivas de los niños, ni las eficacias comunicativas que la clasificación de infantil supone (lo que necesariamente requiere un trabajo en recepción de los materiales), sino que se limita a la pregunta sobre qué es lo que se entiende socialmente por infancia.

Claro que ese sentimiento descrito por Ariès no se estableció de una vez y para siempre, y la privatización de la vida familiar, la institucionalización educativa más o menos similares a las que hoy conocemos, así como otras instituciones destinadas a *los más pequeños* fueron conformando a lo largo del tiempo una identificación de la infancia como un espacio de *carencia*. Esta idea se acentúa con el desarrollo y constitución de las distintas instituciones que *llenan* de contenido a unos cuerpos a ser modelados (moral, física, socialmente). Así infancia se identifica con “falta de” (conocimientos, experiencia, etc.). Esta perspectiva supone que la infancia es un “momento de la vida”, –el momento de formación– en el que se adquieren valores, contenidos, experiencia, etc. Así, una literatura destinada a la infancia, por ejemplo, pero no sólo, fue la encargada de acentuar ciertos preceptos morales y sociales, verdaderas enseñanzas para la vida.<sup>5</sup> Una de las múltiples derivaciones de la asociación de infancia con la idea de carencia es la que suele abordarse al pensar la relación de la infancia con los medios. De acuerdo con algunos autores, la infancia es así “víctima”, en la medida en que no posee herramientas de defensa crítica frente a los mensajes de los medios –aún no ha adquirido herramientas necesarias–. Así, la *victimización* de la infancia lleva contemporáneamente a construir a este sector social como *sujeto de derecho* (nueva inflexión de la noción de *falta de*), por lo que se explicitan los derechos del niño y se delimitan los alcances de una de las acepciones de infancia. Esta posición, claramente contempla que se trata de un sector social con menor posibilidad que otro (el de los adultos).<sup>6</sup>

Otras perspectivas desarrollan su noción de infancia vinculada con *cierto tipo de actividades* que le son propias, especialmente lúdicas, “irresponsables”, ociosas, etc. En este espacio la infancia es definida “por fuera” tanto de la finalidad de las instituciones destinadas

<sup>5</sup> Basta con recordar las compilaciones que realizan los Hermanos Grimm o Perrault y el valor moralizante de los relatos hoy destinados a la infancia, pero también es necesario señalar que esta función literaria estaba ya presente en las fábulas de Esopo (Ver Lerer, 2009).

<sup>6</sup> Al respecto, María Laura Eberhardt (2006) señala: “Los niños carecen de herramientas institucionales concretas para presentar sus demandas y exigir una respuesta de los gobernantes, mucho menos para asumir por sí mismos, en persona, su propia representación en el interior de las instancias legítimas de toma de decisiones. Por el contrario, dependen de la circunstancia externa de que alguien (un tercero de diferente condición) tome a su cargo la formulación y presentación de sus pedidos, que ni siquiera son ya verdaderamente propios. En el mismo sentido, cabe recordar que la Convención sobre los Derechos del Niño reconoce a éste la libertad de representación propia. No obstante, se advierten una serie de problemas de la representación “adulta” de los “niños”, cristalizada en diferentes esferas, organismos y políticas (...)”. (65) También en relación con la aprobación en Argentina de la Convención sobre los Derechos del Niño, Gabriela Diker (2009), afirma que “En nombre de su protección el Estado podía (y todavía lo hace) privar a los niños y adolescentes de los derechos más elementales, incluso de su libertad, sacándolos del seno de la familia e internándolos en instituciones creadas al efecto, tanto en la esfera estatal como civil: las instituciones de minoridad. El carácter normalización de la operación estatal sobre la infancia se evidencia allí con toda claridad: una vez establecidos los parámetros que definen lo que la infancia es y debe ser, lo que sigue es detectar los desvíos de la norma que colocan a los niños en “peligro material o moral” e intervenir sobre ellos. Estos parámetros se basan, por supuesto, en los atributos considerados propios de la naturaleza infantil: inocencia, incompletad, heteronimia” (35) [el destacado es nuestro].

exclusivamente a la infancia (incluidas en la caracterización de infancia carente) como de los espacios en los que se definen otros grupos sociales. Como contrapartida, especialmente el del adulto que tiene “responsabilidades”, “obligaciones”, “trabajos” (trabajadas, por ejemplo, por Montes<sup>7</sup>, Rodari<sup>8</sup>, Bettelheim<sup>9</sup>). Veremos que esta es la definición que aparece en mayor tensión con el estilo presente en los *films* analizados.

Una concepción que se entronca con las anteriores, que intenta describir la situación contemporánea de la infancia es la de *niño consumidor*, asumiendo como novedad el espacio y las actividades que los niños realizan en relación con el mercado. No puede pensarse que el momento descrito por Ariès como el del surgimiento de infancia no sea una caracterización y definición social ajena al mercado. El mero hecho de la modificación arquitectónica de los hogares, las destinaciones de espacios físicos, mobiliario e indumentaria destinadas a los niños, no puede suponer otra cosa que su intervención como sujetos consumidores. Claro que la concepción contemporánea pone su acento en el poder decisor de la infancia, en el lugar de los medios masivos de comunicación, especialmente observando como novedad para la infancia un rol activo como receptor.<sup>10</sup>

En este punto es necesario aclarar que las definiciones así pensadas se vinculan más con una crítica mediática, desde una perspectiva sociológica, educacional y/o comunicacional que encuentra en distintos objetos culturales ciertos *demonios* que deben ser “desterrados”. Así, la idea del *niño consumidor* es una idea que supone un empobrecimiento de posibles experiencias alejadas de los medios y de ciertos bienes culturales (especialmente los ofertados y devenidos de los medios). Se asume que actividades desarrolladas por la infancia previas a los medios –especialmente la televisión– eran *mejores* para la formación de los niños. El acercamiento detectado contemporáneamente entre infancia y mercado pareciera otorgarle a la infancia un poder decisivo en cuanto al consumo de bienes inexistente en otras épocas

<sup>7</sup> Montes (2001) afirma en relación con el desarrollo de la infancia: “Era la época de los juguetes didácticos y también de una literatura que a mi me gusta llamar ‘de corral’: dentro de la infancia (la ‘dorada infancia’ solía llamarse al corral), todo, fuera de la infancia, nada. Al niño sometido y protegido a la vez se la llamaba ‘cristal puro’ y ‘rosa inmaculada’, y se consideraba que el deber del adulto era a la vez protegerlo para que no se quebrase y regarlo para que floreciese.” (20-21). Montes explica que lo que define a la infancia es una “disparidad, un escalón, la bajada. Adulto-niño, grande-chico, maestro-alumno, el que sabe y el que no sabe, el que puede y el que no puede. Lo desaparejo.” (33) Y es sobre esta diferencia que se construye, “En el declive de ese escalón está asentada toda la llamada cultura para la infancia: los juguetes, la educación, los libros para niños, el cine, los espectáculos, el mobiliario, la decoración de los jardines de infantes, los rituales y la animación de fiestas infantiles” (41-42).

<sup>8</sup> En su desarrollo Rodari (2005) propone “algunas formas de inventar historias para niños y de cómo ayudarles a inventarlas ellos solos (...) estas técnicas podrían penetrar en cualquier clase de juego infantil (...)” (7-8).

<sup>9</sup> Bettelheim (2004) afirma que “Al mismo tiempo que divierte al niño, el cuento de hadas le ayuda a comprenderse y alimenta el desarrollo de su personalidad. Le brinda significados a diferentes niveles y enriquece la existencia del niño de tan distintas maneras, que no hay libro que pueda hacer justicia a la gran cantidad y diversidad de contribuciones que dichas historias prestan a la vida del niño” (17).

<sup>10</sup> Hace mucho que los estudios en comunicación han descrito de manera más desprejuiciada que la recepción de los medios no es pasiva, inocente o unidireccional.

definidas éstas de manera idílica en relación con una supuesta libertad hoy perdida (Bermejo Berros<sup>11</sup>, Giroux<sup>12</sup>, Bustelo<sup>13</sup>, Minzi<sup>14</sup>).

Finalmente, una manera de pensar la infancia que se centra en las ofertas culturales contemporáneas se aproxima a la postulación de la *muerte de la infancia*. En algunos casos se aclara que lo que se piensa es en la desaparición de la infancia en los términos en los que solíamos pensarla. En otros no (Postman<sup>15</sup>, Corea<sup>16</sup>).

Este recorrido pretende mostrar que las destinaciones de objetos culturales a ese sector definido como *infancia* son discutidas desde el momento mismo de su surgimiento, y que la posición teórica adoptada supone ciertos prejuicios que intentaremos no reponer. La infancia define un espacio o sector social y, en la medida en que se trata de una clasificación social que funciona, esa *etiqueta* es un vehículo comunicacional. Asumimos que los sistemas clasificatorios operan como elementos mediadores y que las etiquetas que los objetos socialmente intercambiados reciben (no sólo los mercantiles) garantizan, agilizan, posibilitan, economizan intercambios comunicacionales.

A partir de estas caracterizaciones sobre lo llamado “para niños” podemos suponer que lo no incluido en este recorte es “para adultos”<sup>17</sup>. Decíamos antes que las definiciones y

---

<sup>11</sup> De acuerdo con Bermejo Berros (2005), “La televisión no es buena ni mala en sí misma. Es y será lo que nosotros hagamos de ella. De nuestras decisiones, como productores, realizadores, padres y educadores, resultarán productos que bien perjudicarán al niño, bien le permitirán enriquecer su mundo personal, construir su identidad o articular ricas formas de pensamiento. Tenemos la responsabilidad de construir una ética de la televisión que, en conexión con actualizaciones institucionales y sociales, nos conduzca a producir programas infantiles que no engendren violencia de pensamiento” (231).

<sup>12</sup> Para Giroux (2003) “Al final del siglo XX la infancia no se acaba como categoría histórica y social; simplemente, se ha transformado en una estrategia de mercado y en una estética de moda para expandir las necesidades que, en cuanto consumidores, tienen los adultos privilegiados que viven en una cultura de mercado en la que no caben muchas preocupaciones con respecto a las consideraciones éticas, los espacios no comerciales o las responsabilidades públicas” (29).

<sup>13</sup> También se pronuncia en el sentido de una infancia relacionada con el consumo. “Niños, niñas y adolescentes, son modelados para incorporarse rápidamente al consumo. Su subjetividad se va configurando a través de los efectos de la propaganda comercial y de una gran variedad de técnicas comunicacionales que los introducen e inducen directa o indirectamente a consumir. La industria del juguete, la alimentación (golosinas y *fast-food*), de la industria textil (ropa y vestuario) y del entretenimiento (películas, sobre todo de dibujos animados, juegos de internet, música en sus diversas modalidades, y shows de todo tipo, particularmente de televisión). Recordemos también que los niños y niñas son importantes introductores del consumo de los padres” (2007: 61).

<sup>14</sup> Para Minzi la estrategia de integración al mercado es clara, “exhibiendo un mundo reconocible e implementando directamente a los más pequeños, la publicidad reconoce al niño como sujeto y lo integra a la sociedad de consumo. Al decir de los anuncios, ya no se trata de “esperar” a ser adulto para participar en el “mundo”. (...) Si para la escuela la inversión sobre la infancia es mediata, social, cultural y política, para el mercado, el “negocio” es para hoy” (2006: 220).

<sup>15</sup> De acuerdo con los desarrollos de Postman la infancia tal como ha sido definida por Ariès está desapareciendo a favor de una nueva infancia, que pone en juego, a partir de sus competencias en relación con la tecnología, de manera tal que llegan a superar a sus padres.

<sup>16</sup> Así lo describe Cristina Corea “nuestra tesis sostiene que las prácticas dominantes actuales, el consumo y la comunicación no detentan la diferencia moderna entre mundo infantil y mundo adulto que instituyó simbólicamente a la niñez” (1999:54).

<sup>17</sup> Socialmente se utiliza el término “para adultos” para designar un conjunto de textos exclusivos del consumo adulto, asociado a la pornografía. No es este el sentido con el que lo utilizamos aquí, sino de manera positiva a

circunscripciones de aquello que constituye una historia de las cosas “para niños” son lábiles. Sin embargo podemos realizar un acercamiento a esta problemática. En las antípodas de la clasificación, lo que hace que algo sea “para grandes”, es decir exclusivo del consumo adulto, posee aún menos definición explicitada y se infiere por su diferenciación con lo infantil.<sup>18</sup> En este sentido, el universo clasificatorio “lo infantil” se define de manera excepcional, esto es, sobre la diferencia. Esta excepcionalidad no radica en un problema de cantidad, sino en su “marginalidad” que se evidencia en comparación con su complemento, “lo adulto”. Este último es el término naturalizado, no marcado: “literatura” y “literatura infantil”, “cine” y “cine infantil”, etc. No obstante, la clasificación de infancia hace sistema, especialmente, con la de adultez. La clasificación de adulto tiene mucho menor desarrollo teórico, quedando supuesta en la oposición que se establece al definir infancia.

### **El *kidult*, un nuevo segmento, un estilo**

En este sistema clasificatorio dual, infantil-adulto, nuestro *corpus* habilita y recibe una caracterización diferente que pone en tensión las dos anteriores: *kidult* o *adultescente*. Este tercer término es definido, lógicamente, de manera mucho más ambigua que la anterior de infancia y la no definida de adultez. Es casi inexistente la bibliografía, ya que la clasificación designa sólo algunos espacios sociales en los que la de infancia y adultez se mueven a la vez que habla de otros criterios clasificatorios como el de estilo.

Probablemente sea la asociación de dibujo, movimiento e ilusión, propia de la animación, la que prima en el reconocimiento del cine animado como infantil (recordemos que esta etiqueta se encuentra más ligada a lo lúdico, lo fantástico y lo repetitivo –e incluso en algunos casos lo esquemático–).<sup>19</sup> Se trata de un solapamiento entre la animación y el universo de lo infantil. Si bien el mayor número de dibujos animados producidos y exhibidos, tanto en cine como en televisión, están destinados al universo infantil, lo infantil no incluye solamente animaciones. De hecho en los últimos años ha venido desarrollándose un proceso de confluencia de universos de espectación que genera clasificaciones ambiguas en cuanto al

---

la clasificación de “para niños”. Sabemos que en el consumo de textos general lo destinado a los adultos es el conjunto no marcado.

<sup>18</sup> Sólo los textos pornográficos son los efectivamente definidos como “para adultos”. En general esta clasificación opera de manera dominante, no marcada.

<sup>19</sup> Sin embargo, esos mismos elementos permiten establecer una asociación poco explorada con el universo del arte. En este sentido, algunos metadiscursos periodísticos o ciclos de divulgación (*Caloi en su tinta* es un ejemplo claro) realizan una asociación distinta: animación, experimentación, arte o mejor dicho *artisticidad*. Esta nueva asociación, claramente más adulta, tiende a correlacionar también con otros aspectos: lo comercial/no comercial; lo masivo/no masivo, así como a comprender la insistencia de algunos modelos de representación audiovisual, en particular, el partido *realista* en las producciones animadas.

universo receptor. Puede situarse el inicio de esta transformación: en la televisión, *Los Simpson* (1989) entretienen tanto a padres como a hijos, mientras que en el cine esta confluencia se encuentra principalmente en *Toy Story* (1995).

De la misma manera que infantil, la clasificación de *kidult* no incluye únicamente películas animadas, pero éstas han ocupado un lugar destacado. Esta etiqueta abarca múltiples espacios sociales: indumentaria, memorabilia, *comics*, programas de televisión, cantantes, etc.

Veamos algunas de sus definiciones: según Wikipedia, *Kidult* es un estilo de vida: se trata de

Una persona de mediana edad que disfruta ser parte de la cultura joven, haciendo o comprando cosas que usualmente están destinadas a los niños. El término es un *portmanteau* de los términos niño y adulto. Se cree que el término fue utilizado por primera vez en el New York Times el 11 de agosto de 1985 en un artículo por Peter Martin.<sup>20</sup>

En otro sentido, pero articulando a la vez infancia y adultez, un artículo de *Las últimas noticias* destaca que: “Los *kidults* son un tipo de consumidor reconocido en el mercado del juguete”. En la misma página, nota central (Nanjari, 2006), se afirma que: “‘*Kidult*’ o ‘*adultescentes*’ es el nombre que se le da a este fenómeno que no distingue sexo, pero sí una edad que fluctúa entre los 18 y los 30 años”.

Otra es la mirada que se sitúa entre el “consumidor” y los “productos *kidult*”, como la que presenta el informe del Suplemento Cultural RADAR, de Schejtman de enero de 2006:

Las marcas de ropa descubren que padres y madres compran las mismas prendas que sus hijos adolescentes. Las empresas de celulares ganan mercado afirmando ‘si sos joven, sos parte’. Los canales de dibujos animados cuentan con un 50% de público adulto. Y hasta la empresa de ladrillitos lego cuenta entre sus clientes con más adultos que niños. Como no podía ser de otro modo, los cráneos del marketing ya han bautizado el fenómeno: *kidult* (*adultescentes*).

En esta nota Natali Schejtman recorre diferentes fenómenos publicitarios que ponen en evidencia el cruce entre lo infantil y lo adulto. Para el caso de la infantilización de lo adulto trabaja algunas campañas de venta de autos de Honda que ganó el Grandprix en Cannes en

---

<sup>20</sup> La cita de wikipedia es “A *kidult* is a middle aged person who enjoys being a part of youth culture, doing or buying things that are usually thought more suitable for children. The word is a portmanteau of kid and adult. The term is believed to have first appeared in The New York Times on August 11, 1985 in an article by Peter Martin”: <http://en.wikipedia.org/wiki/Kidult>, consultado el 01/06/2007.

2005 (Barroso, 2007). En el mismo sentido, Pamela Alarcón y Paulina Illanes (2007) afirman que los *kidults* o *adultescentes*

Son profesionales que dedican parte importante de su tiempo a los videojuegos, son fanáticos de las sagas como Star Wars y El Señor de los Anillos, ven caricaturas y hasta se visten como adolescentes. Pero son adultos con vida de pareja y a veces hijos que educar. Por eso tienen que aprender a conciliar lo plenamente lúdico con las responsabilidades de un adulto cualquiera. (...) [Andrés Varas explica] “Aquí hay un componente de búsqueda de placer inmediato súper fuerte. Hace 30 años no se permitían estas expresiones de placer infantil reconocido en un adulto. Algo está cambiando: hay una moda de sentirse como adolescente y de ser diferente. Probablemente la pareja de estos personajes ya no sea la tradicional dueña de casa, sino una mujer profesional igual que él y que también tiene sus espacios de individualidad”.

La idea de la postergación del futuro, de vivir en el presente, el complementar una vida adulta normal con consumos no apropiados parece estar en el fondo de lo que se explica. Esta idea de lo *kidult* como escape no reconoce valor en la oferta cultural así clasificada, tampoco observa los modos actuales de circulación de esa producción. Se parte, una vez más, del prejuicio de que deberían comportarse de otra forma –las definiciones tratan al fenómeno de manera similar a como se trata la infancia–. Así se autodefine el humorista norteamericano Richard Herring:

Mientras mucha gente en sus cuarentas tiene familias y responsabilidades, una minoría creciente parece adolescente. Asustados, arrugados, canosos adolescentes, con una clase de enfermedad aterradora de envejecimiento prematuro, pero adolescentes al fin. Es un fenómeno suficientemente importante como para haber recibido su propio *portmanteau*, la etiqueta: *kidult*. Son los adultos, pero se comportan como niños. Que es, por lo menos mejor que ser un niño que se comporte como un adulto. Aunque yo era probablemente uno de los mismos.

Nosotros *kidults* sufrimos del síndrome de Peter Pan –nosotros nunca crecemos en primer lugar–. Permanecemos niños, porque a diferencia de nuestros padres podemos hacerlo.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> “While many people in their forties have families and responsibilities, an increasing minority still resemble teenagers. Scary, wrinkled, grey-haired teenagers, with some kind of terrifying premature ageing disease, but teenagers nonetheless. It’s enough of a phenomenon to have been given its own portmanteau label: *kidult*.”

Como vemos, este es un fenómeno que aparece de difícil circunscripción, abarcando las acciones de los adultos en tanto consumidores, las estrategias de ventas, los posicionamientos psicológicos, e incluso cuestiones generacionales. También encontramos incluidos en este fenómeno un conjunto de caracterizaciones de los discursos en circulación, rasgos que se asocian con la ludicidad, como puede verse en las campañas publicitarias, que exceden al marketing. Se construye en el conjunto de artículos periodísticos un extenso catálogo de textos *kidult*. La nota de Clarín “El auge de las producciones ‘transgeneracionales’. Éxitos de la generación ‘kidult’” (29/08/2004) señala como pertenecientes a este grupo a *Shrek II*, *Cartoon Network*, Harry Potter y Madonna. Es interesante la “disección” realizada por la nota, en la medida en que logra delimitar claramente las convocatorias a los adultos y a los niños en cada propuesta. Sin embargo, ninguno de los elementos señalados habilita “de entrada” esta división: ¿por qué sólo la inclusión de un personaje como el Gato con Botas en *Shrek* es para adultos?, o bien, ¿por qué es para niños que el *Cartoon Network* incluya “un panteón de nuevos personajes (Las chicas Superpoderosas, El laboratorio de Dexter) frente a los clásicos de Warner y Disney?

Isabel Gracida (2005) afirma, de manera crítica: “los adultos tienden a asimilar lo fácil, se acomodan a una realidad en la que no hay mucho en qué pensar y la necesidad de construir referentes con base en su madurez cognitiva, afectiva o social, simplemente son borrados de las acciones que deberían surgir de una mente formada ante lo que emana de la pantalla”. En el conjunto de consecuencias que Gracida señala en la oferta cinematográfica del verano del 2005, puede encontrarse la variedad del fenómeno clasificatorio del *kidult*. Para ella los *films* adultescentes “atentan contra la madurez”. En esta afirmación resulta evidente que no se entiende a la clasificación como un elemento que habilita espacios de intercambio comunicacional, ya que según su perspectiva es nocivo para ambos públicos: el infantil y el adulto. En este sentido, la autora parece no poder ver cómo se incorpora algo con esa clasificación que no estaba en las anteriores. Es como si la clasificación de adultescente no obedeciera a ningún cambio discursivo y fuera “engañosa” para el público. En este sentido, el artículo repone opiniones que aparecen en el recorrido que precede, pero con mayor fuerza. La idea que subyace es la de que niños y adultos son objeto de los perniciosos *films*. Los niños “incapaces de comprender por inmaduros”, los adultos en una actitud facilista, cómodos, en la que no se esfuerzan por pensar o interpretar. Estas posiciones ignoran, por una parte, qué contenido presentan las películas reseñadas; y por otra, qué contenido tan distinto

---

They're adults, but they behave like kids. Which is at least better than being a kid that behaves like an adult. Though I was probably one of those too.” Párrafo del artículo Herring, R.(2007).

es el que presentan, por ejemplo los *films* de entretenimiento destinados al público “adulto” (por ejemplo las que ella señala como escapando al “achatación cerebral”).

### Los espacios de la animación

Los textos animados se han incorporado de manera diferenciada en los distintos medios audiovisuales. En el cine, su circulación se inició como retoma de las animaciones que se exhibían en espacios de feria previos al surgimiento del cinematógrafo y una vez instalado el cine, pasó a formar parte de su programa general. Esta situación cambió con el pasaje del cortometraje al largometraje, que fue construyendo un tipo de circulación restringida,<sup>22</sup> destinada a la infancia a partir del triunfo de un modelo de relato transpositivo, que construye efecto de transparencia y didáctico. Es el momento del predominio de Disney. Esta clasificación de infantil es la que a mediados de la década de 1990 será modificada y la que es objeto de análisis.

En la televisión, la animación adoptó inicialmente el modelo cinematográfico del *cartoon*, salvo algunas excepciones (en particular *Los picapiedras*). La animación televisiva ocupó el espacio del entretenimiento infantil en bloques claramente definidos. Esta situación –tanto en nuestro país como internacionalmente (al respecto ver Mittell, J. (2003)– se mantuvo desde el surgimiento del medio hasta hace poco más de quince años. En Argentina, pero como consecuencia del modo en que llegaron las animaciones especialmente realizadas para televisión, *Los Picapiedras* ocuparon un lugar en el *prime time*, por lo que su destinación excedió el espacio matinal y/o de fin de semana propio de la animación exhibida en la pantalla chica. Este panorama comienza a cambiar con la incorporación del cable en Argentina. La expansión de señales a mediados de la década del 80 y especialmente en los años 90 permitió que la televisión abierta definiera un tipo de programación generalista mientras que los canales de cable abordaron una definición temática. Así aparecieron canales que llenaron las 24 horas de su programación destinada a la infancia –así como otras señales se destinaron a programas femeninos, información, deportes, música, películas–.

---

<sup>22</sup> Las causas del cambio de estatuto de la animación cinematográfica vinculadas con la espectacularización que generaron tienen diversos orígenes. Si bien las restricciones legales, del código de censura que operó desde la década del 30 (código Hays), las condiciones materiales de producción en el sistema de estudios, etc., se considera que la modelación discursiva de los *films*, la estabilización de los géneros en el pasaje del cine primitivo al cine clásico (con su codificación hacia finales de la década del 30) es la que generó el desplazamiento. En el caso de la animación en particular, que puede pensarse como lenguaje diferenciado, se adoptó modalidades y tonos distintivos, ausentes en momentos anteriores. Estamos pensando en la dominancia del modelo de Disney y la vocación didactista de sus *films*.

Una vez más nos encontramos con un solapamiento entre las definiciones de públicos a los que las señales se dirigen y de géneros incorporados en estas señales. Los casos de infantil y femenino están siempre en ese incómodo cruce. Más aun, al menos por dos décadas, las señales definidas como infantiles supusieron una programación del 100% de animación (en particular de dibujo animado). Desde principios de los 90, las emisoras diversificaron la oferta y señales como *Fox*, *Fx*, *Much Music* o *Mtv* incorporaron paulatinamente en su programación tanto animaciones como dibujos animados. No obstante, la clasificación de estas señales como no infantiles no se modificó. Esto obedece a que en estos canales se incorporaron ciclos que se recortan fuertemente de la oferta habitual, ya que emiten “dibujos animados para adultos”. Esta animación también consiguió espacio en las señales infantiles –las que tampoco modificaron su clasificación, sino que delimitaron claramente un espacio “no infantil”–. El ciclo pionero de *Cartoon Network* (actualmente en *Fox* y *Fx*) “No Molestar” es un ejemplo claro de este recorte. Así, programas animados como *Beavis & Butthead*, *Daria*, *South Park*, *Duckman*, *Bob & Margaret*, *Dr. Katz*, *El Mono Mario*, entre otros fueron haciendo su aparición en pantalla. Todas estas transformaciones fueron construyendo espacios en los que la animación empezó a ser objeto de circulación como entretenimiento y crítica destinado exclusivamente a los adultos.

Un tercer espacio, diferenciado aquí por su modo de circulación, que a pesar de ser cinematográfico opera de manera paralela al cine comercial, es el de la animación asociada al arte. En este espacio, la clasificación que propone que los textos animados sean “contemplados” y no fruidos/consumidos/espectados como entretenimiento. Esta animación supone un público adulto, pero sobre todo, especializado.

### **Cine de animación *kidult***

Hacia 1995 comienzan a estrenarse (tendencia que se mantiene en crecimiento) “nuevos” *films*, nuevos tanto por el tipo de imagen que presentan como por el público al que la crítica señala como destinatario. Ahora no son sólo para niños, sino “también” para adultos.

Como señala Oscar Steimberg (2003: 5), puede identificarse un período “que comienza en los años sesenta y acentúa sus rasgos a partir de los ochenta, [en el que] el dibujo animado recupera algunos de los rasgos de su primera época. Cae el carácter didáctico de la exposición de las historias, vuelve a complicarse la secuencia narrativa con las expansiones no ligadas a la necesidad de su desarrollo y el dibujo no está al servicio del relato como en el período

intermedio”. El cambio identificado por Steimberg en los años ochenta será muy acentuado desde 1995, especialmente en el recorte de espectación de universos no infantiles.

Las transformaciones tanto temáticas como narrativas que presentan los *films* estrenados en salas comerciales en Argentina desde mediados de los 90 son las que habilitan la nueva clasificación. En relación con la animación “tradicional”, la que se identifica con el predominio transpositivo y didáctico de los *films* de Disney, las películas animadas contemporáneas presentan “quiebres” distintos niveles (lo que sigue es un análisis de algunos de estos niveles, que no tiene la pretensión de agotar la descripción ni de cada nivel, ni de los espacios donde la novedad se presenta).

El trabajo de “intertextualidad evidente” que presentan los *films* incluidos en el *kidult* es importante. No se trata ya de relaciones de hipertextualidad definidas por Genette (1989),<sup>23</sup> que la entiende como un tipo de vinculación general. De alguna manera, la relación de hipertextualidad es una vinculación entre textos que está presente en toda la producción cultural, en tanto que, siguiendo las formulaciones de E. Verón, todo texto es restringido por un conjunto de condicionamientos –los que también son textos– más allá de su explicitación o “autoconciencia”.

Las relaciones entre textos de tipo hipertextual no son exclusivas del *kidult*, sino de la producción cultural en su conjunto. En el caso de los *films kidult* se trata de vinculaciones más explícitas, como las que Genette describe como intertextualidad.<sup>24</sup> Es esta intertextualidad, como alusión, la que sostiene enteramente a *Shrek*. Este *film* aparece como primero en la lista de los textos *kidult* especialmente por la tematización de aquello de lo que quiere distanciarse: los relatos infantiles, con un acento particular en la crítica a las historias de princesas; a la vez que su propio relato es una historia de hadas. Y más aun, muchos de los personajes “son” (no sólo por sus nombres, sus motivaciones, su representación audiovisual) “viajeros” de otros textos, a pesar de no narrar la historia que originalmente narraban.

---

<sup>23</sup> Entiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) con un anterior (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario. (...) tomaremos la definición general de texto en segundo grado (...) o texto derivado de otro texto preexistente. Esta derivación puede ser del orden, descriptivo o intelectual, en el que un metatexto (digamos tal página de la Poética de Aristóteles) ‘habla’ de un texto (Edipo Rey). Puede ser de orden distinto, tal que B no hable en absoluto de A, pero que no podría existir sin A, del cual resulta al término de una operación que calificaré, también provisoriamente, como transformación, y al que, en consecuencia, evoca más o menos explícitamente, sin necesariamente hablar de él y citarlo” (14) Genette, Gérard (1989).

<sup>24</sup> “(...) una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro. Su forma más explícita es la práctica tradicional de la cita (con comillas con o sin referencia precisa); en una forma menos explícita y menos canónica, el plagio (...) que es una copia no declarada pero literal, la alusión, es decir, un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones, no perceptible de otro modo” (10) *Ibidem*.

En gran parte de los textos señalados como *kidult*, la enunciación se presenta como soportada por elementos del texto que son secundarios en relación con la historia narrada. A diferencia de muchos procedimientos propios de la posmodernidad, no es el crecimiento de la expansión de lo catalítico<sup>25</sup> del relato sino como parte de la historia en un espacio de protagonismo en esferas actanciales<sup>26</sup> como ayudantes y opositores. Participan en *Shrek* tanto la Bella Durmiente, Pinocho, el Lobo Feróz o El príncipe Azul como personajes de la trama con sus características. Una historia de princesas que es también una anti-historia de princesas. Para el desarrollo de esta historia, y su efecto de comicidad<sup>27</sup>, la enunciación conjuga la actual historia con esas otras que de las que los personajes vienen. Este mismo procedimiento está presente en *films* como *Happy n'ever after* o *Hoodwinked!*. En todos los casos se trata de personajes de historias “infantiles” (animadas y no) en nuevas historias sobre los mismos personajes. De igual manera, en *Los increíbles* su condición de superhéroes está trabajando sobre el conjunto de historias de superhéroes, citando incluso algunos de otros textos.

Pero no es la única vinculación entre textos que estas películas presentan. Entre otras, se incorpora el uso de ciertos juegos del lenguaje como “extras”, también en el espacio del “cierre” o incluidos después de los títulos finales. Así se presentan *bloopers* de filmación (que en el caso de la animación es ya el chiste, en la medida en que no hay errores de los actores, micrófonos o cámaras en estos textos). Esta incorporación retoma presentaciones propias de las películas de acción en vivo, en particular de géneros documentales de *backstage*. En estos casos, la metadiscursividad de los paratextos es clara: la misma escena, con “errores de

<sup>25</sup> De acuerdo con Roland Barthes (1997 [1985]) las subclases de “la clase de las funciones, sus unidades no tienen la misma ‘importancia’; algunas constituyen verdaderas bisagras del relato (o de un fragmento del relato); otras no hacen más que ‘llenar’ el espacio narrativo que separa las funciones-bisagra; llamemos a las primeras funciones *cardinales* (o *núcleos*) y a las segundas, tomando en cuenta su naturaleza competitiva, *catalisis*” (175).

<sup>26</sup> Según Mieke Bak (1990) “Un actante es una clase de actores que comparten cierta cualidad característica. Este rasgo compartido se relaciona con la intensión de la fábula en conjunto. Un actante es por tanto una clase de actores que tienen una relación idéntica con el aspecto de intención teleológica, el cual construye el principio de la fábula” (34).

<sup>27</sup> Henri Bergson (2003) plantea que el terreno propio de lo cómico necesita de una suspensión de las emociones, de la compasión, ya que se trata de una “insensibilidad que de ordinario acompaña a la risa. Dijérase que lo cómico sólo puede producirse cuando recae en una superficie espiritual lisa y tranquila. Su medio natural es la indiferencia. No hay mayor enemigo de la risa que la emoción” (13). Lo cómico tiene como característica central el hecho de ser propiamente humano, y el trabajar sobre los mecanicismos, los automatismos, “de lo mecánico calcado sobre lo vivo” (2003: 50), esto es “Dondequiera que hay repetición, dondequiera que hay semejanza completa, vislumbramos enseguida lo mecánico funcionando tras lo vivo” (34). Esta idea de Bergson se diferencia de la que Sigmund Freud ([1905] 2000) describe como terreno de lo cómico, en particular del chiste: “...es fácil abarcar el conjunto de las tendencias del chiste. Cuando este no es fin en sí mismo, o sea, es inocente, se pone al servicio de dos tendencias solamente que aun admiten ser reunidas bajo un único punto de vista: es un chiste hostil (que sirve a la agresión, la sátira, la defensa) u obsceno (que sirve al desnudamiento)” (91) El chiste hostil necesita de tres sujetos: “el chiste tendencioso necesita en general de tres personas; además de la que hace el chiste, una segunda que es tomada como objeto de la agresión hostil o sexual, y una tercera en la que se cumple el propósito del chiste, que es el de producir placer” (94).

filmación” juega tanto con el lenguaje como con la “sorpresa” que supone esa inclusión. Así, el *film* (en estos casos, pero también en otros) finaliza después de los chistes, después del “final” de la historia y de los títulos. Es una suerte de espacio “ganado” para un poco más, un poco más gracioso todavía. Y esta comicidad consiste en la “emulación” de otro lenguaje: el del cine de acción en vivo.

En algunos casos se trata de un nuevo relato incluido en los títulos finales, en los que se vuelve a contar la historia (secuencias finales de *Los increíbles* o *Monsters inc*). Adicionalmente, se presenta un cambio en el lenguaje como elemento interviniente en el juego: una tematización del lenguaje de la animación por la exhibición de las posibilidades expresivas del lenguaje, instaladas en el momento en el que los dibujos cambian su cualidad, esto es cambia su materia de la expresión.

Otra de las *novedades* encontradas en la animación contemporánea es que se aleja de los moldes que garantizaron un espacio de circulación claro. Los relatos infantiles, para ser incluidos en esa clasificación, presentan una fuerte filiación con la fábula como género discursivo. Los largometrajes animados infantiles que se produjeron y estrenaron hasta la década del 80, que circularon y circulan comercialmente en un espacio destinado al entretenimiento,<sup>28</sup> mantienen esa estructura. Con diferencias, claro está, los *films* animados infantiles estrenados comercialmente recuperan la estructura de la fábula: hay una enseñanza en todos ellos, y esta enseñanza (más fuerte en las películas producidas por Disney) se vincula con saberes de la vida cotidiana, especialmente en el plano de la moral y las costumbres.

Así lo presenta D’Espósito (2002):

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).<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Es importante señalar que no es en ningún caso la única producción animada existente.

Así, por ejemplo, en *Pinocho* se enseña que no se debe mentir ni desobedecer, en *Dumbo*, *La bella y la bestia* o *El Jorobado de Notre Dame* la moraleja trabaja sobre la valoración de la diferencia y la no discriminación, en *Alicia en el país de las maravillas* se señala la importancia de la educación formal, lo malo de la haraganería y la desobediencia, etc. De este modelo moralizante se alejan –unas veces con menor distancia que otras– los *films* clasificados como *kidult*, ya que incorporan tanto estructuras narrativas como tematizaciones propias de géneros tradicionalmente no clasificados como “infantiles”. Estos largometrajes reponen moldes que aparecen como transgéneros en la animación: el Western en *Bichos*, el Drama psicológico en *Antz*, la *roadmovie* en *Buscando a Nemo* y *El camino hacia el dorado*, el cine de mafia en *El espantatiburones*, entre otros.

Los *films kidult* se alejan también de otros géneros asociados con la infancia: la fábula, el relato maravilloso y el de aventuras. En particular estos géneros aparecen de manera diluida en muchos de los textos que presentan privilegios de temas y relatos de otros géneros. Si bien estas características producen la novedad del alejamiento de los moldes destinados a la infancia, en verdad retoman un modo de funcionamiento del cine de animación desde sus orígenes.

A diferencia de los *films* incluidos en la época clásica, las películas *kidult* no se estructuran con una voluntad textual didactista. Si se quiere, vuelven a esa propuesta de juego que presentó la animación de los orígenes del cine, donde prima una propuesta lúdica con y sobre las formas y colores, la creación de espacios nuevos para este lenguaje, las posibilidades de contar una historia que tenga por objeto el (mero) entretenimiento. Estos juegos se presentan, como vimos, en distintos espacios de los *films*, a pesar de que en muchos casos la animación 3D se vuelve tan realista que se presenta como una suerte de “competencia” con los dispositivos de base fotográfica.<sup>29</sup>

Ahora bien, este entretenimiento es uno particular, condicionado por un conjunto de reglas que obligan a los largometrajes a convocar de manera “distanciada” los moldes de género en los que se incluye. La historia de princesas en *Shrek* es también una obra con fuerte crítica sobre los lugares tradicionales del género. Lo mismo pasa con la mixtura de personajes que vienen de otros relatos, tanto en *Shrek*, como en *Colorín colorado* o *Hoodwinked!*. En todos los casos se presenta una animación realista de los personajes (con animación 3D) lo que implica, por el tipo de realización, ya una voluntad del *film* de entrar “en conversación” con aquellos de base fotográfica. Así, los personajes se parecen a las personas, los espacios se

---

<sup>29</sup> Sobre la manera de trabajo realista en la animación, ver Kirchheimer, Mónica: (2007).

parecen a espacios posibles de existir en el mundo,<sup>30</sup> las temáticas incorporan también un verosímil más ligado a la vida social que al género, de manera tal que lo que mueve al relato siempre va a contrapelo de las normas del género “infantil”. Por ejemplo en *Happy n’ever after* o en *Shrek the third* los personajes “malvados de los cuentos” se preguntan por qué ellos no merecen también la felicidad que los protagonistas tradicionales disfrutaban, los espacios de poder que ya no ocupan, etc. Así se vuelven revolucionarios y se organizan para combatir a los poderosos, antes príncipes y princesas desposeídos ahora en el poder.

Así se presenta un nuevo juego, el de reglas del género vs. reglas de la vida; en este enfrentamiento los personajes son conscientes de su lugar narrativo y lo rechazan. Los personajes asumen unas *reglas de la vida autoconsciente como personajes de esta historia*. Es una suerte de, retomando la definición de puesta en abismo, personajes en abismo. Estas nuevas apariciones, presentan, necesariamente, una tematización alejada de los géneros fantásticos, fantasía o didácticos propios de los relatos “infantiles”.

Los espacios semánticos que presentaban estos géneros destinados a la infancia, según los metadiscursos (teóricos y no) son “moralizantes”, “edificantes”, y por tanto se presentan como un espacio de contención, o parece que es lo que ha sido rescatado por la crítica.<sup>31</sup> Sin embargo, conjuntamente con estas asociaciones, los textos tradicionalmente destinados a la infancia presentan enfáticamente desarrollos temáticos en torno de la maldad, la avaricia, la injusticia, la violencia. Son estos temas los que permiten el desarrollo de ideas que habilitan la percepción rápida de la moraleja o enseñanza. Es así como en los “clásicos” la crueldad es un instrumento tanto del relato como de la enseñanza. Que sea para la infancia no significa que sea edulcorado. Así, en los largometrajes de Disney, por ejemplo, la crueldad es una invariante y está en el centro del relato como motor (recordemos *Dumbo*, *Bambi* o *El rey león* con las muertes paternas o las carencias familiares en general). En los *films kidult* esta crueldad ha cambiado de lugar y ya no afecta el aprendizaje del personaje. *Los increíbles* es un caso claro ya que es “violenta” la represión que opera sobre los superhéroes en su condición de súper. Los personajes extraordinarios están obligados a vivir una vida ordinaria. De esto no sólo no se aprende, sino que el relato hace su camino a partir de mostrar el

---

<sup>30</sup> Es interesante este “parecerse” ya que deja de ser un referido. En el dibujo 2d necesariamente los espacios construidos evocan una referenciación, mientras que en la animación 3d esta construcción se aproxima al régimen de presentación. Estas posiciones son claramente extremas, en muchos de los dibujos animados producidos por Warner o UPA los espacios son más que esquemáticos, y los trazos gráficos sobre bloques de color son los que construyen la especialidad sólo como un referente. La animación 3D realista (como en *Shrek*, *Bichos*, *Antz*, *Toy Story*) construye esa especialidad siguiendo las “reglas” del cine de acción en vivo, convocando así a una suerte de espacio presentado, “capturado” más que representado.

<sup>31</sup> Esta asociación entre los moralizante, edificante, didáctico se asocia con lo que Ariès llama “sentimiento de infancia”. Este sentimiento es el que constituye a la infancia como un momento de la vida diferente que la adultez, y habilita las asociaciones con la infancia como carencia, necesidad de educación, protección, privacidad, etc.

sufrimiento de la vida ordinaria de seres extraordinarios y revertirlo. Una vez más la lógica del género vs. la lógica de la vida: por el exceso de demandas judiciales que los ciudadanos realizan por daños morales y materiales el estado “destierra” a los superhéroes obligándolos a vivir “como todos”, prohibiéndoles sus poderes. Esta situación de “vida normal” es para los personajes una verdadera tortura, una imposición imposible de cumplir, no ya porque desean hacer el bien, sino porque su condición de súper es parte de su vida, ellos tienen ese poder, es lo que son. En este *film* puede verse una suerte de enseñanza que va recorriendo la película, pero en el espacio final, el bebé de la familia ha causado tanto caos que parece borrar lo que el relato ha construido en favor de la aceptación de las diferencias.

Otro espacio de juego que presentan los *films kidult* es el las citas, las que aparecen en un número altísimo y como elementos relativamente autónomos en el texto. Organizaciones propias de otros espacios, que aparecen destacadas y señaladas. Especialmente se retoman operatorias propias del género animado *cartoon*, aunque no son las únicas.

Los *gags* se presentan como una resolución narrativa de fragmentos del texto. Esta resolución es propia del *cartoon* y del *slapstick*<sup>32</sup>. En esta línea, un relato en el que se incluyen escenas a manera de “separador”, es *La era del hielo*. Aquí se presenta el personaje de una ardilla que intenta resguardar una avellana para el invierno que se avecina y se ubica al personaje en espacios no propios para esas actividades. Se trata de una retoma que pone en evidencia una operatoria propia de la lógica del *cartoon*, habitualmente ausente en los largos animados. *La era del hielo* adopta una forma también distintiva, ya que estas secuencias se introducen de manera paralela al relato, la ardilla no interviene en la trama narrativa, sólo funciona como un “separador” incluido en el *film*. No obstante, en películas como *Toy Story* se retoman operatorias del *cartoon*, no soportadas ya en los cuerpos de los personajes como en el caso de la ardilla de *La era del hielo*, sino en el tipo de universo construido.

Se trata, a diferencia de los versosímiles señalados antes, de la incorporación de un universo alejado de la “vida” en el que lo que se retoma es la posibilidad de que objetos inanimados cobren vida –a pesar de tener una representación naturalista–. Algunos de los *films* retoman algo no sólo del *cartoon* como género, sino de la animación como lenguaje. Es

---

<sup>32</sup> De acuerdo con Wikipedia, “Slapstick es un tipo de comedia que implica exageración de la violencia física (por ejemplo un personaje golpeado en la cara con una sartén o que se estampa a toda velocidad contra una pared) Este estilo es muy común en los tipos de entretenimiento en los cuales se da por hecho que el público entiende (y cabe decir que espera) la naturaleza hiperbólica de tal violencia en la que se exceden los límites del sentido común, permitiendo así una risa no cruel. Sus mayores representaciones se encuentran actualmente en los dibujos animados “cartoons” y en las películas cómicas de argumentos simples, normalmente dirigidas a un público joven. Aunque a veces se utiliza el término peyorativamente, la interpretación de la comedia slapstick, basada en una medición del ritmo exquisita, una ejecución calculada al milímetro, reacción del personaje y risa del público está considerada como una de las tareas más difíciles que un actor puede realizar.”, en [es.wikipedia.org/wiki/Slapstick](http://es.wikipedia.org/wiki/Slapstick) visitado el 10/04/08.

ésta la capacidad que distingue más claramente la animación de los lenguajes de acción en vivo, ya que el dispositivo permite que tengan palabra y vida “seres” que no pueden tenerla de otra manera. En otros lenguajes no audiovisuales esta posibilidad se presenta como obvia, pero en los lenguajes audiovisuales el peso de las operatorias de tipo fotográfico –con acento en el funcionamiento indicial– es muy fuerte.<sup>33</sup> Además de los procedimientos de animización, se trabaja, retomando las tradiciones más clásicas del *cartoon* con los juegos de inestabilidad física de los personajes. Estos juegos son los que permiten una serie de *gags*, *slapstiks* que *mueven* constantemente el verosímil con el que el *film* trabaja. Así se trabaja en la animación 3D con operatorias que recaen en la definición de esos personajes: soy un juguete/personaje (soy un artefacto largavista) pero soy algo más, artefacto al que se suma la mirada del otro, etc. La limitación del anclaje “material” de la representación es el otro aspecto del verosímil con el que trabajan los largometrajes. En la medida en que la animación *kidult* toma el partido de representar *el mundo tal cual es*, (en *Toy Story* se representa al dinosaurio con una textura de plástico duro, con articulación limitada por su fisonomía, pero también por el tipo de material del juguete representado) habilita la tematización de muchos conflictos físicos de los personajes. Posiblemente estos juegos sobre codificaciones de la representación por un lado, pero también de su quiebre, son los que alejan a estos *films* de la clasificación de textos destinados a la “infancia”.

También se retoma una cierta “pobreza” que caracteriza las películas *kidults*. Esta es otra de las retomas del *cartoon*, pero en una vía complementaria; en el corto la “pobreza” radica en la restricción temporal, que limita la cantidad de conflictos narrados. En el caso de los largometrajes no necesariamente deben presentar la narración sobre un único conflicto. Probablemente esta sea una de las características textuales que habilitan su asociación con el universo de lo “infantil”. En *Madagascar* o *Vida Salvaje*, por ejemplo, se presenta la extensión de un único conflicto a lo largo de todo el texto. Esta suerte de pobreza, parece asociarse con un universo temático único, que tiene que ver con la vida interior del/los protagonistas. Se trata de relatos de iniciación, en los cuales el/los personajes encuentran su esencia y se sobreponen a las circunstancias, en general adversas. En las películas citadas el conflicto es la esencia salvaje de los personajes en oposición con su domesticación y su socialidad. Esta organización narrativa no es extensiva a todos los *films* clasificados como *kidult*, y es la más cercana a la línea Disneyana de películas, en las que el relato es casi siempre iniciático.

---

<sup>33</sup> Textos de animación de los orígenes del cine como los de Méliès o De Chomon serán los objetos de la vida cotidiana los que toman vida y se “descontrolan”. Un ejemplo claro es el *film Hotel eléctrico*.

Complementariamente, muchos *films* presentan acciones que causan reacciones de orden no causal. Esta vinculación es característica del absurdo como motor de las acciones, del *non sence*. Esta caracterización radica en un desplazamiento de los elementos que intervienen. En este sentido, el quiebre de la lógica sujeto-espacio es algo recurrente. Por ejemplo en *Madagascar* los animales en el zoológico tienen una “vida” de “estrellas”. Son atendidos como “realeza” y lo que buscan algunos de los personajes es vivir “la” experiencia de la “vida salvaje” (también presentada como un *tour*, por un rato). Otros personajes que integran el relato en un espacio secundario soportan mayor peso de este tipo de operatoria: los pingüinos, que son una suerte de grupo “militar entrenado en escapes”, serán los personajes sobre los que recaigan mayores distancias sus acciones, sus metas y los espacios en que se desarrollan.

Una vez más, esta no es una novedad de la animación o de los relatos destinados a la infancia. Por su parte, la literatura lo ha trabajado largamente (baste recordar el otro lado del espejo en Carroll), se trata de un rasgo presente en la animaciones de la época llamada *primitiva* del cine, en tanto oferta de unas imágenes que experimentan con los límites de un lenguaje más amplio que el de las vistas. Así, hoy se retoma la posibilidad presente en el lenguaje desde el comienzo.

### **Cierre parcial**

En estos *films* se construye una situación enunciativa que se distancia mucho de la que se presenta en las películas tradicionalmente clasificadas como infantiles. A pesar de que puedan presentarse en algunos casos un componente didáctico, no es el que toma la escena de las películas clasificadas como *kidult*. Esta enunciación no se presenta como complementaria, convocatoria propia de las propuestas de transmisión, sino que es, al menos, pensable como simétrica. En estas películas la escena construida no pretende educar, si se aprende es pura coincidencia.

Si en las películas clasificadas como infantiles se construye un contexto didáctico, hay un más allá referido, en el que la enseñanza, la moraleja operan; en estos *films*, los *kidults*, se hace presente el co-texto, un universo de textos, que rodea y dialoga, y las aperturas no son al “mundo vivenciado”, sino a un universo construido por un conjunto amplio y diverso de textos.

Es una enunciación que se construye sin “trascendencia”, detrás de los *films* no se esconde nada, no hay reglas para la vida, aprendizajes para la sociabilidad. Para que el goce puesto en

juego en estos largometrajes opere, sin embargo, estos despliegan un nuevo y distinto “detrás” en el que se presenta la historia discursiva.

La enunciación que predomina en las películas *kidult* se distancia de las escenas de los relatos tradicionalmente destinados a la infancia, ya que pone en juego una dimensión gozosa antes que cualquier otra. Podría decirse que el tipo de representación visual de los personajes animados siempre conlleva algo de esta dimensión (un placer por el propio movimiento y transformación de la imagen), pero esta propuesta de “goce” se construye también en la apertura de los *films* hacia múltiples y diferenciados espacios simultáneamente. Esta característica está más acentuada en algunas de las películas por sobre otras.

Decíamos que gran parte de las operatorias señaladas soportan una enunciación simétrica, pero también, y gracias a sus amalgamas de elementos provenientes de universos diferentes, se actualiza la historia de los textos (animados y no). De esta manera la enunciación presentará un componente de explicitación, “autoconciencia” de su momento histórico y estilístico.

## Bibliografía

- ARIÈS, P., *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*, Taurus Madrid, 1973.
- BERGSON, H., *La risa*, Losada, Buenos Aires, (2003)
- BERMEJO BERROS, J. (2005) *Narrativa audiovisual. Investigación y aplicaciones*, Madrid, Pirámide.
- BTTELHEIM, B., *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Crítica, Barcelona, 2004.
- BUSTELO, E., *El recreo de la infancia. Argumentos para otro comienzo*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2007.
- CARLÓN, M., *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*, La Crujía, Buenos Aires, 2006.
- COREA, C. 7 Lewkowicz, I, *¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez*, Lumen Humanitas, Buenos Aires, 1999.
- D'ESPÓSITO, Leonardo, “La vida Disney: Instrucciones de uso”, en *Revista El Amante* Publicado el 12/08/2002.
- DÄLLEMBACH, L., *El relato especular*, Visor, Madrid, 1991.
- DIKER, G., *¿Qué hay de nuevo en las nuevas infancias?*, Universidad Nacional de General Sarmiento y Biblioteca Nacional, Buenos Aires, 2009.
- EBERHARDT, M. L., “Enfoques políticos sobre la niñez en la Argentina en los años ochenta y noventa”, en Carli. S (Comp.) *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping*, Paidós, Buenos Aires, 2006.
- El auge de las producciones "transgeneracionales". Exitos de la generación "kidult", Buenos Aires, Diario *Clarín* 29/08/2004.
- FABBRI, Paolo, *El giro semiótico*, Gedisa, Barcelona, 2000.
- FREUD, S., “El chiste y su relación con el inconciente”, en *Obras completas*, Tomo VIII., Amorrortu, Buenos Aires, 2000.
- GENETTE, G., *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid, 1989.
- GIROUX, Henry, *La inocencia robada: Juventud, multinacionales y política cultural*, Pablo Manzano, Morata, Madrid, 2003.
- GRACIDA, Ysabel, “El cine y la cultura global”, Diario *El Universal*, México 08/08/2005.
- Gr-----, “El cine y la cultura global”, Diario *El Universal*, México 08/08/2005.
- KIRCHHEIMER, Mónica: “Narraciones y texturas de la animación cinematográfica”, en Actas de la VI Bienal Iberoamericana de Comunicación, 2007a.

-----, “Nuevas (?) apariciones del dibujo animado cinematográfico”.  
Actas de las 4º Jornadas de Jóvenes investigadores, 2007b.

LERER, S., *La magia de los libros infantiles. De las fábulas de Esopo a las aventuras de Harry Potter*, Ares y Mares, Barcelona, 2009.

METZ, Christian, "Cuatro pasos en las nubes: sobrevuelo teórico" de *L'enonciation impemannette ou te site du film*, Meridiens Klincksieck, París, 1991.

MIEKE, Bal, *Teoría de la Narrativa (Una introducción a la narratología)*, Cátedra, Madrid, 1990.

MINZI, V., “Los chicos según la publicidad. Representaciones de la infancia en el discurso de mercado de productos para niños”, en Carli, S. (comp.), *La cuestión de la infancia. Entre la escuela y el shopping*, Paidós, Buenos Aires, 2006.

MITTEL, J., “The great saturday morning exile: scheduling cartoons on television’s periphery in the 1960s”, en Stabile, C. y Harrison, M. (eds.), *Prime time animation. Television animation and American culture*, Routledge, New York, 2003.

MONTES, G., *El corral de la infancia. Nueva edición, revisada y aumentada*, Fondo de Cultura Económica, México, 2001.

NANJARI, Mónica, “Irrumpen los ‘Kidult’, hombres maduros cautivos de los juguetes”, *Revista Las últimas noticias*, 29/01/06.

NANJARI, Mónica, “Irrumpen los ‘Kidult’, hombres maduros cautivos de los juguetes”, *Las últimas noticias*, 29/01/06, p. 12.

ALARCÓN, Pamela y Paulina ILLANES: “Hombres con alma de niños. Vivir con kidults”, en revista *Punto mujer, El mercurio On line*, [www.puntomujer.emol.com/solteras/noticia/detallenoticia](http://www.puntomujer.emol.com/solteras/noticia/detallenoticia), consultado 22/01/2007.

-----, “Hombres con alma de niños. Vivir con kidults”, en revista *Punto mujer, El mercurio On line* <http://www.puntomujer.emol.com/solteras/noticia/detallenoticia>, consultado 22/01/2007.

POSTMAN, N., *The Disappearance of Childhood*, Vintage Books, New York, 1994.

Richard Herring “Hey, Kidult you’re not fooling anyone”, en el periódico *The Sunday Times*, 29/07/2007.

RICHARD Herring “Hey, Kidult you’re not fooling anyone”, *The Sunday Times*, 29/07/2007.

RODARI, G., *Gramática de la Fantasía: introducción al arte de inventar historias*, Colihue, Buenos Aires, 1995.

ROLAND, Barthes, “Introducción al análisis estructural de los relatos”, en *La aventura semiológica*, Paidós, Buenos Aires, 1997.

S/A “Sobre gustos: Jorge Barroso”, *Diario la Capital*, 22/10/2006, consultado en [www.Lacapitalonline](http://www.Lacapitalonline), el 22/01/2007.

S/A “Sobre gustos: Jorge Barroso”, *Diario la Capital*, 22/10/2006 consultado en [www.Lacapitalonline](http://www.Lacapitalonline), el 22/01/2007.

S/A *Las últimas noticias*, “Los autos a escala entre los favoritos”, 29/01/06, p. 12.

SCHEJTMAN, Natali, “Jugate conmigo”, *Suplemento Radar, Página/12*, 8 de enero 2006.

STEIMBERG, Oscar, *Semiótica de los medios masivos*, Atuel, Buenos Aires, 1998.

-----, “El fin de la sencillez. Sobre el pasaje del humor visual al de la imagen móvil”, en *Revista Galaxia, N° 5*, Sao Paulo, PUC. Abril.

VERÓN, Eliseo, *Semiosis Social*, Gedisa, Barcelona, 1993.

VINCENT, Canby, “Die Hard' Calls to the Kidult”, *The New York Times*, 31/07/1998.

### **Filmografía citada**

*Alicia en el país de las maravillas*, título original *Alice in Wonderland* (1951), film de Walt Disney Productions, dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, de 75 minutos de duración, estrenado en argentina el 17/08/1951

*Hormiguitaz*, título original *Antz* (1998), film de DreamWorks SKG y Pacific Data Images (PDI), dirigido por Eric Darnell y Tim Johnson, de 83 minutos de duración, estrenado en argentina el 12/11/1998.

*Buscando a Nemo*, título original *Finding Nemo* (2003), film de Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, Disney Enterprises, dirigido por Andrew Stanton y Lee Unkrich, de 100 minutos de duración, estrenado en argentina el 3/7/2003.

*El camino hacia el dorado*, título original *The Road to El Dorado* (2000) film de DreamWorks SKG, dirigido por Bibi Bergeron, Will Finn, Don Paul y David Silverman, de 89 minutos de duración, estrenado en argentina el 13/07/2000.

*El espantatiburones*, título original *Shark Tale* (2004), film de DreamWorks, dirigido por Bibi Bergeron, Vicky Jonson y Rob Letterman, de 90 minutos de duración, estrenado en argentina el 7/10/2004.

*Bichos*, título original *A Bug's Life* (1998) film de Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, dirigido por John Lasseter y Andrew Stanton, de 95 minutos de duración, estrenado en argentina el 9/12/1998.

*Colorín colorado* Título original *Happily N'Ever After* (2006), film de Vanguard Animation, dirigido por Paul Bolger e Yvette Kaplan, de 75 minutos de duración, estrenado en argentina el 17/04/2007

*Dumbo* (1941), film de Walt Disney Productions, dirigido por Samuel Armstrong, Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Bill Roberts y Ben Sharpsteen, de 64 minutos de duración, estrenado en argentina el 24/12/1941.

*Bambi* (1942), film de Walt Disney Productions, dirigido por James Algar, Samuel Armstrong, David Hand, Graham Heid, Bill Roberts, Paul Satterfield y Norman Wright, de 70 minutos de duración, estrenado en argentina el 9/12/1942.

*El rey león*, título original *The Lion King* (1994), film de Walt Disney Pictures y Walt Disney Feature Animation, dirigido por Roger Allers y Rob Minkoff, de 89 minutos de duración, estrenado en argentina el 07/07/1994.

*El jorobado de Notre Dame*, título original *The Hunchback of Notre Dame* ([1996](#)), film de Walt Disney Feature Animation y Walt Disney Pictures, dirigido por Gary Trousdale y Kirk Wise, de 91 minutos de duración, estrenado en argentina el 27/06/1996.

*Fantasia* (1940), film de Walt Disney Pictures, dirigido por James Algar (segmento "The Sorcerer's Apprentice"), Samuel Armstrong (segmentos "Toccata and Fugue in D Minor" and "The Nutcracker Suite"), Ford Beebe (segmento "The Pastoral Symphony"), Norman Ferguson (segmento "Dance of the Hours") Jim Handle (segmento "The Pastoral Symphony"), T. Hee (segmento "Dance of the Hours"), Wilfred Jackson (segmento "Night on Bald Mountain/Ave Maria"), Hamilton Luske (segmento "The Pastoral Symphony"), Bill Roberts (segmento "Rite of Spring") y Paul Satterfield (segmento "Rite of Spring"), de 124 minutos de duración, estrenado en argentina el 26/12/1940.

*La increíble pero verdadera historia de Caperucita*, Título original *Roja Hoodwinked!* (2005), film de Weinstein Company, The, Kanbar Entertainment y Kanbar Animation, dirigido por Cory Edwards, Todd Edwards y Tony Leech, de 80 minutos de duración, estrenado en argentina el 08/02/2007.

*La era del hielo* Título original *Ice Age* (2002), film de Blue Sky Studios, Twentieth Century Fox Animation, dirigido por Chris Wedge y Carlos Saldaña, de 81 minutos de duración, estrenado en argentina el 04/07/2002.

*La sirenita*, título original *The Little Mermaid* (1989) film de Silver Screen Partners IV, Walt Disney Feature Animation y Walt Disney Pictures, dirigido por Ron Clements y John Musker, de 83 minutos de duración, estrenado en argentina el 07/12/1989.

*Vida salvaje*, título original *The Wild* (2006), film de C.O.R.E. Feature Animation, Contrafilm, Hoytyboy Pictures, Nigel Productions y Walt Disney Pictures, dirigido por Steve 'Spaz' Williams, de 82 minutos de duración, estrenado en argentina el 13/04/2006

*Los increíbles* título original *The Incredibles* (2004), film de Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, dirigido por Brad Bird, de 115 minutos de duración, estrenado en argentina el 2/12/2004

*Madagascar* (2005), film de DreamWorks SKG, dirigido por Eric Darnell y Tom McGrath, de 86 minutos de duración, estrenado en argentina el 07/07/2005.

*Monsters Inc.* (2001), film de Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, dirigido por Pete Docter, David Silverman y Lee Unkrich, de 92 minutos de duración, estrenado en argentina el 6/12/2001.

*Pinocho* (1940), film de Walt Disney Productions, dirigido por Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts y Ben Sharpsteen, de 88 minutos de duración, estrenado en argentina el 13/03/1940.

*La bella y la bestia*, título original *Beauty and the Beast* (1991), film de Walt Disney Pictures, Silver Screen Partners IV y Walt Disney Feature Animation, dirigido por Gary Trousdale y Kirk Wise, de 84 minutos de duración, estrenado en argentina el 09/07/1992.

*Shrek* (2001) film de DreamWorks Animationn, DreamWorks SKG (as DreamWorks Pictures) y Pacific Data Images (PDI), dirigido por Andrew Adamson y Vicky Jenson, de 90 minutos de duración, estrenado en argentina el 19/07/2001.

*Shrek the third* (2007), film de DreamWorks Animation, dirigido por Chris Miller y Raman Hui, de 93 minutos de duración, estrenado en argentina el 14/06/2007

*Toy Story* (1995) film de Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, dirigido por John Lasseter, de 81 minutos de duración, estrenado en argentina el 14/03/1996.

*Toy Story 2* (1999), film de Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, dirigido por John Lasseter, de 92 minutos de duración, estrenado en argentina el 02/12/1999.

### **Programas de TV citados**

*Los Simpson*, título original *The Simpsons* creada por Matt Goering emitida desde 1989 por Fox.

*Los picapiedras*, título original *The Flintstones* creada por Hannah Barbera producida entre 1960 y 1966.

*Beavis & Butthead*, creada por Mike Judge, emitida entre 1993 y 1997 por Mtv

*Daria*, creada por Glenn Eichler y Susie Lewis Lynn, emitida entre 1997 y 2001 por *Mtv*.  
(El personaje de *Daria* es un *spinn off* de *Beavis & Butthead*).

*South Park*, creada por Trey Parker y Matt Stone, emitida desde 1997 por *Mtvç*

*Duckman*, creada por Jeff Reno y Ron Osborn, emitida en Argentina entre 2000 y 2004 por  
*Locomotion*

*Bob & Margaret* creada por David Fine y Allison Snowden, emitida en Argentina desde 2001 por *Locomotion* y luego de 2004 sería emitida en el bloque *Adult Swim de Cartoon Network*.

*Dr. Katz* , creada por Jonathan Katz, H. Jon Benjamin y Laura Silverman, emitida entre 2001 y 2004 por *Locomotion*

*El Mono Mario*, creada por Gastón López Carossio, Diego Domínguez y Ary Gerson. Carossio, emitida entre 2002 y 2005 por *Muchmusic*.

*Tino y Gargamuza*, creada por Gabriel Marchesini, emitida de manera independiente entre enero y junio de 2005 y luego en *Muchmusic*. También se transmite como un segmento de *TVr*.