

Buscando a Homer. La influencia de las series de animación en la comedia gamberra

Vidal Romero Carmona*

Si hay que determinar una década en la que el género de la animación se hizo adulto dentro de la industria cinematográfica estadounidense ésa es sin duda la de los noventa. Es cierto que antes habían existido todo tipo de experimentos (sobre todo con fines muy ligados al campo del arte contemporáneo), que se habían intentado cruces entre imagen real y animación —por lo general desafortunados, al menos hasta el estreno de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis, 1988)— y hasta se habían producido películas de tinte subversivo, como la célebre *Fritz the Cat* (Ralph Bakshi, 1972), basada en el cómic de Robert Crumb. Pero salvando a un puñado escaso de francotiradores como Bill Plympton o el propio Ralph Bakshi, personajes cuya complejidad escapa a los límites de este artículo, casi todos estos intentos hundían sus raíces en el mundo del cómic menos adulto. Es decir, lo que se intentaba hacer era una traslación desde el lenguaje de las viñetas menos avanzado hacia el lenguaje de la animación, proceso en el que no existía ninguna voluntad de creación de un vocabulario y unos códigos propios. Parecía, en fin, que los dibujos animados sólo podían funcionar en un contexto de películas o series de animación dedicados al sector infantil, y que no se vislumbraba un público potencial más allá de ese segmento.

La situación resultaba aún más sangrante en un país como Estados Unidos, en el que siempre ha existido una rica y fértil industria alrededor del cómic con títulos y géneros dedicados a todo tipo de públicos. Hacía falta un revulsivo para cambiar esta situación, un caldo de cultivo en el que pudieran crecer ideas nuevas, y no fue hasta el inicio de los noventa cuando se produjeron las circunstancias

Comic original de
Fritz, the Cat



* VIDAL ROMERO CARMONA es arquitecto, y compagina esa actividad con el periodismo cultural y la organización de eventos artísticos. Como periodista ha escrito sobre literatura, cine, música y arquitectura, tanto en medios generales (*Diario de Sevilla, elcultural.com*) como en revistas especializadas (*Go Mag, Rockdelux, Ruta 66, Era, aB, Trax, Neutra, Clone* y un largo etcétera). Fue también coordinador artístico del Festival Arsónica, dedicado a las artes digitales, que se celebró en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (Sevilla) en septiembre de 2002.

adecuadas: por un lado, la fuerte irrupción de la cultura del *manga* japonés en Occidente y, por otro, la popularización de los canales de televisión por cable en Estados Unidos, con la consiguiente necesidad de diseñar productos novedosos para rellenar las parrillas de programación. Fue en esta época cuando tuvo lugar la última gran revolución en una televisión, la norteamericana, que languidecía bajo el peso de *reality shows* cada vez más obscenos, comedias de situación de tintes ultraconservadores y concursos rancios. La idea consistía en educar a una nueva generación de espectadores, y para ello se diseñaron nuevas comedias de situación, con protagonistas más creíbles y reales: una pandilla de amigos que comparten piso (*Friends* [1994-2004]), un psicólogo que vive con su hermano (*Frasier* [1993-2004]) o un cómico de éxito mediano (*Seinfeld* [1990-98]). Una fórmula que se inspiraba en algunas de las series clásicas de humor de la década de los ochenta (sobre todo, en la ácida *Matrimonio con hijos* [*Married with Children* [1987-1997]]) y en *Cheers* [1982-1993]), pero añadiendo un toque de contemporaneidad.

En cuanto al *manga*, es cierto que su influencia es mucho mayor en Europa que en Estados Unidos, pero lo que importaron las empresas estadounidenses no fue el producto en sí, sino su filosofía: la creación de series con códigos estéticos y morales muy concretos, que pudieran enganchar a un porcentaje determinado de la audiencia. Además, el uso de los ordenadores se había extendido, y ya era posible crear series ricas en decorados y personajes con presupuestos ajustados (algo a lo que también ayudaba la contratación de estudios de animación con base en países asiáticos): la época en la que Pedro Picapiedra atravesaba con su troncomóvil un plano secuencia circular había terminado.

1. *The Simpsons*. La revolución es una familia amarilla

The Simpsons (1989-????) comenzó a emitirse en la cadena Fox el 17 de diciembre del año señalado¹. En principio se trataba apenas de un *spin-off* (un espacio dentro de otro espacio mayor) para *The Tracey Ullman Show* (1987-1990): una serie de *sketches* en los que se parodiaba salvajemente a la clase media estadounidense a través de una familia disfuncional. Ya se ha contado muchas veces que su creador, Matt Groening, tuvo que inventar sus personajes sobre la marcha y se inspiró directamente en su propia familia (copiando incluso nombres y fisonomías), y quizás en esa suerte de costumbrismo obligado resida gran parte del encanto de la serie.

Con un hilo argumental terriblemente simple que gira alrededor de los problemas diarios a los que deben enfrentarse los distintos miembros de una familia de clase media, e inspirado en otro éxito de la cadena Fox, la ya citada *Matrimonio con hijos*, *The Simpsons* debe toda su popularidad a los dos personajes masculinos con los que resulta muy sencillo identificarse. Bart Simpson es el prototipo de niño malcriado y gamberro, un mal estudiante cuyas travesuras y lenguaje descarado calaron rápidamente entre los adolescentes estadounidenses —y luego del resto del mundo— provocando, por un lado, un aluvión de *merchandising* y, por otro, una relajación de las costumbres de los jóvenes que llegó a resultar preocupante para la clase política (el mismo presidente de los Estados Unidos, George W. Bush, criticó públicamente la serie). Sin embargo, es Homer Simpson, el tonto e irresponsable cabeza de familia y su gran capacidad para meterse en problemas, quien ha terminado por revelarse como el auténtico motor de la serie. A través de su figura, los guionistas han ido explorando las grandes y pequeñas preocupaciones del americano medio, ridiculizando las costumbres de sus compatriotas, atentando contra todo tipo de colectivos y figuras públicas (sin embargo, la lista de celebridades dispuestas a hacer cualquier cosa con tal de aparecer en la serie es interminable) e introduciendo amplias dosis de humor grueso y

¹ Recordemos que a nuestro país llegó en 1990 de la mano de la recién inaugurada cadena Tele 5.



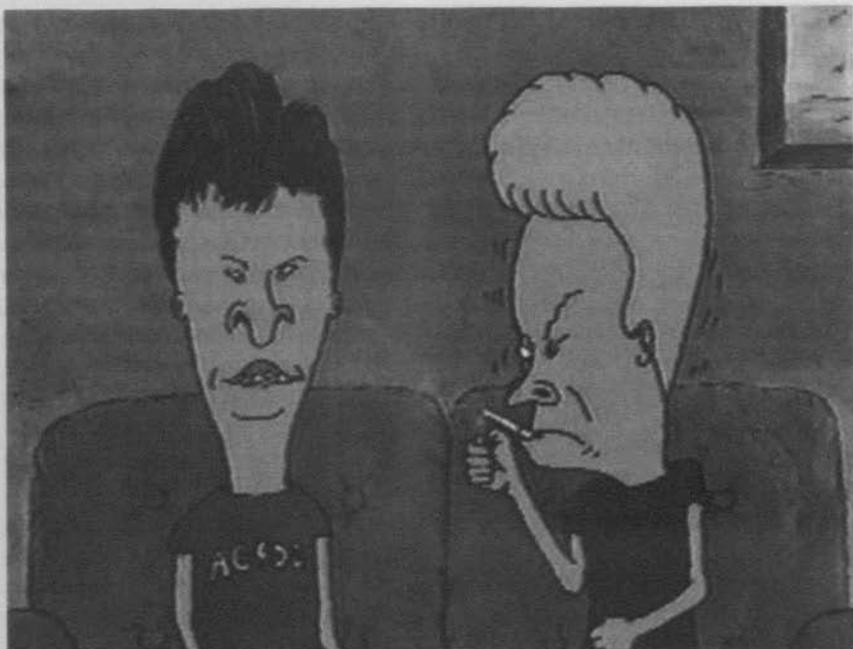
The Simpsons
(1989-????)

escatología doméstica. Una serie de características, en fin, que se repite en todas las series de animación "para adultos" que han aparecido con posterioridad (como *Beavis and Butt-Head* [1993-97], *Duckman: Private Dick/Family Man* [1994-97] o *South Park* [1997-????] que se analizan más adelante), y que también forma parte del imaginario de la comedia gamberra: la absoluta estupidez de que hacen gala los protagonistas de películas como *Dos tontos muy tontos* (*Dumb and Dumber*, Bobby y Peter Farrelly, 1994), por ejemplo, tiene mucho que ver con la que demuestra el personaje de Homer Simpson.

Con el tiempo, la trama de la serie se ha hecho mucho más compleja, convirtiendo a Springfield, la ciudad en la que vive esta familia, en otro más de los protagonistas. A punto de ser la comedia de situación más longeva en la historia de la televisión estadounidense y con una popularidad que no ha decaído a pesar del evidente bajón de calidad de los guiones en los últimos años, *The Simpsons* ha cambiado la manera de entender la animación durante la década de los noventa (y no sólo en televisión: el resurgimiento del cine de animación durante aquella década y el éxito de compañías como Pixar tienen mucho que ver con la popularidad de esta familia de color amarillo).

2. *Beavis and Butt-Head*. La Generación Z

Tras el éxito salvaje de *The Simpsons* comenzó una loca carrera entre todas las cadenas de televisión por cable: había que fabricar series que pudieran competir con la familia amarilla, y los creativos se lanzaron a diseñar producciones atrevidas y escandalosas. *Beavis and Butt-Head* fue una de las primeras en llegar, aunque casi parece una gran broma situacionista que hubiera estallado en las manos de sus autores. Sus protagonistas son una parodia feroz de lo que se dio en llamar la Generación Z: adolescentes que crecen arropados por la cadena MTV (canal dedicado a la música y la cultura juveniles y que además emitía la serie, en un estimable gesto autoparódico), sin educación ni más ambiciones que tomar cervezas, tocar algo (lo que sea) a una chica y trabajar en la hamburguesería local. Su trazo feo y una animación voluntariamente pobre (dominan las dos dimensiones, el movimiento



Beavis and Butt-Head
(1993-97)

de los personajes es casi inexistente) casan a la perfección con los guiones, de una limitación desarmante y siempre desarrollados alrededor de la flagrante estupidez de los dos protagonistas. A pesar de todas estas trabas (o tal vez gracias a ellas), la serie consiguió mantenerse en antena durante cuatro años, entre 1993 y 1997, sirviendo de puente entre las más alocadas *buddy movies* de instituto —títulos como *Wayne's world ¡Qué desparra-me!* (*Wayne's World*, Penelope Spheeris, 1992)— y el subgénero de películas protagonizadas por un par de idiotas, tan habitual en la actual comedia norteamericana, con piezas tan significativas como la mencionada *Dos tontos muy tontos*, su continuación *Vaya par de idiotas* (*Kingpin*, Bobby y Peter Farrelly, 1996) o, cambiando el sexo de los protagonistas, *Romy y Michele* (*Romy and Michele's High School Reunion*, David Mirkin, 1997). Películas que, al igual que la serie, subvierten el funcionamiento tradicional de las *buddy movies* al sustituir el habitual conflicto de personalidades que sirve de motor a la trama (policía escrupuloso contra policía de métodos dudosos, ladrón contra policía, trabajador honrado contra pillo sinvergüenza) por una confrontación de personalidades casi idénticas, que parecen embarcadas en una competición por demostrar quién puede llegar a ser más idiota. El autor de *Beavis and Butt-Head*, Mike Judge, dedica desde 1997 sus esfuerzos a una nueva serie de animación, *El rey de la colina* (*King of the Hill*), protagonizada por una familia metodista y tejana, lo que en Estados Unidos se conoce de manera despectiva como *rednecks*. Una nueva excusa, en fin, para sacar a la luz los trapos sucios de su Tejas natal, y un territorio (el de la Norteamérica rural) que, pese a su aparente riqueza de posibilidades, apenas ha sido explorado por la comedia gamberra: sólo la reciente y extravagante *Napoleon Dynamite* (Jared Hess, 2004) se ha atrevido a radiografiar con cierto éxito una sociedad que es tan cerril como endogámica.

3. Duckman. El espíritu del Frat Pack

Si existe una serie que ha sido capaz de trasladar al mundo de la animación esa mezcla de humor entre gamberro e inteligente que destilan las mejores películas del conocido como

*Frat Pack*², ésa es *Duckman*: no es casualidad que el integrante más popular de la pandilla, Ben Stiller, o su amiga y afín al grupo, Janeane Garofalo, realizaran *cameos* de manera habitual, o que incluso participaran en el diseño de personajes y de situaciones dramáticas. Inspirada en el cómic *underground* de mismo título, publicado por Everett Peck en Dark Horse Comics, *Duckman* contó con un equipo de producción de ensueño: el dinero lo ponía la productora del músico Frank Zappa (en la que sería una de sus últimas aventuras empresariales antes de morir), que también se hizo responsable de la música; y la producción corría a cargo de Jeff Reno y Ron Osborn, que habían triunfado con la serie de televisión *Luz de luna* (*Moonlighting*, 1985-89), conocidísima comedia de situación de la década de los ochenta, que descubrió a Bruce Willis y refloreció la fama de Cybill Shepherd. Por último, la animación se confió al estudio Klasky Csupo, que ya había realizado las tres primeras temporadas de *The Simpsons* y era también responsable de la serie de mayor éxito en la cadena Nickelodeon, *Rugrats* (1991-2004). La trama gira en torno a la vida de un pato que trabaja como detective privado y que tiene una familia extravagante, lo que incluye a su cuñada, su suegra, un hijo retrasado mental y otro hijo bicéfalo y superdotado. El cuadro lo completan su socio, un cerdo que es la viva estampa de Humphrey Bogart, y dos peluches que hacen labores de secretarios, y que suelen ser mutilados o incluso asesinados en todos los episodios (idea que luego recogerá el personaje de Kenny en *South Park*). Mentiroso, mal padre, cobarde y vicioso, Duckman es la viva estampa del perdedor, un tipo al que todo le sale mal y que carece tanto de escrúpulos como de virtudes. Con unos guiones meticulosos y absurdos, pero también muy inteligentes, que arremeten sin contemplaciones contra todo tipo de convenciones y colectivos sociales, y una puesta en escena psicodélica (que pasa por locos giros de cámara, un dibujo de trazo suelto y una coloración agresiva), *Duckman* es el espejo animado en el que se reflejan películas que tratan la realidad desde un punto de vista absurdo, como *Mystery men* (*Hombres misteriosos*) (*Mystery Men*, Kinka Usher, 1999), *Zoolander, un descerebrado de moda* (*Zoolander*, Ben Stiller, 2001) o *Cuestión de pelotas* (*Dodgeball: A True Underdog Story*, Rawson Marshal Thurber, 2004). En todos estos títulos los personajes buscan aparentar algo que no son e intentan convertirse en arquetipos a cualquier precio —a pesar de carecer de aptitudes— para escapar de una existencia miserable: los protagonistas de *Mystery men* (*Hombres misteriosos*) inventan superpoderes absurdos para poder enfundarse en vistosos trajes, pero en el fondo son sólo una pandilla de perdedores en busca de un momento de gloria, personajes que se desmontan en cuanto surge la primera dificultad; Derek Zoolander, protagonista de *Zoolander, un descerebrado de moda*, vive también en una

Duckman: Private Dick/Family Man
(1994-97)



² En el artículo de Pablo Vinuesa Caballero "Algunos héroes de la comedia contemporánea: Ben Stiller y el *Frat Pack*", incluido en este mismo número de *Secuencias*, se habla *in extenso* de este grupo de humoristas.

burbuja, ajeno a todo lo que no sea su ombligo. Del mismo modo, Duckman sueña con una versión idealizada de sí mismo, en la que conduce coches de lujo, resuelve casos para el gobierno y las mujeres caen a sus pies, cuando en realidad vive atrapado en los suburbios, atado a sus hijos, y sus casos más excitantes consisten en espiar a maridos infieles. En 1997, y tras cuatro temporadas muy exitosas, la serie alcanzó tales niveles de incorrección que la cadena USA Network se vio obligada a cancelar su emisión.

4. *The critic*. El metalenguaje

A mediados de los noventa triunfaban series como *Beavis and Butt-Head* o *Duckman: Private Dick/Family Man*³, que seguían la estela de *The Simpsons*, pero con el acento puesto en un dudoso gusto estético, antes que en el desarrollo de tramas complejas: parecía, en fin, que todos los guionistas habían olvidado el humor inteligente bajo una montaña de pus y mala baba. Tuvo que ser de nuevo la Fox la que abriera otra senda en esos mismos años con *The Critic* (1994-95), una serie diseñada por Al Jean (antiguo guionista de *ALF* (1986-90), y de *The Simpsons*) que narra las aventuras de un crítico de cine judío que vive en Nueva York y trabaja en la televisión. Bajito, gordo y calvo, mal padre, pésimo ligón y peor relaciones públicas (es evidente que la sombra de Woody Allen planea sobre este personaje) utiliza toda su bilis para destrozar las películas que critica, películas que estaban en cartelera durante la emisión de la serie. Plagada de referencias cinéfilas, que incluyen todo tipo

The Critic (1994-95)



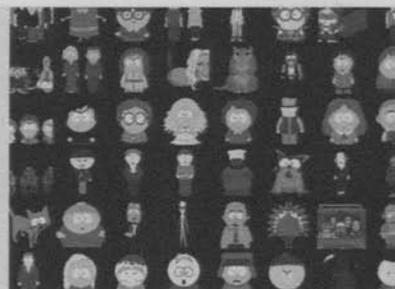
de *cameos* (muchas veces sin el consentimiento de los propios "interesados") y homenajes, está rodada con un evidente tinte cinéfilo, lo que incluye el uso extensivo de *travellings*, planos secuencia y hasta primeros planos. Es, para hacernos una idea, el tipo de serie que hubiera podido rodar un director como Wes Anderson (realizador de filmes como *Academia Rushmore* [*Rushmore*, 1998] y *Los Tenenbaums* [*The Royal Tenenbaums*, 2001]) de haberse dedicado a la animación: una auténtica *rara avis*. Por desgracia, nunca llegó a gozar del favor del público, y sólo se terminaron dos temporadas.

5. *South Park*. Más allá del mal gusto

Si lo normal es que los actores y directores que triunfan en televisión den el salto hacia el cine, con *South Park* sucedió todo lo contrario. Trey Parker y Matt Stone, los creadores de la serie, se habían conocido mientras estudiaban cine en la Universidad de Colorado y siempre tuvieron claro que querían dedicarse a la serie Z. Tras varios años de producción, consiguieron situarse bajo el paraguas de Troma, la productora de *El vengador tóxico* (*The Toxic Avenger*, Michael Herz y Lloyd Kaufman, 1985) y estrenar, en 1996, *Alferd Packer*:

³ Tampoco deberíamos olvidar *Vaca y pollo* (*Cow and Chicken*, 1997-2001), serie creada entre otros por David Finess, que narra el amor imposible entre una vaca y un pollo en historias tan surrealistas como brutales, sirviéndose de un dibujo a un tiempo feísta y colorista.

the Musical (Trey Parker), un corrosivo musical centrado en la figura de Alferd Packer, el primer reo condenado por canibalismo en Estados Unidos. Un año después llegó *Orgazmo* (Trey Parker), película claramente adscrita a la comedia gamberra que narra las aventuras de un joven mormón con superpoderes que se ve envuelto en la industria del porno californiana. Tan surrealista (y mala) como explícita, recibió la calificación de pornográfica por parte de la industria, pero sirvió para que los avispados ejecutivos de Fox se acordaran de un cortometraje que llevaba varios meses circulando por los cuartos traseros de Hollywood. Rodado mientras la pareja aún estaba en la universidad, *The Spirit of Christmas* (Trey Parker y Matt Stone, 1992) presentaba a los cuatro niños que después se convertirían en protagonistas de *South Park* mientras presenciaban una batalla entre Jesucristo y Papá Noel, para dilucidar quién de los dos se quedaría con la navidad en exclusiva. El cortometraje era tan ácido como cutre (la animación estaba realizada por los propios Parker y Stone utilizando técnicas caseras de *stop motion*), pero también fresco y muy divertido, así que pronto Parker y Stone se vieron rodando media docena de episodios más, que compró la cadena Comedy Central, y que se estrenaron en verano de 1997. A pesar de su emisión, en horarios extravagantes y sin demasiado apoyo por parte de la cadena, la serie se convirtió rápidamente en objeto de culto y se ha estado emitiendo desde entonces sin interrupción. Más allá de la técnica voluntariamente pobre (aunque ahora utilizan ordenadores para su realización, siguen imitando el *stop motion* de los inicios) y del escueto argumento, centrado en las aventuras de cuatro escolares que viven en un pueblo cercano a Canadá, la serie triunfa gracias al particular humor de Parker y Stone. Un humor que es escatológico, soez y provocativo, que asalta por igual las buenas y las malas causas, saca a relucir todas las debilidades humanas y pone en solfa cualquier convencionalismo de la sociedad norteamericana, incluyendo ese supuesto mundo independiente y alternativo al que la serie y sus mismos creadores pertenecen (en uno de los capítulos, por ejemplo, se realiza una sangrante parodia del festival de Sundance, icono del cine independiente). Además de la serie, Parker y Stone han realizado otras dos películas: *South Park: más grande, más largo y sin cortes* (*South Park: Bigger, Longer & Uncut*, Trey Parker, 1999), donde los cuatro escolares provocan una guerra entre Canadá y Estados Unidos; y *Team America: World Police* (Trey Parker y Matt Stone, 2004), en la que un escuadrón de marionetas defiende al mundo de los terroristas islámicos.

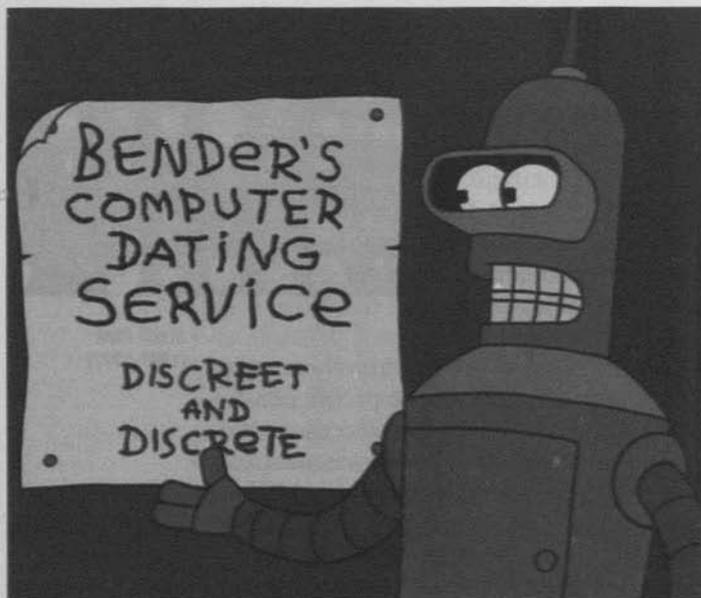


South Park
(1997-????)

6. La evolución del género

En 1999, y cuando estaba a punto de perder el control artístico y los derechos sobre *The Simpsons*, Matt Groening estrenó una nueva serie, *Futurama* (1999-2003). Ambientada en el año 3000, narra la historia de un repartidor de pizzas que ha pasado congelado los últimos mil años y que se despierta en un mundo repleto de naves voladoras, alta tecnología, alienígenas y robots. Sin embargo, y a pesar de la apariencia futurista, los problemas sociales y de convivencia siguen siendo muy parecidos a los que conocemos hoy en día: el amor, la familia, el trabajo y la televisión vertebran una sociedad que, bajo una apariencia amable y protectora, sigue escondiendo grandes dosis de brutalidad. El gran valor de *Futurama* reside, entonces, en su capacidad para hacer crítica de la actualidad desde un contexto alternativo.

En el otro extremo de la balanza (es decir: con una actitud mucho más continuista), la serie que mayor éxito ha cosechado en los últimos años es *Padre de familia* (*Family Guy*, en antena desde 1999). Creada por Seth MacFarlane, e inspirada descaradamente en *The Simpsons*, cuenta las aventuras de una familia media norteamericana, cuyo cabeza de familia hace gala de una gran estupidez. Sin embargo, y más allá de las similitudes, la principal



Futurama
(1999-2003)

virtud de *Padre de familia* consiste en su capacidad para satirizar la cultura televisiva en la que viven inmersos los estadounidenses: prácticamente todas las comedias de situación, todos los concursos y *reality shows* que han aparecido en los últimos cuarenta años en la pequeña pantalla se parodian en la serie, o se utilizan como punto de partida para algún episodio. Lo que, unido a su humor absurdo, irrespetuoso y nihilista, convierte a *Padre de Familia* en el pariente televisivo de sagas como *Scream*. *Vigila quién llama* (*Scream*, Wes Craven, 1996), de subproductos del calibre de *Me parece que ya sé lo que hicisteis el último viernes 13* (*Sbriek If You Know What I Did Last Friday the 13th*, John

Blanchard, 2005), y de revisiones como *Starsky & Hutch* (Todd Phillips, 2004) o *Embrujada* (*Bewitched*, Nora Ephron, 2005), que reinterpretan series y películas clásicas desde un punto de vista moderno e irreverente.

El éxito de *Padre de familia* también ha permitido a Seth MacFarlane producir una nueva serie, *Padre made in USA* (*American Dad*, estrenada en 1999), cuyo hilo argumental refleja también la vida diaria de una familia, sólo que esta vez no es nada convencional, ya que el padre trabaja como agente secreto de la CIA. Fascista, autoritario y muy aficionado a los métodos expeditivos, parece inspirado en el papel que interpreta Robert De Niro en *Los padres de ella* (*Meet the Parents*, Jay Roach, 2000), pero en realidad tiene mucho más que ver con los personajes que suele construir Ben Stiller, por su afición al absurdo, las transformaciones camaleónicas y las grandes meteduras de pata continuas. Como contrapunto, tiene en casa a una esposa sumisa, un hijo adolescente con problemas para ligar, una hija izquierdista y revolucionaria, un alienígena alcohólico y adicto a la comida basura y un pez al que le han transplantado el cerebro de un deportista alemán. El tipo de humor es similar al utilizado en *Padre de familia*, pero con mayores niveles de acidez, irreverencia y mal gusto y, dada la profesión del padre, con una implicación mucho mayor en la política. O, dicho de otra manera, una sátira constante y nihilista del "modo de vida del buen americano" y del sentido de la corrección política tan mal entendido que tienen en los Estados Unidos. Un tipo de humor que, además, hasta ahora sólo se había desarrollado de manera marginal, tanto en las series animadas como en las comedias gamberras (apenas *El reportero, la leyenda de Ron Burgundy* [*Anchorman: the Legend of Ron Burgundy*, Adam McKay, 2004] aborda el tema de manera abierta), y que parece una buena alternativa de futuro, dadas las ricas posibilidades que ofrece.

Y es que la evolución de las series animadas para adultos y las comedias gamberras ha ido en paralelo durante los últimos quince años: a principios de los noventa triunfaba el humor blanco, un poco corrosivo y un poco surrealista de *The Simpsons*, claro antecesor de esa gran explosión gamberra que ya se estaba fraguando y que traería, por un lado, las producciones de los hermanos Farrelly y de todos sus imitadores en el cine y, por otro, series

tan alocadas como las mencionadas *Duckman*, *South Park* o *Beavis and Buttbeard*. Un humor que, con el paso de la década se iría refinando para dar lugar a producciones más personales, como las del cineasta Wes Anderson, y a comedias de contenido menos simplista (dentro de la inevitable subversión que caracteriza al género), como *Zoolander* o *Los padres de ella*, mientras que en televisión también aparecían series de una mayor calidad, con *Futurama* como máximo exponente. Si añadimos que el público objetivo de ambos tipos de producciones es el mismo y que sus creadores han mamado de las mismas fuentes (sobre todo de la televisión: no hay que olvidar que la mayoría de ellos crecieron en las décadas de los sesenta y los setenta), no es descabellado pensar que unos y otros se espían con el rabillo del ojo mientras piensan en sus nuevos proyectos. Así que habrá que estar atentos a lo que nos deparen los próximos años.



Padre de familia
(*Family Guy*, 1999-
????)

ABSTRACT. In the last fifteen years has taken place a deep change in the industry of the American animation: the TV channels have forgotten the strictly childlike series to start the design of products more adult oriented: products provided with an acid and shameless humour, and very critical with the North American way of life. Many of the codes that handle these productions are intimately related to those developed by the modern American comedy, so it's not nonsense to think in a continuous process of ideas flowing between the creators of these products. This paper analyzes the origins of this change, the series of greater success and more importance, and their relation with the different branches of the modern American comedy. ☺