

Technological Comedy.
The role of domestic technologies and new inventions in Fleischer Studios' animations

Abstract

This article analyses animated short films that incorporate domestic technologies into their narratives. It focuses specifically on the Betty Boop episodes produced in the United States of America between 1930 and 1939 by Fleischer Studios. In many of these animations, the characters interact with a range of household technologies, creating comedic choreographies. This case study sheds light on the imaginaries and ideals surrounding technological optimism, the automation of domestic labour, the fascination caused by new inventions, controversies arising from their malfunctions, their assimilation into everyday life, and the gendered dynamics of their use. By bringing together domestic technologies and animated shorts, this interdisciplinary approach aims to broaden research strategies related to technological and design imaginaries.

Keywords

Animation, automation, Betty Boop, cinema, film, design, gender studies, Fleischer Studios, domestic technologies

Comedia tecnológica.
El rol de las tecnologías domésticas y de nuevos inventos en animaciones de Fleischer Studios^{1,2}

Resumen

Este artículo se ocupa del análisis de cortometrajes animados que incorporan tecnologías domésticas en sus tramas. Se centra específicamente en los episodios de Betty Boop creados en Estados Unidos entre 1930 y 1939 por Fleischer Studios. En gran parte de estas animaciones, sus protagonistas interactúan con diversas tecnologías domésticas para producir coreografías cómicas. El análisis de este caso permite iluminar el imaginario e ideal relacionado con el optimismo tecnológico de la automatización de las tareas del hogar, el asombro frente a los nuevos inventos, las controversias ocasionadas por sus fallas, su asimilación en el paisaje doméstico, así como las diferencias de género vinculadas con su uso. El cruce interdisciplinar entre las tecnologías domésticas y los cortometrajes animados busca ampliar las estrategias de investigación sobre los imaginarios tecnológicos y de diseño.

Palabras clave

Animación, automatización, Betty Boop, cine, diseño, estudios de género, Fleischer Studios, tecnologías domésticas

1 Recibido: 27 de septiembre de 2022.
Aceptado: 12 de abril de 2024.

2 El artículo es resultado del proyecto de investigación “Technological Comedy: The Role of Bathrooms, Kitchens and Electrical Appliances in American Animation During the First Half of the 20th Century”, proyecto realizado con el aporte de la Dirección de Artes y Cultura de la Vicerrectoría de Investigación, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Figura 1
Combinación de tecnologías derivadas del higienismo y del taylorismo/fordismo
Fleischer Studios (1938). *On with the New*.
[Escenas seleccionadas].

I En el cortometraje *On with the New* (1938), Betty Boop celebra haber renunciado a su trabajo en un restaurante. Su carga laboral resultaba tan agobiante, que incluso mientras lavaba platos con sus manos debía secarlos con su cabeza, usando un ventilador para este fin. Posteriormente, decide emplearse como niñera en una guardería infantil. A pesar de que el nuevo trabajo también resulta complejo, la guardería cuenta con adelantos tecnológicos que facilitan sus tareas, como una cinta transportadora que traslada a los bebés por distintas estaciones, donde son bañados, secados y mudados automáticamente (Figura 1).

Esta clase de escenas en la vida de Betty Boop sintetizan la aplicación de dos de los paradigmas científicos y tecnológicos más influyentes de finales del siglo XIX e inicios del siglo XX: el higienismo y el taylorismo/fordismo. Por un lado, tras el descubrimiento de las bacterias y los microbios, el higienismo europeo puso de manifiesto, desde la segunda mitad del siglo XIX, la relevancia de la limpieza corporal, de los alimentos y del medioambiente circundante, así como de la necesidad de contar con redes de abastecimiento y drenaje de agua dentro de los distintos asentamientos humanos. Por otro lado, al medir de forma más exhaustiva las pérdidas económicas vinculadas con el tiempo y la fatiga en el trabajo, el taylorismo y el fordismo estadounidenses fomentaron, desde las primeras décadas del siglo XX, un nuevo ideal de racionalización y eficiencia, centrado en métodos científicos de las actividades laborales e industriales para la producción en serie, así como el uso doméstico de nuevas redes de energía urbana, como el gas y la electricidad.

Ambos paradigmas se complementaron y tuvieron también un impacto determinante en las actividades de alimentación y limpieza en el hogar. Además, fueron acogidos con entusiasmo por el movimiento de ‘economía doméstica’ surgido a mediados del siglo XIX y luego rebautizado a inicios del siglo XX como ‘ingeniería doméstica’. Uno de los principales indicadores de la llamada ‘vivienda moderna’ del siglo XX, tanto en contextos burgueses como obreros, fue su conexión a las nuevas redes urbanas de agua y energía, así como un tipo de tecnología diseñada especialmente para hacer disponible estas redes en el hogar: la ‘tecnología doméstica’. La incorporación de núcleos mecanizados en las viviendas dio lugar a nuevos espacios y productos especializados en higiene y eficiencia, los que progresivamente se integraron en baños y cocinas de manera permanente. A este fenómeno se sumó también una creciente gama de electrodomésticos móviles.



La intensa vida de Betty Boop (Estados Unidos, 1930-1939) está repleta de escenas sobre algunas de las actividades domésticas más demandantes y sobre el cambio cultural que implicó el uso de las nuevas tecnologías en escenarios como restaurantes, hoteles, hospitales y guarderías, pero especialmente dentro del hogar. Ahora bien, uno podría preguntar: ¿por qué un personaje como Betty Boop se encuentra realizando trabajos domésticos? Después de todo, ella nació como una joven *flapper*, un nuevo modelo de mujer que surgió en la posguerra durante la década de 1920, mucho más autónoma y desinhibida que las generaciones anteriores. Iba vestida, peinada y maquillada bajo una nueva y seductora moda inspirada en la vida de actrices y bailarinas, así como en cabarets, clubes de jazz y de charlestón que florecieron de manera clandestina en Estados Unidos durante el período de la ley seca (1920-1933).

A partir de lo anterior, Betty Boop ha sido considerada hasta hoy un símbolo sexual. Ella nació en Fleischer Studios, fundado por los hermanos Max y Dave Fleischer, y se convirtió en la primera animación protagonizada por una mujer. Sus creadores la caracterizaron con claros rasgos femeninos y en sus inicios procuraron presentarla como una joven hipersexualizada, que incluso es espiada y acosada por hombres en varios de sus primeros cortometrajes.

Sin embargo, en 1934 Betty Boop fue obligada a dejar su estilo liberal. Durante ese año, la organización religiosa *National Legion of Decency* de Estados Unidos publicó un *Production Code* que lograría restringir el contenido sexual de la industria cinematográfica. A inicios de la década de 1930, la Gran Depresión produjo un cambio de humor en Estados Unidos. Aumentaron las prohibiciones y algunas de ellas afectaron a la industria del cine, considerada por grupos conservadores como un centro de libertinaje y decadencia moral. En consecuencia, la mayoría de los líderes de esta industria adoptaron políticas de censura e incluso autocensura (Arnold, 2017).

Una de las principales diferencias entre los estudios Fleischer y Walt Disney fue que Disney trató con temas más naturales para los niños, mientras que Fleischer trató con los traumas y las emociones de los adultos. Antes del *Production Code*, debido a sus cualidades oscuras y oníricas, las creaciones de Fleischer Studios fueron catalogadas como *cartoon noire*. Si bien en sus escenas abundaban las bromas dirigidas al público adulto que las vería en las salas de cine, al mismo tiempo los niños presentes no podían evitar disfrutar de los extraños personajes que las protagonizaban (Maltin, 1987).

Entonces, con la censura desaparecieron las exóticas presentaciones semidesnudas de Betty Boop (al estilo de Josephine Baker), así como también ciertos episodios de carácter surrealista. Su vestimenta también se hizo más conservadora y sus escenas se redirigieron decididamente a un público infantil. Betty Boop trasladó su interés en los hombres hacia el cuidado de niños y mascotas. El carácter austero y conservador del período posdepresión fue incompatible con el espíritu hedonista y liberal de las *flappers*.

De ahí en adelante, a partir de esta ‘corrección’ del personaje, es posible apreciar un aumento notable de escenas en contextos domésticos, donde la comicidad deriva de distintos percances relacionados con el uso de nuevas tecnologías para el hogar (Figura 2). Películas cómicas de Charles Chaplin, Buster Keaton y otros del período también contenían escenas completas dedicadas a la mecanización y automatización. Varias de estas giraban en torno al impacto del taylorismo/fordismo en casas y departamentos, así como a la incorporación de las nuevas redes de gas y electricidad dentro de estos espacios, especialmente en *The Scarecrow* (1920) y *The Electric House* (1922).

En los dibujos animados de la época, y particularmente en Betty Boop, se representa un imaginario de vivienda articulado por una amplia gama de tecnologías domésticas asociadas a la mujer. La presencia de estas tecnologías permite analizar cómo la ‘domesticación’ de Betty Boop refleja las paradojas en torno al ideal de mujer moderna en la primera mitad del siglo XX. Se trata de un caso en que la tecnología juega un rol determinante en ese proceso y que ofrece una vía para enriquecer las fuentes y enfoques de estudio desde una perspectiva interdisciplinaria.

Existen destacados estudios sobre el impacto de la tecnología doméstica (Bariset-Marc, 2000; Kaufmann, 2000; Kinchin & O’Connor, 2011; Koolhaas & Boom, 2014; Koolhaas et al., 2014; Lupton, 1993; Lupton & Abbott Miller, 1992), así como trabajos sobre la historia de la animación (Batkin, 2017; Bendazzi, 2016; Fleischer, 2015; Furniss, 2017; Sammond, 2015). Sin embargo, estos análisis, específicos y diferenciados, no contemplan vínculos entre estas tecnologías y la animación. Su inexplorada relación puede ser fructífera, considerando que ambos fenómenos tuvieron, desde Estados Unidos, un desarrollo paralelo de alto impacto e influencia global.

Figura 2

Uso de nuevas tecnologías en escenarios domésticos

Fleischer Studios. *Swat the Fly* (1935); *A Little Soap and Water* (1935); *Taking the Blame* (1935); *The Hot Air Salesman* (1937) *We Did It* (1936); y *The Impractical Joker* (1937). [Escenas seleccionadas].

Varios de los autores mencionados han sostenido que la expansión de las tecnologías domésticas durante las décadas de 1920 y 1930 implicó consecuencias paradójicas para las mujeres: por un lado, el reemplazo del trabajo manual por el uso de artefactos mecánicos (y luego automáticos) permitió ahorrar tiempo y reducir el trabajo pesado y la complejidad de las tareas de limpieza y alimentación. Sin embargo, estas virtudes fueron contrarrestadas por la adición de nuevas tareas domésticas o el traslado de la carga laboral. De esta manera, por ejemplo, la eliminación de los servicios centralizados y de sirvientes trasladó las tareas a las amas de casa y aumentó su exigencia y frecuencia, así como también el tiempo invertido en la gestión de las compras (Kaufmann, 2000; Lupton, 1993). Esto consolidó la fusión de los roles de ama de casa y de trabajadora doméstica (administradora-obrera). Sin embargo, este segundo efecto pasó desapercibido en gran medida debido a que la cultura de consumo y los medios de comunicación fomentaban la visión optimista sobre un progreso tecnológico que haría feliz a la mujer, que disminuiría o que liberaría el peso de sus tareas domésticas, reforzándose en el sentido común (desde la tradición y la moral) que las tareas domésticas se vinculasen ‘naturalmente’ a ella.

La paradoja anterior es resultado del cruce entre innovación técnica y tradición social ocurrido intensamente en el período entreguerras, tanto introduciendo una nueva racionalidad universal en el hogar, como propiciando la permanencia de la mujer en este espacio. Esta nueva ‘ciencia doméstica’ tuvo como principal protagonista a un ‘nuevo tipo de mujer’, de actuar moderno y racional, pero circunscrita al escenario doméstico (Kaufmann, 2000). La unión que se produjo entre la moral implantada por la salud higienista y la exigencia de eficiencia taylorista/fordista proporcionó tanto una responsabilidad sobre las actividades de cuidado como un método concreto de organización y trabajo, de los cuales una ama de casa ‘científica’ no podía desprenderse o desatender (Bariset-Marc, 2000). Este ideal doméstico, que confinaba a las mujeres (incluso aquellas como Betty Boop) al espacio del hogar, fue promovido no solo por los discursos publicitarios de los más recientes inventos, considerados útiles para ellas, sino también por el sistema de obsolescencia programada de bienes durables que surgió en esta misma década. Esta lógica de renovación constante de los productos reforzó la idea del consumismo tecnológico para la mujer moderna, quien actualizaría su equipamiento doméstico ya fuera por deseo o por necesidad.



Figura 3

Uso de una mezcladora de alimentos automática y de un refrigerador

Fleischer Studios. (1936). *More Pep*. [Escena seleccionada].



Figura 4

Grampy durante el proceso de invención

Fleischer Studios. (1937). *House Cleaning Blues*. [Escena seleccionada].



II

De vez en cuando, algunos inventos son creados o presentados por Betty Boop en ferias y teatros. Por ejemplo, en el capítulo *Betty Boop's Crazy Inventions* (1933), ella expone una impráctica máquina que remueve las manchas haciendo hoyos en la ropa. En *More Pep* (1936) Betty crea una mezcladora de alimentos automática para dar energía a su perrito Pudgy (Figura 3); sin embargo, la máquina se descontrola y cobra vida propia, distribuyendo caóticamente energía y acelerando a objetos y personas a medida que recorre Nueva York.

Sin embargo, Betty, cuando se ve enfrentada a problemas contingentes, suele recurrir a Grampy, un viejo inventor que hizo su aparición en 1935, en la etapa del *Production Code*. Consecuente con la retracción liberal de la protagonista, Grampy sirvió para reforzar la idea de domesticidad, incluyendo su familiaridad como ‘abuelito’ y haciendo más creativa y divertida la rutinaria vida doméstica. La *flapper* Betty Boop había regresado a su hogar para convertirse en una ama de casa, por lo que fue necesario activar ese espacio como un escenario atractivo. Grampy ayudó en este objetivo, contribuyendo a solucionar problemas de higiene, eficiencia y orden con las coreografías que realizaban sus asombrosos inventos mecánicos y automatizados, que habían sido previamente ideados usando un sombrero de birrete académico con una ampolleta (Figura 4). Sus creaciones se basaban en la adaptación de la tecnología doméstica existente.

Ejemplos de lo anterior son: *Betty Boop and Grampy* (1935), donde la música del cumpleaños en la casa de Grampy provino de la adaptación de artefactos como una cocina; *Grampy's Indoor Outing* (1936), capítulo en el que Grampy adapta una lavadora como carrusel y un mueble como montaña rusa para crear las máquinas de un parque de diversiones para el sobrino de Betty Boop; *House Cleaning Blues* (1937), episodio en el que Grampy combina bicicletas, ventiladores, pianolas y fonógrafos para agilizar las tareas de limpieza, lavado y planchado después del desorden ocasionado por el cumpleaños de Betty Boop; y *Service with a Smile* (1937), en el cual Grampy modifica artefactos de cocina para reparar el sistema de agua caliente de una ducha y un fonógrafo para planchar la ropa del hotel en el que trabajaba Betty Boop (Figura 5).

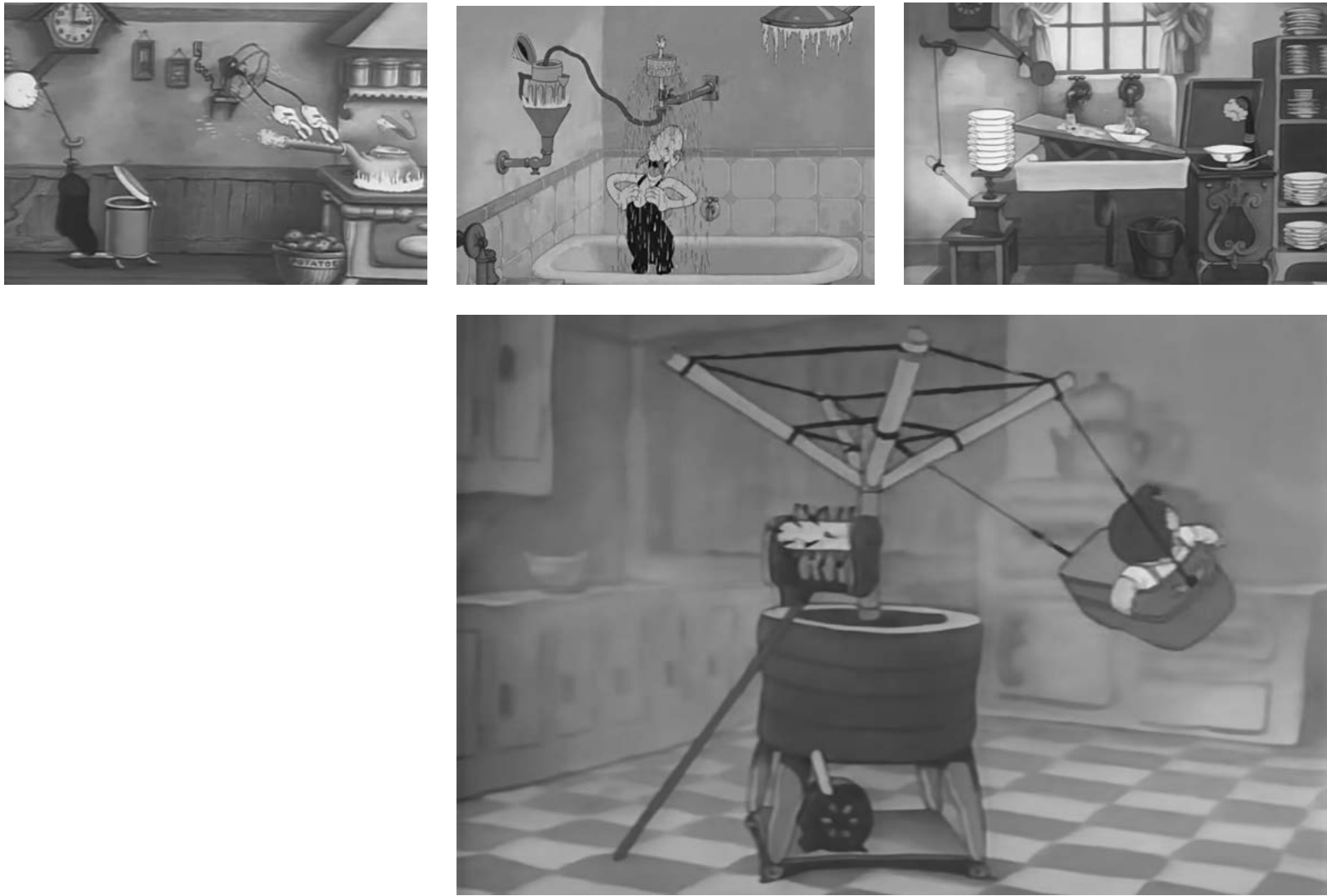


Figura 5
Adaptaciones de productos existentes para la creación de nuevos inventos
Fleischer Studios. *Betty Boop and Grampy* (1935); *Service with a Smile* (1937); *House Cleaning Blues* (1937); y *Grampy's Indoor Outing* (1936). [Escenas seleccionadas].

En *The Hot Air Salesman* (1937), Betty Boop también fue visitada por un molesto vendedor a domicilio que le ofrecía distintos adelantos tecnológicos para el hogar. Grampy y el vendedor son también ejemplos de cómo las etapas de invención, fabricación y comercialización son realizadas por hombres y las etapas de consumo y uso por mujeres, división de género característica de la fase de expansión de las tecnologías domésticas. Además, las pocas innovaciones creadas por Betty resultan fallidas, lo que refuerza la idea de incompetencia femenina en la creación, incluso de tecnologías que culturalmente fueron dirigidas al uso exclusivo por parte de ellas.

La aparición de las soluciones tecnológicas asombraba constantemente a Betty Boop y sus cercanos, especialmente durante su reconversión como ama de casa. La novedad transformaba al objeto en una suerte de ‘juguete’ y su uso inicial adquirió especial protagonismo al causar fascinación y comicidad. Lo anterior ocurrió en los episodios de Betty Boop principalmente mediante la presentación o aparición de nuevos productos (como en la guardería infantil, en el show de invenciones, con la mezcladora de alimentos o con el vendedor a domicilio) y a partir de adaptaciones de productos comunes ya existentes, para resignificarlos e inventar con estos un nuevo producto con usos inesperados (como los creados por Grampy). La mayoría de los inventos, especialmente los creados por Grampy, tienden no solo a mecanizar las labores, sino que apuntan a la completa automatización de las tareas prescindiendo del trabajo humano, y es esta suerte de parodia de la automatización la que es causa de asombro para sus personajes.

Debido a la censura que restringió a Betty Boop a los escenarios domésticos, el ritmo de la música fue puesto al servicio de las ingeniosas secuencias coreográficas de los nuevos dispositivos tecnológicos, desplazando a las bandas sonoras de jazz características de la primera etapa. Todo este espectáculo tecnológico no solo sirvió para dinamizar y hacer atractivos los escenarios domésticos, sino que también para expresar la fascinación que estos artefactos le causaban a Max Fleischer, uno de sus creadores:

Me di cuenta de que no solo tenía inclinaciones artísticas, sino que también tenía un sentido muy agudo e instintivo para la mecánica. Me gustaban ambos. Una extraña combinación. Para mí, la maquinaria también era un arte. (Fleischer, 2005, p. 13)



Figura 6
Evolución del diseño de refrigeradores, cocinas y fregaderos/lavabos
Fleischer Studios. Arriba: *We Did It* (1936); *Grampy's Indoor Outing* (1936); y *My Friend the Monkey* (1939). [Escenas seleccionadas de refrigeradores]. En el centro: *Mysterious Mose* (1930); *A Little Soap and Water* (1935); y *Betty Boop and Grampy* (1935). [Escenas seleccionadas de cocinas]. Abajo: *Betty Boop's Bizzy Bee* (1932); *Grampy's Indoor Outing* (1936); y *The Hot Air Salesman* (1937). [Escenas seleccionadas de fregaderos/lavabos].

Por otra parte, en las animaciones de Betty Boop es posible identificar relaciones de rutina con algunas de las tecnologías domésticas, ya que muchas de estas se presentan completamente asimiladas en el hogar. Esto supone la progresiva estabilización de este tipo de productos dentro del paisaje doméstico, incorporados como herramientas de uso cotidiano (como refrigeradores, cocinas, fregaderos, lavabos y bañeras). Además, a través de la década de 1930, es posible apreciar la evolución del diseño de distintos modelos de productos al interior del hogar de Betty Boop, como los que resultaban del cambio en las fuentes de energía o de la progresiva fijación, especialización y coordinación de los sistemas de baños y cocinas (Figura 6).

III

El uso de la tecnología doméstica implicó, para Betty Boop, el ahorro y alivio del trabajo pesado mediante innovaciones mecánicas y automáticas. Sin embargo, paradójicamente, en estas escenas se reafirmaba también la idea de que las tareas del hogar correspondían a una responsabilidad natural de las mujeres y, por tanto, que en ellas radicaba el uso de la tecnología doméstica asociada, en consenso con diversos autores. Además, en estas animaciones se representa un aumento de la frecuencia y exigencia de los estándares del cuidado higienista y de la eficiencia taylorista/fordista en el hogar, especialmente en los espacios y productos de baños, cocinas y electrodomésticos.

Para lograr convencer a una mujer desinhibida y audaz como Betty Boop, obligada por el *Production Code* a mantenerse relegada al espacio doméstico, había que asombrarla con el optimismo de la liberación tecnológica y divertirla con espectaculares coreografías de inventos. Se trató de una respuesta para hacer de su nuevo trabajo doméstico algo menos rutinario y tedioso de lo que realmente era y para que Fleischer Studios pudiera sobrevivir a la censura conservadora del período.

El análisis sobre quiénes y cómo experimentan el uso de las tecnologías domésticas en las animaciones de Betty Boop nos permite comprender un poderoso imaginario cultural que apuntaba a consolidar la segmentación y división sexual del trabajo en el hogar. El análisis de estos cortometrajes y la obligada transición de su protagonista (de liberal a conservadora) en la década de 1930 constituyen un destacado, pero desconocido caso de las formas en que este ideal de mujer moderna en Estados Unidos comenzó a hacer compatible la paradoja de liberación tecnológica y de tradición doméstica. ●

REFERENCIAS

Arnold, G. B. (2017). *Animation and the American imagination. A brief history*. Praeger.

Bariset-Marc, L. (2000). *Le Salon des arts ménagers: la ménagère française sous les tirs croisés de l'hygiène et de la rationalisation. Les bons génies de la vie domestique*. Éditions du Centre Pompidou.

Batkin, J. (2017). *Identity in Animation: A Journey into Self, Difference, Culture and the Body*. Routledge.

Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History: The Complete Set*. Routledge.

Cline, E., & Keaton, B. (Directores). (1920). *The Scarecrow* [El espantapájaros] [Cortometraje]. Metro Pictures.

Cline, E., & Keaton, B. (Directores). (1922). *The Electric House* [La casa eléctrica] [Cortometraje]. First National Pictures.

Fleischer, D. (Director). (1930). *Mysterious Mose* [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1932). *Betty Boop's Bizzy Bee* [La abeja laboriosa de Betty Boop] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1933). *Betty Boop's Crazy Inventions* [Los inventos locos de Betty Boop] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1935). *A Little Soap and Water* [Un poquito de agua y jabón] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1935). *Betty Boop and Grampy* [Betty Boop y el abuelo] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1935). *Swat the Fly* [Pégale a la mosca] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1935). *Taking the Blame* [La culpa es mía] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1936). *Grampy's Indoor Outing* [Las aventuras en casa del abuelo] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1936). *More Pep* [Más energía] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1936). *We Did It* [Lo hicimos] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1937). *House Cleaning Blues* [No quiero limpiar más] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1937). *Service with a Smile* [Atención con una sonrisa] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1937). *The Hot Air Salesman* [El vendehumo] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1937). *The Impractical Joker* [El bromista] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1938). *On With The New* [Vamos con lo nuevo] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, D. (Director). (1939). *My Friend the Monkey* [Mi amigo el mono] [Cortometraje de animación]. Fleischer Studios.

Fleischer, M. (2015). *The Definitive Betty Boop: The Classic Comic Strip Collection*. Titan Comics.

Fleischer, R. (2005). *Out of the Inkwell. Max Fleischer and the Animation Revolution*. The University Press of Kentucky.

Furniss, M. (2017). *Animation: The Global History*. Thames Hudson.

Kaufmann, J. C. (2000). *Moulinex libere la femme? Les bons génies de la vie domestique*. Éditions du Centre Pompidou.

Kinchin, J., & O'Connor, A. (2011). *Counter Space: Design and the Modern Kitchen*. The Museum of Modern Art.

Koolhaas, R., & Boom, I. (2014). *Toilet*. Marsilio.

Koolhaas, R., Marot, S., & Boom, I. (2014). *Fireplace*. Marsilio.

Lupton, E. (1993). *Mechanical Brides, Women and machines from home to office*. Princeton Architectural Press.

Lupton, E., & Abbott Miller, J. (1992). *Bathroom, the Kitchen and the Aesthetics of Waste*. Princeton Architectural Press and List Visual Arts Center.

Maltin, L. (1987). *Of mice and magic. A history of American animated cartoons*. Plume.

Sammond, N. (2015). *Birth of an Industry: Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation*. Duke University Press Books.