

Rebeca Cristina López González

rebecalopez@uvigo.es

Universidade de Vigo

(Recibido: 15 mayo 2017/ Received: 15th May 2017)

(Aceptado: 13 octubre 2017 / Accepted: 13th October 2017)

LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL EN EL CINE DE ANIMACIÓN DE DREAMWORKS (2000–2012): LA INTERTEXTUALIDAD AUDIOVISUAL HUMORÍSTICA

*CHILDREN'S AND YOUNG ADULT LITERATURE IN
DREAMWORKS' ANIMATED FEATURE FILMS (2001-
2012): HUMORISTIC AUDIOVISUAL INTERTEXTUALITY*

Resumen

Este trabajo aborda la relación que se establece entre la literatura infantil y juvenil (LIJ) y el cine de animación cuando dicha relación es de carácter intertextual. Se pretende conocer qué contenidos de la LIJ emplea DreamWorks en 14 de sus producciones en el periodo 2001-2012. Estas referencias literarias se presentarán de manera cuantitativa y cualitativa con el propósito de permitir la identificación de las mismas en otras películas animadas. En este análisis pormenorizado cobran importancia algunos conceptos esenciales que también se discutirán en este artículo: la intertextualidad (Kristeva, 1969), la literatura infantil y juvenil y el cine de animación, así como el término humor intertextual.

Palabras clave: Literatura infantil y juvenil, intertextualidad, cine de animación, humor intertextual.

Abstract

The aim of this study is to delve into the intertextual relationship between Animation and Children's and Young Adult Literature (ChL/YA). The literary references will be quantitatively and qualitatively described using the ChL/YA contents included in 14 DreamWorks productions 2001-2012. In this way, literary references in other animated feature films can be identified. This detailed analysis highlights essential concepts which are also discussed here: Intertextuality (Kristeva, 1969), Children's and Young Adult Literature and Animated Feature Film, as well as the term Intertextual Humor.

Keywords: Children's and Young Adults' Literature, intertextuality, animated feature films, intertextual humor.

1. El fenómeno intertextual

El estudio de la intertextualidad ha llamado la atención de varios investigadores desde los años 60 del siglo pasado. El grupo *Tel Quel* afincado en París inició el análisis de este fenómeno sirviendo como punto de partida para otros autores. Según Bogucki (2013: 70-71), le debemos a Kristeva (1969), Neubert (1980) y Beaugrande y Dressler (1981) que la intertextualidad formase parte de áreas de investigación como los estudios de traducción o la semiótica moderna.

Kristeva (1969: 146), inspirada en el concepto de dialogismo de Bakhtin (1978), propuso una de las definiciones de intertextualidad más recurrentes: los textos se elaboran como un mosaico de citas. Los textos absorben y transforman a otros textos. Según Kristeva:

Llamamos INTERTEXTUALIDAD a la interacción textual que se produce en el interior de un solo texto. Para el individuo conocedor de este fenómeno, la intertextualidad es una noción que indica la manera en la que un texto lee la historia y se inserta en la misma (Kristeva, 1969: 55-64, en Broich y Pfister, 1985: 7¹).

Ahora bien, esta inclusión de una historia dentro de otra, según Kristeva exige al menos una breve definición de dialogismo. Este concepto se entiende como la relación que se establece entre un enunciado y todos aquellos que se han producido en el pasado así como aquellos que se reproducirán en el futuro. En palabras de Bakhtin y Volochinov (1977) el dialogismo consiste en una comunicación que no llega jamás a interrumpirse:

Toda enunciación, por más significativa y completa que sea por sí misma, constituye tan sólo una *fracción* de una corriente de comunicación verbal ininterrumpida (acerca de la vida cotidiana, la literatura, el conocimiento, la política, etc.). Pero esta comunicación verbal ininterrumpida no constituye a su vez sino un elemento de la evolución ininterrumpida, y en todas las direcciones, de un grupo social dado (Bakhtin y Volochinov, 1977: 136).

Este diálogo de varias voces que interactúan en el mismo discurso origina la "muerte del autor" (Barthes, 1968), puesto que esta figura deja de ser el creador de una obra literaria o cinematográfica. Su papel en la elaboración de cualquier texto o discurso se limita a la reproducción de una red de citas que pertenece a los autores del pasado.

A partir de estas primeras definiciones tanto del concepto de intertextualidad como de dialogismo surgieron a partir de los años 80 una serie de estudios que se ocuparon de proporcionar varias clasificaciones tanto teóricas como prácticas del fenómeno intertextual. Pueden citarse, de entre los más representativos, los estudios de Ette (1985), Hebel (1989), Morgan (1985), Pfister (1985), Ping-Hui (1983/84) y Rulewicz (1987), todos posteriores al modelo de Genette (1982), quien distingue entre cinco tipos de intertextualidad (la paratextualidad, la metatextualidad, la architextualidad, la hipertextualidad y, por último, la llamada intertextualidad, la cual incluye la cita, el plagio y la alusión).

Ya en la década de los 90, Mai (1991) recopila otros modelos que no tuvieron la misma difusión que los mencionados con anterioridad y cuya terminología permite intuir la relación que se establece entre textos: "reescritura intratextual" de acuerdo con Altman (1981), "interdiscursividad", según Angenot (1983), "autotexto" como defendió Dällenbach (1976), "intersemiosidad", según Popovic (1980), "interautoria" como la denomina Schabert (1983) o "intercontextualidad", tal y como propone Zurbrugg (1984). Galván (1997) afirma que la intertextualidad se ha interpretado de formas diferentes y que, más allá de la tendencia a asociar la intertextualidad con el deconstructivismo y postestructuralismo, este fenómeno se ha entendido de manera más restrictiva, lo que ha dado como resultado una aplicación más operativa del término, tal y como la comunidad investigadora alemana había hecho hasta entonces.

1 La traducción de las citas al español es de la autora.

Desde el ámbito literario, las antologías de Broich y Pfister (1985), Lachmann (1982), Schmid y Stempel (1983) y Stierle (1983) y los modelos taxonómicos de Grivel (1975), Grübel (1983), Lachmann (1984), Lindner (1985), Petöfi y Olivi (1988), Plett (1985) y Schulte-Middelich (1985) han pretendido ofrecer una concepción más restringida de la intertextualidad.

Desde el punto de vista de la lingüística de texto tradicional, la intertextualidad se ha abordado también de forma restrictiva como han hecho Beaugrande y Dressler (1981), Lemke (1985), Nöth (1985) y Schlieben-Lange (1988).

La intertextualidad, por lo tanto, ha llamado la atención de varios investigadores. Sin embargo, poco interés parece haber despertado la aparición de este fenómeno en textos de carácter audiovisual. Estos textos se han descrito como polisemióticos (Chiaro, 2012: 142) por tratarse de textos que están compuestos por varios códigos que interactúan para producir un único efecto. Agost (1998: 643 y 1999: 103) detectó la presencia de las referencias intertextuales en los textos audiovisuales:

La intertextualidad puede definirse como la aparición, en un texto, de referencias a otros textos (orales o escritos, anteriores o contemporáneos). Estas referencias, denominadas también ocurrencias textuales, funcionan como signos que el espectador ha de saber descifrar si quiere comprender el significado total del texto (Agost, 1999: 103).

Lorenzo (2005: 136, 139 y 140) realiza un análisis de las múltiples funciones que la intertextualidad puede desempeñar tanto en textos escritos como audiovisuales, siendo éstas de tipo humorístico, como constructor del discurso y apelativo.

Precisamente, la función humorística de la intertextualidad en textos audiovisuales se convierte en el centro de interés de este artículo, puesto que se pretende averiguar qué elementos de la LIJ, entendidos aquí como referencias intertextuales, se han introducido en el cine de animación para crear una situación cómica. De este modo, se pretende hacer una aportación como respuesta a la falta de investigación empírica presente en este campo, según Chaume (2012: 148), "puesto que tanto los dibujos animados, como el cine de animación y las películas para el público juvenil hacen un uso constante de las referencias intertextuales". Asimismo, cabe mencionar el concepto de "intertextualidad audiovisual" acuñado por Fowler y Chozick (2007) y Martínez Sierra (2010) para designar los contenidos intertextuales incluidos en los textos audiovisuales. Por lo tanto, este trabajo se centrará en la intertextualidad audiovisual humorística entendida como una serie de escenas o situaciones cómicas audiovisuales originadas a partir de unos conocimientos previos que el espectador deberá poseer para poder descifrar plenamente el contenido incluido en la película.

2. La intertextualidad en los textos literarios

2.1. Definición de literatura infantil y juvenil con respecto al cine de animación

Cervera (1989: 158 y 1991: 10-11) define la literatura infantil y juvenil como un conjunto de obras artísticas lúdicas, lo cual va más allá de los géneros clásicos de narrativa, poesía y teatro y permite contemplar:

otras manifestaciones literarias un tanto olvidadas: rimas, adivinanzas, patrañas, cuentos breves y de nunca acabar, retahílas..., además del tebeo, el cine, la televisión, el vídeo y el disco, en

los que la palabra convive con la música, la imagen y el movimiento (Casanueva Hernández, 2003: 13).

Esta definición más inclusiva ante lo que puede abarcar la Literatura infantil y juvenil sirve para definir el cine de animación como LIJ, es decir, como producción artística lúdica en parte destinada al entretenimiento del público infantil y juvenil, tal y como Oittinen (2005) defiende al considerar como LIJ todo aquello que logra captar el interés del menor.

La literatura infantil es cualquier cosa que el niño lee o escucha, desde los periódicos, series, programas de televisión y radio hasta lo que llamamos libros. Si consideramos el punto de vista del niño, podríamos incluir no sólo la literatura producida para él, sino también aquella producida por los propios niños, así como la traducción oral. Vista desde una perspectiva muy amplia, la literatura infantil puede ser cualquier cosa que al niño le parezca interesante (Oittinen, 2005: 80).

2.2. La intertextualidad en la Literatura infantil y juvenil

El estudio del fenómeno intertextual en la LIJ podría parecer un campo estéril en el que la supuesta simplicidad de las estructuras sintácticas, vocabulario y contenido no deja espacio para el juego entre el autor y el lector/espectador (Marcelo, 2007: 19). Sin embargo, Nikolajeva (1996) enumera las características más destacables de la LIJ entre las que se encuentra la intertextualidad: "ironía, parodia, alusiones literarias, citas directas o referencias indirectas a textos anteriores" (Nikolajeva, 1996: 153).

Tal y como Nikolajeva (1996) afirma, el concepto de dialogismo de Bakhtin (1978) proporciona un razonamiento que explica la colisión entre los textos del pasado y el presente. Pueden establecerse, de este modo, varias conexiones entre textos y el lector/espectador es quien debe descodificar la intención del autor con el propósito de descubrir los ecos ocultos y los vínculos latentes en la LIJ. La LIJ, según Nikolajeva (1996), hace un uso de la intertextualidad que resulta más evidente que en otras obras literarias: "Opino que la literatura infantil y juvenil contemporánea se inspira en varios discursos, literarios como no literarios" (Nikolajeva, 1996: 155).

Es más, el fenómeno intertextual demuestra cómo la LIJ no puede considerarse como una literatura secundaria o de naturaleza inferior: "Los estudios intertextuales demuestran cómo la LIJ es más compleja de lo que se pensaba y sugieren que tanto los géneros como las obras de ciertos autores individuales deberían volver a analizarse" (Nikolajeva, 1996: 156).

Los intertextos en la LIJ pueden, a su vez, pertenecer a la ficción adulta, según esta autora. Es más, tal y como pronostica ya en 1996, el número de referencias intertextuales empleadas en la LIJ parece ir en aumento; hecho que pretende ratificar este trabajo:

Debemos prepararnos para la aparición progresiva y en aumento del fenómeno intertextual en la literatura infantil y juvenil en el futuro. Los autores de obras de LIJ son cada vez más conscientes de sus propias conexiones intertextuales, tanto literarias como no literarias, y muchos de ellos trabajan conscientemente con una gran variedad de referencias intertextuales manifestada a través de la parodia, las alusiones, etc. (Nikolajeva, 1996: 186-187).

Desde 1996, la intertextualidad en la LIJ ha recibido la atención de una serie de investigadores. De entre ellos puede citarse a Joosen (2011: 9-48), O'Sullivan (2005: 28-32) y Sipe (2001: 333-352),

por nombrar tan solo a algunos de los autores que han mostrado su interés por el funcionamiento de las relaciones intertextuales, es decir, de cómo los autores de una obra de LIJ y los lectores de la misma participan en este intercambio comunicativo literario. Para Colomer (2010: 165-169) el fenómeno intertextual debe comprenderse como un elemento constitutivo de las tendencias posmodernistas de la LIJ. Tal y como esta experta ha podido apreciar, recientemente se ha producido un incremento en el número de alusiones intertextuales entre textos diversos y sistemas culturales (cine, música, pintura, etc.) provocando la modernización de la LIJ a través del posmodernismo, que, como corriente, promueve la interrelación entre la literatura y los productos audiovisuales; hecho, por otra parte, constatable en este estudio. Para Colomer (2010) esta forma de hacer uso de la intertextualidad es incluso más frecuente en los productos literarios destinados al público adulto.

Díaz y Rodrigues (2013) realizan, a su vez, un estudio del papel de la ilustración en la promoción de la lectura y recepción del arte mediante "la identificación del lector con las obras literarias y la activación de saberes y destrezas relacionadas con la tradición literaria (especialmente la infantil) y con las artes: pintura, escultura, cine, cómic, ilustración" (Díaz y Rodrigues, 2013: 61), lo cual demuestra la existencia, en la actualidad, de esta interrelación entre LIJ y otras formas artísticas.

De forma análoga, la animación presenta referencias intertextuales bajo la forma de elementos visuales y verbales que requieren del espectador no solo una habilidad lectora, sino también la capacidad de observar entre secuencias y escenas para percibir el mensaje completo que el guionista, el productor y, en última instancia, el director de la película pretende enviar. Este mensaje se dirige a una doble audiencia, tal y como sucede con la LIJ impresa (Lorenzo y Pereira, 2001: 193-204; Lorenzo, 2008: 89-105; Marcelo, 2013: 97; O'Sullivan, 2005: 15; Vázquez, 2010: 95-106 y Zabalbeascoa, 2000: 19-30). Después de todo, el cine de animación se considera como literatura infantil y juvenil en este trabajo. Y, por lo tanto, en la ilustración, sea ésta impresa o animada, incluida en la LIJ puede detectarse el fenómeno intertextual:

Las películas infantiles y juveniles contemporáneas son un reflejo de la noción de Shavit de sofisticación. En concreto, desde los años 90, las películas infantiles y juveniles han sido objeto del despliegue de un modo de recepción divergente que constata la presencia del espectador adulto. La película se dirige a los adultos mediante la ironía y la reflexividad, mediante guiños intertextuales genéricos. De forma más crucial, las referencias intertextuales de la cultura popular, de la historia del cine, a menudo puestas al servicio del desarrollo de los personajes y narración, apelan al bagaje cultural superior de los adultos (Cornell, 2015: 18).

2.3. Clasificación de la intertextualidad

Como punto de partida para proceder a la clasificación de los elementos intertextuales hallados en el corpus recopilado se toma la clasificación clásica de este fenómeno propuesta por Sebeok (1986) en *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*, la cual se reproduce aquí mediante la obra de Hatim y Mason *Teoría de la traducción. Una aproximación al discurso* (1995: 172):

1. Referencia: cuando las fuentes se revelan indicando título de la obra, capítulo, etc.
2. Cliché: expresión estereotipada que carece casi de significado por efecto de su excesivo uso.
3. Alusión literaria: cita o referencia a una obra célebre.
4. Autocita.

5. Convencionalismo: una idea que, por su repetido uso, ha quedado sin fuente de procedencia.
6. Proverbio: una máxima memorable por convención.
7. Mediación: expresión verbal de la experiencia hermenéutica individual de los efectos de un texto (Sebeok, 1986: 829, en Hatim y Mason, 1995: 172).

Desde el estudio y el análisis de los textos audiovisuales, materiales que constituyen el corpus de este trabajo, Chaume (2012: 147) realiza una propuesta de clasificación de la intertextualidad que sirve para enmarcar el tipo de intertextualidad aquí estudiado. Se trata de la alusión literaria, el acto de citar una obra muy conocida por los lectores según este mismo autor. De acuerdo con Chaume (2012), dentro de esta tipología intertextual también podemos incluir las referencias a producciones cinematográficas y series de televisión. Sin embargo, nuestro trabajo distingue entre unos tipos de intertextualidad y otros estableciendo que, por un lado, pueden estudiarse las alusiones literarias y, por otro, las cinematográficas de manera que se sistematiza el tipo de intertexto utilizado en el cine de animación de DreamWorks. Antes de presentar el apartado práctico se presenta a continuación una breve reflexión sobre el humor de carácter intertextual.

3. El humor intertextual

La definición de humor intertextual se construye partiendo del propio concepto de humor, ya que ambos persiguen el mismo objetivo. Tal y como afirma Vandaele (2010: 147: "a primera vista, es sencillo definir qué es el humor. Consiste en aquello que causa el entretenimiento, alegría, una sonrisa espontánea y la risa". Para provocar una carcajada debe crearse algún tipo de contenido que un receptor debe procesar simbólicamente. Este contenido da lugar a una sorpresa, una incertidumbre o una visión que consigue hacer reír a los espectadores. Por otra parte, Vandaele (2010) explica que mediante nuestra mente simbólica "podemos convertir la incertidumbre, la sorpresa y el peligro en lo que llamamos humor" (2010: 148).

Por lo tanto, para crear humor se precisa una falta de orden o, dicho de otro modo, se debe conseguir una cierta composición de elementos. El punto de vista sobre el humor que proporciona Spanakaki (2007) se ajusta al contexto cultural y comunicativo en el que se enmarca este estudio. Así enuncia esta autora la importancia del humor como parte constituyente de los productos cinematográficos:

El humor es una parte esencial de los componentes diarios de innumerables obras literarias y fílmicas y del arte en general. Se enraza en un contexto lingüístico y cultural, pero también constituye una parte indispensable de la comunicación intercultural y el entretenimiento de masas (Spanakaki, 2007: s.p.).

El humor intertextual se define como un tipo de humor que exige al receptor un conocimiento, un bagaje que pertenece a una comunidad, un país, una cultura. Para entender el chiste no podemos centrarnos únicamente en la lengua o idioma que se emplea para reproducirlo, se hace necesario el conocimiento de otro contenido denominado 'conocimiento compartido'. Tal y como afirma Nash (1987):

Compartimos el humor con aquéllos que han compartido nuestra historia y que comprenden nuestra manera de interpretar la experiencia. Existe un fondo de conocimiento y recopilación de datos común del que se nutren todos los chistes que provocan un efecto instantáneo; si bien es cierto que la descripción del origen de este fondo debe tratarse de una tarea tediosa y ardua (Nash, 1987: 9).

Este 'fondo de conocimiento compartido' es lo que Even-Zohar (1997: 355) denomina como 'repertorio cultural', el cual se define como "las opciones agregadas empleadas por un grupo de personas, y cada uno los miembros individuales del grupo con el propósito de organizar la vida" (Even-Zohar, 1997: 355).

Este repertorio cultural debe construirse dado que:

Aun cuando los miembros de un grupo lo interpreten como algo propio, dado por hecho, no lo generan ni se hereda a través de nuestros genes, sino que debe construirse, aprenderse y los individuos deben adoptar este repertorio, es decir, cada miembro del grupo. Esta elaboración del repertorio cultural es continua aunque con modificaciones con respecto a su intensidad y volumen. Por otra parte, puede elaborarse de manera *inadvertida* (1) gracias a contribuciones anónimas cuyos nombres e historia jamás se conocerán o de manera *deliberada*, (2) gracias a ciertos miembros conocidos que se dedican abiertamente de forma comprometida a esta actividad (Even-Zohar, 1997: 357, cursiva del autor).

El humor intertextual es fruto de la creación de entretenimiento y risa mediante el uso de un fondo común de conocimiento. Esta definición propia puede vincularse al placer descrito por Freud (1905) citado, a su vez, por Norrick (1993: 69). Según el psicoanalista: "experimentamos un cierto placer infantil ante la serendipia de toparnos con viejos conocidos en contextos nuevos" (Freud, 1905 en Norrick 1993: 69).

Incluso la alusión menos graciosa, nos dice Norrick (1993: 69), puede dar lugar a una carcajada ante el reconocimiento y crear un momento de unión entre los participantes de una conversación, dado que pueden disfrutar de su capacidad compartida de identificar el fragmento relevante de texto preexistente. Precisamente, este es el objetivo de la productora DreamWorks al incluir una serie de textos preexistentes que pertenecen a la LIJ en sus producciones de animación favoreciendo su descubrimiento en el texto filmico para crear el efecto de una cierta serendipia cómica en los espectadores. Esta afirmación se demostrará en el apartado relativo a los resultados de este trabajo.

4. Corpus y metodología

Con el propósito de hallar los textos preexistentes de la LIJ empleados para crear humor intertextual en el cine de animación de DreamWorks se realizó una selección de películas que pudiesen incluir este fenómeno.

El cine de animación ha recibido muy poca atención durante décadas en España siendo considerado un género minoritario (Yébenes, 2002: 84) en las taquillas hasta la aparición de *Shrek* en 2001. Este éxito de taquilla se ha empleado desde entonces como reclamo publicitario de tantas otras producciones de la misma empresa y dio lugar a tres secuelas que arrancaron la carcajada del público.

De entre las más de 25 películas de animación creadas por DreamWorks en sus casi 20 años de historia se seleccionaron 14 producciones que formarían parte del corpus: *Shrek* (2001), *Shrek 2* (2004), *El espantatiburones* (2004), *Madagascar* (2005), *Vecinos invasores* (2006), *Shrek Tercero* (2007), *Bee Movie* (2007), *Kung Fu Panda* (2008), *Madagascar 2* (2008), *Monstruos contra Alienígenas* (2009), *Shrek, felices para siempre* (2010), *Megamind* (2010), *Kung Fu Panda 2* (2011) y *Madagascar 3* (2012).

Para la selección de este corpus se establecieron los siguientes criterios. El conjunto de películas analizadas pertenecería a la misma productora, es decir, a DreamWorks, puesto que, de esta forma, el discurso general empleado en estas producciones sería homogéneo, a pesar de que cada película se centre en una serie de temas en concreto. Al emplear la palabra 'discurso', aquí nos referimos a la manera en la que esta productora muestra su visión de la realidad y los valores que considera oportunos para la sociedad en la que se insertan estas producciones. Todas las películas de animación se elaborarían en Estados Unidos mediante el uso de ordenadores y se clasificarían dentro del mismo género y subgénero. Todas son películas de animación cómicas.

En cuanto a la metodología, estas 14 películas se analizaron tanto en su versión original como en la doblada al español peninsular, aunque en este trabajo nuestra atención se centra en las películas originales. Mediante diversos tipos de fichas se extrajo no solamente la información técnica relativa a cada una de estas producciones, sino que también se realizó una clasificación de cada uno de los tipos de intertextualidad encontrados. Para ello, se visionaron estas películas varias veces mientras se recopilaban los datos hallados en el corpus. Se analizaron 1271 minutos (más de 21 horas) y se crearon 528 fichas. Dos fuentes fueron de gran ayuda para confirmar y localizar la intertextualidad empleada por DreamWorks. En primer lugar, la base de datos en la red sobre cine IMDB y, en segundo lugar, los comentarios de los directores y productores incluidos en los DVDs de las películas. Estos comentarios fueron una fuente primordial, ya que revelan gran cantidad de información de carácter intertextual que no siempre se aprecia desde fuera del contexto cultural estadounidense.

Esta metodología ha permitido la recopilación de numerosos datos expresados cualitativa y cuantitativamente; sin embargo, aquí nos ceñiremos a los datos correspondientes a la aparición de la LIJ de manera intertextual en las películas en su versión original mostrando qué se ha tomado prestado de la LIJ y el uso que se ha hecho de esta literatura en el corpus de cine de animación de DreamWorks.

5. Resultados: la intertextualidad literaria

De entre las 745 referencias intertextuales halladas en el corpus, 173 se corresponden con las alusiones literarias mencionadas en las clasificaciones de la intertextualidad mostradas en la parte teórica de este trabajo. Este tipo de intertextualidad ocupa el segundo puesto entre las 18 categorías intertextuales halladas² y representa casi una cuarta parte de la cifra total de ocurrencias recopiladas, es decir, un 23,22 %.

Estas alusiones literarias de carácter intertextual, a su vez, se han clasificado en tres grupos:

1. Literatura infantil y juvenil: Grupo de especial interés para este trabajo. Se incluyen aquí las obras literarias de la literatura infantil y juvenil ganada, las *Nursery Rhymes* o retahí-

2 A continuación, se enumeran los 18 tipos de intertextualidad humorística hallados en el corpus estudiado atendiendo al número de casos recopilado por tipo y de mayor a menor con respecto a su cantidad total (745 ocurrencias): 1) Cinematográfica; 2) Literaria; 3) Musical; 4) Televisiva; 5) Publicitaria; 6) Histórica; 7) Artística; 8) Ideológica; 9) De lugar; 10) Lingüística; 11) Convencionalismo; 12) Lúdica; 13) Deportiva; 14) Cliché; 15) Radiofónica; 16) Proverbios; 17) Citas y 18) Referencias.

las, las leyendas, la mitología y el folclore. Para esta distinción se ha tomado la clasificación de los géneros de la LJJ aportada por Lukens (1990: 29-33).

2. Otras obras literarias: Son obras que pertenecen a la literatura dirigida al lector adulto.
3. Otras lecturas: Obras escritas que no se considerarían propiamente como obras literarias debido a su mera función informativa (Jakobson, 1960: 357), como por ejemplo, la prensa escrita. A pesar de esto, estos textos sí se consideraron como textos literarios debido a su uso como texto leído por los adultos en el imaginario infantil. Por otra parte, los textos a los que se alude en ciertas escenas cumplen una función cómica intertextual y, por ello, se han contabilizado y analizado en detalle.

La alusión literaria en el cine de animación de DreamWorks funciona como texto evocado de naturaleza verbal y/o visual con el propósito de crear una escena cómica. Un personaje puede citar el título de una obra, que puede formar parte del decorado de una escena y el espectador puede leer el título en la pantalla. Este mensaje verbal puede ser una cita literal del título de la obra canonizada o experimentar modificaciones que exigen un proceso de descodificación que amplía el significado del mensaje enviado en la escena filmica. La gratificación se produce por la parte que atañe al espectador desde el momento en el que logra reconocer cada uno de los hilos que teje el significado completo de la escena. Este efecto se consigue incluso mentando a otro personaje literario tratándolo en la película como si fuese un personaje real. Aquí el espectador debe reconocer al personaje de ficción inserto en la narración. Se trata de un caso de intertextualidad que se conoce bajo el nombre de 'interfiguralidad' (Müller, 1991). Y como parte del estudio intertextual de Müller (1991), el uso que hace DreamWorks de los personajes clásicos de Basile, Perrault y los hermanos Grimm es un ejemplo de 'interfiguralidad continua' (Müller, 1991: 102), la cual consiste en la evocación permanente de un personaje a lo largo del texto que alude, sea escrito o filmico.

Ahora bien, de los tres grupos de alusiones literarias comentadas arriba, aquí nos centramos en los dos primeros grupos, puesto que acaparan todo nuestro interés. El tercer grupo se analiza con detenimiento en la tesis *La alusión como fuente de creación de humor y su traducción: análisis del cine de animación de DreamWorks (2001-2012)*. Las primeras alusiones literarias que parten de los cuentos de hadas se aprecian con facilidad a lo largo de la saga *Shrek*, la aparición de personajes clásicos cumple una función humorística, paródica e incluso subversiva. Algunos personajes mantienen sus roles originales como Pinocho, Cenicienta, la Bella Durmiente o Pulgarcito. Se han contabilizado 23 referencias intertextuales a los cuentos de hadas.

De entre los 'hipotextos' (Genette, 1982: 13) o textos aludidos (texto del que se parte para crear el hipertexto o texto que alude) pueden citarse *Alice's Adventures in Wonderland (Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas)*, *Den lille Havfrue (La Sirenita)*, *Goldilocks and the Three Bears (Ricitos de oro y los tres osos)*, *Gulliver's Travels (Los viajes de Gulliver)*, *La gatta cenerentola (Cenicienta)*, *Le Petit Chaperon Rouge (Caperucita Roja)*, *Peter Pan, Schneewittchen (Blancanieves y los siete enanitos)*, *Sole, Luna e Talia (La Bella Durmiente)*, etc.

A su vez, también forman parte de este primer grupo de alusiones literarias pertenecientes a la LJJ, un total de 13 alusiones que nos remiten a las conocidas como *Nursery Rhymes* o retahilas especialmente en la saga *Shrek*. A excepción de una de ellas incluida en la película *Megamind* (titulada *Itsy Bitsy Spider*), las restantes se emplearon tomando al personaje principal de la retahila e insertándolo en el elenco de personajes de la propia película de animación (la galleta de jengibre, Jack y Jill, los tres ratones ciegos). Otro proceder en cuanto a la creación de alusiones literarias basadas en

estas rimas consistió en la cita literal de ciertos fragmentos que después se modifican para crear una incongruencia de manera que el efecto humorístico se consigue mediante la burla o la parodia. Por ejemplo, en *Shrek* uno de los tres cerditos acusa a Lord Farquaad de hacerse con la ciénaga de Shrek. Estas son sus palabras en la versión original: "Lord Farquaad! He huffed und he puffed und he signed an eviction notice" en español se dobló de este modo: "¡Lord Farquaad! ¡Sopló und sopló und firmó una orden de desahucio!". Esta ocurrencia mezcla la alusión a las palabras de la rima de Halliwell-Phillips (1886) *The Three Little Pigs* (Los tres cerditos) incluida en *The Nursery Rhymes of England* famosas por su repetición con la incongruencia de que Lord Farquaad pueda firmar una orden de desahucio; hecho poco habitual en los cuentos de hadas que constituye un anacronismo de carácter humorístico.

La mención de uno de los personajes de la rima por parte de uno de los personajes de la película de animación logra crear la relación entre el texto literario ('hipotexto' (Genette, 1982: 13) y el cinematográfico ('hipertexto' (Genette, 1982: 13) (se alude a rimas infantiles como *The Muffinman*, *Cris Cross and Go under the Bridge*, *Little Miss Muffit*, *The Comic Adventures of Old Mother Hubbard and her Dog*) e incluso se aderezan escenarios con algún elemento que directamente nos remite al contexto de la rima. Por ejemplo, se incluye un zapato que recuerda a la representación habitual del hogar en el que vive la anciana protagonista de *There was an Old Woman who Lived in a Shoe*, quien, según la retahila, vivía en un zapato con muchos hijos sin saber qué hacer, a los que les daba caldo sin pan para comer y enviaba a la cama de una vez.

Otras alusiones folclóricas muy conectadas con la LJ se mencionan en el filme *Megamind* como es *The Tooth Fairy* (el hada de los dientes o *el ratoncito Pérez*, el equivalente en español peninsular) y *Easter Bunny* (el conejo de Pascua). Se alude a dos leyendas *Piers Plowman* (Robin Hood) en *Shrek* e *Historia Regum Britanniae* (la leyenda artúrica) en *Shrek Tercero* de manera paródica y completamente descontextualizada. La alusión a la leyenda de Robin Hood juega con su protagonista, que se presenta como un fanfarrón conquistador y saqueador que coquetea con Fiona, mientras que en el caso de la leyenda artúrica, Arturo es el posible heredero a la corona de Muy Muy Lejano y un adolescente que no encaja en el instituto junto a una joven Ginebra y el popular Lanzarote. El juego alusivo incluso da pie a que se inserten algunas criaturas y personajes mitológicos (*Ieprechaun*, Helena de Troya, Rey Midas y un ciclope) en la saga *Shrek*.

Dentro del segundo grupo de alusiones literarias resulta de interés mencionar las obras aludidas que pertenecen al lector adulto pero que tal vez puedan ser reconocidas por el público infantil y juvenil. Se extrajeron del corpus 15 títulos de esta naturaleza: *Men are from Mars, Women are from Venus* (*Los hombres son de Marte, las mujeres de Venus*) de John N. Gray como alusión visual en forma de lectura de la reina Lillian titulada *Kings are from Mars, Queens are from Venus* (*Los reyes son de Marte, las reinas de Venus*) en *Shrek 2*. *The Legend of Sleepy Hollow* conocida en español como *La leyenda de Sleepy Hollow*, cuyo jinete sin cabeza se convierte en un villano más de la saga *Shrek*. *La biblia* mediante el uso de citas. *The Lord of the Rings* (*El señor de los anillos*) mediante la introducción de dos personajes que nos recuerdan a los Ents de Tolkien. *The Tragedy of Othello, the Moor of Venice* en español peninsular *Otelo: el moro de Venecia* aludido por su célebre "orgullo, pompa y circunstancia de la gloriosa guerra". *The Secret Life of Bees* (*La vida secreta de las abejas*) casi de aparición obligada en *Bee Movie* y obra leída por el abogado que lleva la parte contraria a la abeja Barry. *Los tres mosqueteros* citados en *Madagascar 2* en "¡uno para todos y todos para uno!". *Lord of the Flies* (*El señor de las moscas*) al que se hace referencia en las escenas en las que los turistas perdidos dejan de ser civilizados en *Madagascar 2*. *The Most Excellent and Lamentable Tragedie of Romeo and Juliet* (*Romeo y Julieta*) citada a través de su personaje principal Romeo, nombre con el que se designa al ogro

enamorado en *Shrek: Happily Ever After*. Obras como *The Taming of the Shrew (La fierecilla domada)* título con el que se juega para hacer referencia a Shrek en su capítulo final, o *Moby Dick, Little Lord Fauntleroy (El pequeño lord)*, *The Barber of Seville (El barbero de Sevilla)*, *A Midnight Summer Dream (El sueño de una noche de verano)* forman parte de la misma escena paródica. Incluso hay lugar para el poema gravado en la Estatua de la Libertad *The New Colossus (El nuevo coloso)* citado por una hipópota y el género de libros de autoayuda al que recurre el superhéroe Metroman atormentado por la responsabilidad en la película *Megamind*.

6. Conclusiones

Tal y como se deriva de la muestra de datos presentada, el cine de animación, entendido aquí también como LLJ, recurre a la obra literaria escrita dirigida al público infantil y juvenil para crear situaciones cómicas que se etiquetan aquí bajo el concepto de 'intertextualidad audiovisual humorística'. El análisis de los elementos intertextuales incluidos en las películas de animación originales revela que la LLJ desempeña un papel fundamental situándose en un segundo lugar tras las alusiones cinematográficas. Esto se debe principalmente al uso de los personajes de cuentos de hadas en la saga Shrek conocido bajo el nombre de 'interfiguralidad', según Müller (1991), tal y como se ha comentado con anterioridad.

El hecho de que algunas de las obras literarias aludidas perteneciesen al canon literario adulto se intuía tras los primeros visionados de cada película. Sin embargo, el número elevado de ocurrencias registradas nos permite concluir que estas obras tienen más peso del esperado en el cine de animación estudiado. El funcionamiento de estos hipotextos en las películas nos revela que muchas de estas alusiones literarias no se destinan al público infantil, puesto que muy probablemente sean casos de intertextualidad audiovisual humorística imperceptibles para el espectador más joven. De esto se desprende que estos casos de intertextualidad se dirigen al público adulto que acompaña al menor a las salas de cine. Este espectador adulto se sorprenderá ante los guiños que, sin duda, encontrará entretenidos y paródicos.

El gran número de alusiones literarias halladas demuestran que la LLJ no ha sido substituida por el cine de animación, sino que sirve para enriquecer la producción filmica con conocimientos que pueden comentarse, estudiarse y sobre todo leerse. Por ello, se puede afirmar que se produce una interacción enriquecedora entre formas artísticas que cumple una función humorística y paródica (Mínguez, 2012: 249-262).

Una última reflexión pone punto y final a este trabajo. El cine de animación, como parte integrante de la LLJ, puede interpretarse como algo más que entretenimiento. Nos ofrece una vertiente didáctica poco explotada, ya que, como se aprecia en este trabajo, incluye varios contenidos literarios que formarán parte de la formación del menor al tratarse muchas de ellas de obras canonizadas. Aquí la curiosidad innata del menor desempeña un papel primordial, puesto que al ver la reacción del adulto ante la intertextualidad audiovisual surgirá la duda, cuya respuesta por parte del espectador adulto puede ser instructiva y aclaratoria. Como se define al inicio de este trabajo, la intertextualidad consiste en una actividad lectora que exige un proceso de descodificación que nos remite y muestra las obras del pasado insertas en un texto del presente. Instruir al menor en el juego intertextual solamente le incitará a la búsqueda de contenidos ocultos con la satisfacción que ello conlleva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGOST, R. (1998). Un modelo de análisis de la traducción para el doblaje basado en las dimensiones del contexto. En Felix Fernández, L. y Ortega Arjonillo, E. (Eds.). *II Estudios sobre traducción e interpretación. Actas de las II Jornadas Internacionales de Traducción* (pp. 641-647). Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga.
- _____ (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- ALTMAN, C. (1981). Intratextual Rewriting: Textuality as Language Formation. En W. Steiner, W. (Ed.). *The sign in Music and Literature* (pp. 39-51). Austin: University of Texas Press.
- ANGENOT, M. (1983). Intertextualité, interdiscursivité, discours social. *Texte* 2, 101-112.
- BAKHTIN, M. y VOLOCHINOV, V. N. ([1929] 1977). *Le marxisme et la philosophie du langage*. Paris: Minuit.
- BAKHTIN, M. ([1975] 1978). *Esthétique et Théorie du Roman*. Paris: Gallimard.
- BARTHES, R. ([1968] 1984). La mort de l'auteur. *Essais Critiques IV. Le Bruissement de la Langue* (pp. 61-68). Paris: Éditions du Seuil.
- BEAUGRANDE, R. y DRESSLER, W. (1981). *Introduction to Text Linguistics*. London: Longman.
- BOGUCKLI, L. (2013). *Areas and Methods of Audiovisual Translation Research*. Frankfurt am Main/Berlin/Bern/Bruxelles [etc.]: Peter Lang.
- BROICH, U. y PFISTER, M. (1985). *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*. Tübingen: Max Niemeyer.
- CASANUEVA HERNÁNDEZ, M. (2003). *Relaciones entre folklore y literatura infantil. Claves interpretativas*. Salamanca: Globalia Ediciones Anthemia.
- CERVERA, J. (1989). Entorno a la literatura infantil. *Cauce*, 12, 157-168. Consultada el 27 de junio de 2016, <http://goo.gl/XKYa3e>.
- CHAUME VARELA, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester and Kinderhook, New York: St. Jerome.
- CHIARO, D. (2012). Audiovisual Translation. *The Encyclopedia of Applied Linguistics*, np. Consultada el 9 de mayo de 2017, <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781405198431.wbeal0061/full>>
- COLOMER, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Madrid: Síntesis.
- CORNELL, J. (2015). No Place Like Home: Circumscribing Fantasy in Children's Film. En Beeler, K. y Beeler, S. (Eds.). *Children's Film in the Digital Age* (pp. 9-27). Jefferson: McFarland & Company.
- DÄLLENBACH, L. (1976). Intertexte et autotexte. *Poétique*, 7/27, 282-296.
- DÍAZ ARMAS, J. y RODRIGUES, C. (2013). Libros ficticios y universales: la intertextualidad como diálogo. *ALLJ*, 11, 61-70.
- ETTE, O. (1985). Intertextualität: Ein Forschungsbericht mit literatursoziologischen Anmerkungen. *Romanistische Zeitschrift für Literaturgeschichte*, 9 (3/4), 497-519.
- EVEN-ZOHAR, I. (1997). The Making of Culture Repertoire and Role of Transfer. *Target*, 9 (2), 355-363.
- FREUD, S. (1905). *Jokes and their relation to the unconscious*. New York: Norton.
- FOWLER, G. A. y CHOZICK, A. (2007). (n.d.). Cartoon Characters Get Big Makeover for Overseas Fans, *Wall Street Journal*. Consultada el 15 de octubre de 2013, <http://online.wsj.com/public/article/SB119247837839459642.html>
- GALVÁN, F. (1997). Intertextualidad o subversión domesticada: Aportaciones de Kristeva, Jenny, Mai y Plett. Bengoechea Bartolomé, M. y Sola Buil, R. J. (Eds.). *Intertextuality/Intertextualidad* (pp. 35-77). Alcalá

- de Henares: Servicio de publicaciones de la Universidad de Alcalá.
- GENETTE, G. (1982). *Palimpsestes. La Littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- GRIVEL, C. (1975). Quant à l'intertexte: Plan d'un livre ou possible ou futur. En Dees, A. (Ed.). *Mélanges de linguistique et de littérature offerts à Lein Geschiere par ses amis, collègues et élèves* (pp. 153-180). Amsterdam: Editions Rodopi.
- GRÜBEL, R. (1983). Die Geburt des Textes aus dem Tode der texte: Strukturen und Funktionen der Intertextualität in Dostoevskijs Roman 'Die Brüder Karamazov' im Lichte Seines Mottos. En Schmid, W. y Stempel, W. (Eds.). *Dialog der texte: Hamburger Kolloquium Zur Intertextualität* (pp. 205-271). Wien: Wiener Slawistischer Almanach.
- HATIM, B. y MASON, I. (1995). *Teoría de la traducción. Una aproximación al discurso*. Trad. Salvador Peña. Barcelona: Ariel.
- HEBEL, U. (1989). *Intertextuality, Allusion and Quotation. An International Bibliography of Critical Studies*. New York/London: Greenwood Press.
- JAKOBSON, R. (1960). Linguistics and Poetics. En Sebeok, T. (Ed.). *Style in Language* (pp. 350-377). Cambridge, MA: M.I.T. Press.
- JOOSEN, V. (2011). *Critical and Creative Perspectives on Fairy Tales: An Intertextual Dialogue between fairy-tale scholarship and postmodern retellings*. Detroit: Wayne State University Press.
- KRISTEVA, J. (1969). *Semeiotike: Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Editions du Seuil.
- LACHMANN, R. (1982). *Dialogizität*. München: Wilhelm Fink.
- _____ (1984). Ebenen des Intertextualitätsbegriffs. En Stierle, K. y Warning, R. (Eds.). *Das Gespräch* (pp. 133-138). München: Wilhelm Fink.
- LEMKE, J. L. (1985). Ideology, Intertextuality and the Notion of Register. En Benson, J.D. y Greaves, W. S. (Eds.). *Systemic Perspectives on Discourse: Selected Theoretical Papers from the 9th International Systemic Workshop (Toronto, 1982)* (pp. 275-294). Norwood/New York: Ablex Publishing.
- LINDNER, M. (1985). Integrationsformen der Intertextualität. En Broich, U. y Pfister, M. (Eds.). *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien* (pp. 116-135). Tübingen: Max Niemeyer.
- LÓPEZ GONZÁLEZ, R. C. (2015). *La alusión como fuente de creación de humor y su traducción: análisis del cine de animación de DreamWorks (2001-2012)*. (Tesis doctoral inédita). Universidad de Vigo.
- LORENZO GARCÍA, L. y PEREIRA, A. (2001). Guionistas y traductores: misóginos y cómplices en las películas infantiles. En Becerra Suárez, C. et al. (Eds.). *Lecturas: Imágenes* (pp. 217-311). Vigo: Universidad de Vigo.
- LORENZO GARCÍA, L. (2005). Funcions básicas das referencias intertextuais e o seu tratamento na traducción audiovisual. *Quaders. Revista de traducció*, 12, 133-150.
- _____ (2008). Estudio del doblaje al español peninsular de *Pocahontas* (Disney). En Ruzicka Kenfel, V. (Ed.). *Diálogos Intertextuales: Pocahontas* (pp. 89-106). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- LUKENS, R. J. ([1976] 1990). *A Critical Handbook of Children's Literature*. Ohio: Harper Collins.
- MAI, H. (1991). Bypassing Intertextuality. Hermeneutics, Textual Practice, Hypertext. En Plett, H. F. (Ed.). *Intertextuality* (pp. 30-59). Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- MARCELO WIRNITZER, G. (2007). *Traducción de las referencias culturales en la literatura infantil y juvenil*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- _____ (2013). Referencias culturales, dibujos animados y traducción. *AILIJ*, 11, 93-104.
- MARTÍNEZ SIERRA, J. J. (2010). Building Bridges between Cultural Studies and Transla-

- tion Studies: With Reference to the Audiovisual Field. *Journal of Language and Translation* 11(1), 115-136.
- MÍNGUEZ LÓPEZ, X. (2012). Subversión e intertextualidad en la saga Shrek. *Didáctica, lengua y literatura* 24, 249-262. Consultada el 31 de julio de 2014, http://dx.doi.org/10.5209/rev_DIDA.2012.V24.39924.
- MORGAN, T. (1985). Is there an Intertext in this Text? Literary and Interdisciplinary Approaches to Intertextuality. *American Journal of Semiotics*, 3 (4), 1-40.
- MÜLLER, W. G. (1991). Interfiguralidad. A Study on the Interdependence of Literary Figures. En Plett, H. F. (Ed.). *Intertextuality* (pp. 101-121). Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- NASH, W. ([1985] 1987). *The Language of Humour*. London/New York: Longman.
- NEUBERT, A. (1980). Textual analysis and Translation Theory, or what Translators should know about Texts. *Linguistische Arbeitsberichte*. Vol. 28, 23-31.
- NIKOLAJEVA, M. (1996). *Children's Literature Comes of Age: Towards a New Aesthetic*. New York: Garland Publishing.
- NORRICK, N. R. (1993). *Conversational Joking. Humor in everyday talk*. Indianapolis: Bloomington.
- NÖTH, W. (1985). Textsemiotik. *Handbuch der Semiotik*, 455-460.
- OITTINEN, R. (2005). *Traducir para niños*. Las Palmas: Servicio de publicaciones de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- O'SULLIVAN, E. (2005). *Comparative Children's Literature*. Bell, A. (Trans.). New York: Routledge.
- PETÖFI, J. y TERRY, O. (1988). Schöpferische Textinterpretation: Einige Aspekte der Intertextualität. En Petöfi J. y Olivi T. (Eds.). *Von der Verbalen Konstitution zur Symbolischen Bedeutung – From Verbal Constitution to Symbolic Meaning* (pp. 335-350). Hamburg: Helmut Buske.
- PFISTER, M. (1985). Konzepte der Intertextualität. En Broich, U. y Pfister, M. (Eds.). *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien* (pp. 1-30). Tübingen: Niemeyer.
- PING-HUI, L. (1983-1984). Intersection and Yuxtaposition of wor(l)ds. *Tamkang Review*, 14, 395-441.
- PLETT, H. F. (1985). Sprachliche Konstituenten einer intertextuellen Poetik. En Broich, U. y Pfister, M. (Eds.). *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien* (pp. 78-98). Tübingen: Max Niemeyer.
- POPOVIC, A. (1980). Inter-Semiotic-Inter-Literary Translation. En Köpeczi, B. et al. (Eds.). *Proceedings of the 8th Congress of the International Comparative Literature Association*. Vol. 2. (pp. 763-765). Stuttgart: Kunst & Wissen – Erich Bieber.
- RULEWICZ, W. (1987). Intertextuality, Competence, Reader. *Kwartalnik Neofilologiczny*, XXXIV, 2, 229-241.
- SCHABERT, I. (1983). Interaktorialität. *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft & Geistesgeschichte*, 57, 679-701.
- SCHLIEBEN-LANGE, B. (1988). Text. En Ammon, U. et al. (Eds.). *Sociolinguistics: An International Handbook of the Science of Language and Society* (pp. 1205-1215). Berlin/New York: Walter de Gruyter.
- SCHMID, W. y STEMPEL, W. (1983). *Dialog der Texte: Hamburger Kolloquium zur Intertextualität*. Wien: Wiener Slawistischer Almanach.
- SCHULTE-MIDDELICH, B. (1985). Funktionen intertextueller Textkonstitution. En Broich, U. y Pfister, M. (Eds.). *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien* (pp. 197-242). Tübingen: Max Niemeyer.
- SEBEOK, T. A. (1986). *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- SIPE, L. (2001). A palimpsest of stories: Young Children's Construction of intertextual links among fairytale variants. *Literary Research and Instruction*. Vol. 40: 4, 333-352.

- SPANAKAKI, K. (2007). Translating Humor for Subtitling. *Translation Journal* Vol. 11. No. 2. Consultada el 13 de marzo de 2014, <<http://translationjournal.net/journal/40humor.htm>>
- STIERLE, K. (1983). Werk und Intertextualität. En Schmid, W. y Stempel, W. (Eds.). *Dialog der Texte: Hamburger Kolloquium zur Intertextualität* (pp. 7-26). Wien: Wiener Slawistischer Almanach.
- VANDAELE, J. (2010). Humor in Translation. En Gambier, Y. y Doorslaer, L. V. (Eds.). *Handbook of Translation Studies*. Vol. 1. (pp. 147-152). Antwerp: John Benjamins Publishing Company.
- VÁZQUEZ GARCÍA, C. (2010). La disneyficación de los cuentos de hadas tradicionales. En Becerra Suárez, C. y Fernández Mosquera, A. (Eds.). *Diálogos intertextuales 1: De la palabra a la imagen* (pp. 95-106). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- YÉBENES, P. (2002). *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel.
- ZABALBEASCOSA, P. (2000). Contenidos para adultos en el género infantil: El caso del doblaje de Walt Disney. En Ruzicka Kenfel, V. y Lorenzo García, L. (Eds.). *Literatura infantil y juvenil: tendencias actuales en investigación* (pp. 19-30). Vigo: Servizo de publicacións da Universidade de Vigo.
- ZURBRUGG, N. (1984). Burroughs, Barthes and the Limits of Intertextuality. *Review of Contemporary Fiction*, 4, 86-107.

