



**Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Xochimilco**

# **Al infinito intertextual y más allá...**

Traducción intrasemiótica en la trilogía animada *Toy Story*

Trabajo terminal de la carrera de Comunicación Social  
que presenta:

**Fernanda Arantxa Pensado García**

Asesor responsable: Dr. Lauro Zavala

Ciudad de México

Noviembre 2019



## *Abstract*

En el siguiente trabajo se plantea que en la construcción expresiva de la trilogía animada *Toy Story*, se encuentra contenida una serie de elementos como escenas, personajes, planos, lugares, frases y situaciones a manera de hacer referencia a algunas de las películas más destacables del cine fantástico, dramático, de aventura, de suspenso, de acción y de ciencia ficción, tales como *Star Wars* (1977,1980,1983), *Vertigo* (1958), *Jurassic Park* (1993), entre otras.

De modo que se trata de una forma de traducción de tipo intrasemiótica que busca retomar a estas cintas e insertarlas en la construcción narrativa de una nueva historia sin perder su significado original.

The following work proposes that in the expressive construction of the animated trilogy *Toy Story*, a series of elements such as scenes, characters, shots, places, phrases and situations are contained in order to refer to some of the most outstanding films of the fantastic, dramatic, adventure, suspense, action and science fiction movies, such as *Star Wars* (1977,1980,1983), *Vertigo* (1958), *Jurassic Park* (1993), among others.

According to this, it has an intrasemiotic translation that seeks to retake these tapes and insert them into the narrative construction of a new story without losing its original meaning.

*El presente trabajo está dedicado a mi familia y a mi querida Bony por haber sido mi apoyo y fiel motivación a lo largo de toda mi carrera universitaria.*

Agradecimientos...

A mi familia, por haberme dado la oportunidad de formarme en esta prestigiosa universidad y haber sido mi soporte durante todo este tiempo. Por el esfuerzo, dedicación, paciencia, por su confianza y por todo su amor. Agradezco el apoyo brindado para desarrollarme profesionalmente y seguir cultivándome como persona.

A todas esas personas especiales que me fueron acompañaron en esta maravillosa etapa, aportando a mi formación tanto personal como profesional.

De manera especial a mi asesor de tesis, el Dr. Lauro Zavala por haberme guiado en todo el proceso de esta, gracias a sus consejos y correcciones hoy puedo culminar este trabajo.

A mi amada Universidad Autónoma Metropolitana, por recibirme con las puertas abiertas, para pronto convertirse en mi segundo hogar. Gracias por haberme brindado tantas oportunidades y enriquecerme en conocimiento. Siempre te llevare en el corazón mi querida casa abierta al tiempo...

*Fernanda Pensado Garcia*





*“El arte desafía a la tecnología y la tecnología inspira el arte”  
-John Lasseter*

# Índice

➤ Introducción .....	10
➤ Justificación .....	13
➤ Pregunta de investigación .....	13
➤ Hipótesis .....	13
➤ Objetivo .....	13
➤ Objetivos específicos .....	14
➤ Metodología .....	14
➤ Corpus .....	15

## Capítulo 1

### Análisis Cinematográfico: Géneros y Traducción Intrasemiótica

1.1 Elementos del lenguaje cinematográfico .....	18
1.1.1 Imagen .....	19
1.1.2 Sonido .....	20
1.1.3 Montaje .....	21
1.1.4 Puesta en Escena .....	23
1.1.5 Narración .....	24
1.2 Géneros en el cine .....	28
1.2.1 Cine Infantil .....	28
1.2.2 Cine Fantástico .....	28
1.2.3 Cine Dramático .....	29
1.2.4 Cine de Aventura .....	30
1.2.5 Cine de Acción .....	30
1.2.6 Cine de Suspense .....	31
1.2.7 Cine de Ciencia Ficción .....	31
1.3 Cine de Animación .....	32
1.3.1 Los orígenes de la animación .....	33
1.3.2 Técnicas de animación .....	35

1.4 El cine de animación en Disney y Pixar .....	40
1.4.1 Origen e historia del cine de animación .....	40
1.4.2 Los inicios de la animación y la imagen digital .....	42
1.4.3 La animación en Estados Unidos .....	42
1.5 Walt Disney Animation Studios .....	44
1.5.1 Historia de la compañía Disney .....	44
1.6 Pixar Animation Studios .....	53
1.6.1 Cortometrajes precedentes de Pixar Animation Studios .....	58
1.6.2 Alianza Disney y Pixar .....	61
1.6.2.1 La relevancia de <i>Toy Story</i> .....	63
1.6.2.2 <i>Toy Story</i> : Un homenaje cinematográfico .....	65
1.7 La traducción Intrasemiótica como forma de Intertexto .....	66
1.7.1 Elementos para el análisis de la intertextualidad .....	67
1.8 Glosemática narrativa sobre la Traducción Intrasemiótica .....	70

## 2. Capítulo 2

### La traducción intrasemiótica en la trilogía animada *Toy Story*

2.1 Análisis de la Traducción Intrasemiótica en <i>Toy Story</i> .....	74
2.1.1 <i>Toy Story</i> (1995) .....	74
2.1.2 <i>Toy Story 2</i> (1999) .....	107
2.1.3 <i>Toy Story 3</i> (2010) .....	146
3. Conclusión .....	179
4. Anexos .....	182
5. Glosario .....	185
6. Bibliografía .....	185
7. Hemerografía .....	186
8. Sitiografía .....	187
9. Filmografía .....	187



## *Introducción*

El 22 de noviembre de 1995 Pixar estrenaba su primer largometraje: *Toy Story*. Un film animado dirigido por John Lasseter y producido por Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

*Toy Story* es el primer largometraje producido completamente usando la tecnología de animación por computadora. Hacer esta película requirió cuatro años de esfuerzo, de escribir la historia y el guión, para ilustrar los guiones y volverlos storyboards, hasta el modelado, la animación, la iluminación, el renderizado y el rodaje.

*Toy Story* fue un antes y un después para el cine de animación. Sin duda esta película marca un hito en la historia cinematográfica pues demostró al mundo el potencial de las computadoras en el cine y cambió las reglas de la animación. Hoy es un referente, pues a pesar de haber pasado más de 20 años desde su estreno, la película sigue vigente.

*Toy Story* llegó siendo el futuro y hoy es parte de un pasado que nunca olvidaremos, por sus personajes, por sus efectos especiales, por la revolución que causó, por su música, pero sobre todo por la forma en que convierte a cualquier adulto en un niño.

En el presente trabajo se tiene como principal objetivo estudiar las relaciones de intertextualidad mediante el análisis cinematográfico en la trilogía animada *Toy Story*, presentes a través de la puesta en escena, el montaje, la imagen, el sonido y la narración.

Asimismo, se identifica que en la construcción expresiva de esta trilogía se encuentra contenida una serie de elementos a manera de homenaje a distintas películas del cine distintas películas destacadas del cine del siglo XX, tal como *Star Wars* (George Lucas), *Back to the Future* (Robert Zemeckis), *Jurassic Park* (Steven Spielberg), *Vértigo* (Alfred Hitchcock), entre otras.

La importancia de estudiar este tema en particular radica en que se haga evidente la relevancia de *Toy Story* en el mundo cinematográfico, así como el homenaje que hace a este.

Este trabajo se centra en estudiar la traducción intrasemiótica que refiere a la traducción de ciertos elementos en productos del mismo medio, es decir, de cine a cine.

En el capítulo uno, se abordan las cuestiones teóricas referentes a los cinco elementos del lenguaje cinematográfico, que sustentan el planteamiento. Se hace un breve repaso de algunos géneros cinematográficos, así como una pequeña síntesis de la historia del cine de animación, incluyendo así, la historia de dos grandes estudios de animación como es el caso de *Walt Disney Animation Studios* y *Pixar Animation Studios*.

También se repasará la traducción intrasemiótica como una forma de intertexto. El capítulo concluye con una breve explicación de la glosemática narrativa

En el capítulo dos, se introduce finalmente a la trilogía animada de *Toy Story*. Allí se expondrá su ficha técnica, así como una tabla con la estructura correspondiente a cada película. De igual forma se presenta una tabla de intertextualidad, donde se podrán encontrar de manera más específica las referencias intertextuales presentes en cada película.

Posteriormente se realizará un análisis detallado de cada una de las secuencias previamente seleccionadas de cada película, en estas se incluyen tablas comparativas, un mini decoupage y su respectivo modelo de glosemática narrativa. El capítulo concluye con observaciones y conclusiones generales.

Adicionalmente se incluye un anexo gráfico que muestra los datos de las principales estrategias de intertextuales utilizadas en este trabajo en forma de infografía. Asimismo, se puede observar un breve glosario, útil para comprender mejor algunos términos derivados del desglose de secuencias.





## ***Justificación***

El 22 de noviembre de 1995 Pixar estrenaba su primer largometraje. *Toy Story* demostró al mundo el potencial de los ordenadores en el cine y cambió las reglas de la animación, por lo cual hoy es uno de los mayores referentes de animación. Fue el primer largometraje animado de la historia, por ello *Toy Story* representó un salto adelante tanto en la tecnología como en la manera de contar historias de animación.

Fue la película que reencendió la llama. Demostró lo que era posible hacer, no sólo desde el punto de vista técnico, sino artístico.

Demostró el poder de la computadora y elevó esa industria a un nivel más alto, debido a esto es pertinente realizar un análisis cinematográfico que permita la observación de sus secuencias, pues se considera que esta cinta rinde homenaje al cine del siglo XX

## ***Pregunta de investigación***

¿Qué tipo de traducción se observa en las secuencias de la trilogía animada *Toy Story*?

## ***Hipótesis***

1. Las secuencias de la trilogía animada *Toy Story* se construyen a partir de la mezcla y/o imitación de escenas, planos, lugares o elementos, de otras cintas como una forma de traducción de tipo intrasemiótico, cuyo significado puede ser rendir homenaje al cine del siglo XX.
2. Con las herramientas de la traducción intrasemiótica, se pueden precisar las relaciones intertextuales presentes en las secuencias de la trilogía animada *Toy Story*.

## ***Objetivo***

Estudiar las relaciones de intertextualidad mediante el análisis cinematográfico en la trilogía *Toy Story*, observando la relación con las películas más destacables del género fantástico, dramático, de aventura, de suspenso, de acción y de ciencia ficción.

Buscando exponer las principales estrategias intertextuales de esta trilogía, presentes a través de la puesta en escena, el montaje, la imagen, el sonido y la narración.

### ***Objetivos específicos***

1. Comprender la función de la traducción intrasemiótica y sus elementos como metodología de análisis aplicada a los relatos del cine, identificando los elementos clave de las secuencias que se retoman en Toy Story.
2. Conocer y entender los elementos del cine de animación y de la traducción intrasemiótica como herramienta de análisis cinematográfico, que apoyan el traslado de las secuencias de los géneros referidos a la cinta de animación Toy Story.
3. Analizar las secuencias que retoman frases, planos, situaciones, etc., partiendo del entendimiento de los elementos de la traducción intrasemiótica para observar la similitud entre ellas.
4. Aplicar un modelo pertinente al análisis cinematográfico sobre la traducción intrasemiótica en las secuencias de la trilogía Toy Story, para identificar las similitudes entre ciertos elementos de otras cintas que se encuentran insertos en ellos, entre la versión original y la traducción.

### ***Metodología***

A partir del uso de la teoría de intertextualidad, se utilizará el modelo de la Glosemática Narrativa para hablar de la traducción intrasemiótica como una herramienta de análisis cinematográfico presente en la selección de secuencias de la trilogía *Toy Story*, las cuales retoman elementos clave de diversos filmes.

De acuerdo con la metodología propuesta:

- Se trata de un trabajo de tipo ***Humanístico***, ya que al hablar de una Traducción Intrasemiótica esta refiere a un análisis Intertextual. Pues es un estudio de la forma (engloba los cinco elementos del lenguaje cinematográfico).

- Se planea realizar un *microanálisis*, es decir, se realizará una selección de escenas y secuencias dentro de la trilogía animada *Toy Story*, que posteriormente serán analizadas, de acuerdo con la aplicación de teorías y modelos de análisis propuestos.

### Tipo de análisis

Es un análisis de tipo *intertextual*, ya que establece la relación entre los 5 elementos del análisis formal (estudio de la forma) entre una película y otra.

Al tratarse de un análisis intertextual, se retoman la teoría de intertextualidad.

En el caso de la teoría de intertextualidad, su técnica de análisis consiste en los pretextos y architextos.

*Pretexto* = Texto individual (intertexto moderno)

*Architexto* = Código o género (intertexto posmoderno)

Como complemento, se utilizará la técnica de análisis que consiste en la Traducción Intersemiótica y la Glosemática Narrativa.

## ***Corpus***

### **Toy Story (1995)**

- *Back to the Future* (Robert Zemeckis, EUA,1985)
- *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, EUA,1994)
- *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, EUA, 1987)
- *Mr. Miller never drinks milk* (Got Milk? EUA, 1993)
- *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, EUA,1981)
- *Star Wars: Episode IV. A New Hope* (George Lucas, EUA, 1977)
- *The Far Side* (Gary Larson, EUA, 1980)
- *Total Recall* (Paul Verhueven, EUA,1990)

### **Toy Story 2 (1999)**

- *Back to the future III* (Robert Zemeckis, EUA, 1990)
- *Goldfinger* (Guy Hamilton, EUA, 1964)
- *Jurassic Park* (Steven Spielberg, EUA, 1993)
- *Rear Window* (Alfred Hitchcock, EUA, 1954)
- *Star Wars: Return of the Jedi* (Richard Marquand, EUA, 1983)
- *Star Wars: The empire strikes back* (Irvin Kershner, EUA, 1980)
- *Superman* (Richard Donner, EUA, 1978)
- *Vertigo* (Alfred Hitchcock, EUA, 1958)
- *Who framed Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, EUA, 1988)

### **Toy Story 3 (2010)**

- *Mission : Impossible* (Brian de Palma, EUA, 1996)
- *Pretty Woman* (Garry Marshall, EUA, 1990)
- *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, EUA, 1981)
- *Saturday Night Fever* (John Badham, EUA, 1978)
- *Star Wars: Return of the Jedi* (Richard Marquand, EUA, 1983)
- *The Orphanage* (Juan Antonio Bayona, España, 2007)
- *Toy Story* (John Lasseter, EUA, 1995)

# **CAPÍTULO 1**

## ***Análisis Cinematográfico: Géneros y Traducción Intrasemiótica***

### *Elementos del lenguaje cinematográfico*

El análisis cinematográfico es una herramienta de estudio de carácter interdisciplinario que tiene como objetivo mostrar con precisión cuáles son los recursos del lenguaje cinematográfico que determinan las respuestas emocionales, cognitivas e ideológicas del receptor implícito en cada secuencia<sup>1</sup>.

Las herramientas del análisis cinematográfico pertenecen a la estética, la semiótica, la narratología, la retórica, la teoría de la imagen y la teoría de las ideologías.

La definición del análisis cinematográfico requiere establecer una distinción entre cinco actividades claramente diferenciadas, aunque en ocasiones se presentan simultáneamente: recreación, crítica, apreciación, análisis y teoría cinematográfica.<sup>2</sup>

- *Recreación*, es la actividad espontánea de todo espectador que busca un goce al ver la película (¿Me gustó la película?).
- *Crítica*, es la perspectiva personal de un espectador individual acerca del valor de cada película, es decir, asigna un juicio de valor desde una perspectiva personal (¿Es buena esta película?).
- *Apreciación*, es una aproximación general al valor histórico y estético de una película (¿Qué importancia tiene esta película?).

El análisis es un trabajo argumentativo sobre la manera como cada uno de los componentes de una película (imagen, sonido, montaje, puesta en escena y narración) se integran para ofrecer una visión particular del mundo. (¿Qué distingue a esta película?)<sup>3</sup>. Es decir, es el resultado del examen sistemático de uno o varios segmentos de una película a la luz de un sistema de conceptos, un método o un modelo de interpretación.

---

<sup>1</sup> Cf. L. Zavala. *Elementos de teoría y análisis cinematográfico*. Ver también: *Notas de Curso del Módulo de Cine*. p.13.

<sup>2</sup> Cf. L. Zavala. *Módulo Cinematografía y Procesos Culturales*. Ver también: *Notas de Curso del Módulo de Cine*. p.24

<sup>3</sup> Idem.

La teoría es una reflexión sistemática acerca de la naturaleza artística y comunicativa (es decir, estética) del cine en general. (¿Qué es el cine?)

El análisis puede aportar elementos para la creación de películas nuevas desde un punto interpretativo, es decir, que busca explorar en la naturaleza estética y semiótica o instrumental, en el que se tienen fines específicos. Los dos pasos para realizar un análisis cinematográfico son:

*Deconstrucción-Descripción.* Nos permiten una distancia frente a la película. Podemos romper, separar y nombrar los materiales.

*Construcción-Interpretación.* Nos ayuda a observar los vínculos entre los elementos aliados que forman la película

El análisis cinematográfico nos sirve para entender cómo es que una película puede generar una experiencia más importante que la de la vida real.

### *1.1.1 Imagen*

La **imagen** constituye el elemento básico del lenguaje cinematográfico. Es la materia prima fílmica y, no obstante, una realidad peculiarmente compleja.<sup>4</sup> Su génesis está caracterizada por una profunda ambivalencia: es el producto de la actividad automática de un aparato técnico capaz de reproducir con exactitud y objetividad la realidad que se le presenta, pero al mismo tiempo esta actividad está dirigida en el sentido preciso querido por el realizador. La imagen así obtenida es un dato cuya existencia se sitúa a la vez en varios niveles de la realidad, y en virtud de cierta cantidad de características generales.

La imagen suscita en el espectador, un sentimiento de realidad, por producir la creencia en la existencia objetiva de lo que aparece en la pantalla.

La imagen puede estar constituida por diferentes características entre las que se encuentran el color, los movimientos de la cámara, la iluminación, los encuadres, entre otros.

---

<sup>4</sup> M. Martin. *El lenguaje del cine*, 2002, p.26.

Cuando las imágenes se encuentran en el encuadre desde una perspectiva técnica, podemos percibir elementos claves como el color, la iluminación y composición. En el caso de los lentes, se observa la profundidad de campo y el zoom.

Para ubicar la perspectiva de la cámara, los elementos pertinentes a analizar son el de la cámara desde el punto de vista narrativo e ideológico, su emplazamiento, la distancia, participación y movimiento.

El sonido es también un constituyente decisivo de la imagen por la dimensión que le añade al restituir el entorno de los seres y de las cosas que sentimos en la vida real: nuestro campo auditivo engloba en todo momento, en efecto, la totalidad del espacio ambiente, mientras que nuestra mirada apenas puede abarcar a la vez más de sesenta grados e incluso treinta grados apenas, de un modo atento.<sup>5</sup>

### 1.1.2 Sonido

El *sonido* es responsable de convertir el proceso de ver una película en una experiencia en sí misma y no una simple representación de esta experiencia.

Se considera como uno de los elementos de análisis más flexibles dentro del montaje de una película, ya que esta puede contener sonidos, silencios, efectos sonoros, voz y música, entre otros. Todos estos elementos acompañan a cada momento de la historia de acuerdo con las necesidades de cada secuencia.

Cuando hablamos de los principios estéticos del lenguaje cinematográfico, tenemos que tener presente su clasificación: *Cine Clásico* (Causalidad del personaje y realismo Baziniano), *Cine Moderno* (Cine de autor y autonomía formalista) y *Cine Posmoderno* (Simultaneidad de elementos clásicos y modernos).

Las relaciones estructurales presentes en el sonido se dividen en tres:

(C) **Consonante** (Consonancia dramática) Los sonidos acompañan a las imágenes. Se encuentra presente en los géneros clásicos (Melodrama / Comedia / Romance / Musical/ Film Noir / Cine Social / Erotismo / Violencia/ Cine Biográfico / Cine Infantil / Terror / etc.), por tanto, cumple una función didáctica (Relaciones estructurales entre sonido e imagen). En

---

<sup>5</sup> Ibidem., p.27.



el registro clásico, los sonidos acompañan a las imágenes, se presenta una transparencia (Naturalización)

**(M) Resonante** (Resonancia perceptiva) Los sonidos e imágenes dialogan. Se encuentra presente en el cine de Autor. Cumple una función dialéctica. En el registro moderno, los sonidos e imágenes dialogan y se modifican, se genera la ruptura de la transparencia

**(PM) Polifónica** (Registros múltiples) Las imágenes acompañan a los sonidos. Se encuentra presente en el cine de los sentidos (crea un sistema de miradas). Cumple una función dialógica. En el registro posmoderno, es perceptible una coreografía de planos sonoros: Voz Off, música diegética, música extradiegética, etc.

Finalmente, es gracias al sonido que las secuencias obtienen su fuerza en momentos dramáticos, de suspenso, románticos, e incluso eróticos, entre otros. Así la puesta en escena incluye la composición de la imagen en la que interactúan el vestuario, los colores, el espacio, el tiempo, el lugar, etc., el sonido y el montaje que dará por terminada la unión entre varias secuencias para lograr formar el recorrido narrativo de una cinta cinematográfica.

El sonido en Toy Story está al servicio de la puesta en escena. Se distinguen las voces de los personajes, de las personas y juguetes, pero también los sonidos que éstos emiten, así como el resto de los sonidos del resto de animales y objetos, y el ruido que se producen en las distintas escenas del film, junto a las canciones y la música.

### *1.1.3 Montaje*

El *montaje* es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración.

Se puede considerar al montaje como la coordinación de un plano con el siguiente, en este caso, el editor encargado del montaje deberá eliminar el material que no se quiere utilizar y unir los planos elegidos uno detrás de otro para lograr que la historia se desarrolle de manera lógica y concreta.

Cabe mencionar que no existe una fórmula exacta para realizar el montaje, simplemente depende de la lógica de cada historia, cuya finalidad será encontrar la forma de unir un plano con otro hasta lograr un ritmo adecuado a la narración de la historia. En muchos casos, el

director de la cinta deberá intervenir en el proceso para escoger las escenas pertinentes al montaje.

Existen distintos tipos de montaje; el *montaje narrativo* y el *montaje expresivo*.<sup>6</sup> El primero corresponde a un aspecto más sencillo e inmediato del montaje, que consiste en reunir planos, según una secuencia lógica o cronológica con vistas a relatar una historia, cada uno de los cuales brinda un contenido fáctico y contribuye a que progrese la acción desde el punto de vista dramático (el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación de causalidad) y desde el punto de vista psicológico (la comprensión del drama por el espectador).

En segundo lugar, existe el montaje expresivo, basado en yuxtaposiciones de planos que tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes; en este caso, el montaje se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea; entonces deja de ser un medio para convertirse en fin: lejos de tener por objeto ideal desdibujarse ante la continuidad facilitando al máximo las relaciones más elásticas de un plano a otro, por el contrario, tiende a producir en todo momento efectos de ruptura en la mente del espectador y a hacerlo tropezar intelectualmente para hacer más vivida en él la idea expresada por el realizador y traducida por la confrontación de los planos. El tipo más famoso de montaje expresivo es el montaje de atracciones, cuyo mecanismo ya he estudiado en el capítulo de las metáforas y que volveré a tratar.

Asimismo, el montaje puede ser *discontinuo*, es decir, no importa el orden en el cual se grabaron las escenas sino el orden en que se narra la historia, cuya edición incluye brincos atemporales entre una escena y otra, el uso de flashback y forward, cortes directos, entre otros. Contrario al montaje *continuo* que busca lograr una transición suave entre cada plano entre los cuadros se pueden observar fundidos a negro, disolvencias, transparencias, etc.

Finalmente, el montaje puede presentarse de diferentes formas, puede obedecer al ritmo de la música, por ejemplo, o marcar un ritmo propio acorde a la visión del director y el editor, lo importante es lograr que la cinta cumpla con la narración de una historia de forma clara y lógica, buscando el entendimiento de esta en el lugar del espectador.

---

<sup>6</sup> *Ibidem.*, p.144.

## Paradigmas del Montaje

### *Montaje Clásico = Narrativo*

Al presentar una dominante narrativa, sigue una secuencia lógica y cronológica. Tiene un orden hipotáctico y es posible una manipulación del tiempo narrativo (tiempo digético de los personajes).

### *Montaje Moderno = Ideológico*

Su dominante es de tipo conceptual, presenta una organización alegórica (sistema de metáforas). Tiene un orden paratáctico y es posible la manipulación del tiempo interior, de la memoria o de la imaginación.

### *Montaje Posmoderno = Itinerante*

Tiene una estrategia itinerante, por ello tiene una organización compleja (literal y metafórica). Su orden es oscilante (hipotáctico / paratáctico) y de igual forma que el montaje moderno, es posible una manipulación del tiempo interior, de la memoria o de la imaginación.

"El montaje por planos sucesivos, escribe J. P Chartier, corresponde a la percepción corriente por sucesivos movimientos de atención. Así como tenemos la impresión de tener siempre una visión global de lo que se nos presenta porque la inteligencia elabora esa visión con los datos sucesivos de nuestra vista, en un montaje bien hecho la sucesión de los planos pasa inadvertida porque corresponde a movimientos normales de la atención y elabora para el espectador una representación de conjunto que le da la ilusión de la percepción real"<sup>7</sup>

#### *1.1.4 Puesta en Escena*

La ***puesta en escena*** se refiere al planteamiento de una acción en escena y en un principio se aplicaba a la práctica de la dirección teatral. En cine, el término es utilizado para expresar el control del director sobre lo que va a aparecer en la cinta como los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes a lo largo de la historia.

---

<sup>7</sup> Cf. Boletín mensual IDHEC, rf 3, julio de 1946.

Al hablar de una escena (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva dramática) debemos tomar en cuenta el espacio donde ocurre la historia, algunos elementos a considerar son: los espacios naturales: relación simbólica con la historia, el estilo de la arquitectura, el diseño urbano y otras formas de diseño. Así como la dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio

En el caso de los personajes, los elementos que permiten identificarlos son: la proxémica: expresión facial, tono de voz, kinésica (movimientos corporales) / Casting / Miscast. Estereotipos: Outlaw: Grupo o individuo al margen de la ley. Outcast: Grupo o individuo al margen de la norma (minoría social, misfit, disfuncionalidad mental o física, genialidad)

Los elementos de la Puesta en Escena, atendiendo a que el concepto de puesta en escena, según Francesco Caserri y Federico di Chio, “constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita”<sup>8</sup>, el análisis de *Toy Story* debe enfrentarse al contenido de la imagen: las locaciones, los personajes y los objetos. Es decir, a los componentes que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla que, no lo olvidemos, en este caso, es creado desde cero.

Desde este punto de vista, y en un film de estas características, el concepto de puesta en escena engloba lo que el cine convencional trata en base a la decoración, la utilería, el color, la luz, la iluminación, el vestuario, el maquillaje, la peluquería y la interpretación de los actores y las actrices. En resumen, todos aquellos elementos expresivos que configuran la creación del film.

### *1.1.5 Narración*

La **narración** se refiere a todos los elementos estructurales de la historia, es decir, aquellos elementos que nos permiten entender la historia. Dentro de esta se encuentra la trama de acciones en orden lógico y cronológico. Al hablar de narración, debemos contemplar las fórmulas narrativas correspondientes al cine clásico, moderno y posmoderno.

En el caso la estructura narrativa clásica observamos que es accesible, didáctica y lineal. Sólo hay una solución al enigma narrativo. Se rige por reglas que se apoyan en la tradición de cada género.

---

<sup>8</sup> F, Casetti; F, Di Chio. *Cómo analizar un film*, 1991, pp.126-127.

El inicio clásico de una historia, este consiste en pasar de un plano general (en términos de tiempo y espacio) a un primer plano.<sup>9</sup>

**Formula del Inicio Clásico** PG (t, e) PP (t, e)

PG = Plano general    C = Clásico  
t = tiempo            f = Final  
e = espacio            V = Verdad  
PP = Primer plano

Este inicio suele estar acompañado por otros recursos narrativos, tales como la catáfora explícita (se anuncia lo que se va a narrar), la intriga de predestinación (se anuncia el final del relato) y el establecimiento del suspenso narrativo (una complicidad del narrador con el espectador a partir de ofrecerle el conocimiento de algo que los personajes ignoran). Este inicio caracteriza a la novela realista y el cuento policiaco clásico.

El final clásico es epifánico, es decir, resuelve todos los enigmas narrativos planteados a lo largo de la historia. Suele ser sorpresivo y a la vez coherente con el resto de la historia. Es cerrado y único. Es un final necesario para resolver los enigmas planteados, y produce en el lector la sensación de inevitabilidad en retrospectiva.

**Formula del Final Clásico**

$C(f) = V(1)$

(Verdad Ficcional)

El final clásico corresponde a la solución del laberinto circular, donde sólo existe una única salida verdadera. El final clásico contiene la verdad ficcional de la historia, y corresponde a la revelación epistémica ficcional. Es sorpresivo en la medida en que materializa la irrupción de la historia que ha sido recesiva y huésped a lo largo del relato, y que así se revela como anfitriona y dominante. Es un final anafórico, que muestra la paradoja del anfitrión.

La estructura narrativa moderna rompe paradigmas, existe más de una solución al enigma narrativo. No sigue reglas, sino las crea. Establece una tradición de ruptura.<sup>10</sup>

El inicio narrativo moderno se aleja de las reglas del inicio clásico. Mientras la narrativa clásica se apoya en la tradición (y en las reglas de los narrativos), la narrativa moderna es

---

<sup>9</sup> Cf. L. Zavala. *Semiótica Popular. Formulas Narrativas*.p.1.

<sup>10</sup> Ibidem., p.2.

casuística (cada caso es único), irrepetible (no puede ser reducida a una fórmula única) y depende de la visión de cada creador (es el cine de autor).

### **Formula del *Inicio Moderno***

$$M(i) \neq C(i)$$

M = moderno    f = final  
i = inicio        V = verdad  
C = clásico

El inicio moderno generalmente es expresionista (expresa alguna forma de angustia), confuso, complejo y enigmático. Suele ser anafórico, lo que significa que lo más importante en la historia (con frecuencia el final) está implícito en la secuencia inicial, es decir, que presupone que, al iniciar el relato, ya ocurrió el final.

El final moderno es abierto, indeterminado y múltiple. Deja a la imaginación del lector la posible conclusión o desenlace narrativo. Esta indeterminación ya no pone el énfasis en el texto y su sentido epistémico o moral, sino en el lector y en su experiencia personal y de lectura.

### **Formula del *Final Moderno*.**

$$M(f) = \Sigma(f)$$
$$M(f) = \Sigma(V(n))$$

(Multiplicación de verdades posibles)

El final moderno corresponde a la estructura del laberinto arbóreo, donde hay una única entrada (el planteamiento de determinados enigmas narrativos) y múltiples soluciones válidas, ya sean simultáneas o alternativas. Es un final catafórico que propicia una relectura (irónica) del texto.

La estructura narrativa posmoderna es metaficcional, híbrida, irónica, lúdica. La solución al enigma narrativo depende del lector. Las reglas se recrean en cada caso. Sus estrategias narrativas son el simulacro y la simultaneidad.<sup>11</sup>

El inicio posmoderno puede ser leído (alternativa o simultáneamente) como clásico o como moderno, es decir, como simultáneamente convencional y alegórico (didáctico e irrepetible).

---

<sup>11</sup> Ibidem., p.3.

### **Formula del Inicio Posmoderno**

$$PM (i) = \Sigma(C (i) + M(i))$$

M = moderno f = final  
i = inicio V = verdad  
C = clásico

El inicio posmoderno suele ser híbrido y metaficcional, tematizando su propia naturaleza incoativa y utilizando recursos narrativos propios de tradiciones antagónicas (blanco y negro vs. color / imágenes fijas y en movimiento / pasado y presente / ver y ser visto / documental y ficción / espectacularidad y reflexividad). También suele ser notablemente brechtiano.

El final posmoderno es paradójico e irónico, pues contiene, como simulacros, la coexistencia de un final verdadero y único (clásico) y un final abierto y múltiple (moderno). El sentido último de un final posmoderno depende de la interpretación o el uso que cada lector haga de él, y puede cambiar en cada lectura particular.

### **Formula del Fin Posmoderno**

$$PM (f) = \Sigma (C (f), M(f))$$

(simultáneamente abierto y cerrado)

$$pPM (f) = \Sigma (V (1), V(n))$$

(una verdad ficcional y muchas verdades)

El final posmoderno corresponde al laberinto rizomático o reticular, donde puede haber simultáneamente una y muchas soluciones (como en una red). Este final suele ser paródico y juega con una intertextualidad genológica (es decir, con alusiones irónicas a las reglas de los géneros narrativos clásicos).

Los efectos que produce la estructura narrativa en el espectador van desde las estrategias de seducción narrativa (frenado de solución a los enigmas): engaño, equívoco, suspensión, bloqueo, la *sorpres*a (ignorancia del espectador controlada por el narrador), *suspens*o (ignorancia del personaje, conocimiento del espectador). Estrategias de suspenso: misterio (el espectador sabe que hay un secreto, pero ignora la solución) / conflicto (incertidumbre del espectador sobre las acciones del personaje) / tensión (el espectador ignora cómo, cuándo y por qué va a ocurrir lo anunciado).

## 1.2 Géneros en el cine

Los géneros cinematográficos son una categoría útil que concede una identidad propia a las distintas y posibles de las historias en el cine. Tratan de un tema y estructura concretos que hacen que las películas de género compartan entre sí ciertas características fundamentales.

### 1.2.1 Cine Infantil

El cine infantil, en general, puede ser considerado como la forma más extendida de lo maravilloso. Y lo maravilloso, a su vez, es el espacio de la imaginación donde lo imposible no requiere ninguna explicación para ser aceptado como natural. Se opone a lo fantástico y la ciencia ficción, donde sí se espera una explicación racional a la presencia de lo imposible (aunque esta explicación no tenga un carácter de veridicción científicamente plausible).

En consecuencia, el cine infantil clásico con frecuencia propone una antropomorfización de la naturaleza (desde *Lassie* hasta *Godzilla*), mientras que el cine infantil moderno propone una naturalización de las convenciones ideológicas (*Addams Family*).

Por su parte, el cine infantil posmoderno crea sus propias convenciones (*Pink Panther*). Y de manera simultánea, el cine infantil clásico adapta narraciones que, en principio, estaban dirigidas a los adultos, como los cuentos de la tradición oral (Grimm) o las novelas decimonónicas (Dickens, Kipling, Conrad). El cine infantil moderno, en cambio, convierte narraciones originalmente dirigidas a los niños en materiales de interés para los adultos (*Mary Poppins*, 1964, o *La novicia rebelde*, 1965).

Por su parte, el cine infantil posmoderno se dirige tanto a espectadores adultos como infantiles (*Toy Story*, *Los Simpson*).

### 1.2.2 Cine Fantástico

El cine fantástico se encuentra muy cerca de la tradición expresionista y su naturaleza es opuesta a lo maravilloso.

En el cine fantástico clásico súbitamente irrumpe lo imposible y se le da una explicación implausible, desde un punto de vista objetivo, pero verosímil (por ejemplo, el robot que tiene la apariencia de una mujer atractiva, inocente y sensible en *Metrópolis*, 1927).



En el cine fantástico moderno, lo improbable aparece ya no como una sorpresa, sino como un hecho natural: se naturaliza lo improbable (los juguetes mágicos en *Jumanji*, 1995, y *Zathura*, 2005, y, en general, el universo de los superhéroes, que son personajes que tienen una habilidad natural para hacer cosas imposibles).

En el fantástico posmoderno hay simulacros de ambas tendencias, presentes de manera simultánea o alternativa (la transformación del hombre de arena en *Spider Man 3*, 2007).

### 1.2.3 Cine Dramático

En el género dramático, el escritor se propone exponer ideas y sentimientos como propios de los personajes creados por él, da vida al género dramático. Engendra verdaderos seres vivientes capaces del bien y el mal. El drama es la representación de una acción dialogada que se desarrolla entre varios personajes y es la forma adecuada para este género. Entre sus elementos destacan: la acción, los personajes, el estilo y el lenguaje.

Por sus distintos caracteres, las acciones representadas dan origen a diversos géneros dramáticos, como son la tragedia, dama y comedia.

El drama es la representación de una acción generalmente grave, pero que no lo es tanto como en lo que se llama tragedia. La verdadera forma dramática será la que mejor refleje la vida humana con sus penas y alegrías, sin ser solo tragedia ni comedia. Se ha dicho que un drama debe ser un pedazo de vida llevado al teatro.

Es una forma de narrar, basada en los giros súbitos de la acción, el juego simplificado de connotaciones morales y el resorte sentimental y apasionado que mueve a los personajes. Si bien puede tener características de otros géneros, el drama centra su temática en los conflictos emocionales de o entre seres humanos, o bien trata de poner de relieve valores fundamentales de la humanidad.

La estructura dramática principalmente se centra en historias personales de un individuo o colectivas, los cuales sufren o intentan tener una transformación. El drama da mucho juego en la escritura para que el personaje tenga un mayor arco de transformación. Con una estructura muchas veces lineal, es fácil de captar por el espectador, pero cuando se juega con

el montaje caótico puede ofrecernos una montaña rusa de emociones difícil de superar por cualquier otro género.

#### *1.2.4 Cine de Aventura*

Dado que se trata de un modelo dramático sin una ambientación específica, conviene aclarar que el género de aventuras puede generar argumentos de inspiración policíaca, histórica o bélica; con una trama ficticia cuyo objetivo principal consiste en exponer una secuencia cautivante de acciones sin llevar a una reflexión sobre las mismas (propósito de simple entretenimiento “liviano”). De hecho, esta variedad cinematográfica engloba subgéneros como el cine de espías, el cine de aventuras selváticas, piratas, musicales, el cine de artes marciales y el cine de capa y espada.

Sus características generales son el tratamiento intrascendente y pseudodramático de los conflictos que plantea.

Las escenas de mucha acción: batallas, persecuciones siempre se filman en planos cortos. Personajes estereotipados y antitéticos (un héroe fuerte, valeroso y un villano). Los personajes luchan por un objetivo: tesoro, resolución de un misterio, rescate de personas. Premisa: El bien siempre prevalece sobre el mal. Protagonistas atraviesan por obstáculos y sufren una transformación a lo largo de la historia. La acción dramática ocurre alejada de los espacios cotidianos. Siempre en lugares poco usuales: selvas, desiertos, galaxias, etc. Frecuentemente la acción sucede en el pasado. Se le da más peso a la ambientación, vestuario y efectos especiales que al guión.

En cualquier caso, las tramas suelen reproducir un modelo de orden legendario, nacido en las antiguas sagas mitológicas, reforzado por la novela de caballerías y, finalmente, actualizado a través de la literatura folletinesca. Una variante es el cine de acción.

#### *1.2.5 Cine de Acción*

El cine de acción es un género cinematográfico en el que prima la espectacularidad de las imágenes por medio de efectos especiales dejando al margen cualquier otra consideración. Se caracteriza por un relato esquemático, protagonizado por personajes arquetípicos y por la abundancia de secuencias donde prima el dinamismo —persecuciones, huidas, carreras y

combates– y el enfrentamiento espectacular a través de luchas cuerpo a cuerpo y con máquinas, tiroteos, explosiones, incendios, etc.

La trama suele estar basada en un conjunto reducido de clichés en los que se suele incluir: un héroe, un villano, una joven desvalida (que suele ser rescatada por el protagonista y, últimamente, prevalecen las rubias), un actor secundario cómico (que puede ser un animal) y un final feliz (que incluye la unión o boda del protagonista con la chica)

### *1.2.6 Cine de Suspense*

También llamado intriga o thriller, aborda sucesos criminales o que entrañan amenazas de muerte, aunque éstos quedan en segundo plano frente al mecanismo narrativo que hace de la participación del espectador –a quien se proporciona una información hábilmente dosificada cuando no manipulada– y de diversas hipótesis sobre los interrogantes planteados el motivo espectacular. Los personajes son investigadores (policías, detectives privados, agentes secretos, periodistas o simples aficionados) y falsos culpables, criminales, agentes enemigos, etc., pero en ningún caso, tienen relación con el crimen organizado como sucede en el cine de gangsters.

Dentro de este género se presentan los siguientes subgéneros:

- Cine Negro: Se enfoca en hechos o sucesos llenos de ironía, desesperación y tensión.
- Cine Detectives: Se especializa en mafias y desenvolvimiento de crímenes.

### *1.2.7 Cine de Ciencia Ficción*

La ciencia ficción es una forma especial de cine fantástico, donde suele existir el mundo real con un elemento añadido, alterado o ausente (como la ausencia de color en la paleo televisión de *Amor a colores*). El sentido último de la ciencia ficción es la propuesta de un universo utópico o, con mayor frecuencia, distópico.

En la ciencia ficción clásica, la estructura narrativa consiste en un convencional inicio catafórico, final epifánico, así como utópico, etc. (*Them!*, 1954, una de las películas paradigmáticas del catastrofismo paranoico de posguerra).

En la ciencia ficción moderna, en cambio, la estructura narrativa consta de un inicio anafórico, final abierto..., pero el sentido último es distópico (*Alphaville*, 1965, como cine de autor que adapta las convenciones del género a su propio sistema de metáforas).

En la ciencia ficción posmoderna la paradoja consiste en tener una narración clásica y un final distópico (*Blade Runner*, 1982) o una narración moderna y un final utópico, lo cual resulta inevitablemente irónico (*El profesor chiflado*, 1996, o *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, 1931).

### ***1.3 Cine de Animación***

La animación es uno de los grandes protagonistas del mundo del entretenimiento, y el entretenimiento es la pasión del siglo XXI.

Es un formato mágico que se comunica directamente con la mente del público. En él, se combinan elementos visuales y acústicos que ayudan a cambiar el significado de las cosas y a superar la potencial incredulidad del público.

Desde un punto de vista teórico, la animación es un producto artificial creado por el ser humano que se sirve de diferentes elementos para generar una obra secuencial. La animación incluye tanto elementos visuales como sonoros y está pensada para ser proyectada ante un gran público o, dicho de otro modo, sus elementos visuales, lingüísticos y sonoros “hablan” con el público.

El principal objetivo de la animación es el de narrar ideas, historias y hechos de una forma imprevisible y sorprendente que resulta imposible para el cine tradicional.

La animación tiene una forma de expresión particular, que es la esencia de algunos de sus enfoques característicos<sup>12</sup>. Se exponen sus rasgos principales:

✓ *Metamorfosis*

Capacidad de provocar el cambio de una forma a otra sin necesidad de montaje

✓ *Condensación*

Grado mínimo de sugerencia en una cantidad mínima de imágenes.

---

<sup>12</sup> P. Wells. *Dibujo para animación*. 2010, p.81.

✓ *Antropomorfismo*

Imposición de rasgos humanos a animales, objetos y lugares.

✓ *Fantasía*

Creación física y material de figuras y espacios imaginarios.

✓ *Incursión*

Visualización de interiores psicológicos, físicos y técnicos inimaginables.

✓ *Asociación simbólica*

Utilización de señales visuales abstractas y de los significados que se les atribuyen.

✓ *Sonido Ilusorio*

Construcción completamente artificial de una banda Sonora que sustente el silencio intrínseco de las formas animadas.

### *1.3.1 Los orígenes de la animación*

¿Por qué motivos fascina la animación? En primer lugar, por su carácter mágico, porque permite dar vida a los dibujos, a los títeres, etc.: se trata de una forma de ilusionismo. Pero también porque este arte, el "séptimo bis", curiosamente relacionado con el del cine, el arte del siglo XX tiene sus orígenes en todos aquellos que lo precedieron: pintura, escultura, dibujo, pintura, música, danza, dramaturgia ...

#### *Los orígenes de la imagen proyectada*

La *cámara oscura* es el antepasado de la cámara, esta era una caja hermética a la luz con una abertura que permite que la imagen del mundo que se enfrenta se proyecte en la pared opuesta.

Las *linternas mágicas*, eran cajas simples que contenían una fuente de luz (vela o lámpara de aceite) colocadas frente a un espejo cóncavo, mediante un orificio permitían proyectar una imagen pintada en una placa de vidrio. Estas linternas se usaban a menudo para espectáculos destinados a convencer al público de estar presenciando fenómenos sobrenaturales, especialmente durante el período romántico a finales del siglo XVIII.

Con los avances en óptica se introduce el uso de lentes, esto para una mejor precisión de proyección. Esta evolución da nacimiento a un tipo de espectáculos que contenían pequeñas historias sencillas y populares o incluso adaptaciones de los clásicos de la literatura. Estos sketches/parodias se difundieron rápidamente por toda Europa y continuaron hasta principios del siglo XX en París.

### *Animación ante el cine*

La idea de generar un movimiento por una sucesión de imágenes fijas es anterior a la invención del proceso cinematográfico. Basado en el principio de la persistencia retiniana de las obras de Newton desarrolladas por Peter Mark Roget en 1824, según las cuales el ojo guarda por una fracción de segundo la información que ha recibido. De ahí nace una serie de “juguetes científicos” durante el siglo XIX. El objetivo seguía siendo el mismo: mostrar una secuencia de imágenes a un ritmo rápido para crear la ilusión de movimiento.

Para el año de 1824 aparece el *taumatropo* (disco con una imagen diferente en cada una de sus caras), creado por John Ayrton. Cinco años más tarde Plateau y Ritter inventan el *fenacistiscopio*, el cual es una ilusión de movimiento mediante dos discos giratorios: una con secuencia de dibujos y el otro con ranuras.

Ese mismo año George Horner inventa el *zootropo*, cilindro metálico de cartón hueco que gira alrededor de un eje vertical y lleva una serie de ranuras para ver los dibujos.

En el año de 1878 Emile Reynaud agregó un tambor de espejos logrando eliminar las interrupciones de la visión, a este invento lo llamo el *praxinoscopio*, y gracias a esto es considerado el padre de los dibujos animados.

Trece años transcurrieron para que el precursor del moderno proyector de películas apareciera, este fue creado por William Kennedy y Laurie Dickson. Fue llamado *kinetoscopio*, este estaba destinado a la visión individual de las bandas de imágenes, esto ayudaba a crear una mejor ilusión de movimiento. Como resultado, en el año de 1895 Louise y Auguste Lumière presentaron al mundo el *cinematógrafo*, el cual era capaz de filmar y proyectar imágenes reales en movimiento.

Una década después, el estadounidense Stuart Blackton lanza el cortometraje mudo titulado *Fases humorísticas*, y por ello es considerado el primer realizador de un film animado, este contaba con más de 3000 dibujos. Dos años después, Emile Cohl estrena el cortometraje mudo francés de animación *Fantasmagorie*.

Estos cortometrajes sirvieron como precedente para que en 1911 Winsor McCay, revolucionara el mundo de la animación con *Little Nemo*, donde presentaba una nueva técnica donde se dibujaba figura y fondo, gracias a esto es considerado el pionero del cine de animación.

Un nuevo aporte a la animación surgió cuando John Bray tuvo la idea de usar hojas de acetato para trabajar capa por capa, esto permitía superponer un fondo a partes en movimiento.

Para 1917, algo increíble sucedió cuando Quirino Cristiani lanzó el *El apóstol*, el primer largometraje animado con una técnica de dibujo de recorte para no repetir al personaje se sumaban articulaciones.

A partir de este momento el mundo de la animación se expandirá más y más.

### 1.3.2 Técnicas de animación

Durante mucho tiempo se ha encontrado que de una serie de dibujos podría surgir una continuidad dinámica. Con la invención de la fotografía a mediados del siglo XIX, imaginamos que, de acuerdo con el mismo principio, una serie de clichés podría reconstituir un movimiento real. Todo lo que quedaba era inventar la cámara, una declinación de la cámara capaz de grabar 16, luego 24 cuadros por segundo...

#### *Las diferentes etapas de hacer una película animada*

Después de la etapa de la escritura del guion y la del diseño (en particular el gráfico) de la película, el director o la producción, elige la técnica a utilizar. También se puede elegir una técnica primero y luego diseñar narrativa y estética de acuerdo con las posibilidades. Idealmente, la estética y la idea general de la película deben designar una técnica adecuada.

Cuando el trabajo de corte comienza: cada toma se dibuja y es entonces cuando una especie de tira cómica de la película aparece, a esta se le llama guion gráfico.

Cada una de estas tomas se desarrolla meticulosamente en detalle: es la fase de diseño la que, con dibujos precisos, define los movimientos de la cámara, los movimientos de los personajes, los detalles de los conjuntos y, posiblemente, los efectos especiales. Este trabajo preliminar es crucial: a diferencia de las tomas en la vida real, no puede refinar su narración durante la edición. Debemos anticiparnos a todo porque está fuera de discusión hacer planes o longitudes superfluas.

También se graba la banda sonora, y en particular los diálogos en los que se basan la animación de los labios y el juego de los personajes. Los planos se animan según el método dictado por la técnica elegida. En el caso de una película filmada, estos planes de retorno del laboratorio se pegan de extremo a extremo; en el marco digital que ahora es la norma, se ensamblan dentro de un software.

Se pueden distinguir tres áreas principales de la animación: animación por volumen, animación plana y animación por computadora.

#### *La animación en volumen*

Es el proceso de cambiar la forma o la ubicación de un objeto sólido entre dos imágenes.

El método para animar y grabar inmediatamente el resultado imagen por imagen se llama animación directa. Este es el caso de la animación de volúmenes. Su gran interés radica en el hecho de que el trabajo entre dos fases es rápido: es decir, de unos minutos como máximo, dependiendo de la cantidad de personalidades y las dificultades de la animación.

También debe poder mantener su concentración para dominar la continuidad del movimiento durante varias horas o incluso varios días de trabajo para el mismo plan.

#### *Animación de objetos*

La animación de objetos es uno de los procesos más simples. Pueden ser desde pequeñas piezas de Lego hasta objetos más grandes como muebles...

La publicidad ha estado interesada durante mucho tiempo en la animación de productos de culto (los de Etienne Raïk en Francia o Len Lye en Gran Bretaña), y algunos cineastas contemporáneos sobresalen allí (Co Hoedeman, Jan Švankmajer ...). Esta técnica ha renacido



desde que el Stop Motion volvió a ponerse de moda gracias a la democratización de las herramientas de grabación digital.

### *La marioneta*

El títere es uno de los medios de expresión más antiguos y queridos de la animación en volumen, ya que este da la oportunidad de dar vida a un personaje, asimismo, las grandes latitudes de la puesta en escena permiten beneficiarse de una amplia gama de expresiones y empuja los límites del títere clásico.

Los títeres para animación están contruidos y diseñados a partir de una parte de los títeres clásicos y otra se inspira en la forma de las muñecas, todo esto unido por un esqueleto metálico articulado con rótulas.

La iluminación utilizada es delicada, ya que se reduce la superficie al iluminar. La cámara a menudo es apoyada por rieles unidos a gusanos para facilitar el movimiento. Normalmente se asigna un animador a cada títere, porque no solo debe imaginar y apoyar una acción cuyo tiempo se multiplica por la ejecución de la toma, sino también absorber a su personaje.

Cuando las marionetas descansan sobre un pie (este es el caso durante una caminata), se atornilla en el soporte para evitar caídas accidentales. Si los elementos tienen que moverse en el aire, se usan cables de nailon o de metal para colgarlos.

El interés del proceso es que los títeres y los conjuntos se construyen de una vez por todas, que la animación es de ejecución relativamente rápida y que estos conjuntos y títeres ofrecen una riqueza plástica imposible con otras técnicas. Por otro lado, la filmación es delicada y muchas estéticas visuales no son adaptables a esta técnica. Finalmente, a menos que se trabaje mucho, es difícil operar para deformar los caracteres, lo que limita las posibilidades de animación.

### *La arcilla de modelar*

Es una variante del títere animado en donde las decoraciones y los personajes están hechos casi completamente en arcilla para modelar. Se necesitan varios cientos de kilos para un cortometraje, y para los colores que no existen en el comercio, las mezclas se hacen dentro del estudio. Para asegurar la robustez, algunas partes no animadas de los personajes a menudo están hechas de materiales rígidos pintados o cubiertos con pasta. Como en el caso de la

marioneta, el volumen está construido sobre un esqueleto de metal, ya que la arcilla de modelado se suaviza bajo el calor de las lámparas. Los ojos están hechos de bolas de porcelana para una mejor movilidad visual.

Esta técnica fue muy poco utilizada hasta principios de los 70 cuando adquirió fuerza gracias al trabajo de Will Vinton y Aardman Animation.

Sus ventajas son similares a las del títere, más la posibilidad de distorsionar a los personajes para acercarse a la dinámica del dibujo animado clásico. Los cambios de volumen pueden llegar hasta la metamorfosis.

También puede usar plastilina sobre una superficie plana, iluminar el pasto resaltando los volúmenes y trabajar esta imagen de bajo relieve por imagen. La iluminación tradicional, regular, permite utilizar la pasta como una pintura que se modifica cuadro por cuadro.

#### *La animación plana*

Se refiere a cualquier técnica bidimensional. Incluye muchas variaciones de materiales, estas son las tres principales:

#### *El papel cortado*

El proceso es simple y económico y permite a los artistas hacer sus propios cortometrajes o incluso sus largometrajes. Permite una gran riqueza gráfica, ya que cada elemento se puede pintar según su deseo, a diferencia del celulo o algún software que solo permite áreas de color planas y fáciles.

#### *La caricatura*

Llamada animación de dibujos animados en celulos, antes de ser reemplazada por las herramientas informáticas, esta técnica era la más utilizada, especialmente en el contexto de dibujos animados y largometrajes.

Este tipo de animación se realiza mediante una secuencia de fases dibujadas sobre una hoja de acetato de celuloide con diseño dibujado y pintado, a esto se llama celuloide, la imagen de una fase de un movimiento. La casi transparencia del material permite combinar el sujeto animado y la decoración pintada sobre papel.

En el contexto de la producción industrial, la técnica es vinculante y larga, porque se necesitan muchas habilidades y el costo material no es ordinario. Por otro lado, el medio permitía únicamente el uso de color sólido en los elementos animados, lo que limitaba las posibilidades visuales. Esta técnica se usó tan pronto como se necesitó flexibilidad de animación: en el caso del largometraje clásico, dibujos animados, para comerciales y una gran parte de la serie de televisión.

Cuando la estética del celulo se convirtió en un estándar gráfico y dinámico para la audiencia, la técnica abarcó la gran mayoría de las producciones.

Asimismo, el término de animación se ha confundido a menudo con el de dibujos animados. Hoy en día, esta estética está tan establecida culturalmente que es emulada por un software de animación 2D o por módulos de renderizado 3D (Cel-shading).

Con la llegada de las computadoras, la técnica del celulo cambio significativamente, ahora las pruebas de línea se realizan en un software que permite probar variantes modificando los números de imágenes en la continuidad. El celulo se abandona a favor de una digitalización de la animación para automatizar el rastreo y el gouache. El punto de referencia se sustituye por escáneres y estaciones de composición.

En la actualidad, pocas producciones se hacen en celulo tradicional. La democratización de esto hace posible que los costos bajen y la producción sea más simple. Esta accesibilidad explica en parte el aumento en la producción desde la década de los 2000.

### *La animación sobre papel*

La animación en forma de bocetos en papel se puede filmar directamente en el banco o escanear. Muchos cineastas han usado esta técnica apropiándose de varias maneras (simples bocetos, colorear con lápices, pasteles, lavados, marcadores, bolígrafos, etc.). La ventaja, además de la económica, reside en el respeto absoluto del estilo gráfico de los creadores, especialmente si son diseñadores.

### *Técnicas por ordenador*

Encontramos dos tipos de animación: animación en plano (2D) y animación en tres dimensiones (3D).

### *Técnicas 2D*

La animación plana proviene de un software que ofrece herramientas clásicas (brochas, pinceles, colores) cercanas a programas como Photoshop, pero que permite la animación de elementos dibujados con automatización más o menos dedicados a esta tarea. Permiten imitar la estética de la animación por celulo y proponer otras posibilidades plásticas.

### *Técnicas 3D*

La animación en tres dimensiones se basa en una filosofía de trabajo diferente. Se comienza por modelar el paisaje y los personajes, una especie de esculturas virtuales. La animación se realiza moviendo o modificando significativamente ciertos elementos y colocando teclas. La computadora es responsable de interpolar el movimiento de una tecla a otra. También se puede trabajar con actores cuyos datos de captura de movimiento se recopilan.

Estas animaciones, antes de su materialización, se forman de materiales y pinturas chapadas en las formas (mapeo) mediante el cálculo, luego de esto la escena se ilumina. Se necesitan muchas pruebas para validar cada paso del trabajo.

Cuando todo está aprobado, la computadora calcula las imágenes finales. La secuencia de imágenes obtenidas se transfiere a un medio magnético (cinta, disco duro ...) o película.

### *Técnicas mixtas*

La representación sintética general en la forma 3D no permite obtener todos los elementos visuales deseados, excepto a costa de un trabajo considerable. Por razones estéticas y de producción, a veces es mejor usar elementos de diferentes técnicas (3D, 2D, filmación real, dibujo clásico, animación tradicional, etc.) y combinarlos en la postproducción. Si el diseño técnico de la preproducción propone una metodología viable, cualquier elemento puede ser amalgamado sin que uno pueda detectar las diferentes fuentes. Tomar lo mejor de cada técnica permite crear nuevas imágenes, evitando el procesamiento excesivamente formateado de software 3D, para mantener su autonomía creativa.

## ***1.4 El cine de animación en Disney y Pixar***

### ***1.4.1 Origen e historia del cine de animación***

En 1937, Disney estrenó *Blancanieves y los Siete enanitos*, el primer largometraje animado con sonido sincronizado con el glorioso sistema Technicolor, todo un hito en la historia de la

animación. El modelo estético, narrativo y técnico de Disney definió el formato de la animación, y cuenta con un nutrido grupo de seguidores. No cabe duda alguna de que, gracias a Disney, la animación basada en acetatos y dibujos es el formato de animación más documentado de la historia. Los acetatos y dibujos son considerados por los profesionales de la animación, los historiadores y el público, como las técnicas más puras de la animación, y por ello, merecen un lugar en la historia del cine mundial.

Walt Disney era un magnífico narrador de historias, pero su mayor virtud con respecto al futuro de la animación fue su capacidad para reconocer la oportunidad de crear una industria que girara alrededor de su pasión. Inspirado en el éxito de algunas de las grandes compañías estadounidenses como Kellogg's y Ford, el empeño de Disney porque su producto llegara a todo el público es lo que le diferenció de otros que, como él, experimentaron con este género. Esto no implica que deba olvidarse el notable trabajo realizado por los también pioneros Winsor McCay<sup>13</sup>, Emile Cohl<sup>14</sup>, Albert E. Smith<sup>15</sup> o J. Stuart Blackton<sup>16</sup>. No obstante, Disney fue capaz de adivinar el poder de la animación como medio masivo e hizo todo lo posible por convertir su sueño en realidad.<sup>17</sup>

Películas históricas como *Pinocho* (1940) y *Fantasia* (1941) siguieron los pasos de *Blancanieves y los Siete Enanitos*, pero la huelga de Disney en 1941 facilitó el auge de la reconocida Warner Bros. y de su escudería, formada por grandes gigantes de la animación como Chuck Janes, Tex Avery y Friz Freleng, que comenzaron a crear cortos basados en los personajes icónicos del Pato Lucas y Bugs Bunny. Estos personajes y sus guiones ofrecían una perspectiva más surrealista y provocadora del mundo, similar a la de otros movimientos artísticos de la época y que se distanciaba del mundo seguro y tradicional proyectado por Disney. Chuck Janes introdujo la idea del arte dentro de los dibujos animados y su nombre es mencionado hoy en día como una gran inspiración por muchos creadores actuales. La exploración del arte de la animación fue crucial para grandes creadores experimentales como Len Lye y Norman Melaren, siendo este último un personaje central en la producción de las

---

<sup>13</sup> Importante historietista estadounidense y autor del clásico *Little Nemo*

<sup>14</sup> Dibujante y animador francés, pionero de los dibujos animados

<sup>15</sup> Ilusionista, director, productor y guionista cinematográfico estadounidense que fundó Vitagraph Studios junto a James Stuart Blackton.

<sup>16</sup> Productor y director de películas mudas, es considerado el padre de la animación estadounidense.

<sup>17</sup> A. Selby. *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. 2009. p.13

obras individualistas patrocinadas por la academia nacional de cine de Canadá (NFBC). Lye y Melaren utilizaron este medio para expresar sus ideas a través del sonido y las imágenes, así como para cuestionar las convenciones de las películas secuenciales bidimensionales. Lye era un artista polifacético dedicado a la cinematografía, la escultura, la fotografía y la escritura, mientras que Melaren era un gran cineasta que también influyó notablemente sobre el desarrollo de la música y el sonido.

Después de la Segunda Guerra Mundial, muchos creadores produjeron grandes obras, tanto en el campo del ocio y el entretenimiento como en los ámbitos de la información y la educación. La prosperidad económica y la creciente popularidad de la televisión propiciaron el aumento de programas de dibujos animados en los espacios infantiles, que en la década de 1960 eran producidos por estudios como el de Hanna-Barbera. En esa misma época, los productores japoneses descubrieron el potencial del mercado de la televisión y desarrollaron la animación japonesa basándose en sus tradicionales historietas manga. Creadores posteriores como Hayao Miyazaki (*Mi vecino Totoro*, 1988) y Katsuhiro Otomo (*Akira*, 1988) estrenarían películas animadas que competían con las obras de Disney, Pixar y DreamWorks, revelando el gran potencial de los medios digitales.

#### *1.4.2 Los inicios de la animación y la imagen digital*

A pesar de haber evolucionado a partir de otros métodos tradicionales, tanto la animación digital como la generada por ordenador tienen unas características específicas que las convierten en técnicas independientes y fácilmente reconocibles. Para empezar, sus reglas de creación y manipulación son muy distintas de las utilizadas en la animación con acetatos, dibujos o stop-motion. Por ejemplo, en la animación digital, no hay lugar para la presencia física de la gravedad que se encuentra en los acetatos y maquetas, aunque también puede construirse una dimensión adicional para éstos en la hiperrealidad digital. En el mundo digital no existen unas formas físicas dominantes. La animación digital puede existir en un entorno metafísico libre de las restricciones de los métodos convencionales y, en las manos adecuadas, puede convertirse en una técnica altamente innovadora<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> *Ibidem.*, p.45.

### 1.4.3 La animación en Estados Unidos

La historia ha sido generosa con los ordenadores, que en un principio se componían de enormes máquinas iguales en tamaño a plantas enteras de los edificios. Con el paso del tiempo, las computadoras han disminuido de tamaño y se han desarrollado hasta dominar nuestra vida diaria. Hoy en día, el ordenador no se utiliza únicamente para controlar las tediosas transacciones de una empresa, sino que permite realizar todo tipo de actividades, incluidas las requeridas para la animación de un proyecto.<sup>19</sup>

La tecnología que se conoce actualmente como Internet nació en los círculos militares de Estados Unidos y, curiosamente, fue allí donde surgió la animación digital y la animación generada por ordenador. No se trata de ninguna casualidad, pues esta tecnología ha sido reconocida, deconstruida, reconstruida y apropiada por el mundo de la animación para explicar nuevas ideas e historias.

Aunque existe la idea de que estas tecnologías son muy recientes, en realidad cuentan con una larga historia. Los primeros experimentos cinematográficos con imágenes generadas por ordenador se realizaron en las décadas de 1960 y 1970 con John Whitney y su compañía Motion Graphics Inc. (convertida en Information International Inc. con John Whitney Jr.), y creadores de la talla de John Stehura, Larry Cuba y Ed Emshwiller. También fueron grandes pioneros los equipos de animadores de George Lucas, que fundaron Industrial Light and Magic y, posteriormente, la famosa productora de películas de animación comerciales Pixar. Desde el estreno de *Cibernetic 53* de Stehura (1960-1965) hasta *Los Increíbles* (2004) de John Lasseter sólo han transcurrido cuatro décadas, pero no deben subestimarse los avances técnicos logrados ni las nuevas demandas cognitivas y perceptivas del público.

La mayor disponibilidad de las herramientas para la creación de imágenes generadas por ordenador ha ido acompañada de la aparición de las grandes plataformas de radiodifusión que han facilitado los procesos de creación, desarrollo, producción y distribución de la animación tanto para los animadores y realizadores individuales como para los grandes estudios. Gigantes del software como Adobe y Apple acostumbran a solicitar la opinión de

---

<sup>19</sup> Idem.

los sectores creativos a fin de fabricar productos que ayuden a los artistas, los escritores y los músicos a transformar sus ideas en realidad. Estas grandes multinacionales han desarrollado paquetes inteligentes de software que han distribuido a través de congresos, versiones de prueba gratuitas, sesiones de asistencia técnica y alianzas creativas que se basan en la información transmitida por los artistas.

Los nuevos creadores cuentan, por lo tanto, con infinidad de herramientas a su disposición. Las posibilidades de los sistemas CGI<sup>20</sup> son infinitas, pues permiten crear desde largometrajes animados hasta un vídeo musical animado con Flash para distribuir en la red o breves secuencias animadas para pequeños dispositivos. A pesar de que estos programas han reducido el trabajo físico de preproducción, sus críticos argumentan que las películas creadas con los sistemas CGI tienen un aspecto sintético y poco convincente. Asimismo, afirman que estos sistemas intentan emular la "realidad" de la imagen fotográfica, cuando lo cierto es que muchas de las obras generadas por ordenador tratan de distanciarse al máximo de cualquier estética.

Gracias a estas herramientas, los aspirantes a animadores disponen de un sinfín de posibilidades creativas. No obstante, la tecnología sólo es un mecanismo de soporte y nada puede sustituir a la imaginación ni a la creatividad de un contenido. La originalidad de las ideas es fundamental para que una obra perdure.

## ***1.5 Walt Disney Animation Studios***

### *1.5.1 Historia de la compañía Disney*

#### *Walt Disney, una definición del medio*

Con el impresionante éxito de sus películas, el nombre de Walt Disney no solo se ha convertido en un símbolo de calidad para una película animada, sino también en dibujos animados: el medio y el estilo se han fusionado. Esta hazaña no tiene equivalente en la historia del arte. La estética Disney es un canon, hasta el punto de que cualquier otro tipo de escritura (a excepción de la caricatura que le debe mucho), es difícil de aceptar por parte del público no especializado.

---

<sup>20</sup> Computer-generated Imagery o Imágenes generadas por computadora.



La importancia de Walt Disney en la historia del cine de animación difícilmente puede pasar desapercibida. Fue pionero en la utilización de numerosas innovaciones técnicas en el cine de animación, como el sonido, el color o la cámara multiplano, y en el plazo de unos doce años (entre 1928 y 1940), logró convertir los antes menospreciados dibujos animados en un sofisticado medio de expresión artística.

En un breve repaso por los primeros estrenos de Disney comenzamos con el lanzamiento de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), largometraje que fue sucedido por otros títulos cuyo éxito fue incuestionable como *Pinocho* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *La Cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *Peter Pan* (1953), *La dama y el vagabundo* (1955), *La Bella Durmiente* (1959), *101 dálmatas* (1961), entre otros. En la mayoría de estos estrenos el materialismo, la opulencia, la visión estática de la sociedad de la época y los valores superfluos eran una constante.

El éxito ha sido reforzado durante mucho tiempo por las películas acostumbradas cuyo tema, les da un aura de universalidad. *Blancanieves y los siete enanitos*, por ejemplo, han sido vistos por 11 generaciones de niños (según los funcionarios de Disney, una generación equivale a siete años). Esto significa que, en una familia, las películas de Disney han sido vistas por casi todos, lo que fue, hasta hace poco, el de franquicias como *Star Wars*, por ejemplo, única en la historia del cine.

En 1923, dos meses antes de que Walt cumpliera 22 años, el estudio *Disney Brothers' Studio* (*Walt Disney Studios* a partir de 1925) comenzó a trabajar en una serie de cortometrajes denominados comedias de Alicia, basados vagamente en la obra *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll. Estos cortometrajes eran una combinación de animación y acción real. Esta producción mantuvo ocupado al estudio entre 1923 y 1927, estrenándose el cortometraje *Alice's Day at Sea* el 1 de marzo de 1924, siendo el primero de los cuarenta y uno que compondrían esta serie y *Alice in the Big League*, estrenado el 22 de agosto de 1927, el último; considerada agotada la fórmula, Disney optó por crear una nueva serie de cortometrajes sólo de animación: *Oswald, el conejo afortunado* (*Oswald the Lucky Rabbit*). Sin embargo, Disney perdió los derechos del personaje frente a Universal, encargada de la distribución, por lo que decidió crear otro personaje nuevo muy similar a Oswald: *Mickey Mouse*.

El primer cortometraje en el que apareció Mickey, Minnie Mouse y Clarabella, fue *Plane Crazy* (1928), alcanzando un gran éxito con el estreno de *Steamboat Willie* (1928), el primer cortometraje sonoro de dibujos animados. En 1929, Disney comienza otra nueva serie de dibujos animados conocidas como *Sinfonías tontas* o *Silly Symphonies*.

Aunque los ingresos del estudio eran muy considerables, no eran todavía suficientes para Disney, quien en 1934 empezó a planear la producción de un largometraje.

Entre 1930 y 1939, aparecen varios de los personajes más representativos de Disney que interactúan con Mickey Mouse: en 1930, hace aparición Pluto en el cortometraje *The Chain Gang*; Goofy debutaría en *Mickey's Revue* (1932), el mismo año del estreno de la primera película a color de Disney: *Árboles y flores*; el Pato Donald lo haría en *La pequeña gallinita sabia* (1934).

Al mismo tiempo, Disney produce una serie de cortometrajes inspirados en cuentos de hadas como *Los tres cerditos*, *El flautista de Hamelín*, *La liebre y la tortuga*, *Caperucita roja*, *La cigarra y la hormiga*, *El toque de oro*, *El sastrecillo valiente* o *El patito feo*, ganando premios Oscar con varios de ellos.

Todos estos trabajos reforzaron la idea de Disney de crear un largometraje único. El proceso de producción de *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*) se prolongó desde 1935 hasta mediados de 1937, cuando al estudio se le terminó el dinero. Para conseguir los fondos necesarios para completar *Blancanieves*, Disney tuvo que mostrar un montaje previo de la película a los directivos del Bank of America, quienes le prestaron el dinero para terminar el proyecto. El presupuesto inicial de la película era de 250.000 dólares, pero acabó costando 1.488.000 de dólares.



*Blancanieves*, el primer largometraje animado de lengua inglesa, y el primero en utilizar el Technicolor, fue estrenado y distribuido en febrero de 1938 por RKO. Fue la película con mayor éxito de taquilla de ese año, y obtuvo unos ingresos de 8 millones de dólares (equivalentes a unos 98 millones actuales) en su estreno.

Los siguientes grandes largometrajes animados de Disney fueron *Pinocho* (1940), *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942). También durante esos años se trasladaron a Burbank (California).

Sin embargo, a pesar de continuar el camino del éxito con estas tres nuevas películas de animación, la entrada de EUA en la Segunda Guerra Mundial en 1941 supuso una grave recesión que casi obliga a los estudios Disney a cerrar sus puertas. Por ello, durante estos años la compañía no realizó grandes producciones y se concentró únicamente en la creación de cortometrajes y uno que otro material propagandista como fue el caso de *Victoria por medio de la fuerza aérea* o *El rostro del Führer*. No obstante, durante este complicado período se dieron innovaciones técnicas, como la combinación de animación con actores reales. También, con el estreno de *Seal Island*, se inició una nueva línea de Disney con la producción de documentales.

En la década de los 50s Disney comienza con el pie derecho con el estreno de su primera serie televisiva, *Una hora en el País de las Maravillas*, así mismo, se libera la primera producción de live-action en su totalidad, *La Isla del Tesoro* y lo más importante de todo, ocurre el regreso a la producción de largometrajes animados sobre cuentos de hadas con *La Cenicienta* (1950), *Alicia en el País de las Maravillas* (1951), *Peter*



*Pan* (1953), *La Dama y El Vagabundo* (1955) y *La Bella Durmiente* (1959), demostrando así su total recuperación como productora.

Otros sucesos que marcaron a la compañía durante la década fueron: el cambio de propiedad privada a pública de la compañía en 1954, la fundación de Buena Vista Distribution (primera distribuidora oficial de las películas Disney) y el comienzo del parque *Disneyland* el cual se inauguró en el año de 1955 en Anaheim, California.

Para el comienzo de los sesenta, la compañía se consolidó como la más importante en entretenimiento familiar del mundo, y la década sólo serviría para demostrar que estaban en lo correcto, comenzando con el estreno de *101 Dálmatas* en 1961.

Finalmente, luego de décadas de intentos fallidos, Walt Disney Productions consigue los derechos de los libros de P. L Travers y por fin comienza el proceso de producción de la primera película en vivo (que combina efectos de animación) propiamente dicha de Disney, *Mary Poppins*. La película es finalmente estrenada en 1964 y se convierte en un éxito de taquilla y crítica, recibiendo un total de cinco Oscars.

Por otra parte, el crecimiento de los parques temáticos avanza a buen ritmo con la compra de tierras cerca de Orlando, Florida para la construcción de lo que sería conocido como *Walt Disney World* (más tarde *Walt Disney World Resort*). En 1965 se estrena el último cortometraje clásico de Mickey Mouse y cesa la producción de cortos animados, debido a su poca demanda.

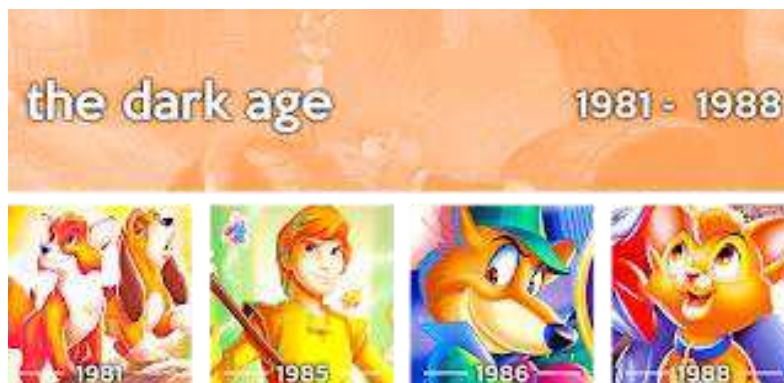
En 1966, luego de años intentando obtener los derechos de Winnie the Pooh, Disney finalmente estrena la película *Winnie the Pooh and the honey tree*. Es justo aquí, cuando el éxito alcanzó su mayor nivel, pero esta felicidad duraría poco, pues el 15 de diciembre de ese año fallece Walt Disney. Con la muerte de Walt, su hermano Roy se ve en la obligación de tomar el control total sobre la compañía, hasta 1968, año en el que cede la presidencia a Donn Tatum. Un año después de la muerte de Walt comienza la construcción de Walt Disney World y se libera la aclamada producción *El Libro de la Selva*. En 1971, finalmente se abre al

público el Walt Disney World, poco tiempo después de ver el sueño de su hermano realizado, Roy muere de un ataque repentino al corazón.



Inmediatamente Donn Tatum abandona el puesto y es sustituido por E. Cardon Walker. Sin embargo, a pesar de todos los esfuerzos de Walker por mantener a nivel la compañía, la ausencia de los hermanos Disney se hizo muy evidente. Este hecho fue más que obvio durante la década de los 70s, década en la que sólo se estrenaron 4 películas bajo el sello de Disney, con una repercusión muy baja, siendo las más exitosas: La Bruja Novata (1971) y Robin Hood (1973). En consecuencia, la compañía se concentró, principalmente, en la producción de películas de acción real.

En la década de los 80s, los tiempos duros para la compañía continuaron y a pesar de todos los esfuerzos por mantener estable el imperio, éste se tambaleó. Estos fueron años de experimentación en cuanto a argumentos se refiere, en esta etapa se evitaron los cuentos clásicos.



En 1981 se estrenó la película *The Fox and the Hound*, la cual fue la película más costosa hasta esa fecha, y fue considerada por muchos como una de las mejores a pesar de que Walt no estuvo involucrado en su producción. En 1984 se funda Touchstone Pictures, y un año más tarde se estrena la cinta *The Black Cauldron*, considerada como uno de los mayores

fracasos del estudio, como consecuencia en un intento desesperado por obtener más ingresos, la compañía comienza a hacer cortos animados para la televisión.

El 6 de febrero de 1986 la compañía es renombrada como *The Walt Disney Company*, su nombre definitivo. A pesar de todos estos contratos, lanzamientos, renovaciones y modificaciones, The Walt Disney Company se encontraba enfrentado la peor crisis de la compañía desde la Segunda Guerra Mundial. En este año estrenaron *The Great Mouse Detective*, y gracias a su éxito en taquilla les permitió comenzar la producción de *Who framed Roger Rabbit* (1988). Para finales de la década el estudio toma un riesgo más y lanza la primera película ambientada en la actualidad *Oliver & Company* (1988), esta se trata de una adaptación libre de *Oliver Twist*, de Charles Dickens.

La salvación de Disney llegó con la reutilización de su antigua fórmula, los cuentos de hadas, se estrena el largometraje *La Sirenita* (1989) e inmediatamente se convierte en un éxito rotundo a nivel mundial, dando comienzo a una nueva etapa dorada, conocida como el renacimiento de Disney.



Con esta nueva etapa, en el ámbito cinematográfico el estudio logra su mayor esplendor con el estreno de cintas que se convirtieron en éxitos de crítica y comerciales, alcanzando el nivel de culto, entre ellas encontramos: *La Bella y La Bestia* (1991) que marcó la historia del cine para siempre al convertirse en la primera película animada en ser nominada a mejor película, *Aladdín* (1992), *El Rey León* (1994) la cual fue ganadora de dos Oscars y se convirtió en la

película más taquillera del estudio, *Pocahontas* (1995), *Toy Story* (1995) **la primera película animada en CGI lanzada bajo un acuerdo con Pixar Animation Studio**, *El Jorobado de Notre Dame*, *Hércules* (1997), *Mulán* (1998) y *Tarzán* (1999) siendo ésta la última del renacimiento de Disney.





Para finales de la década Disney había recuperado todo su prestigio. En 1993 Disney adquiere Miramax Films y comienzan a elaborar productos de Mickey Mouse por primera vez, productos que se convertirían en todo un éxito.

En 1995 la compañía comenzó una serie de movimientos para incrementar su poderío, entre estos movimientos destacan: la compra de ESPN y la fundación de la productora cinematográfica Disney Family Studios. En 1997 Disney relanza sus series antológicas en DVD, obteniendo otro éxito en ventas. En 1998 **la compañía firma un acuerdo con Pixar de cinco películas, del cual la primera en estrenarse es A Bug's Life (1998)**. Con el estreno de Tarzán en 1999, Disney cierra una década y comienza un nuevo milenio lleno de éxitos y esplendor.

Robert Iger se convierte en el nuevo director ejecutivo (aún se encuentra en el cargo) y como primera medida relanza los clásicos cinematográficos de Disney en formato DVD. Inmediatamente, se estrena Disney Channel en Latinoamérica y España, que un año después, junto con ABC, se convierte en miembro de la Organización de Televisión Iberoamericana.

En estos últimos años Disney decidió apuntar el desarrollo de sus historias a un estilo visual y argumental con temas más familiares, de crecimiento personal y la búsqueda de una identidad propia.



En 1999 lanza la secuela de *Fantasia*, y con el inicio de una nueva década, deciden lanzar una película diferente, *Dinosaur* (2000) la primera en ser filmada en locaciones reales y con personajes generados completamente por CGI. En este mismo año sale *The Emperor's New Groove* y un año más tarde *Atlantis* (2001), luego *Lilo & Stitch* (2002) y también *Treasure Planet*, la cual introdujo un nuevo proceso llamado Virtual Sets. En 2003 deciden

retomar por última vez la animación tradicional con *Brothers Bear*. A este filme le siguió *Home on the Range* (2004) y en 2005 el estudio realizó su primera película en formato 3D *Chicken Little*, como consecuencia le siguieron películas como *Meet the Robinsons* (2007) y *Bolt* (2008).

También en el aspecto cinematográfico, Disney siguió brillando con sus producciones animadas, logrando posicionar todas las cintas entre las más taquilleras de su respectivo año: *Monsters Inc.* (2001), *Buscando a Nemo* (2005), *Los Increíbles* (2004), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008), *Bolt* (2008) y *Up* (2009), todas ellas realizadas con el sello de Pixar que **finalmente compraron por 7,4 mil millones de dólares el 25 de enero de 2006**, con esta compra Steve Jobs se convierte en el mayor accionista de Disney.



En 2003, Disney estrena su primera película con clasificación PG-13, *Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra*, a lo largo de la década lanzaron más películas de acción en vivo, entre las que destacan: *Las crónicas de Narnia: El León, La Bruja y El Ropero* (2005), *Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto* (2006), *Piratas del Caribe: en el fin del mundo* (2007), y *Las crónicas de Narnia: El príncipe Caspian* (2008); todas éxito en taquilla.



Disney cierra la primera década del nuevo milenio con un simple hecho que se convirtió en un gran suceso con el estreno de *Tiana y El Sapo* (2009), siendo esta la primera película sobre una princesa Disney afroamericana. En 2010 lanzan *Enredados*, la película animada más cara de la historia, ya que tuvo un costo estimado total de 260 millones de dólares. Dos años después estrenan *Wreck-it-Ralph*, con un guion completamente original, esto abriría paso para que en 2013 llegara uno de sus mayores éxitos de los últimos años *Frozen*, gracias a su enorme recaudación se logró el financiamiento de *Big Hero 6* (2014) y *Zootopia* (2016).



El éxito de las películas de Disney tuvo como consecuencia que su cine llegara a ser considerado por gran parte del público como la única forma posible de hacer cine de dibujos animados, lo cual dificultó en gran medida la aparición de propuestas alternativas dentro del cine de animación o eso se creía... hasta la inesperada llegada de un nuevo y pequeño estudio, como fue el caso de Pixar.

## ***1.6 Pixar Animation Studios***

Aunque ahora Pixar pareciera sinónimo de las más exitosas películas animadas de los últimos años, sus inicios tienen más que ver con desarrollos científicos, supercomputadoras y entender el punto de encuentro entre la tecnología y la industria del entretenimiento y los contenidos. También, con grandes personajes que han contribuido a la definición de la cultura popular actual como Steve Jobs, John Lasseter y hasta George Lucas.

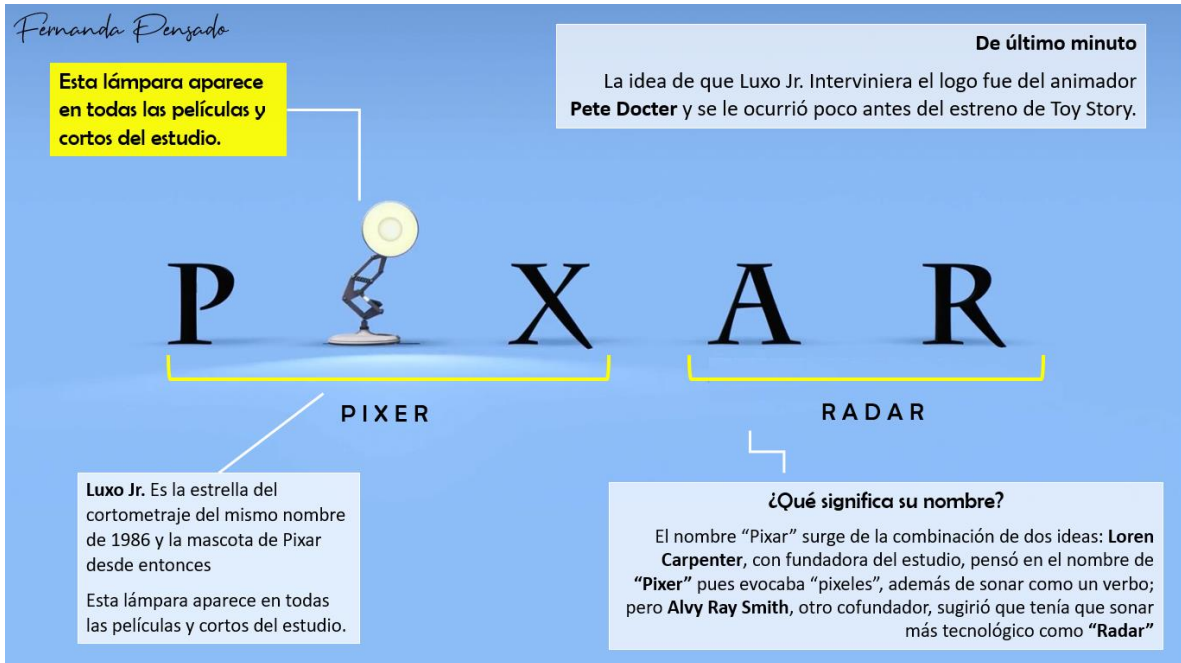
A finales de la década de los setenta, George Lucas reclutó a un grupo de científicos de la computación, integrado por Alvy Ray Smith y Ed Catmull, actual presidente de Pixar y Walt Disney Animation Studios, para formar el área Graphics Group de Lucasfilm y crear efectos visuales para sus películas y software de animación para otras producciones. A ese equipo, pocos años después, se sumó John Lasseter, un joven animador que tenía la intención de realizar la primera película animada por computadora de la historia.

El equipo creó un hardware con gran poder computacional capaz de crear imágenes de alta resolución, al que llamó Pixar Image Computer.

Aunque esa división de Lucasfilm innovó con algunos de los usos digitales más revolucionarios para crear imágenes en aquel tiempo, a George Lucas no le interesaba la animación. Por eso, cuando en medio de una crisis financiera, Steve Jobs decidió comprar esa división de Lucasfilm, George Lucas no lo dudó.

Atraído por el reconocimiento que había recibido el cortometraje animado por computadora *The Adventures of André and Wally B.* (1984), de Alvy Ray Smith y John Lasseter, Steve Jobs encontró rentable involucrarse en esa área del entretenimiento. Así, en 1986 se fundó formalmente Pixar.

Para consolidar la nueva empresa y mostrar el potencial de su tecnología, a John Lasseter se le ocurrió la idea de producir otro cortometraje animado. *Luxo Jr.* (John Lasseter, 1986), un corto de minuto y medio protagonizado por la emblemática lamparita que se convertiría en el símbolo de Pixar fue tan innovador que estuvo nominado al Oscar por Mejor Cortometraje Animado en 1987.



Para entonces, Pixar continuaba siendo una empresa proveedora de servicios de software y venta de hardware de gama alta. Pero ni tener a Disney como cliente, que compró software para acelerar el proceso de coloreado de sus animaciones, ni trabajar para éxitos en taquilla como *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), le daba a Pixar las ganancias necesarias para sobrevivir. Tan lejos estaban del éxito comercial, que de la Pixar Image Computer sólo se vendieron menos de 300 unidades.

Pero eso no detuvo al equipo para seguir produciendo cortos animados. *Tin Toy* (John Lasseter, 1998), la historia de unos juguetes tratando de escapar de un bebé aterrador, ganó el Oscar a Mejor Cortometraje en 1988. La idea de hacer un largometraje de una historia de juguetes comenzó a crecer con fuerza, pero sabían que para lograrlo necesitaban un estudio grande y poderoso, como Disney.

Para 1991 la asociación era un hecho: Pixar produciría tres largometrajes animados, de los cuales el primero sería *Toy Story* (John Lasseter, 1995), y Disney se ocuparía de la

distribución y la comercialización. Mientras tanto, Pixar, en su lucha por no desaparecer, continuaba ofreciendo servicios de software y trabajando en animaciones para comerciales.

El estreno de Toy Story en 1995 representó la tan ansiada consolidación de Pixar como un estudio de animación, así como un hito en la historia del cine. La primera película animada digitalmente en su totalidad fue también un éxito comercial, al que le siguieron muchos más.

La historia de los estudios Pixar está caracterizada por una gran iniciativa por parte de los fundadores. Todo comenzó con John Lasseter, un joven egresado del Institute of the Arts de California, quien trabajó para los estudios Walt Disney y experimento con dibujos animados sobre fondos generados por ordenador.

Pará el año de 1983, Ed Catmull<sup>21</sup> convenció a George Lucas para que contratará a Lasseter en la división de animación de Lucasfilm, cuyo equipo de ingenieros y creativos desarrolló la computadora de imágenes Pixar, utilizada para análisis médicos en tres dimensiones (3D) y fotografías vía satélite. Posteriormente Catmull se quedó con la división de Pixar gras haber desistido Lucas ante el sueño de llevar a cabo un largometraje de animación por ordenador.

Catmull y Lasseter necesitaban de un tercer inversionista capaz de creer en el proyecto, y que mejor persona que Steve Jobs<sup>22</sup>, quien apostó por el potencial científico y la creatividad de Lasseter invirtiendo 10 millones de dólares en Pixar. Tras varios éxitos taquilleros, Pixar fue adquirido por Disney en la 2006, por lo que Steve Jobs se convirtió en el mayor accionista de Disney, John Lasseter ejerció como director general creativo y Ed Catmull preside Pixar.

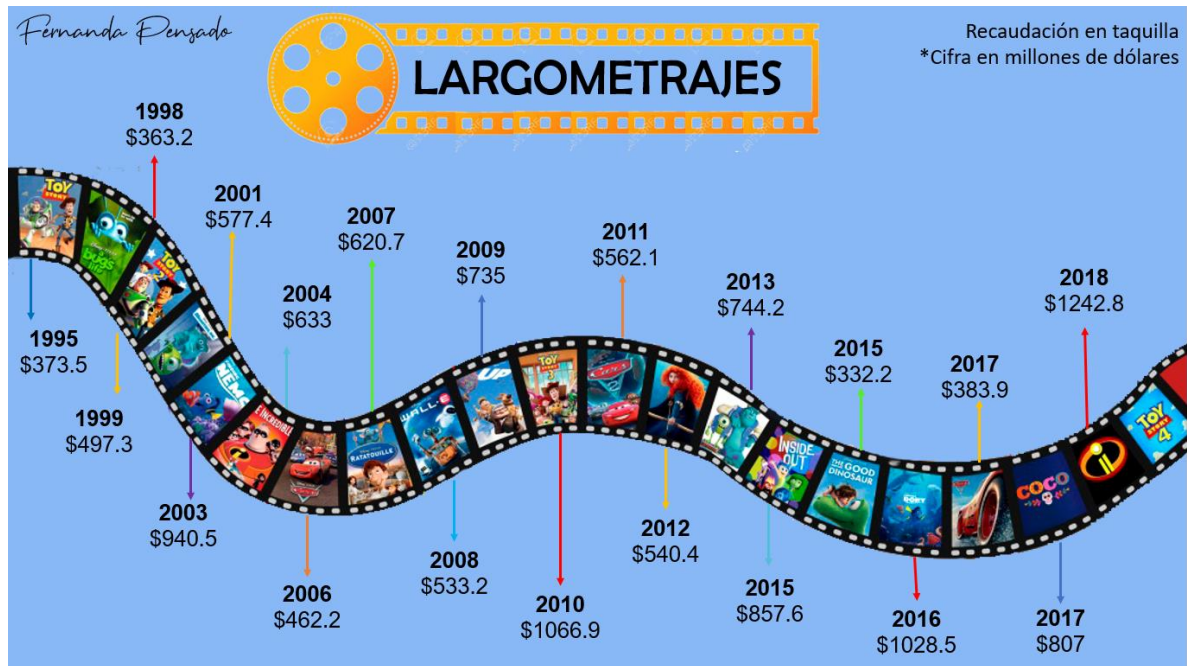
Fue desde 1991 que Pixar se unió a Walt Disney para poder comercializar y distribuir sus películas, siendo Toy Story su primer largometraje por ordenador.

---

<sup>21</sup> Licenciado en el New York Institute of Technology, actual presidente de los estudios Pixar Animation Studios y Walt Disney Animation Studios.

<sup>22</sup> Steven Paul Jobs fue un empresario y magnate de los negocios del sector informático y de la industria del entretenimiento estadounidense. Fue cofundador y presidente ejecutivo de Apple Inc. y máximo accionista individual de The Walt Disney Company.

Para 1997, Pixar volvió a entrar a un acuerdo para coproducir filmes animados con Disney, entre los cuales se produjeron *A Bug's Life* (1998), *Monsters Inc.* (2001), *Finding Nemo* (2003), *The Incredibles* (2004), *Cars* (2006) entre otras.



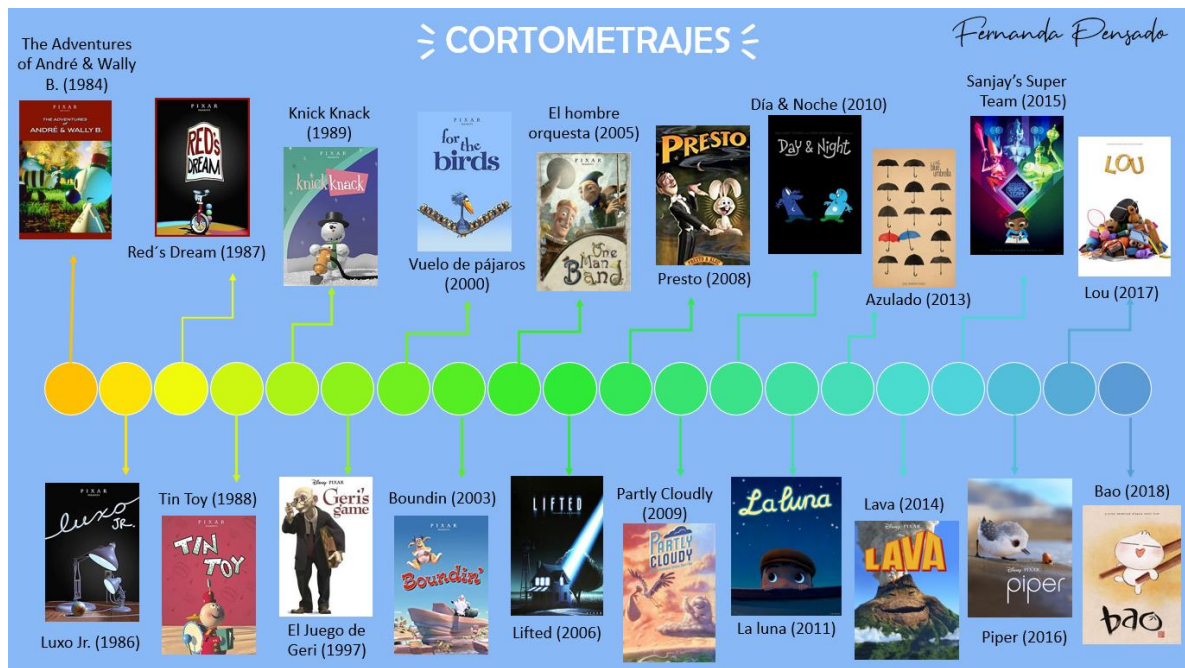
Subsecuentemente, en 1999, se realizó una nueva coproducción con los estudios Walt Disney para la realización de *Toy Story 2* (1999), a la que presidió *Ratatouille*, en el 2006.

Finalmente, en enero de ese año, Pixar firmó una fusión con Walt Disney Company, por lo que Pixar es actualmente una subsidiaria de los estudios Disney.

El éxito de este estudio se ha visto reflejado en diversos premios cinematográficos, así como en su alta recaudación en taquilla a nivel mundial.

### Cortos animados

Desde el comienzo de Pixar la narración breve ha sido una pasión del estudio y sus primeras historias se vivieron a través de cortometrajes y comerciales. Comenzando con *Luxo Jr.* (1986), los cortos les han permitido contar historias de manera diferente a sus películas, pero a menudo con el mismo impacto emocional.



A partir de la segunda película de Pixar, *A Bug's Life*, todas las películas posteriores de Pixar, excepto *Coco* (2017), se han estrenado en los cines junto con un cortometraje original creado por el estudio, tradición que después de 20 años han decidido terminar, pues en la cuarta y última entrega de *Toy Story*, se romperá el esquema del estudio de acompañar sus filmes con un corto animado.

Las ideas y capacidades técnicas de Pixar se han desarrollado al producir cortos desde la década de 1980. Los primeros cortos se hicieron cuando Pixar todavía era una compañía de hardware de computadora, cuando John Lasseter era el único animador profesional en el pequeño departamento de animación de la compañía. Comenzando con *El juego de Geri*, después de que Pixar se convirtió en un estudio de animación, todos los cortometrajes posteriores se produjeron con un equipo y un presupuesto más amplios.

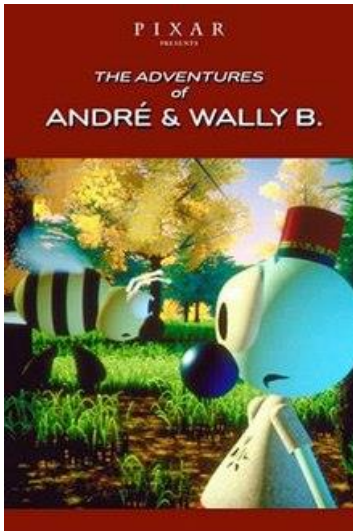
En 1991, Pixar hizo cuatro cortos CGI producidos para la serie de televisión *Sesame Street*. Los cortos ilustran diferentes pesos y direcciones protagonizadas por Luxo Jr. y *Luxo - Light & Heavy* (1990), *Surprise* (1991), *Up and Down* (1993) y *Front and Back* (1994).

Además, a partir de *A Bug's Life*, Pixar ha creado contenido adicional para cada una de sus películas que no forma parte de la historia principal, por ejemplo, para sus primeros estrenos teatrales, este contenido fue en forma de tomas y apareció como parte de los créditos de la

película. Para cada una de sus películas, este contenido fue un cortometraje realizado exclusivamente para el lanzamiento en DVD de la película, como *El nuevo auto de Mike* (2002), *Jack-Jack Attack* (2005), *BURN-E* (2008), *La Misión Especial de Dug* (2009) y *La Tía Edna* (2018), entre otros.

### *1.6.1 Cortometrajes precedentes de Pixar Animation Studios*

#### *The Adventures of André and Wally B (1984)*



*Productora: Pixar*

*Dirección: Alvy Ray Smith*

*Guión: Alvy Ray Smith*

*Distribución: Lucasfilm*

*País: Estados Unidos*

*Año: 1984*

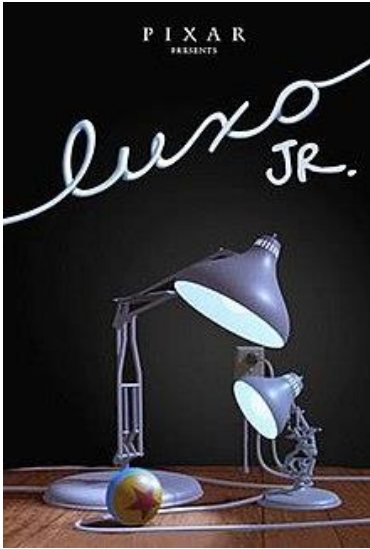
*Duración: 2 minutos*

*Idioma: inglés*

*Argumento:* El corto involucra a un androide llamado André, quien despertado en un bosque por una abeja llamada Wally B. André distrae a la abeja para poder huir corriendo. Wally B. se percata de ello y lo sigue para picarlo, saliendo de la pantalla. Después, reaparece con el agujón doblado y André le lanza su sombrero y ríe, mientras se aleja.



### ***Luxo, Jr. (1986)***



*Productora: Pixar*

*Dirección: John Lasseter*

*Producción: John Lasseter / William Reeves*

*Guión: John Lasseter*

*Distribución: Pixar*

*País: Estados Unidos*

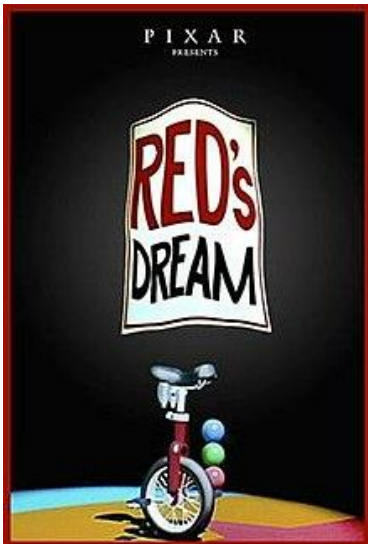
*Año: 1986*

*Duración: 1 minuto 32 segundos*

*Idioma: inglés*

**Argumento:** Los personajes son dos lámparas de escritorio, una grande y una pequeña (inspiradas en la lámpara de escritorio de John Lasseter). Luxo Jr. (la lámpara pequeña) juega con una pelota de goma, persiguiéndola y tratando de hacer equilibrio sobre ella, mientras se ve cómo Luxo (la lámpara grande) reacciona a estas payasadas. El balón se desinfla al poco tiempo debido a los saltos de Luxo Jr. sobre él y es amonestado por Luxo. A continuación, la lámpara pequeña encuentra y comienza a jugar con una pelota aún mayor.

### ***Red's Dream (1987)***



*Productora: Pixar*

*Dirección: John Lasseter*

*Producción: John Lasseter*

*Guión: John Lasseter*

*Distribución: Pixar*

*País: Estados Unidos*

*Año: 1987*

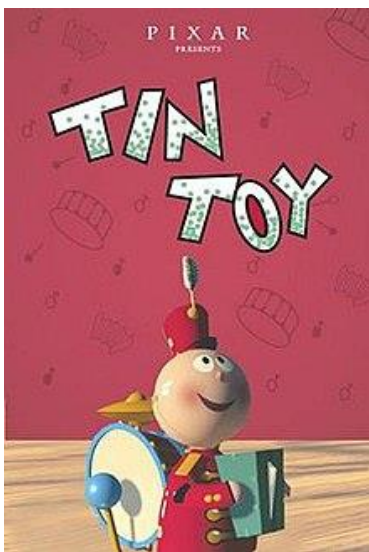
*Duración: 4 minutos*

*Idioma: inglés*

**Argumento:** La historia comienza en una vacía calle de una ciudad, una noche de lluvia, mientras se ve el frente de una tienda de bicicletas con un cartel

de neón titilante. Dentro de la tienda hay filas y filas de bicicletas, y al fondo, en un rincón semioscuro, se encuentra un monociclo que está de oferta. El monociclo empieza a soñar que está en un circo, y un payaso está montado sobre él haciendo malabares. Luego, el monociclo se sale de debajo del payaso, quien no se percató de este hecho y continúa girando en el aire. Cuando lo nota, cae al piso, mientras el monociclo empieza a hacer malabares con las pelotas que usaba el payaso, sosteniéndolas y tirándolas al aire con sus pedales. Al final de su acto, el público le regala una ovación. El sueño acaba y el monociclo despierta en la tienda. Nota que ha estado dando vueltas por el negocio mientras soñaba y, cabizbajo, regresa a su rincón.

### ***Tin Toy (1988)***



*Productora: Pixar*

*Dirección: John Lasseter*

*Producción: William Reeves*

*Guión: John Lasseter*

*Distribución: Pixar*

*País: Estados Unidos*

*Año: 1988*

*Duración: 5 minutos*

*Idioma: inglés*

*Argumento:* Tin Toy es un juguete recién comprado que llega a una casa, donde ve a un bebé que empieza a romper juguetes. El bebé ve a Tin Toy y va a por él. Asustado, Tin Toy empieza a correr por toda la sala huyendo de éste hasta que se esconde debajo del sillón, donde hay muchos otros juguetes que como él se esconden del bebé, asustados de que les pueda romper. Cuando el bebé empieza a llorar, Tin Toy siente compasión, sale de su escondite y deja que juegue con él. El bebé coge a Tin Toy y lo agita bruscamente, pero muy pronto deja de jugar con él porque se pone a jugar con otras cosas. Ofendido, Tin Toy se enfada con el bebé, porque no le hace caso.



### ***Knick Knack (1989)***



*Productora: Pixar*

*Dirección: John Lasseter*

*Producción: John Lasseter*

*Guión: John Lasseter*

*Distribución: Pixar*

*País: Estados Unidos*

*Año: 1989*

*Duración: 4 minutos*

*Idioma: inglés*

*Argumento:* Siete cosas que una persona compró en una tienda de recuerdos: un flamenco, un esqueleto surfista, una pirámide, un cactus bailarín, dos árboles de islas que se mueven y una chica en bikini con gafas. Ellos están disfrutando el sol atrás de ellos un muñeco de nieve algo enojado, el que está atrapado dentro de una bola de cristal navideña. Luego ve a la chica y quiere estar con ella, pero tiene que salir de su bola de cristal, intentando romper la bola de cristal con su casa, pero no funciona. Luego intenta romper la bola de cristal con su nariz y un martillo, pero no funciona. Luego intenta romper la bola de cristal con un taladro, pero también falla y se le cae el rostro luego falla poner luego dinamita para que explote, pero también falla otra vez luego se cae la bola de cristal de la repisa Knick ve una puerta que dice *salida de emergencia* lo abre y logra salir pero cae a una pecera y ve a una sirena va con ella pero le cae su bola de cristal y queda atrapado otra vez.

#### ***1.6.2 Alianza Disney y Pixar***

El éxito del primer largometraje de Pixar Studios, *Toy Story*, tiene su cimiento en diversos elementos y uno de ellos es el pertenecer al legendario estudio de animación de Disney, quien conoce perfectamente el cómo mantener la lealtad de su consumidor y ha sabido llevarlo a vivir su concepto de fantasía y de sueños hechos realidad.

Las películas de animación de la década de los noventa se caracterizan por un avance en sus gráficos, dónde, se pueden observar efectos en segundas y terceras dimensiones, Disney logró

esto gracias a un sistema de software de tinta digital que permitía mejoras en la profundidad y el color, mediante un coloreado en dibujos escaneados; el CAPS (Computer Animated Production System) software creado por el equipo de gráficos de Pixar, compañía de hardware gráfico que soñaba con crear un largometraje por ordenador.

En un principio, Disney era cliente de Pixar, al utilizar el CAPS en películas como *La Sirenita*, *La Bella y la Bestia*, y *Aladdin*. Posteriormente, la asociación con Disney le permitiría a la pequeña compañía realizar su ideal.

En los años ochenta, Pixar aparece como una de las empresas más emblemáticas en cuanto a la producción digital. Aunque el contenido de sus filmes no sea muy diferente a las producciones de dibujos animados de Disney, las imágenes distan mucho de lo conocido hasta el momento. Según Andrew Darley, “The Adventures of André and Wally Bee” (1985), “Luxo Jr.” (1986), “Red’s Dream” (1987), “Tin Toy” (1988) o “Knick Knack” (1989) constituyen creaciones que han introducido novedades y efectos asombrosos en el ámbito de la imagen en movimiento<sup>23</sup>

En 1991, Pixar y Disney comienzan a trabajar juntos mediante un contrato en el que se estipulaba únicamente la realización de dos largometrajes. Según los expertos de la industria, esta unión fue concebida como “un matrimonio por conveniencia”, ya que Disney estaba sumida en una crisis financiera y necesitaba una inyección de aire fresco (además de salir beneficiada económicamente con el acuerdo) y Pixar tenía muchos proyectos, pero era muy poco conocida.

De esta colaboración, el primer título en ver la luz fue *Toy Story* (1995), dirigida por John Lasseter, antiguo trabajador de la empresa Walt Disney. Resultó ser el primer largometraje de animación integral por ordenador y la primera película digital en recibir un Oscar. El segundo éxito de esta alianza vino con el estreno de *A Bug’s Life* (1998).

El magnífico resultado conseguido con las primeras películas sentó las bases para que el contrato se prolongara añadiendo nuevos títulos al mercado de la animación mundial. Según lo establecido, Disney se encargaría de la distribución, del merchandising y del desarrollo de las campañas de marketing. Por su parte, Pixar sería la creadora de las historias y diseños digitales, además de figurar como “realizadora” (no como propietaria). Pixar se había

---

<sup>23</sup> A. Darley. *Cultura digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. 2002. p.44.

convertido en la gran aliada de Disney ya que consiguió revitalizar su marca y devolverle el prestigio y el monopolio en el universo del entretenimiento infantil, que se encontraba estancado y carente de ideas desde hacía años.

Los siguientes títulos fueron *Toy Story 2* (1999) y *Monsters Inc.* (2001), y volvieron a conquistar los corazones de los espectadores, gracias a la animación en 3D de un realismo espectacular en *Buscando a Nemo* (2003). En vista del gran éxito obtenido y los premios conseguidos con estas películas, se añaden dos más a la lista: *Los Increíbles* (2004) y *Cars* (2006).

Tras varias revisiones a las cláusulas económicas, en enero de 2006 Disney adquiere Pixar Animation Studios por 7.400 millones de dólares y cede el control de su estudio a los directores creativos de Pixar. La adquisición concluyó meses después, haciendo a Pixar una subsidiaria de Disney. A partir de entonces, nuevamente extienden el contrato de distribución hasta 2007 con *Ratatouille*, que se basa en el pago de honorarios a Disney además de la mención como distribuidores. Mientras, Pixar absorbe los gastos de producción, conserva los derechos (como previsión por si la fusión fallaba, ya que automáticamente al finalizar la compra, los derechos de los personajes pasan a ser propiedad de Disney).

A lo largo de los siguientes años se estrenaron nuevos éxitos como *Wall-E* (2008), *Up* (2009), *Toy Story 3* (2010), *Cars 2* (2011), *Brave* (2012) o *Monsters University* (2013), así como también alguno de los proyectos previstos que tuvieron que ser cancelado sin dar muchas explicaciones, como fue el caso de la película “Newt”.

En cifras globales, tan solo la recaudación en taquilla mundial desde la primera entrega de *Toy Story*” (1995) y hasta la tercera *Toy Story 3* (2010) supera los 7.100.000.000 dólares y acumula 16 Oscar de la Academia en reconocimiento de sus obras animadas. Estos méritos hacen que Pixar se haya ganado un puesto de honor entre el público y lo convierten en un estudio de referencia en cuanto a la dirección que toman las nuevas tendencias en la animación digital.

### *1.6.2.1 La relevancia de Toy Story*

*Toy Story* es el primer largometraje producido completamente usando la tecnología de animación por computadora. Hacer esta película requirió cuatro años de esfuerzo, desde

escribir la historia y el guión, para ilustrar los guiones gráficos, hasta el modelado, la animación, la iluminación, el renderizado y el rodaje.

Antes de realizar *Toy Story*, la contribución de la animación por computadora a los largometrajes se midió en segundos o minutos. El desafío de este proyecto era producir una película completa que mostrara un mundo creado completamente de forma digital, para llenarlo con personajes que parecieran actuar por su propia voluntad y experiencia, y representarlo con los colores, formas y texturas de una realidad estilizada creíble. El resultado es una película que no podría haberse hecho de otra manera. Cuando el Sheriff Woody y comandante espacial Buzz Lightyear cobran vida, tienen una sensación de forma tridimensional que solidifica su existencia, confirmando nuestras sospechas sobre la vida secreta de los juguetes.

Las técnicas utilizadas pueden crear un movimiento tan detallado y fluido que la emoción de un personaje es claramente visible, todo en un mundo tentador con la asombrosa capacidad de parecerse simultáneamente a la vida real e irreal. En el mundo de la habitación de Andy, Buzz es el juguete nuevo, sin darse cuenta de la amenaza que representa para la privilegiada posición de Woody como el juguete favorito de Andy. Su conflicto causa una distracción en un momento peligroso, cuando se quedan atrás en la gasolinera y se enfrentan a la posibilidad de perder a su dueño y al resto de los juguetes. Solo a través del trabajo en equipo y la amistad pueden volver a casa.

Muchos elementos fueron vitales para hacer la película, incluido el desarrollo de personajes e historias, herramientas de software únicas, las habilidades de los actores de voz y animadores, y la imaginación de artistas y diseñadores. Los artistas técnicos mostraron su capacidad para crear modelos hermosos, iluminación y superficies, y los gerentes mantuvieron el flujo de la tubería. Para no reclamar todo el crédito, se le debe mucho a Walt Disney Company, socio y mentor de Pixar.

*Toy Story* también fue un paso vital para los efectos especiales. Esta película demostró el poder de la computadora y elevó esa industria a un nivel más alto, ese empujón a la industria de la animación fue uno de los más grandes.

Más allá de la tecnología pionera, el éxito de *Toy Story* tuvo que ver con la originalidad y frescura de la historia. "La mayoría de las críticas que salieron tras el estreno dedicaban

apenas una línea a hablar de que la película se había hecho con ordenadores. Eso es algo que nos hacía sentirnos muy orgullosos, demostraba que la técnica había estado siempre al servicio de una buena historia", asegura Catmull.

En la parte tecnológica queda margen para continuar con los avances y con cada nueva película que se estrena aporta fórmulas mejoradas. En estos últimos 20 años, se han producido en EUA más de 250 películas animadas por ordenador. La animación es una profesión fantástica, es divertida, es una industria que está en plena forma y apogeo.

### 1.6.2.2 *Toy Story: Un homenaje cinematográfico*

El papel del homenaje cinematográfico

Desde hace unos años, la industria cinematográfica tiene muy claro que cierto tipo de propuestas, además de los ingresos que generan a través del merchandising o de su posterior edición en DVD, atraen a los niños a las salas de cine. Pero también, obviamente, a sus acompañantes, los adultos, para quien también, por lo general mantienen algún tipo de discurso, aunque sea en forma de guiño u homenaje.

Toy Story, por supuesto, también ahonda en este aspecto. La relación a determinados géneros cinematográficos o a una gran cantidad de filmes se hace presente.

En cuanto a los géneros, podrían mencionarse situaciones respecto a files de acción, de aventura, comedia, drama, sobre lo fantástico, de humor, sobre el melodrama, de suspenso, y también podrían justificarse alguna relación a films de artes marciales, sobre el musical..., aunque destacan las situaciones explícitas respecto a films de ciencia ficción (Buzz Lightyear), género bélico (el Sargento y los soldaditos de plástico), de terror (Sid y los juguetes mutantes) y sobre el Western (Woody).

En cuanto a la relación de películas, destacaría la clara alusión al cineasta Steven Spielberg, con *Raiders of the Lost Ark* (1981), en la agresión de Woody hacia Buzz, o en *Jurassic Park* (1993). Y a largometrajes como *Star Wars* o *Alien*, *Psicosis*, *The Shinning*, *The exorcist*, etc....

## 1.7 La traducción intrasemiótica como forma de intertexto

### *La traducción en el cine*

La traducción es una forma de interpretación en la cual interviene el conectar un significado con otro. En el análisis cinematográfico, se da a partir de la película, dando pie a distintas posibilidades del lenguaje cinematográfico. Es decir, la traducción es una versión adaptada al discurso de llegada (*opuesto a adaptación*)<sup>24</sup>.

Traducir es un acto de respuesta realizada por el traductor de interpretar el texto de origen a manera que permita reconocer fases, funciones y características para transmitir un mensaje organizado estructuralmente y entonces provocar una reacción en el receptor.

Al estudiar los procesos de la traducción es posible considerar cuatro formas específicas:

- 1) **Traducción intralingüística** (traducción en el interior de una lengua)
- 2) **Traducción interlingüística** (traducción entre lenguas)
- 3) **Traducción intrasemiótica** (traducción en el interior de un lenguaje)
- 4) **Traducción intersemiótica** (traducción entre lenguajes)

En este trabajo, nos centraremos en la *traducción intrasemiótica*, la cual es una forma de intertextualidad. Es decir, es aquella que se encuentra en el interior de un mismo sistema semiótico, como los remakes o las parodias de una película original en otra película.<sup>25</sup>

De acuerdo con la teoría de la traducción, la traducción intrasemiótica es:

De cine a cine (ej.: parodias, re-makes, revivals, precuelas, alusiones y otras estrategias intertextuales). En el siguiente análisis se retomarán las estrategias intertextuales que corresponden a la alusión<sup>26</sup>, apropiación<sup>27</sup>, homenaje<sup>28</sup>, y pastiche.<sup>29</sup>

---

<sup>24</sup> Cf. L. Zavala. *Semiótica Intertextual, de subdisciplina a transdisciplina*. Ver también: *Notas de Curso del Módulo de Cine*, p.61.

<sup>25</sup> Lingüista ruso Roman Jakobson (1967).

<sup>26</sup> Loc. cit. Referencia implícita a un pre texto específico.

<sup>27</sup> Loc. cit. Copia deliberada con cambio de técnica (*homenaje*).

<sup>28</sup> Loc. cit. Alusión deliberada a determinados rasgos estilísticos.

<sup>29</sup> Loc. cit. Imitación estilística de carácter no irónico (anirónica).

Los principios básicos de esta teoría responden a estudiar el texto de llegada y las posibilidades del lenguaje que utiliza (en lugar de estudiar el lenguaje de salida y la fidelidad del nuevo texto a ese lenguaje originario)<sup>30</sup>. Una misma película puede ser objeto de sucesivos remakes, homenajes, alusiones, parodias o incluso metaparodias, es decir, parodias donde simultáneamente se alude a más de una película.

### *1.7.1 Elementos para el análisis de la intertextualidad*

La intertextualidad es la característica principal de la cultura contemporánea. Si todo producto cultural (un concierto, una mirada, una película, una novela, un acto amoroso, una conversación telefónica) puede ser considerado como un texto, es decir, literalmente, como un tejido de elementos significativos que están relacionados entre sí, entonces todo producto cultural puede ser estudiado en términos de esas redes. Las reglas que determinan la naturaleza de este tejido son lo que llamamos intertextualidad.

En otras palabras, todo texto -todo acto cultural y por lo tanto todo acto humano-puede ser estudiado en términos de la red de significación a la que pertenece. El estudio de la intertextualidad tiene entonces, necesariamente, un carácter interdisciplinario.

El concepto de intertextualidad presupone que todo texto está relacionado con otros textos, como producto de una red de significación. A esa red la llamamos intertexto. El intertexto, entonces es el conjunto de textos con los que un texto cualquiera está relacionado.

La asociación intertextual que existe entre un texto y su intertexto depende de la persona (o personas) que observan el texto o que lo utilizan para algún fin determinado. En otras palabras, la intertextualidad es, en gran medida, el producto de la mirada que la descubre. O más exactamente, la intertextualidad es resultado de la mirada que la construye. La intertextualidad no es algo que dependa exclusivamente del texto o de su autor, sino también, y principalmente, de quien observa el texto y descubre en él una red de relaciones que lo hacen posible como materia significativa desde una determinada perspectiva: precisamente la perspectiva del observador.

Esto último es muy importante, pues significa que el concepto mismo de intertextualidad presupone una teoría de la comunicación en la que el receptor (lector, espectador, observador,

---

<sup>30</sup> Cf. L. Zavala. *Glosemática narrativa: un modelo para la traducción intersemiótica*, p.7. Ver también: *Notas de Curso del Módulo de Cine*, p. 73.

visitante, usuario, consumidor) es el verdadero creador de significación en todo proceso comunicativo.

Para comprender mejor esto, incorporo la guía de análisis propuesta por el Dr. Lauro Zavala<sup>31</sup>, la cual presenta algunas precisiones acerca de la misma.

## Elementos para el Análisis Intertextual

### **1. Condiciones Contextuales**

Contexto de interpretación

Condicionantes del análisis: finalidad y contingencias de la interpretación

Hipótesis de lectura: atribuciones del lector

Co-texto(s) de lectura

Contexto de enunciación

Condicionantes históricas y enunciativas

### **2. Cartografía Discursiva**

Formación discursiva (sistema de producción textual simultánea al que pertenece el enunciado): consonancia, disonancia, resonancia (formal/ideológica) entre texto e intertexto

Mercados simbólicos a los que pertenecen el texto y la instancia de enunciación

Elementos de interdiscursividad

Sociolecto común a texto e intertexto

Idiolecto específico del texto

### **3. Análisis Textual**

Análisis del texto en términos de su especificidad discursiva (cinematográfico, literario, periodístico, político, etc.)

Indicadores de cohesión, coherencia, intencionalidad, informatividad, situacionalidad, referencialidad (tono, núcleos argumentativos, etc.)

Lógica de jerarquización (ej.: análisis de título, inicio, final u otros elementos estratégicos del enunciado: anclajes sintácticos / semánticos del texto / del intertexto)

Análisis de una o varias dimensiones específicas del texto (estrategias poéticas, relaciones proxémicas, naturaleza de los diálogos, perfil de personajes, estructura narrativa o dramática, recursos estilísticos, etc.)

---

<sup>31</sup> L. Zavala. *Elementos para el análisis de la intertextualidad*. 2017. p.6.



#### **4. Estrategias Intertextuales**

Marcadores intertextuales (implícitos, ej.: comillas, dos puntos, cursivas, espacios)  
(explícitos, ej.: notas, índice de fuentes, glosas)

Estrategias intertextuales: alegoría, alusión, cita, collage, ecfíhisis, facsímil apócrifo, hibridación, huella, mención, mistificación (original ausente), parodia, pastiche, plagio, pseudocita, silepsis, simulacro (moderno o posmoderno)

Figuras y otros recursos retóricos sometidos a las estrategias intertextuales: anfibología, antítesis, elipsis, gradación, hipérbole, ironía, iteración, litote, metáfora, metonimia, oxímoron, paradoja, sinonimia, sinécdoque, etc.

Modalidad intertextual y/o retórica dominante

#### **5. Palimpsestos**

Relaciones dialógicas con otros discursos (oposición agonística o polémica / polifonía textual / gradación y estrategias del discurso referido)

Lectores implícitos, contextos y co-textos (virtuales) de interpretación

Estrategias sub-textuales: alegóricas, genéticas, parabólicas, mitológicas, etc.

Contenidos subtextuales: filosóficos, ontológicos, existenciales, políticos, moralizantes, ideológicos, míticos, etc.

#### **6. Arqueología Textual**

Naturaleza del hipotexto (pre-textual/archi-textual)

Elementos de intertextualidad moderna: reconocimiento de rasgos pre-textuales

Elementos de intertextualidad posmoderna: reconocimiento de rasgos archi-textuales

Estrategias de superposición o yuxtaposición contextual (construcción neobarroca): simultáneo respeto y ruptura del orden, la norma, el código, la circularidad, la unidad, la verdad, las fronteras: lo laberíntico, lo monstruoso, lo fractal, lo lúdico, lo carnavalesco, lo fragmentario, lo asimétrico, lo excesivo

Modalidades de legitimación intertextual (principio de autoridad, erudición, ornamentación) (función poética)

#### **7. Autorreferencialidad**

Condiciones de posibilidad del enunciado puestas en evidencia: Presuposiciones lógicas, semánticas (códicas y genológicas), existenciales (culturales) y pragmáticas (axiológicas)

Tematización del acto de crear, interpretar, leer, observar / metalepsis

Actualización lúdica de las convenciones códicas (anamorfosis, iteraciones, ambigüedad, juegos tipográficos, etc.)

Tematización de lo actualizado: puesta en abismo

## **8. Conclusión**

Compromiso ético, estético y social del hipertexto, del intertexto y de las relaciones entre ellos. Articulación jerarquizada de elementos estratégicos: contexto de enunciación, formación discursiva, contenido subtextual, relaciones dialógicas y otros elementos relevantes para una interpretación global.

### ***1.8 Glosemática narrativa sobre la Traducción Intrasemiótica***

A partir del uso de la teoría de intertextualidad, se utilizará el modelo de la Glosemática Narrativa para hablar de la traducción intrasemiótica como una herramienta de análisis cinematográfico presente en la selección de secuencias de la trilogía *Toy Story*, las cuales retoman elementos clave de diversos filmes.

La Glosemática Narrativa, es aquella que consiste en hacer posible el estudio con precisión de los elementos que están en juego en los procesos de traducción.

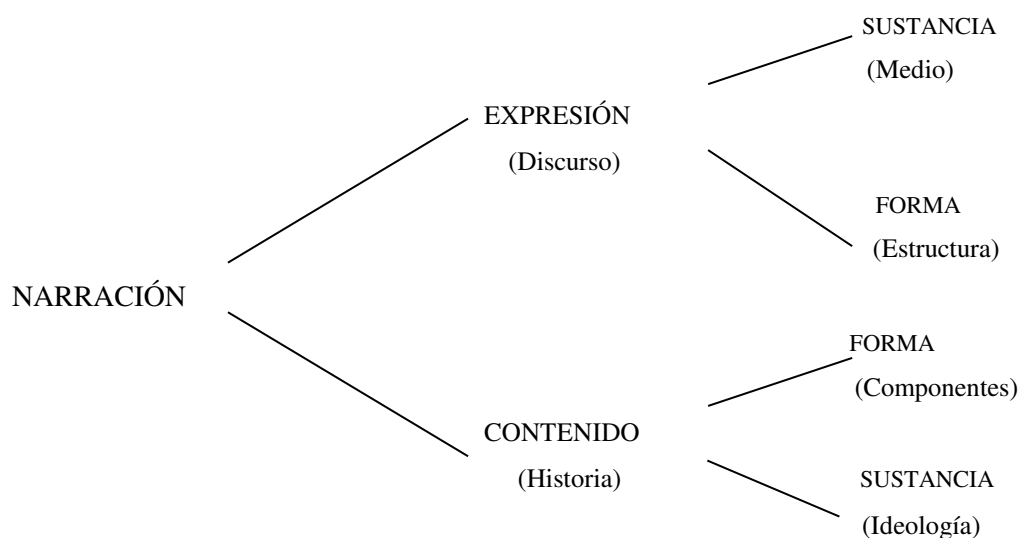
Es decir, nos permite comprender mejor los principios básicos de la teoría de traducción. Debido a esto, se puede estudiar el texto de llegada y las posibilidades del lenguaje que utiliza (en lugar de estudiar el lenguaje de salida y la fidelidad del nuevo texto a ese lenguaje originario).

La glosemática permite establecer una distinción entre la historia (lo qué se cuenta) y el discurso (cómo se cuenta). Esto se logra a partir de la distinción entre sustancia y forma de la expresión y forma y sustancia del contenido.

Teniendo en cuenta que la traducción funge como una herramienta de análisis, es necesario utilizar el modelo de la glosemática narrativa para poder complementar y exponer a la traducción intrasemiótica como una herramienta de análisis cinematográfico, permitiendo así la observación de las escenas a seleccionar de la trilogía *Toy Story*, la cual retoma elementos clave de diversas cintas de los géneros fantástico, dramático, de comedia, de aventura, de suspenso, de acción y de ciencia ficción.

## La Glosemática Narrativa

El lingüista danés Louis Hjelmslev propuso en lingüística la distinción entre una sustancia y una forma de la expresión, y una sustancia y una forma del contenido<sup>32</sup>. La Glosemática es el estudio de esa distinción semiótica.



Historia (Contenido): Qué se cuenta = Argumento / Fábula / Story

Discurso (Expresión): Cómo se cuenta = Trama / Intriga / Plot / Sjuzet

Recepción: Título (Anclajes / Horizontes de Expectativas y de Experiencia)

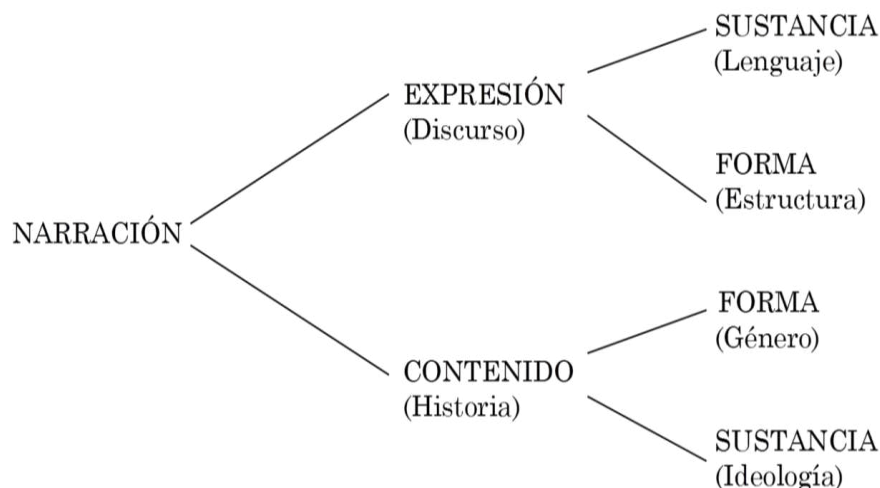
De acuerdo con el Dr. Lauro Zavala “La glosemática permite establecer una distinción entre la historia (lo qué se cuenta) y el discurso (cómo se cuenta) cuya comparación será la sustancia y la expresión”<sup>33</sup>.

Para este trabajo propongo retomar el modelo de análisis derivado del Doctor Lauro Zavala (2017) para elaborar una Glosemática Narrativa útil para analizar la traducción intrasemiótica.

<sup>32</sup> L. Hjelmslev. *Prolegómenos para una teoría del lenguaje*, 1984.

<sup>33</sup> Zavala, *op. cit.*, p.7.

\* Dr. Lauro Zavala (2017)<sup>34</sup>



En la *sustancia de la expresión* se hace referencia a la imagen, el sonido, la narración, el montaje y la puesta en escena, es decir, el filme puede constituir fragmentos breves de la(s) película(s) original(es). En el caso de la *sustancia del contenido*, esta dependerá según lo narrado en la historia. Teniendo esto como referente, podemos decir que el nuevo texto<sup>35</sup> que se crea a partir de ambas sustancias, permite recuperar los elementos necesarios para la construcción y desarrollo del mismo. Todo esto es posible, siempre y cuando la traducción intrasemiótica respete la versión original.

#### *La relación entre la glosemática y la teoría de la traducción*

La mayor utilidad al contar con una Glosemática Narrativa consiste en que es posible estudiar con precisión los elementos que están en juego en los procesos de traducción. Por esta razón, el estudio de una *Glosemática Narrativa* está ligada al estudio de la *Teoría de la Traducción*, donde se establece una distinción entre la Traducción Lingüística y la Traducción Semiótica.

La glosemática narrativa ofrece un modelo de análisis pertinente al estudio del cine con la finalidad de hacer evidentes elementos como la referencia de escenas dentro de la trilogía *Toy Story*.

---

<sup>34</sup> Ibidem., p. 22.

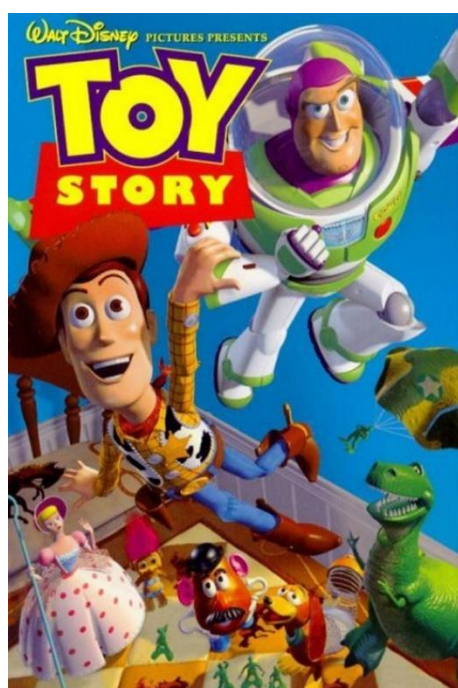
<sup>35</sup> Vid. Tejido (de signos) (de significados) (de significaciones). Concepto anti disciplinario / transdisciplinario

# **CAPÍTULO 2**

## ***Traducción Intrasemiótica en la trilogía animada Toy Story***

## Análisis de la Traducción Intrasemiótica en Toy Story

### 2.1.1 Toy Story (1995)





<b>FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA</b>	
<b>Título original:</b>	<i>Toy Story</i>
<b>Año:</b>	<i>1995</i>
<b>Duración:</b>	<i>80 min</i>
<b>País:</b>	<i>Estados Unidos</i>
<b>Dirección:</b>	<i>John Lasseter</i>
<b>Productora:</b>	<i>Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios</i>
<b>Guión:</b>	<i>Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen, Alec Sokolow (undefined: John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton, Joe Ranft)</i>
<b>Montaje:</b>	<i>Robert Gordon y Lee Unkrich</i>
<b>Fotografía:</b>	<i>Animación</i>
<b>Sonido:</b>	<i>Gary Rydstrom</i>
<b>Música:</b>	<i>Randy Newman</i>
<b>Género:</b>	<i>Animación. Fantástico. Comedia. Aventuras. Infantil   Muñecos. Pixar. 3-D. Cine familiar</i>

El film trata la historia de cómo Woody, el juguete preferido de Andy (un niño de seis años) pierde su lugar de preferencia con la llegada de un nuevo y más moderno juguete, Buzz Lightyear. Los acontecimientos por las que estos dos juguetes deben atravesar van transformando la primitiva relación de rivalidad y celos en una sincera y duradera amistad.

La segmentación en secuencias narrativas de Toy Story, entendidas como unidades dramáticas que desarrollan una acción en uno o varios espacios, nos da un total de 50 bloques. Algunas escenas, concebidas estructuralmente como una secuencia, sirven como ejemplo de transición y expresan el paso del tiempo y la intensificación de la narración. En cualquier caso, a grandes rasgos la estructura del film está compuesta por:

<i>Estructura Toy Story</i>		
<b>PRÓLOGO</b>	Se presenta la historia de unos juguetes fruto de la fantasía de un niño, Andy, donde se destaca al muñeco favorito de éste, Woody, junto a los créditos iniciales, y donde todavía no se ve a ningún juguete con vida propia.	 A young boy with a red cowboy hat and a green shirt is holding a small cowboy doll (Woody) in his hands. He is standing in a room with a white door and a blue wall decorated with yellow stars.
<b>PLANTEAMIENTO</b>	Los juguetes cobran vida y se muestran los verdaderos protagonistas de la historia y donde hace acto de presencia el incidente desencadenante, la llegada de un nuevo juguete, Buzz Lightyear, que sustituye al vaquero, y también, un primer punto de giro en el momento en que ambos se pierden en la gasolinera.	 A close-up of a green and purple space ranger toy (Buzz Lightyear) with a clear dome helmet. He is looking towards the right of the frame.
<b>NUDO</b>	Woody sólo quiere volver con Andy, pero sabe que no puede regresar a su habitación sin Buzz, y donde los dos juguetes caen en manos del malvado Sid, que pretende hacer volar por los aires a este último. pero impidiéndoselo y rescatándolo el primero y los juguetes mutantes, siendo éste el segundo punto de giro.	 A close-up of the Buzz Lightyear toy lying on a red floor. He is looking towards the camera with a determined expression.

<b>DESENLACE</b>	Woody y Buzz inician la persecución del camión de mudanzas que lleva las pertenencias de Andy y su familia en su traslado, y donde encontramos el clímax final con el vuelo que realizan hasta el coche donde se encuentra el niño.	
<b>EPÍLOGO</b>	Se presenta un nuevo personaje, quizás para la trama de una posible nueva historia (que no será el caso atendiendo el argumento de Toy Story 2, aunque éste bien hace acto de presencia), y donde unos créditos finales convencionales cierran el film.	

Las referencias intertextuales que se presentan en la película *Toy Story* (Lasseter, 1995) son:

<b>Toy Story (1995)</b>			
Título	Director	Año	Lugar en que aparece
<i>King Kong (King Kong)</i>	Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack	1933	Cuando Molly agarra al Sr. Cara de papa.
<i>Las aventuras de André y Wally B. (The Adventures of André and Wally B.)</i>	Alvy Ray Smith	1984	Mientras Woody convoca a una reunión, lo vemos como un libro en un estante del cuarto de Andy.
<i>El sueño de Rojo (Red's Dream)</i>	John Lasseter	1987	Aparece como uno de los libros en el estante.
<i>Tin Toy (Tin Toy)</i>	John Lasseter	1988	Aparece como uno de los libros en el estante.
<i>Knick Knack (Knick Knack)</i>	John Lasseter	1989	Aparece como uno de los libros en el estante.





<i>Los pies por delante (Feet First)</i>	Clyde Bruckman	1930	En la repisa inferior, se observan tres libros más, donde uno de ellos lleva este título.
<i>Volver al Futuro (Back to the Future)</i>	Robert Zemeckis	1985	Durante la reunión de juguetes, antes de la fiesta de Andy.
<i>Cara de Guerra (Full Metal Jacket)</i>	Stanley Kubrick	1987	Woody da la orden de “Código rojo” a los soldados de plástico.
<i>Forrest Gump (Forrest Gump)</i>	Robert Zemeckis	1994	Soldado caído durante la misión “Un buen soldado, nunca deja un hombre atrás”
<i>Luxo Jr. (Luxo Jr.)</i>	John Lasseter	1986	La pelota aparece rodando por la sala, muy cerca de los soldados de plástico. *Aparece en otras ocasiones.
<i>Star Wars: Episodio IV. Una nueva esperanza (Star Wars: Episode IV. A New Hope)</i>	George Lucas	1977	Llegada de Buzz Lightyear al cuarto de Andy
<i>Parque Jurásico (Jurassic Park)</i>	Steven Spielberg	1993	Buzz le enseña a Rex a rugir como un verdadero dinosaurio.
<i>Mr. Miller never drinks milk (Got Milk? Campaign)</i>	California Milk Processor Board	1993	El Sr. Cara de papa está levantando unas pesas mientras entrena junto a Buzz.
<i>The Far Side (single-panel comic)</i>	Gary Larson	1980	Mr. Shark está usando el sombrero de Woody, después de que este lo perdiera mientras dormía.
<i>El vengador del futuro (Total Recall)</i>	Paul Verhoeven	1990	Woody confronta a Buzz y le abre su casco
<i>Luxo Jr. (Luxo Jr.)</i>	John Lasseter	1986	Mientras Woody y Buzz discuten, son interrumpidos por la risa malvada de Sid, es entonces cuando la cámara apunta a la lámpara “Luxo flexo”.
<i>Indiana Jones y los cazadores del arca</i>	Steven Spielberg	1981	

<i>perdida (Raiders of the Lost Ark)</i>			Woody engaña a Buzz, fingiendo que un pobre juguete ha caído
<i>Star Wars: Episodio IV. Una nueva esperanza (Star Wars: Episode IV. A New Hope)</i>	George Lucas	1977	En la gasolinera <i>Dinoco</i> , Buzz da un importante discurso sobre la seguridad del universo, la cual está siendo amenazada por el emperador Zurg.
<i>Star Trek: la serie original (Star Trek: The original series)</i>	Gene Roddenberry	(1966-1969)	Buzz hace el saludo “vulcano” mientras se despide de Woody en la gasolinera.
<i>¡Aterriza como puedas! (Airplane)</i>	David Zucker	1980	Cuando la camioneta de Pizza Planeta se encuentra estacionada fuera de Pizza Planet, se escucha la frase “The white zone is for immediate pizza”.
<i>Galáctica, estrella de combate (Battlestar Galáctica)</i>	W. Kolbe, D. Bellisario, R. Colla, A. Levi, V. Edwards	(1978-1979)	Al llegar a Pizza Planeta, en la entrada se encuentran dos “cyclons” custodiando la puerta, estos se asemejan a los de la serie.
<i>Alien- El octavo pasajero (Alien)</i>	Ridley Scott	1979	Juego interactivo al interior de Pizza Planeta.
<i>Psicosis (Psycho)</i>	Alfred Hitchcock	1960	Sid se dispone a operar a la muñeca de Hanna, es cuando vemos la luz de una bombilla balanceándose.
<i>Star Wars: Episodio IV. Una nueva esperanza (Star Wars: Episode IV. A New Hope)</i>	George Lucas	1977	En el cuarto de Sid, vemos a Woody siendo torturado para que confiese “¿Dónde está la base rebelde?”
<i>El mago de Oz (The Wizard Of Oz)</i>	Víctor Fleming	1939	Woody huye del cuarto de Sid, deseando estar en casa.
<i>Parque Jurásico (Jurassic Park)</i>	Steven Spielberg	1993	Woody logra escapar del cuarto de Sid, pero desafortunadamente se encuentra con su perro Scud y lo despierta.
<i>El resplandor (The Shinning)</i>	Stanley Kubrick	1980	Woody va por los pasillos en busca de Buzz

<i>Monty Python (Monty Python's Flying Circus: How Not to be Seen)</i>	Ian MacNaughton John Howard Davies	1970	Después de Buzz se rompe un brazo, Hanna lo encuentra y ahora es llamado "Sr. Nesbit", al igual que uno de los personajes del sketch de Monty Python.
<i>A sangre fría (In cold blood)</i>	Richard Brooks	1967	Sid planea hacer estallar su nuevo cohete con Buzz atado a él. Afortunadamente la lluvia lo detiene.
<i>La gran evasión (The Great Escape)</i>	John Sturges	1963	Woody explica a los muñecos de Sid el plan para escapar.
<i>La gran evasión (The Great Escape)</i>	John Sturges	1963	Los juguetes Ducky y Piernas, se adentran en el conducto de aire.
<i>La parada de los monstruos (Freaks)</i>	Tod Browning	1932	Los juguetes se rebelan contra Sid
<i>El exorcista (The exorcist)</i>	William Friedkin	1973	Woody le da una advertencia final a Sid, mientras gira la cabeza por completo.
<i>Dream (Nissan 300ZX Turbo-Super Bowl commercial)</i>	Ridley Scott	1990	Woody y Buzz usan a RC (coche a control remoto) para intentar alcanzar el camión de mudanzas
<i>Wallace y Gromit: Los pantalones equivocados (The Wrong Trousers)</i>	Nick Park	1993	Woody y Buzz unen fuerzas para llegar al camión de mudanzas.
<i>El Rey León (The Lion King)</i>	Rob Minkoff, Roger Allers	1994	Andy y Molly escuchan "Hakuna Mata" en el auto, mientras Woody y Buzz intentan llegar.
<b>Inspiración para la película</b>			
<i>El gatito ladrón (The Robber Kitten)</i>	David Hand	1935	Se retoma la temática vaquera.
<i>La extraña pareja (The Odd couple)</i>	Gene Saks	1968	Una fuente de inspiración para la peculiar relación entre Woody y Buzz.
<i>El castillo de Cagliostro (The Castle of Cagliostro)</i>	Hayao Miyazaki	1979	El diseño del personaje de Woody está basado en Lupin.

<i>El castillo en el cielo</i> ( <i>Castle in the Sky</i> )	Hayao Miyazaki	1986	Utilizada por Lasseter para influir en el estilo de animación.
<i>Huida a medianoche</i> ( <i>Midnight Run</i> )	Martin Brest	1988	Inspiración para el escape de casa de Sid.

**Notas:** Una peculiaridad notoria a través de las estrategias intertextuales presentes en esta película es que podemos no solo ver referencias a otras películas (cine a cine), sino que se encuentra el uso de referencias hacia series televisas, comerciales de TV, spots publicitarios e incluso tiras cómicas.

Para precisar más en esto, en el presente análisis se hará la siguiente selección de escenas/ secuencias:

**Escena 1:** Durante la reunión de juguetes, Rex se encuentra angustiado (Alusión)

*Back to the future* (Robert Zemeckis, EUA, 1985)

Cine fantástico y de ciencia ficción.

## La reunión de los juguetes

0h. 06' 35"

*Inicio y desarrollo de la reunión de juguetes*



La secuencia comienza con un plano general de una sección del cuarto de Andy, en este espacio se llevará a cabo la junta de consejo convocada por Woody.



Gracias a este plano, nos percatamos que al fondo se observa un estante lleno de libros y distintos juegos de mesa de la época (*Tinkertoy Playskool*, *Operation*, *Mouse Trap*, etc.). El plano cambia y tenemos una toma más cercana, lo que nos permite ver a mejor detalle el contenido de las estanterías. En una de ellas, se logra ver los lomos de distintos libros, sin embargo, estos títulos

tienen un peculiar significado, pues algunos de ellos hacen referencia a trabajos previos de Pixar, es decir, los libros representan a sus cortometrajes. De izquierda de derecha se observa:

*The Adventures of André and Wally B.* (1984), *Red's Dream* (1987), *Tin Toy* (1988) y *Knick Knack* (1989).



En la reunión mencionada vemos a Woody en el centro de la toma, asumiendo la figura de “líder” y portavoz de los demás juguetes. Con la ayuda del micrófono del radio casete y de Mr. Mike la junta da inicio.

Escuchamos a Woody informando los puntos del orden del día, lo primero en la agenda es la búsqueda de un compañero para la mudanza, lo cual provoca un poco de confusión y burla entre los demás juguetes, es por lo que vemos como la toma cambia y tenemos un contracampo del resto de los juguetes. Para poner orden, Woody advierte que solo queda una semana antes de mudarse y que no quiere que ningún juguete se quede. Después la toma se abre a un plano general y de nuevo vemos como todos los juguetes están reunidos en esta sección del cuarto de Andy, con la ligera diferencia de poder ver a Hamm en lo alto, ya que él se encuentra cerca de la ventana. Woody continúa con el segundo punto de su informe, es decir, la junta del martes de datos de desgastes de plásticos, la cual en su opinión fue todo un éxito y agradece por esto al señor deletreador, y la cámara hace un primer plano de este juguete.



0H. 07' 30"

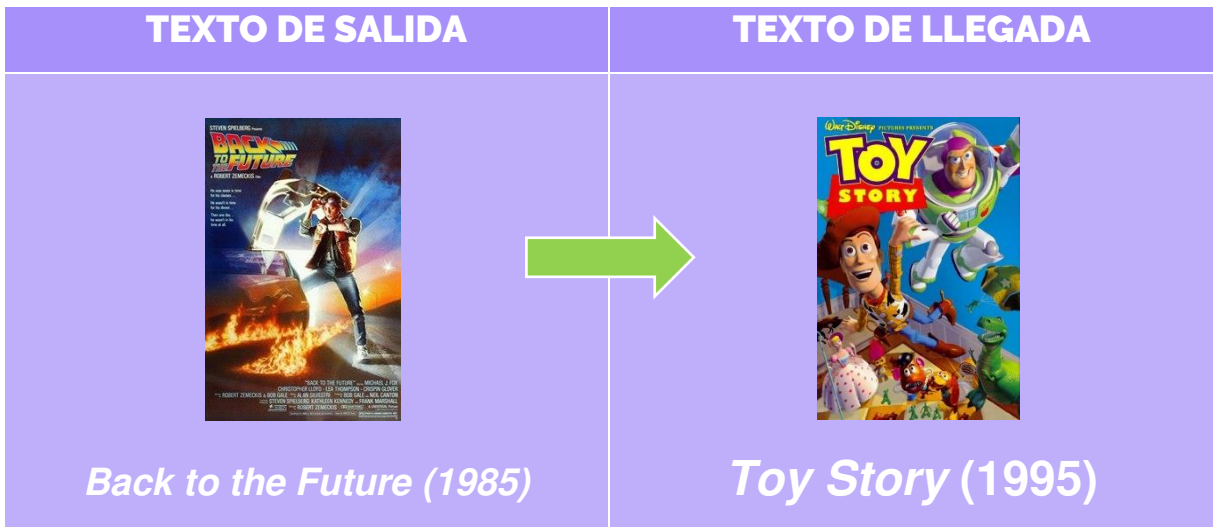
*Anuncio de la noticia preocupante del día.*



Al terminar, vemos a Woody agacharse y escondiéndose tras sus hojas como si estuviese buscando algo. Finalmente, con voz baja y un poco sin importancia, anuncia que hay un tercer punto *Andy's birthday party has been moved to today* (Adelantaron para hoy la fiesta de cumpleaños de Andy). Ante tal noticia vemos un contracampo con la reacción de sorpresa y sobresalto del

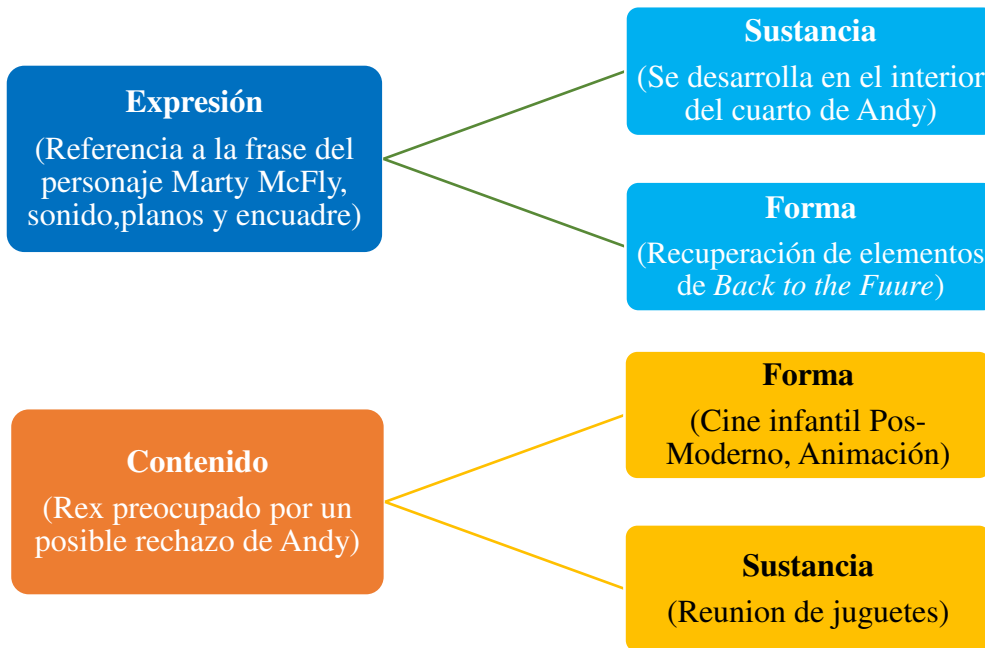


resto de los juguetes. Por supuesto, los comentarios no se hacen esperar y escuchamos cosas como “Sera hoy esa fiesta, debería ser en una semana” y ¿Qué pasa aquí, se ha vuelto loca su mamá? (Hamm). En contestación a esto la cámara hace un picado y vemos a Woody respondiéndole a Hamm que la mamá de Andy quiso hacerle la fiesta antes de mudarse, pero que no deben preocuparse. A lo que el señor cara de papa reacciona molesto, pues el vaquero siempre ha sido el favorito. Slinky intenta mantener la paz y apoyar a Woody. Pero Rex se muestra con miedo y preocupado de que Andy pueda recibir otro dinosaurio, y termina diciendo: *I just don't think I could take that kind of rejection!* (No creo que pueda tolerar ese tipo de rechazo). Finalmente, el vaquero baja del podio he intenta tranquilizar al grupo, haciéndoles entender que ellos siempre estarán ahí para Andy.



En esta secuencia podemos escuchar una referencia clara a una frase de la película *Back to the Future* (1985). Esto es perceptible cuando durante la reunión de juguetes convocada por Woody, vemos a Rex preocupado por la posible idea de que Andy reciba un nuevo y mejor dinosaurio. A lo que Rex dice, *I just don't think I could take that kind of rejection!*, frase que nos recuerda a Marty McFly preocupado antes de su audición de bandas para el baile escolar. Es decir, se trata de una alusión, porque hace una referencia implícita a un pretexto específico.





## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

<i>Back to the Future</i> (1985) -Texto de salida-	<i>Toy Story</i> (1995) -Texto de llegada-
 <p style="text-align: center;">“ I just don't think I could take that kind of rejection! ”</p> 	 <p style="text-align: center;">“ I just don't think I could take that kind of rejection! ”</p> 

## Escena 2: Woody da la orden de “Código rojo” a los soldados de plástico (Apropiación)

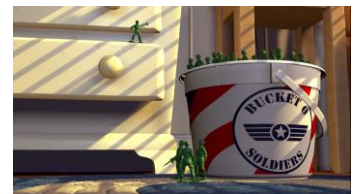
*Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, EUA,1987)

Cine de acción y drama.

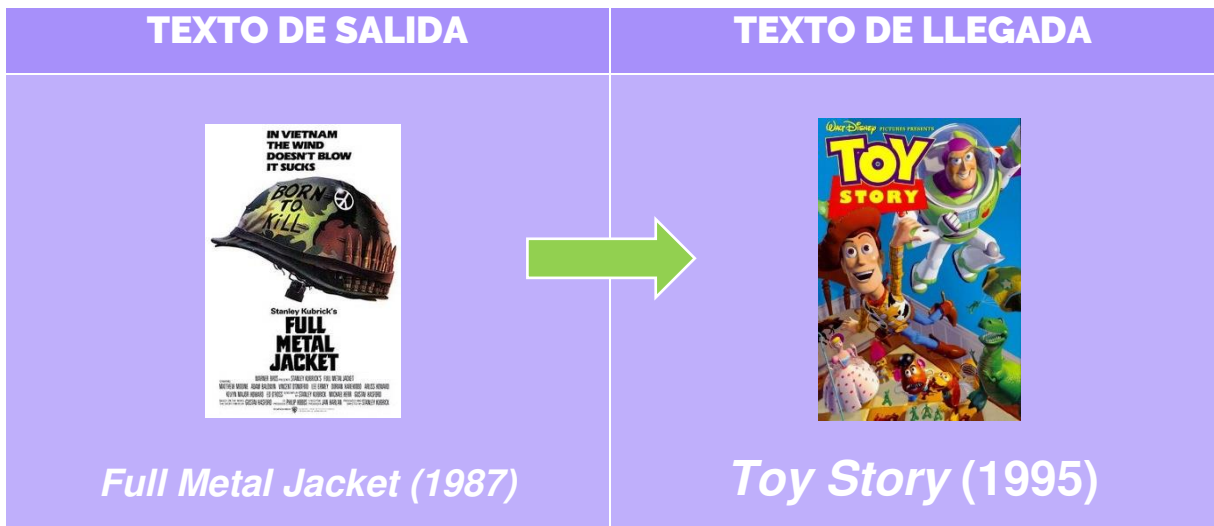
### Reclutamiento para una misión

04. 09' 20" *La misión de los soldados*

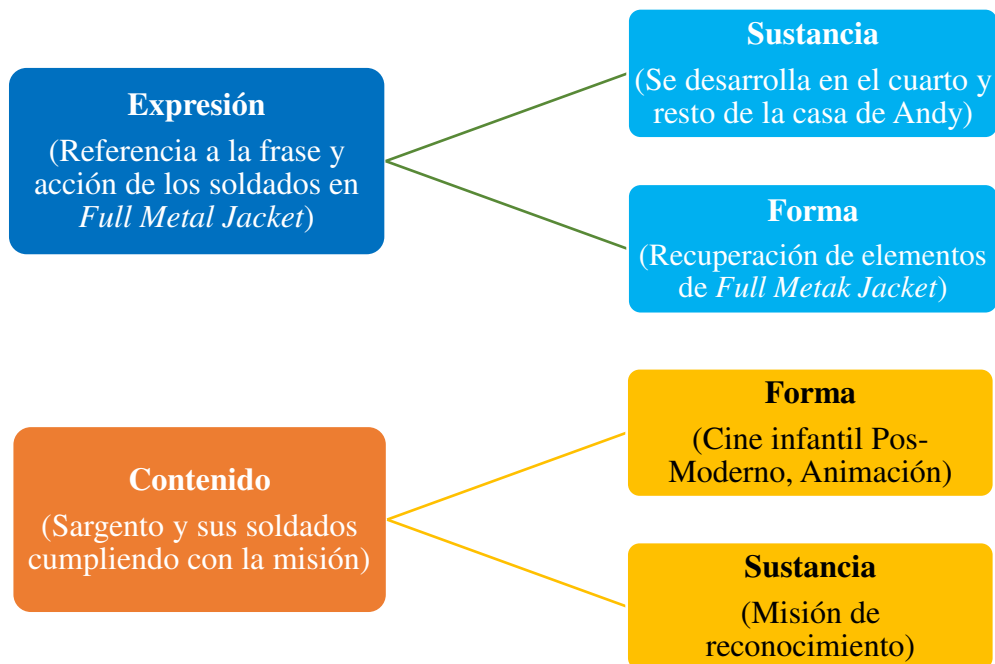
Woody en un intento por calmar al resto de los juguetes, les promete mandar a la tropa, en una misión de reconocimiento. Es entonces cuando vemos al vaquero subir a la cama para poder acercarse y pedirle al Sargento que coloque un puesto de vigilancia abajo, Woody le da la indicación de “Alerta roja”. A lo que este responde “Señor, si señor” nos recuerda a la del soldado de instrucción en *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick,1987). Con la instrucción dada, el Sargento se dirige a sus muchachos y les avisa que están “Alerta roja, estamos en alerta roja, plan vigilancia. Ejecuten...”. Acto seguido vemos como los soldaditos de plástico comienzan a salir de la cubeta, formando filas, mientras de fondo se escucha un eufórico “vamos, vamos, vamos”. Después la toma se abre y tenemos un ligero plano picado, donde se muestra al resto de los juguetes como observan desde lo alto a los soldados entrar en acción. Al salir del cuarto, esta secuencia da un nuevo enfoque narrativo a la película. Esto se debe a que un nuevo género cinematográfico hace presencia en el acto, es decir, nos recuerda a una escena del género bélico. De manera silenciosa y muy precavida, los soldaditos hacen todo lo posible por lograr bajar a la planta baja e instalar el comunicador. La cámara por su parte sigue todo el recorrido que realizar, incluso tenemos una toma subjetiva de uno de los soldados, el cual observa a la mamá de Andy, sus amigos y por supuesto a Andy. Cuando estos se van para la sala, este soldado hace una seña para indicar al resto que es seguro avanzar. Entonces vemos a los paracaidistas entrar en acción. Finalmente, al aterrizar estos dos soldados, dan la señal de soltar la cuerda. Con un leve contrapicado, vemos al resto de los soldados bajar por la cuerda. La toma cambia, y al interior del cuarto de Andy, vemos a Woody encender el otro comunicador.







En esta secuencia se percibe un estilo diferente en la trama, tiene ligeros tintes del cine bélico, esto se debe a que se nos presenta un hecho militar estratégico cuando los soldaditos de plástico intentan cumplir la misión asignada por el sheriff Woody. Todo esto nos recuerda a una de las escenas de *Full Metal Jacket* (1987), en donde los soldados obedecen sin importar que las órdenes. Se trata de una apropiación, ya que es una copia deliberada con cambio de técnica.



## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

*Full Metal Jacket* (1987)  
-Texto de salida-



*Toy Story* (1995)  
-Texto de llegada-



### Escena 3: Soldado caído durante la misión “Un buen soldado, nunca deja un hombre atrás (Pastiche)

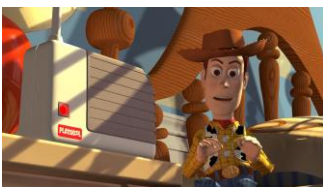
*Forrest Gump* (Robert Zemeckis, EUA, 1994)

Cine dramático y de comedia.

#### ¡Alerta Roja!

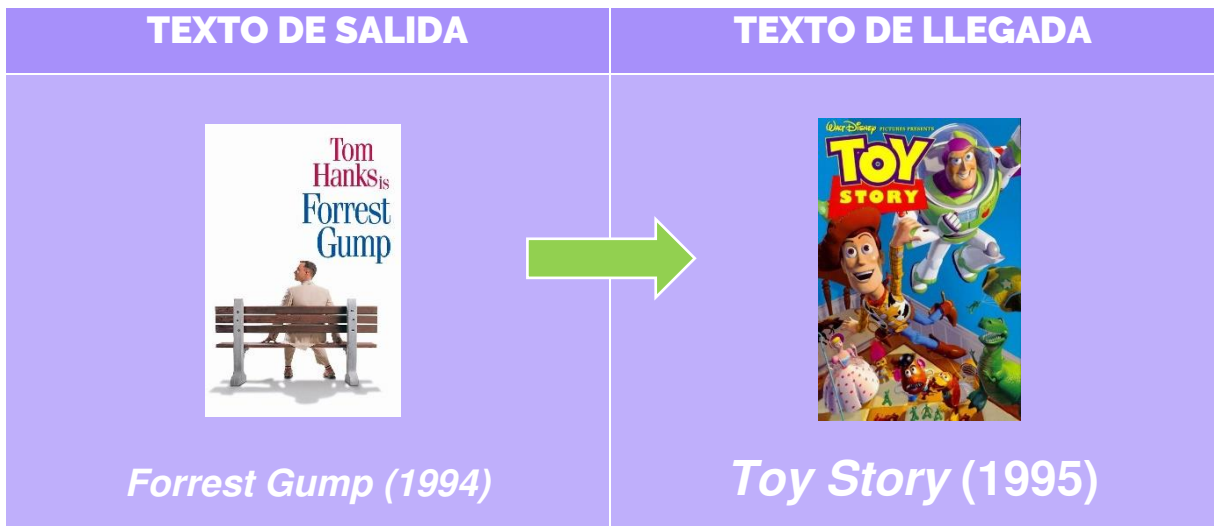
0h. 10' 33"

*Soldado caído en acción.*

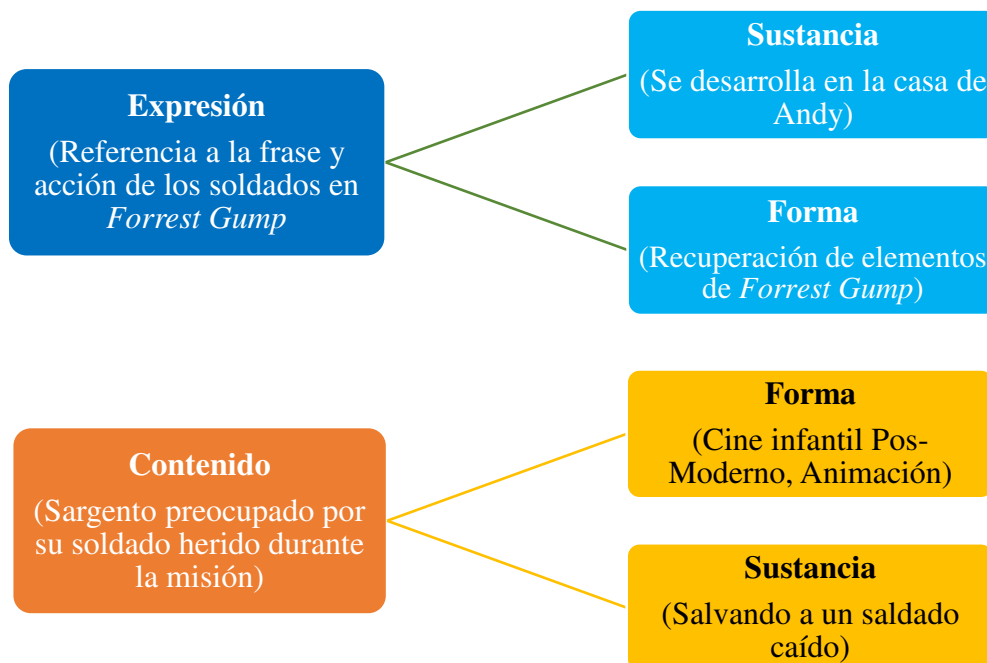


Los soldados hacen hasta la imposible para lograr bajar el comunicador remoto de *Playskool* a la sala de Andy. Cuando por fin logran bajar, se topan con un nuevo obstáculo, la mamá de Andy. En voz en off la escuchamos llamar a los niños para que estos coman. Ante esto, los soldaditos asumen de nuevo una posición estática e inmóvil. Sin embargo, al momento en que la madre de Andy aparece, esta pisa a uno de los soldados. Ante esto situación, su reacción es de enojo hacia su hijo, por dejar sus juguetes por doquier. Acto seguido, la vemos pateando al resto de los soldaditos.

Después la toma cambia, nos encontramos en el interior del cuarto de Andy y la toma es un leve picado, donde se ve al resto de los juguetes esperando impacientes por la señal de los soldados. Tenemos un contracampo de Woody tratando de calmarlos, explicando que son unos profesionales y que no están tirados descansando. Irónicamente, estos si se encuentran tirados, pero esto a causa del golpe de la mamá de Andy. A pesar del golpe, a los pocos segundos se recuperan y siguen en marcha. Sin embargo, el soldadito que fue pisado se encuentra gravemente herido. Él Sargento al percatarse de esto, se acerca rápidamente hacia él, aunque el soldado se resiste y le insiste que lo deje allí. Este responde “un buen soldado nunca deja solo a un compañero”. Este hecho heroico de no abandonar a su compañero nos hace recordar a películas como *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) o *Sergeant York* (Howard Hawks, 1941).



En esta escena se retoman ciertos elementos del cine dramático y de comedia, en específico una escena de la película *Forrest Gump* (1994). Esto es perceptible cuando el sargento se niega a abandonar al soldadito de plástico herido, Al exaltar el heroísmo de los personajes, lo hace más tangible y real. Se trata de Pastiche, ya que es una imitación estilística de carácter irónico.





## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

*Forrest Gump* (1994)  
-Texto de salida-



*Toy Story* (1995)  
-Texto de llegada-



## Escena 4: Llegada de Buzz Lightyear al cuarto de Andy (Apropiación)

*Star Wars: Episode IV. A New Hope* (George Lucas, EUA, 1977)

Cine de ciencia ficción y fantasía.

### La llegada de un nuevo juguete

0h. 13' 33"

*El regalo sorpresa de mamá*

El último juguete ha sido abierto y Andy junto a sus amigos suben a toda prisa a su cuarto. Tenemos un plano medio de los juguetes tratando de escuchar la noticia por el comunicador, en voz en off escuchamos al sargento decir “Alerta roja, reasuman posiciones...” ante tal noticia, los juguetes entran en pánico y tenemos un ligero picado, donde podemos ver como todos tratan de correr antes de que Andy llegue. Mientras esto ocurre, los niños se acercan rápidamente al cuarto. Antes de su llegada, vemos donde han quedado cada uno de los juguetes, Woody por supuesto, ocupa el lugar principal -la cama de Andy- Al llegar, todo está más o menos igual a como Andy lo había dejado. Sin embargo, de último momento ocurre un cambio. Él aparta de un golpe a Woody de su lugar, colocando al nuevo juguete en su lugar. Los niños salen corriendo para regresar a la sala, dan un fuerte portazo y todo queda en gran silencio. El pobre vaquero ha ido a parar al suelo después de ese revuelo.

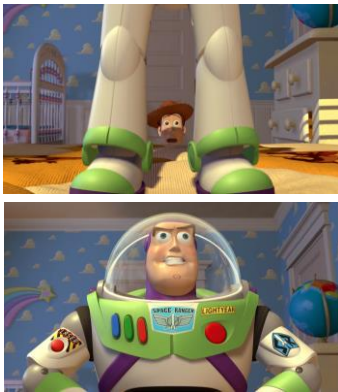


Una panorámica sigue a los juguetes mientras estos caminan hacia la cama de Andy para averiguar quién está arriba con Woody, pero de pronto estos se sorprenden cuando sale por debajo de la cama. En ese momento los juguetes se dan cuenta que algo ha cambiado, y sin duda, este hecho hizo a un lado los privilegios del comisario.

Quitándole importancia a lo sucedido, Woody decide subir a dar la bienvenida al nuevo compañero.

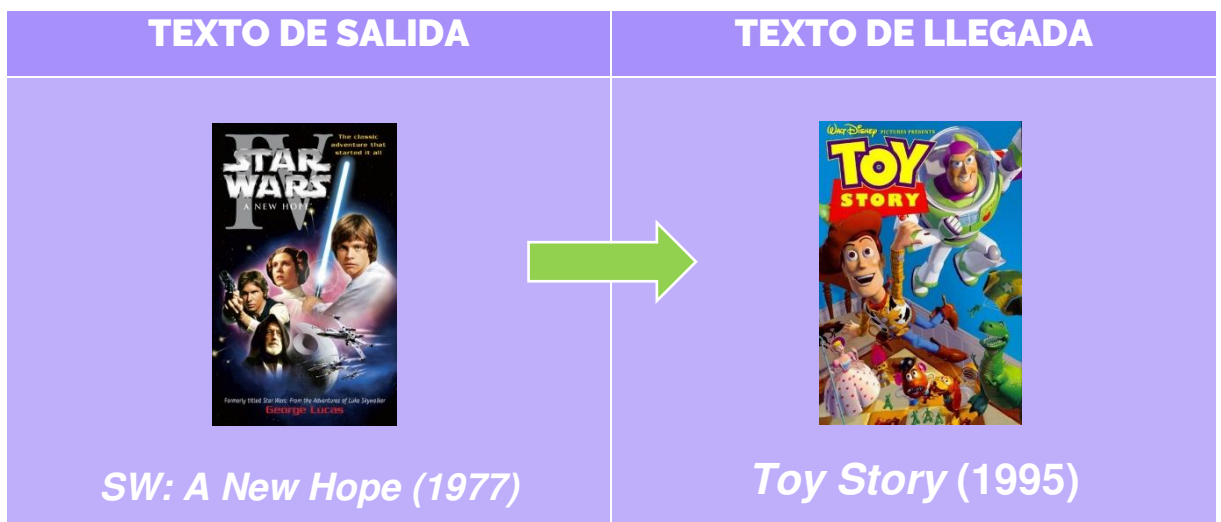
0h. 14' 37"

*Buzz Lightyear: Guardian espacial*

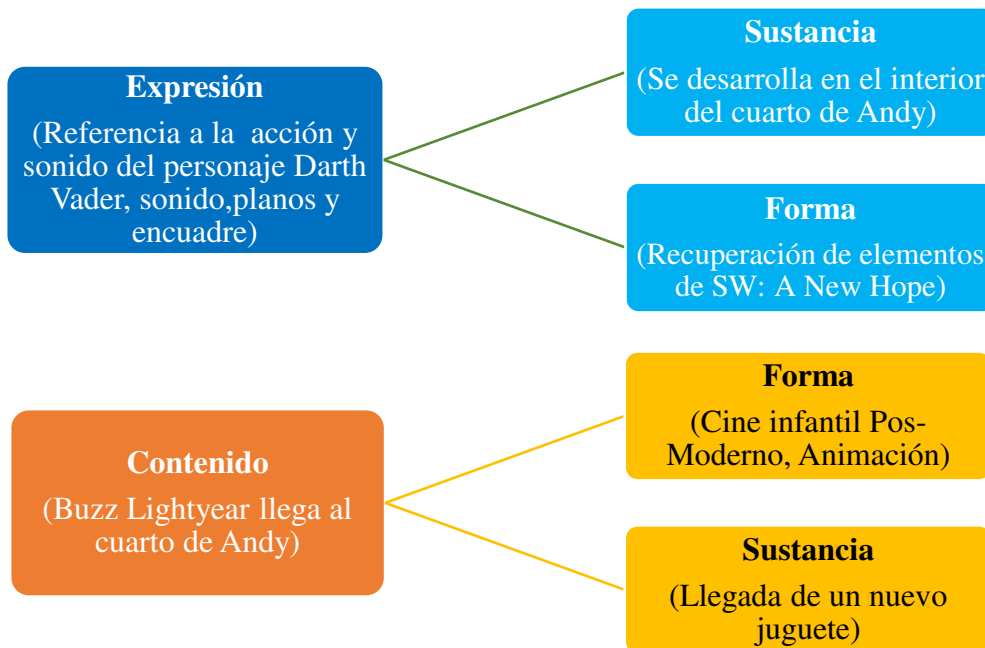




Cuando el vaquero se dispone a subir la cama, la película toma un nuevo enfoque narrativo, esta vez nos recuerda a una escena de ciencia ficción, ya que vemos lo que podría parecer un descubrimiento alienígena. El vaquero observa atónito al guardián espacial -Buzz Lightyear-, que es mostrado desde los pies hasta la cabeza (Tilt up). Es entonces cuando Woody finalmente se siente temeroso por lo que se aproxima.

Escuchamos una respiración proveniente desde el interior del casco del nuevo guardián espacial, a través de un plano subjetivo, nos permite ver lo que Buzz está viendo, mientras da una rápida revisión al cuarto de Andy. Este conjunto de efectos y sonido nos recuerda al reconocido villano Darth Vader de la saga de películas *Star Wars*



En esta escena se observa brevemente una clara referencia sonora a la famosa respiración del villano Darth Vader de la saga de *Star Wars*. Se trata de una apropiación ya que es una copia deliberada con cambio de técnica.



<b>TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA</b>	
<i>Star Wars: A New Hope</i> (1985) -Texto de salida-	<i>Toy Story</i> (1995) -Texto de llegada-
	



## Escena 5: Guiño al comercial de *Got Milk?* (Alusión)

*Mr. Miller never drinks milk* (EUA,1993)

Comercial TV Spot americano.

### Cambios Extraños

0h. 20' 12"

*La transformación de vaquero a comandante espacial*



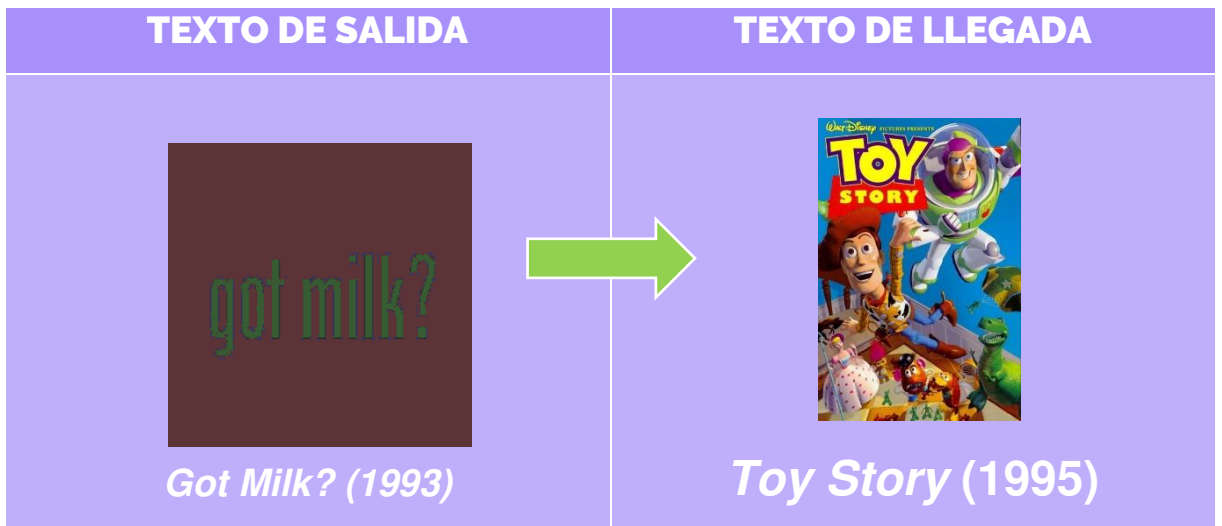
Al ritmo de la canción *Cambios Extraños* (Randy Newman), vemos un montaje de tipo musical, donde se nos muestra cómo Andy deja de lado a Woody y éste es sustituido por Buzz, quien a su vez también gana protagonismo entre sus nuevos compañeros.



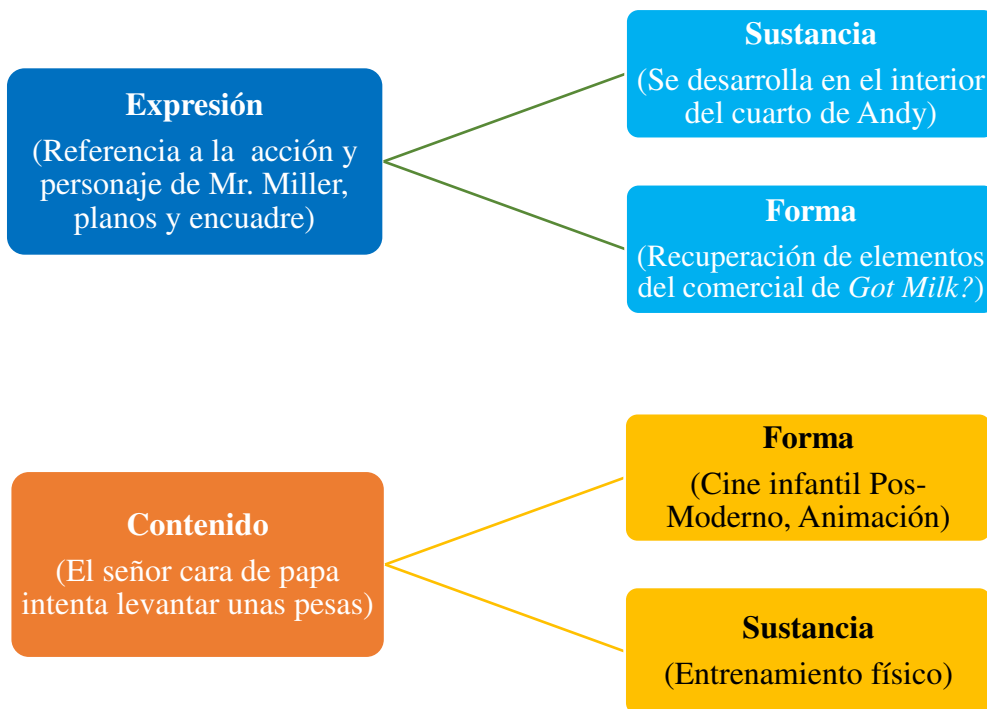
Estas tomas nos permiten ver los posters, los dibujos en un pizarrón de corcho y la colcha de la cama con referencia a éste y al mundo del *western*. Sin embargo, de repente, éste ya no es el héroe que hemos visto al principio de la historia, sino curiosamente todo lo contrario. Ahora es Buzz quien tiene todo el protagonismo y la atención de Andy.

Pero, por si fuera poco, los juguetes ven en Buzz un nuevo líder que les ayuda y aconseja. Así, por ejemplo, Rex gana confianza para poder rugir y lograr asustar. Mientras esto ocurre vemos como Buzz también ha implementado su estilo de vida, es decir, realiza entrenamiento físico junto al resto de los juguetes. En un paneo lateral podemos ver a los juguetes ejercitando, a Buzz en la caminadora y, por último, al señor cara de papa intentando hacer pesas. Sin embargo, esto no resulta de acuerdo con lo planeado y este pierde los brazos, tal como le ocurre al señor Miller en el comercial de americano (*Got Milk?*).





La acción realizada por el señor cara de papa, se trata de una alusión, pues es una referencia implícita a un pre-texto específico, es decir, al comercial americano de 1993, para la campaña publicitaria de *Got Milk?* Donde podemos ver como Mr. Miller nunca ha bebido leche en su vida, y a causa de esto, cuando intenta levantar una carretilla pierde ambos brazos.



# TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

*Got Milk? Commercial* (1993)  
-Texto de salida-



*Toy Story* (1995)  
-Texto de llegada-



## Escena 6: Mr. Shark hace referencia a una tira cómica de los 80's (Alusión)

*The Far Side* (Gary Larson, EUA,1980)

Cómic de panel único americano.

### La invasión espacial

0H. 22' 12"

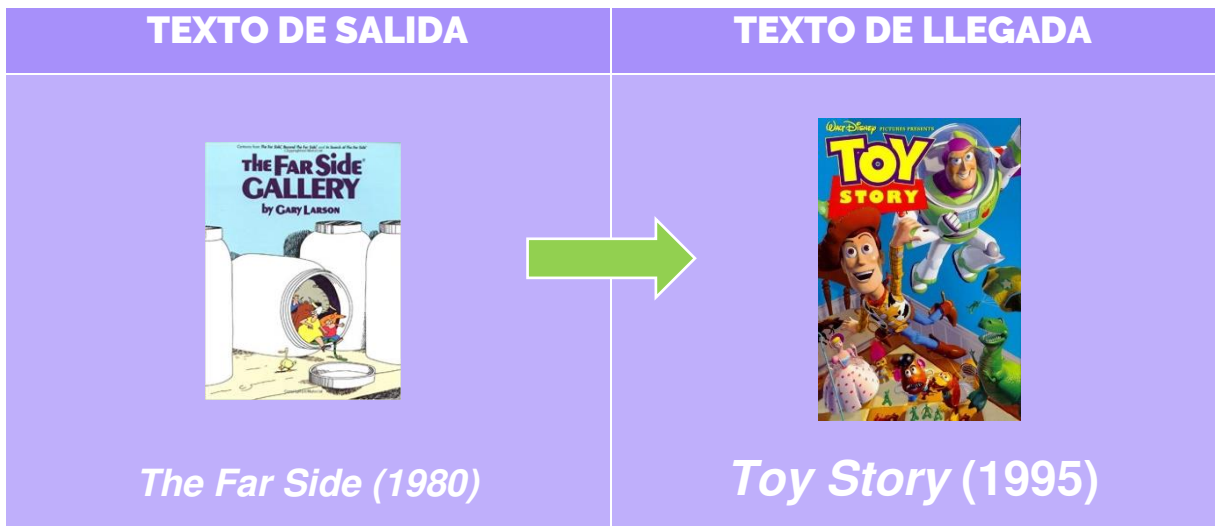
*Los celos de Woody*

Después de un montaje musical, donde se muestran las transformaciones que ha sufrido no solo el cuarto de Andy, sino que también nuestro pobre vaquero ha pasado a un segundo plano para sus compañeros. Como consecuencia lógica, los celos en el personaje se incrementan. Sin embargo, no puede hacer nada ante ello, pues Andy este contento con estos cambios.

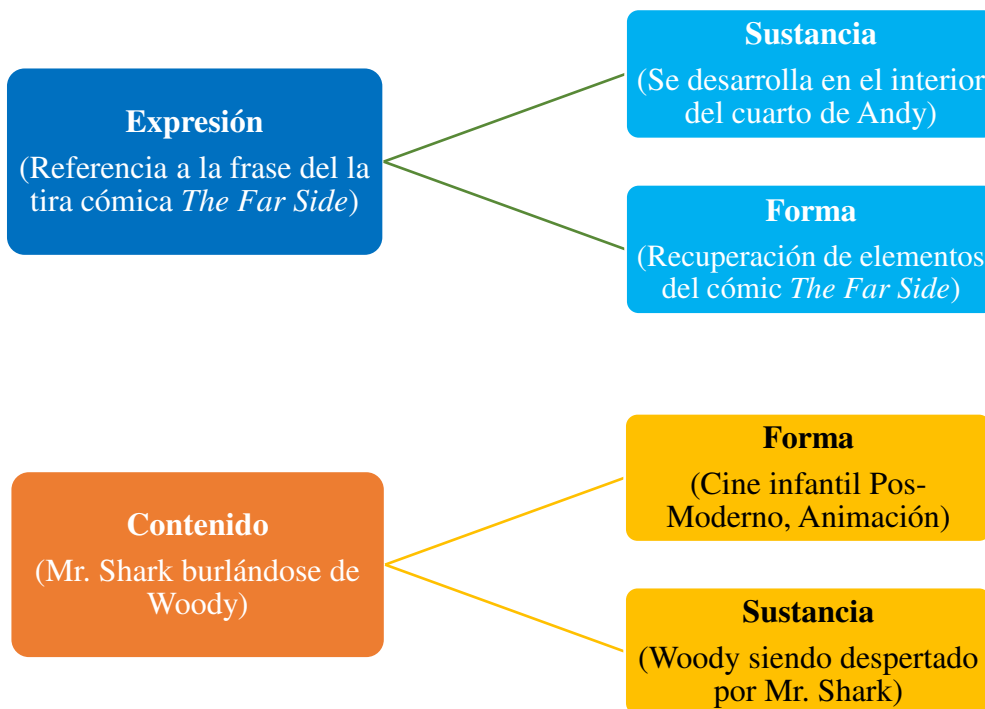


Un momento que marca en definitiva este cambio, es cuando al momento de dormir, Andy escoge a Buzz como el juguete que dormirá junto a él en la cama (lugar privilegiado y de importancia). Queda claro que Woody ya no es el juguete favorito. Andy lo acaba colocando en el baúl donde están todos los juguetes almacenados. Al mismo tiempo que esta acción ocurre, el montaje musical termina. Este recurso ha servido para condensar la acción y hacer avanzar la historia, como sucede en el género de cine musical. A la mañana siguiente, tenemos una toma subjetiva de Woody desde el interior del baúl, después cambia a un contracampo, donde se muestra el exterior del baúl. El comisario se muestra desorientado y confundido, incluso ha perdido su sombrero y no se percató de esto. Cuando por fin logra destapar el baúl, se da cuenta de que le falta su sombrero. De inmediato, y casi de la nada sale Mr. Shark con el sombrero de Woody, y de forma burlona dice: *Look, ¡I'm Woody! Howdy, howdy, howdy!* Haciendo referencia al comic *The Far Side* (1980). Ante esto el vaquero se muestra molesto y

arrebata al tiburón su sombrero.



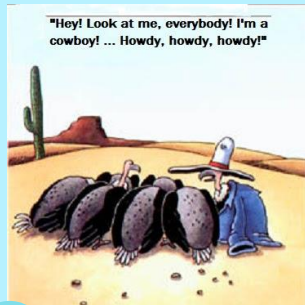
En esta escena se hace una referencia implícita una de las frases perteneciente a la popular tira cómica americana de los 80's *The Far Side* (1980). Se vuelve notoria gracias a la conjugación de distintos elementos como el fondo al estilo western y el sombrero de vaquero que usa Mr. Shark para bromear a Woody.





## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

*The Far Side* (1980)  
-Texto de salida-



“ Hey! Look at me,  
everybody! I'm a  
cowboy!... Howdy,  
howdy, howdy!”



*Toy Story* (1995)  
-Texto de llegada-



“ Look, I 'm Woody!  
Howdy, howdy,  
howdy!”



Escena 7: Woody confronta a Buzz y le abre su casco (Parodia)

*Total Recall* (Paul Verhoeven, EUA,1990)

Cine fantástico y de misterio.

### Confrontamiento: Viejo oeste vs Espacio

0h. 22' 31"

*La discusión*



En esta escena vemos a Woody tratando de recobrar su postura, después de haber pasado una de las peores noches de su vida. Deseando que todo fuese un sueño, sin embargo, la pesadilla continua, cuando escucha que Buzz le dice a Slinky y Rex, que ha sido aceptado en su cultura. Acto seguido muestra la planta de su pie. Gracias al plano detalle podemos ver que en la suela tiene escrito Andy. Ante esto Woody se encuentra realmente molesto, eso era lo último que faltaba. Ahora era oficial.

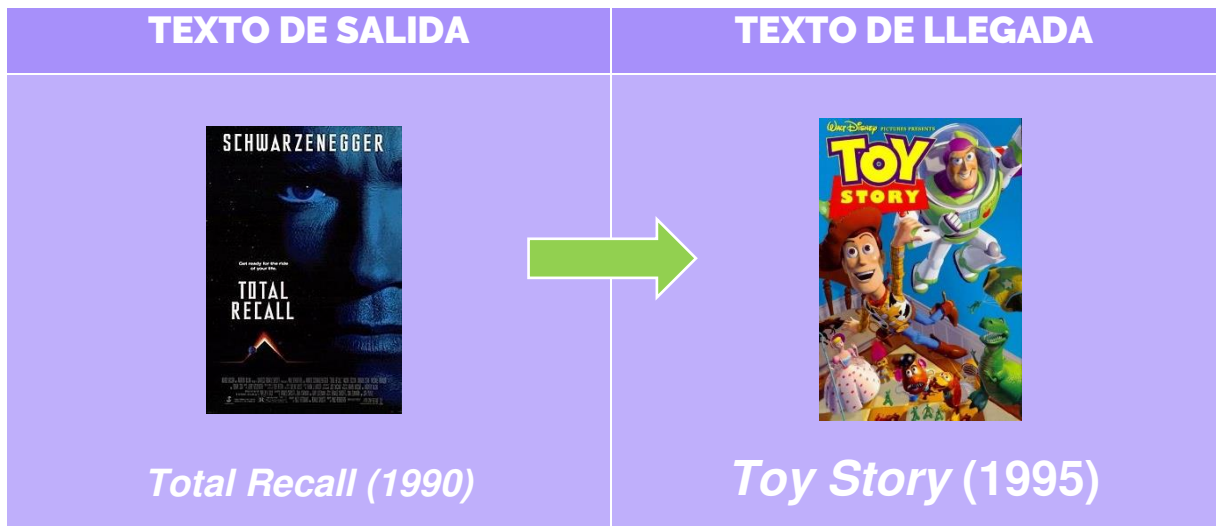


Cuando Woody observa como Buzz muestra a otros juguetes que Andy le ha escrito su nombre en la suela del zapato derecho, los celos llegan a su punto culminante y entonces decide advertirle, de una vez por todas, que se aparte de su dueño.

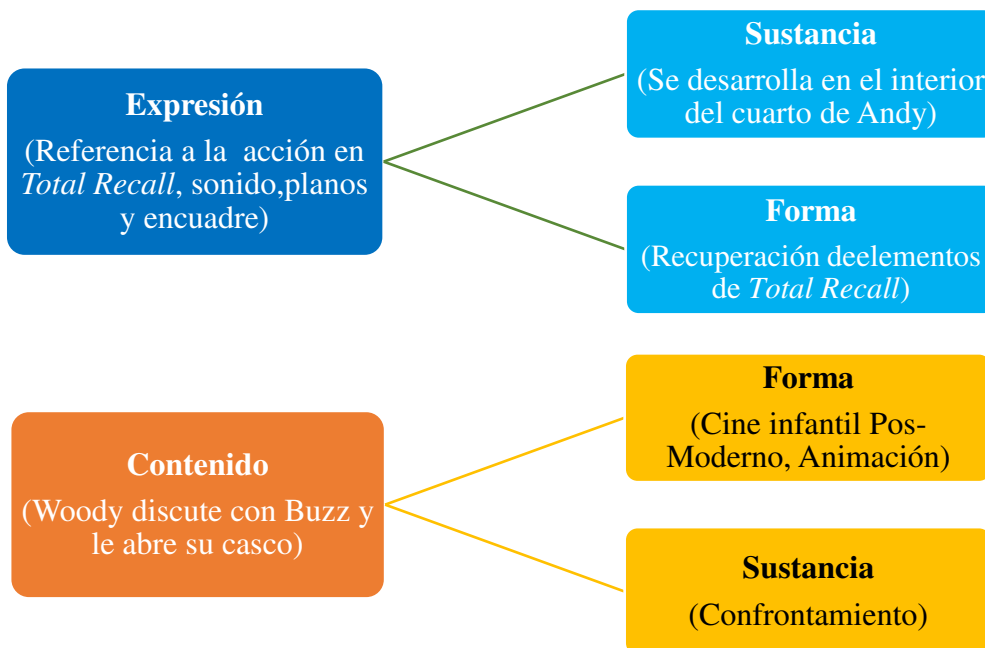
Decidido, el comisario se dirige en busca de Buzz, es momento de confrontarlo cara a cara. Este se encuentra reparando su nave, por lo que no se percata de la presencia de Woody, cosa que molesta aún más al vaquero. Este se arma de valor y le dice que no se acerque a Andy. Incluso usa la frase “Es mío, y nadie me lo puede quitar a mí”, para hacer énfasis de lo dicho señala fuertemente con su dedo índice.

Buzz se encuentra confundido y no le toma importancia, así que decide seguir con su nave. Woody aun molesto le reprocha su comportamiento de hombre del espacio, le dice que deje de jugar a serlo. Ante este comentario, Buzz por fin reacciona.

En la discusión, un golpe abre el casco de Buzz y éste cree ahogarse con el aire, hasta que se da cuenta de que no es así. El hecho lo aprovecha Woody para advertirle una vez más de que deje de creerse que realmente es un guardián espacial. E incluso se ríe de él.



Podemos observar una referencia clara a una escena de la película *Total Recall* (1990), cuando Woody accidentalmente abre el casco de Buzz y este reacciona de manera exagerada y muy fingida ante el contacto con el supuesto aire contaminado. Se trata de una parodia, ya que es una imitación irónica, pues el personaje se encuentra fuera de peligro.





## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

*Total Recall* (1990)  
-Texto de salida-



*Toy Story* (1995)  
-Texto de llegada-



**Escena 8:** Woody engaña a Buzz, fingiendo que un pobre juguete ha caído (Apropiación)

*Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, EUA, 1981)

Cine de aventura y de acción.

## La ira de Woody

0h. 26' 06"

*La propuesta de cena en Pizza Planeta y la elección de un juguete.*

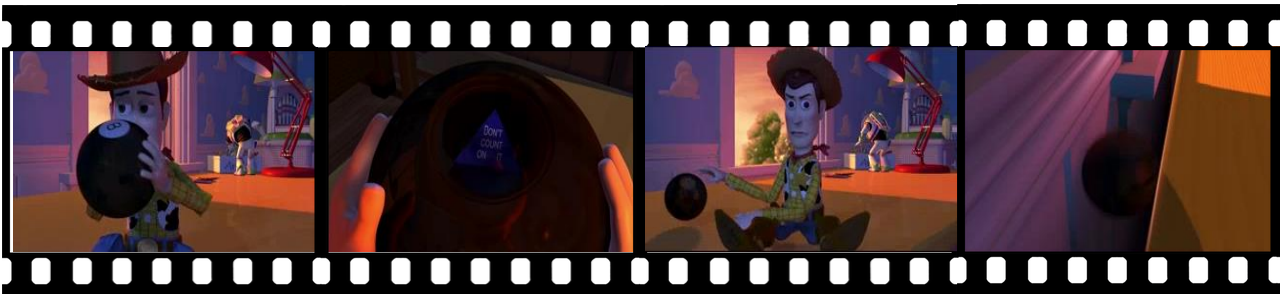


Con un plano general de la casa y un cartel en primer término que nos recuerda que la casa está en venta se inicia esta nueva secuencia. No sin intención, el cartel lleva escrito *Virtual realty* (Realidad virtual).



Oímos la célebre frase "Al infinito y más allá" de la voz de Andy que nos indica que éste está disfrutando, una vez más, de su nuevo juguete, mientras su madre abre la puerta de la habitación con la idea de proponerle ir a cenar al *Pizza Planeta*.

Sin embargo, su madre le dice que solo puede llevarse un juguete. Al oír esto Woody, decide consultar la *Magic 8 Ball* (Bola Mágica 8) para saber si él será el escogido, sin embargo, esta le muestra en su interior, un mensaje donde dice que no cuente con ello. Aturdido suelta la bola y ésta cae detrás de la mesa. Lo sucedido le permite idear un plan para quitarse de encima a quien cree que será el juguete escogido: Buzz



0h. 27' 03"

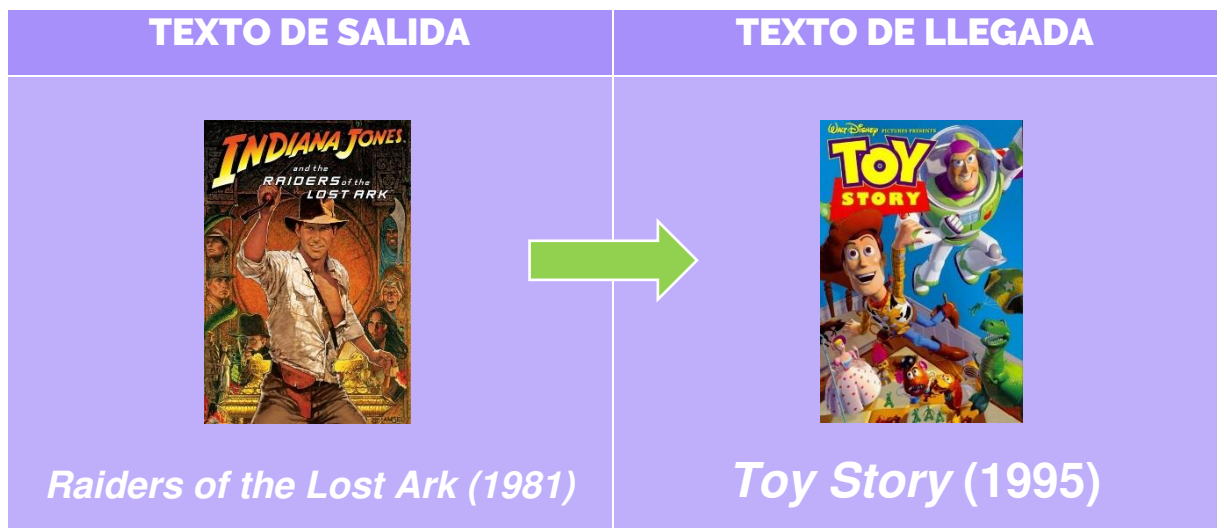
### La agresión

Llevando a Buzz hasta el final de la mesa con la excusa de que un juguete ha caído y necesita ayuda. Woody intenta hacerle caer con un golpe a distancia del coche de control remoto R. C., pero éste no logra alcanzarlo, aunque provoca que unas chinchetas le caigan encima, un globo terráqueo le persiga y finalmente un giro del flexo lo lance por la ventana a unos matorrales.

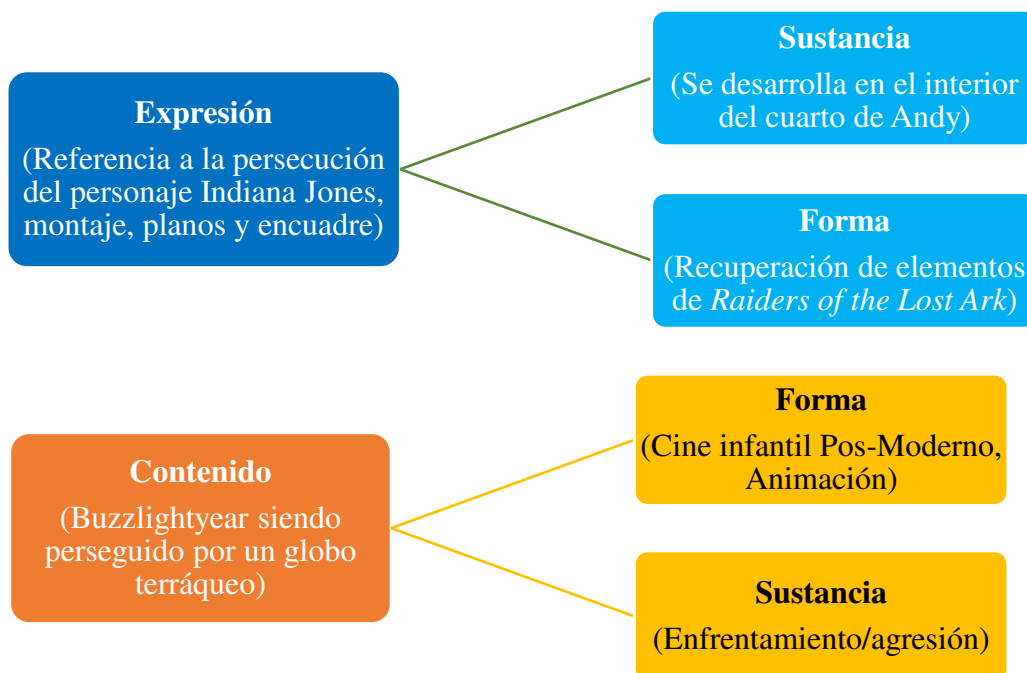
La alusión aquí al principio de uno de los films de aventuras más conocido de las últimas décadas, En busca del arca perdida (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg 1981)", y a su personaje principal. Indiana Jones (Harrison Ford), queda más que patente. Incluso oímos unas notas de su banda sonora.

Los juguetes conocen lo sucedido gracias a la traducción que hace el Sr. Cara de Papa de lo explicado por el coche R. C., y justo en el momento en que todos comienzan a atacar a Woody, de lejos se oye la voz de Andy, que llega a la habitación para llevarse un juguete. Tras no encontrar a Buzz, decide escoger a Woody.





En esta escena podemos observar una evidente similitud con la cinta de aventura *Raiders of the Lost Ark (1981)*. Esto ocurre cuando un globo terráqueo cae y rueda en dirección a Buzz, esto nos recuerda a la famosa escena de Indiana Jones, cuando este se encuentra escapando de una gran bola que se ha activado como mecanismo de defensa. Asimismo, la escena retoma ciertos encuadres y movimientos de cámara, que provoca una reacción similar en ambas películas. Por ello se trata de una apropiación, ya que es una copia deliberada con un cambio de técnica.





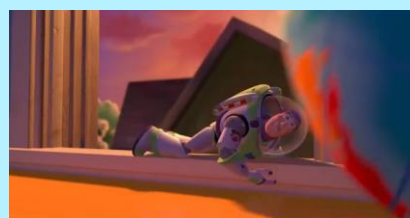
## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

*Raiders of the Lost Ark* (1981)  
-Texto de salida-



*Toy Story* (1995)  
-Texto de llegada-





## 2.1.2 Toy Story 2 (1999)





<i>FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA</i>	
<b>Titulo original:</b>	<i>Toy Story 2</i>
<b>Año:</b>	<i>1999</i>
<b>Duración:</b>	<i>88 min</i>
<b>País:</b>	<i>Estados Unidos</i>
<b>Dirección:</b>	<i>John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich</i>
<b>Productora:</b>	<i>Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios</i>
<b>Guión:</b>	<i>Andrew Stanton, Rita Hsiao, Doug Chamberlin, Chris Webb (undefined: John Lasseter, Pete Docter, Ash Brannon, Andrew Stanton)</i>
<b>Montaje:</b>	<i>Edie Bleiman, David Ian Salter y Lee Unkrich</i>
<b>Fotografía:</b>	<i>Animación, Sharon Calahan</i>
<b>Sonido:</b>	<i>Gary Rydstrom</i>
<b>Música:</b>	<i>Randy Newman</i>
<b>Género:</b>	<i>Animación. Fantástico. Comedia. Aventuras. Infantil   Secuela. Muñecos. Pixar. 3-D. Cine familiar</i>

Cuando Andy se va de campamento dejando solos a los juguetes, Al McWhiggin, un compulsivo coleccionista de juguetes valiosos secuestra a Woody. Buzz Lightyear y los demás juguetes tendrán que actuar con rapidez si quieren rescatarlo. Durante la operación de rescate no sólo tendrán que afrontar múltiples peligros, sino que también vivirán divertidas situaciones.


La estructura del film está compuesta por:

<i>Estructura Toy Story 2</i>		
<b>PRÓLOGO</b>	<p>Se presenta a Buzz, junto a los créditos iniciales, La película comienza con un videojuego de Buzz Lightyear jugado por Rex. Mientras tanto, Woody se prepara para ir a un Campamento de Verano con Andy durante el fin de semana, sin embargo, un accidente ocurre y Woody se rompe un brazo. En consecuencia, Andy se va solo al campamento.</p>	
<b>PLANTEAMIENTO</b>	<p>La mamá de Andy está organizando una venta en su jardín, y se lleva objetos viejos del cuarto de Andy, incluyendo a un viejo pingüino de hule llamado Wheezy. Woody se escabulle hasta el jardín y lo salva, pero inesperadamente se cae en el jardín y es encontrado por un coleccionista de juguetes, quien termina robando a Woody (incidente desencadenante)</p>	
<b>NUDO</b>	<p>Woody sólo quiere volver con Andy, pero está a punto de descubrir que es un valioso artículo de colección. Con su llegada, Woody ha completado la colección y Al está dispuesto a venderla a un museo en Japón. Este el segundo punto de giro, pues mientras Woody decide si quedarse o no, sus amigos van en busca de él, para que todas puedan regresar con Andy.</p>	



<p style="text-align: center;"><b>DESENLACE</b></p>	<p>Buzz y el resto de los juguetes finalmente han llegado con Woody, pero cuando intentan llevárselo de regreso, éste no acepta. Entonces Buzz le recuerda a Woody que un juguete está destinado a ser jugado por un niño y no para ser observado. Woody recobra el sentido y convence a Jessie y a Tiro al Blanco de convertirse en juguetes de Andy. Todo se complica cuando el capataz, sale su caja y se rehúsa a dejarlos ir.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>EPÍLOGO</b></p>	<p>Los juguetes regresan a casa, justo antes de que Andy vuelva del campamento y esperan su regreso. Junto a ellos vemos a Jessie y Tiro al Blanco, quienes rápidamente son adoptados como nuevos juguetes de Andy, dando pie para la trama de una posible nueva historia</p>	

Las referencias intertextuales que se presentan en la película *Toy Story 2* (Lasseter, 1999) son:

<b>Toy Story 2 (1999)</b> 			
Título	Director	Año	Lugar en que aparece
<i>Duro de matar 2 (Die Hard 2)</i>	Renny Harlan	1990	En el título de “Toy Story 2”, el número 2 golpea ligeramente la pantalla
<i>Superman (Superman)</i>	Richard Donner	1978	Créditos iniciales.
<i>Star Wars: Episodio I. La amenaza fantasma (Star Wars: The Phantom Menace)</i>	George Lucas	1990	Vemos a Buzz Lightyear volando a toda velocidad, sobre el cuadrante gamma sector 4.
<i>Star Wars: Episodio IV. Una nueva esperanza (Star Wars: A New Hope)</i>	George Lucas	1977	Buzz aterriza en un planeta que parece estar completamente desolado.

<i>Wars: Episode IV. A New Hope</i> )			
<i>Galáctica, estrella de combate (Battlestar Galactica)</i>	W. Kolbe, D. Bellisario, R. Colla, A. Levi, V. Edwards	(1978-1979)	Al llegar a un punto supuestamente vacío, muchos puntos rojos apuntan a Buzz, estos provienen de los “cyclons” que los rodean, estos se asemejan a los de la serie.
<i>Indiana Jones y los cazadores del arca perdida (Raiders of the Lost Ark)</i>	Steven Spielberg	1981	Los robots al principio son disparados por el rayo láser de Buzz de manera similar a los nazis durante el clímax de esta película.
<i>Star Wars: Episodio VI. El retorno del Jedi (Star Wars: Return of the Jedi)</i>	Richard Marquand	1983	Buzz Lightyear descubre la guarida secreta de Zurg.
<i>Tron (TRON)</i>	Steven Lisberger	1982	Cuando Buzz camina por un pasillo oscuro al principio, su traje espacial muestra el efecto brillante que se vio a lo largo de esta película.
<i>2001: Una odisea del espacio (2001: A space odyssey)</i>	Stanley Kubrick	1968	Buzz corre por uno de los túneles en busca de Zurg.
<i>2001: Una odisea del espacio (2001: A space odyssey)</i>	Stanley Kubrick	1968	Dentro de la guarida de Zurg, Buzz camina por una especie de puente flotante.
<i>Star Wars: Episodio IV. Una nueva esperanza (Star Wars: Episode IV. A New Hope)</i>	George Lucas	1977	Buzz descubre la supuesta “fuente de poder Zurg” flotando en forma de batería. Al tocarla, esta asemeja el sonido de un sable laser.
<i>Star Wars: Episodio V. El imperio contraataca (Star Wars: Episode V. The Empire Strikes Back)</i>	George Lucas	1990	Buzz y Zurg se enfrentan a una pelea, sin embargo, Buzz es derrotado y en la pantalla se muestra “Game Over”.
<i>Patton (Patton)</i>	Franklin J. Schaffner	1970	Hamm frente a una alineación de soldados de plástico.
<i>Mickey Mouse Club (The Mickey Mouse Club)</i>	Bill Walsh	1955	Andy usa una camiseta de “Triple R” Ranch, el cual aparece en MMC.
<i>Vértigo (Vertigo)</i>	Alfred Hitchcock	1958	Woody sufre una pesadilla.
<i>The Twilight Zone: Five Characters in Search of an Exit)</i>	Rod Serling	1961	Durante la pesadilla de Woody, Andy lo deja de querer y tira a un bote de basura.
<i>Vértigo (Vertigo)</i>	Alfred Hitchcock	1958	Woody despierta asustado de la pesadilla.
<i>Godzilla (Godzilla)</i>	Ishiro Honda	1954	Rex destruye la recreación de la escena del crimen.

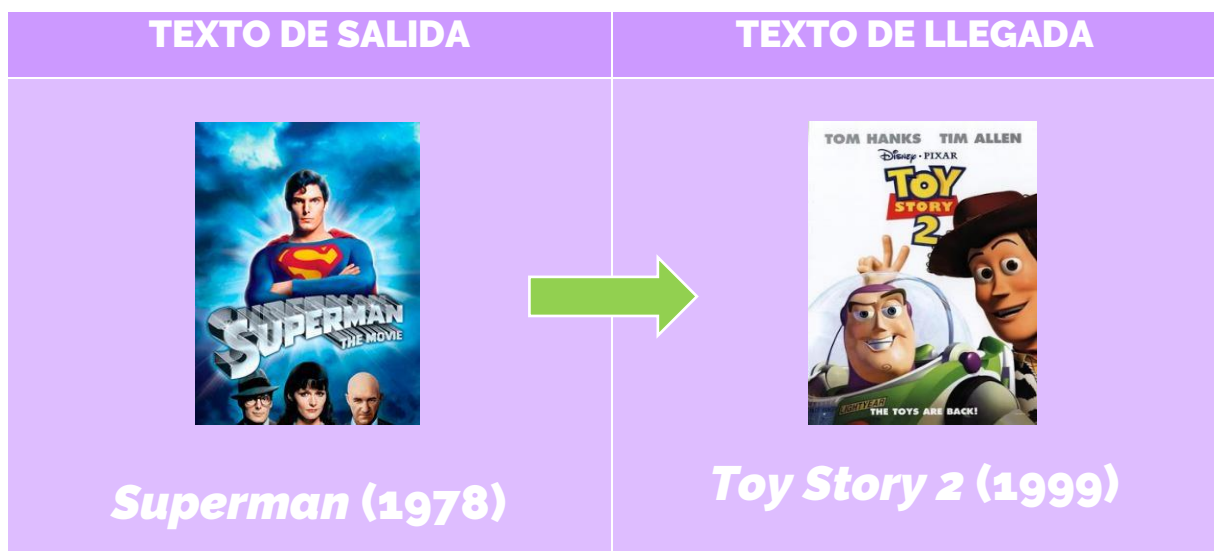
<i>Vértigo (Vertigo)</i>	Alfred Hitchcock	1958	Woody se encuentra atrapado en el hotel.
<i>Vértigo (Vertigo)</i>	Alfred Hitchcock	1958	Vemos el auto de Al estacionado frente al hotel
<i>The Roy Rogers Show (The Roy Rogers Show)</i>	George Blair	1951	Jessie le enseña a Woody el programa “Woody’s Roundup”
<i>Four Feather Falls (Four Feather Falls)</i>	Gerry Anderson	1960	Intro de Woody’s Roundup
<i>El sueño de Rojo (Red’s Dream)</i>	John Lasseter	1987	Los juguetes de Andy buscan en la TV, el comercial de Al’s Toys Barn.
<i>Tin Toy (Tin Toy)</i>	John Lasseter	1988	Aparece como uno de los comerciales.
<i>Knick Knack (Knick Knack)</i>	John Lasseter	1989	Aparece como uno de los comerciales.
<i>Luxo Jr. (Luxo Jr.)</i>	John Lasseter	1986	Aparece como uno de los comerciales.
<i>Gerónimo (Geronimo: An American Legend)</i>	Walter Hill	1993	Cuando el Sr. Cara de papa se lanza de la cola de Slinky para ir en busca de Woody.
<i>¿Quién engañó a Roger Rabbit? (Who framed Roger Rabbit?)</i>	Robert Zemeckis	1988	Durante una escena de Woody’s Roundup, Jessie y el capataz están en peligro, pues se encuentran encerrados en una mina, y el oloroso Pete encendió dinamita.
<i>Forrest Gump (Forrest Gump)</i>	Robert Zemeckis	1994	Los juguetes intentan cruzar la calle para llegar a la juguetería de Al.
<i>El juego de Geri (Geri’s Game)</i>	Jan Pinkava	1997	Geri es el reparador que Al contrató para arreglar a Woody.
<i>Vértigo (Vertigo)</i>	Alfred Hitchcock	1958	Reparación estética de Woody.
<i>Gremlins (Gremlins)</i>	Joe Dante	1984	“Barbie guía” conduce un pequeño auto de juguete mientras a da recorrido a Hamm, Sr. Cara de papa y Rex.
<i>Toy Story (Toy Story)</i>	John Lasseter	1995	Buzz descubre a otro Buzz Lightyear en la juguetería.
<i>Parque Jurásico (Jurassic Park)</i>	Steven Spielberg	1993	Recorrido por la juguetería Al’s Toy Barn.
<i>Star Wars: Episodio V. El imperio contraataca (Star Wars: Episode. The Empire Strikes back)</i>	Irvin Kershner	1980	Mientras Buzz y Zurg luchan encima de un elevador, Zurg le revela que es su padre.
<i>007 contra Goldfinger (Goldfinger)</i>	Guy Hamilton	1964	El Sr. Cara de papa lanza su sombrero hacia la puerta para evitar quedar atrapados en el hotel,
<i>La ventana indiscreta (Rear Window)</i>	Alfred Hitchcock	1954	Los juguetes de Andy se enfrentan a el capataz en la banda de equipaje.
<i>Volver al futuro 3 (Back to The Future III)</i>	Robert Zemeckis	1993	En la pista de aterrizaje, Buzz y Woody cabalgan a Tiro al blanco,

			intentando recuperar a la maleta donde se encuentra Jessie.
<b>Inspiración para la película</b>			
<i>El navegante (The navigator)</i>	Buster Keaton	1924	Inspiración para el personaje de Buzz.
<i>El tesoro de Sierra Madre (The Treasure of the Sierra Madre)</i>	John Huston	1948	El personaje de El Oloroso Pete está inspirado en Howard (Walter Huston)

### Escena 1: Créditos iniciales (Homenaje)

*Superman* (Richard Donner, EUA, 1978)

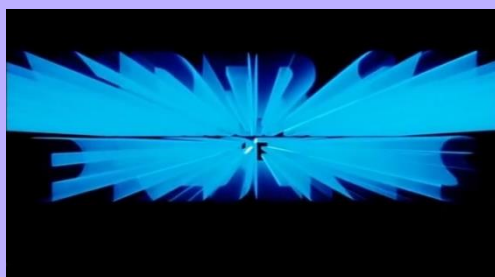
Cine dramático y de acción.



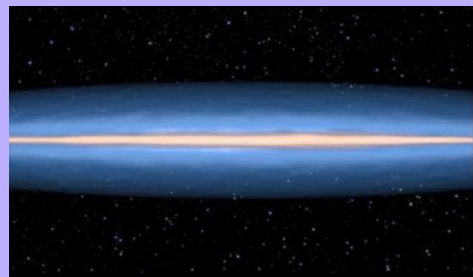
Se trata de un homenaje debido a que hace una alusión deliberada a determinados rasgos estilísticos, tales como encuadres y movimientos de la cámara, iluminación y uso del color. Es posible identificar estos elementos gracias a la *recuperación de elementos de película a película*. Es decir, existe un evidente parecido entre el texto de salida (*Superman*, 1978) y el texto de llegada (*Toy Story 2*, 1999).

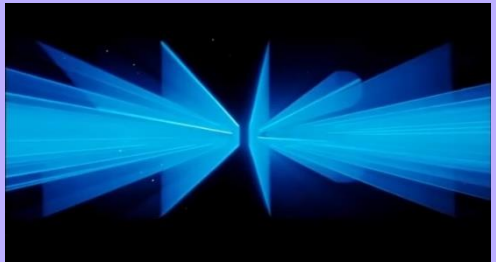
## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

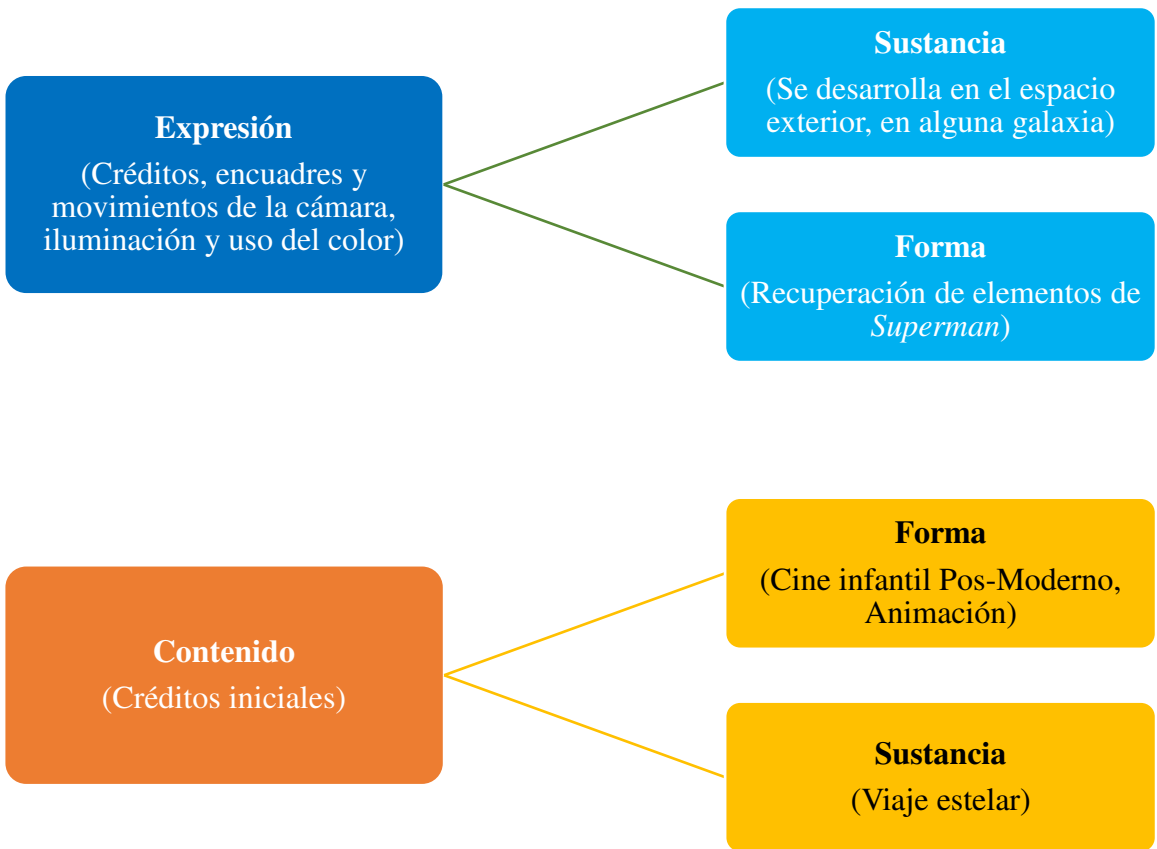
Superman (1978)  
-Texto de salida-



Toy Story 2 (1999)  
-Texto de llegada-





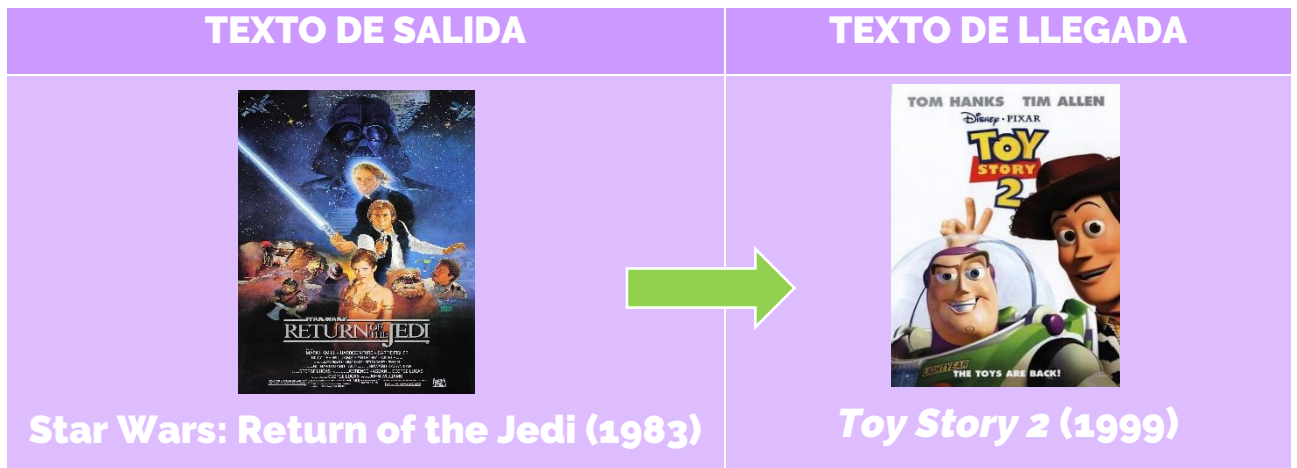




## Escena 2: Buzz Lightyear descubriendo la guarida de Zurg (Pastiche)

*Star Wars: Episode VI. Return of the Jedi* (Richard Marquand, EUA, 1983)

Cine fantástico y de ciencia ficción.

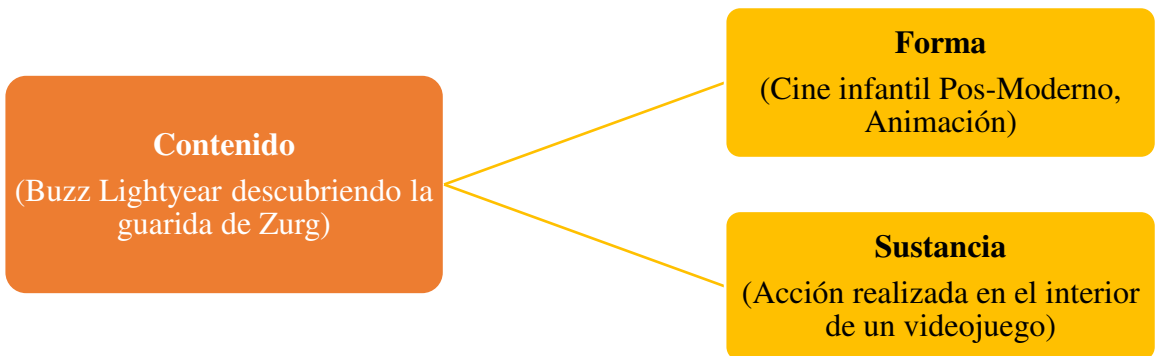
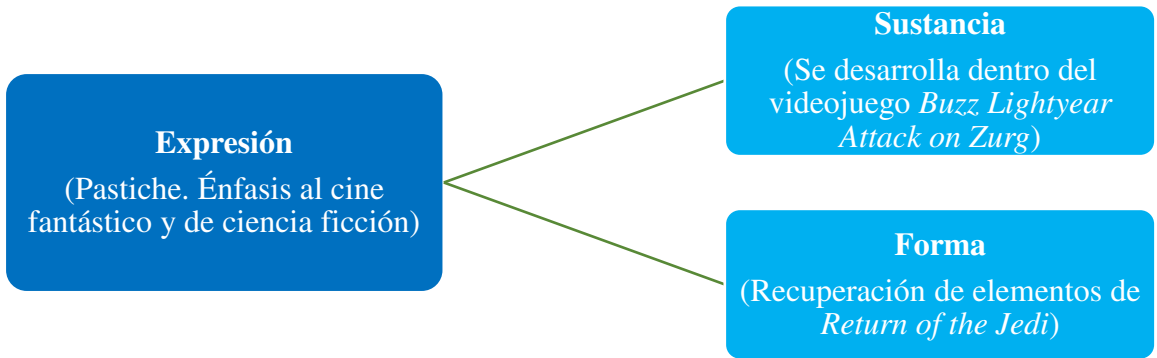


La escena muestra el momento en que el personaje de Buzz, al igual que C-3PO se encuentran en una zona desconocida y son descubiertos por una pequeña cámara oculta en la pared. Se retoman elementos relacionados a la imagen como encuadres y movimientos de la cámara, iluminación, múltiples POV (Campo-Contracampo), y el sonido cumple una función didáctica (los sonidos acompañan a las imágenes), creando una experiencia física del espectador implícito.

En esta escena se retoman ciertos elementos del cine fantástico y de ciencia ficción a modo de imitación estilística de carácter no irónico, por ello se trata de un pastiche. Algo a destacar de la escena, es la presencia de los planos medios. Estos muestran al personaje a la altura de la mirada del espectador, con esto se consigue apreciar el impacto de la realidad o de la acción en el personaje. Contribuye con el énfasis dramático y narrativo

Asimismo, este encuadre permite conservar las características importantes del plano general, como el entorno. pero enfatizando la fuerza de la acción. Esta escena proporciona un encuadre adecuado para que se entienda la individualidad del personaje.





## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

Return of the Jedi (1983)  
-Texto de salida-



Toy Story 2 (1999)  
-Texto de llegada-

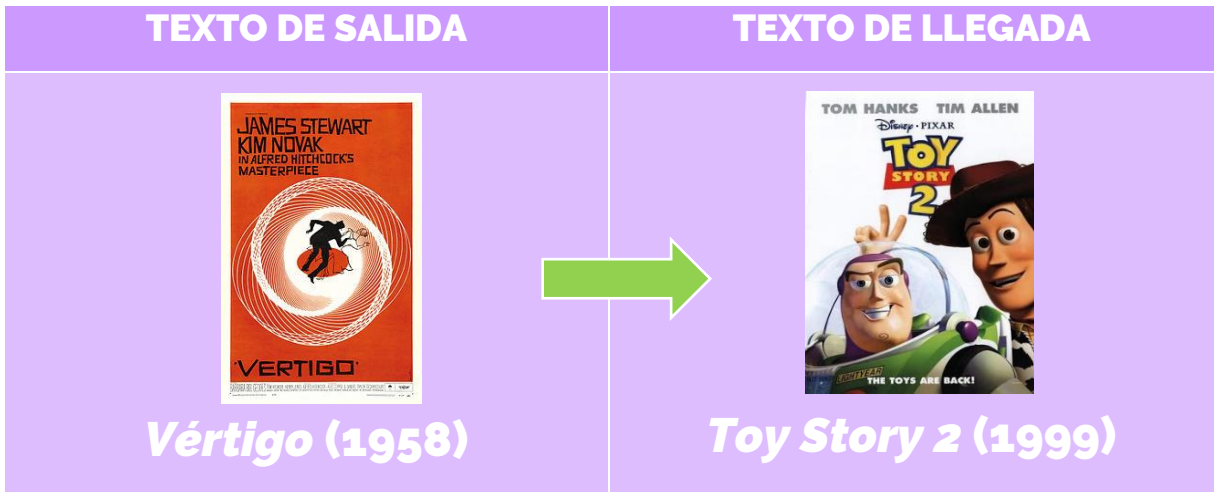




**Escena 3: Pesadilla de Woody (Homenaje)**

*Vertigo* (Alfred Hitchcock, EUA,158)

Cine romántico y de suspenso.



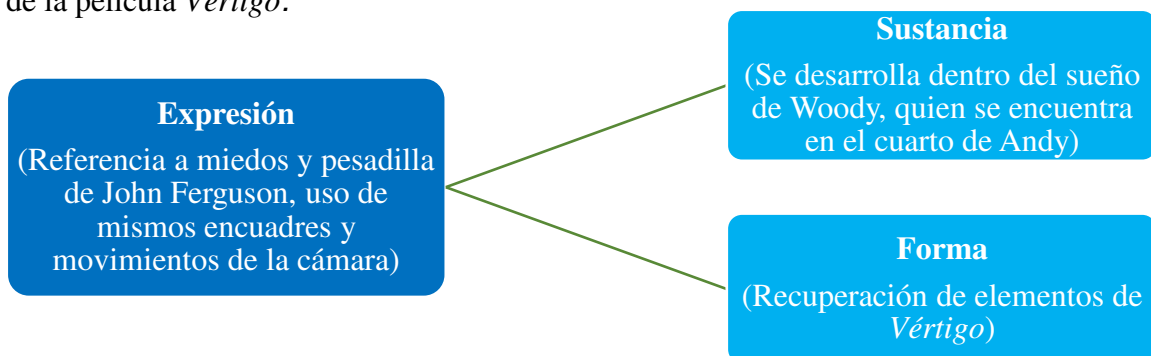
Esta escena es un homenaje, ya que se retoman determinados rasgos estilísticos, tales como encuadres y movimientos de la cámara. Existe un evidente parecido entre el texto de salida (*Vértigo*, 1958) y el texto de llegada (*Toy Story 2*, 1999), esto se debe en parte a la puesta en escena, la cual integra los elementos de la forma fílmica, de igual manera, el conjunto de las imágenes, los sonidos, los movimientos e incluso los colores interactúan para la construcción de la narrativa. Asimismo, se aprovecha el uso de los espacios para crear un ambiente único dentro el relato.

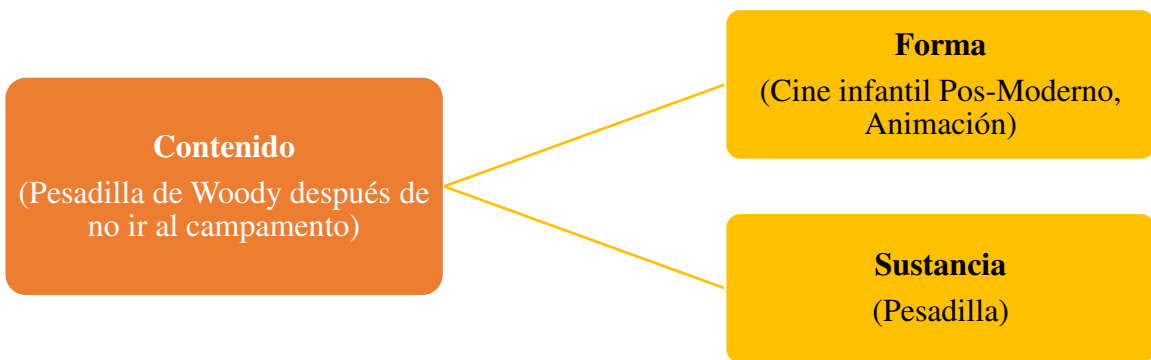
Algo a destacar, es el uso y presencia de la imagen. Se presenta un emplazamiento de múltiples POV, que van desde el uso de tomas subjetivas (POV de Andy y POV de Woody), cambios de ángulo y contrapicados (coloca al personaje encuadrado en una situación de superioridad, en este caso Andy).

En la película *Vértigo* (1958) las imágenes, la música y los colores desarrollan un papel fundamental, pues es gracias a estos que se da el verdadero diálogo de la película.

En la escena de la pesadilla de Woody, observamos una combinación de ciertos fragmentos de la película de Hitchcock, que van desde la escena final, hasta el suicidio de Madeline en el campanario de la iglesia, donde Scottie intenta detenerla, pero es obstaculizado por su miedo, dejando lo paralizado, a causa de esto Madeline salta y muere. A partir del incidente Scottie sufre de pesadillas, y es en esta parte en especial, en la película *Toy Story 2*, donde se retoman los planos y encuadre de la cámara.

Sin duda alguna, existe una evidente recuperación y apropiación de diversos elementos claves de la película *Vértigo*.





<b>TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA</b>	
<b>Vértigo (1958)</b> <b>-Texto de salida-</b>	<b>Toy Story 2 (1999)</b> <b>-Texto de llegada-</b>



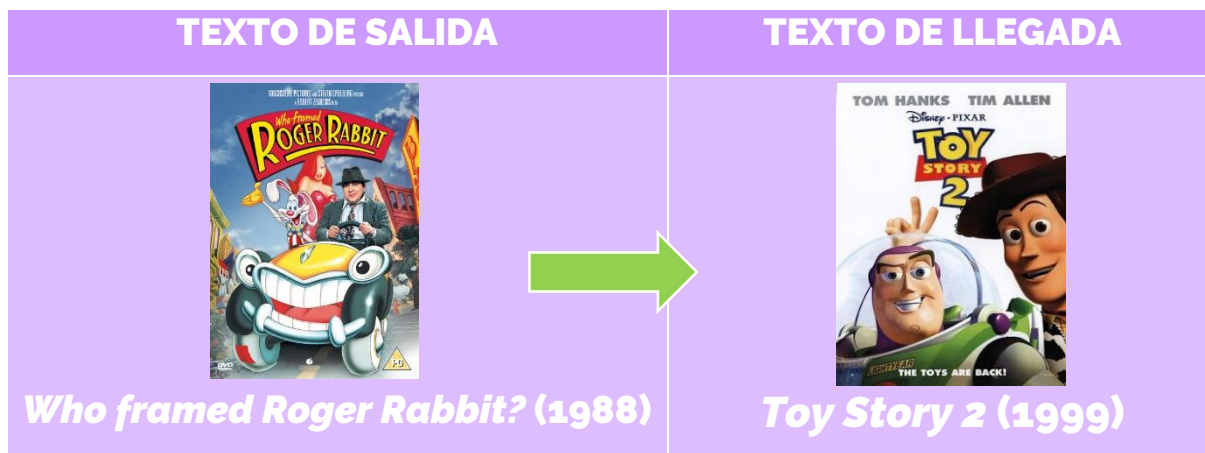




#### Escena 4: Oloroso Pete intentando apagar dinamita (Apropiación)

*Who framed Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, EUA, 1988)

Cine fantástico y policiaco.

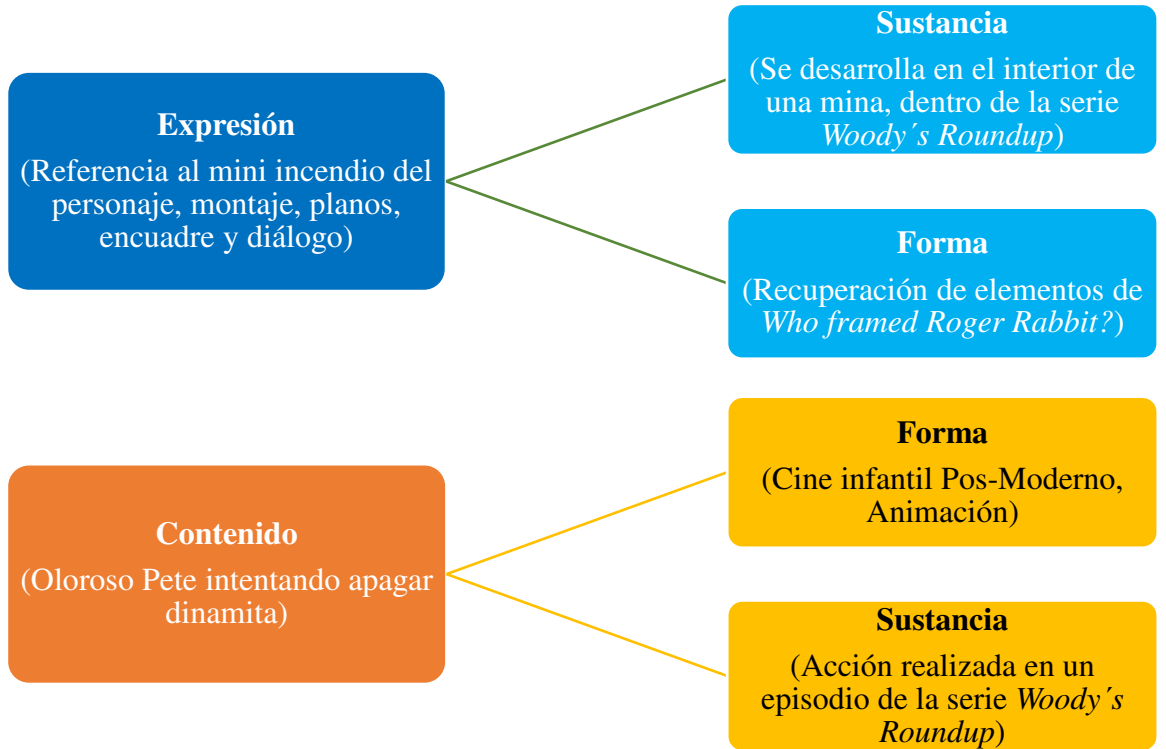


La escena comienza con la transmisión del episodio final del programa *Woody's Roundup*. En este se muestra a la vaquerita Jessie y al capataz "El Oloroso Pete" dentro de la vieja mina abandonada. Vemos al capataz buscando un poco de oro, lo cual le resulta algo complicado con tan poca luz, entonces es debido a esta oscuridad que él intenta encender la mecha de una vela, sin embargo, lo que encendió fue dinamita. Para evitar que vuelen en mil pedazos, Jessie llama a los animales para que vayan en busca de la ayuda del comisario Woody. Mientras este llega, ambos personajes se muestran preocupados por estar atrapados en la mina, Jessie intenta apagar el fuego con su sombrero, pero el capataz cree tener una mejor solución y decide sentarse sobre el fuego, es entonces cuando sale disparado al cielo mientras grita la frase: **YOWWWW! MY BISCUITS ARE BURNIN'!!!**

Esta frase originalmente fue dicha por el personaje Yosemite Sam (Sam Bigotes), durante la película *Who framed Roger Rabbit?* (1988), cuando precisamente este se está quemando el trasero, al igual que el Oloroso Pete. Por ello se trata de una apropiación, ya que es una copia deliberada con un cambio de técnica. En la escena no solo se hace referencia al sonido, sino que también se retoman elementos de montaje e imagen, como los planos y encuadres de



cámara, contribuyendo así a la referencia directa, cuya finalidad es emular a la película original. Dando pie a la construcción de la empatía del espectador implícito.



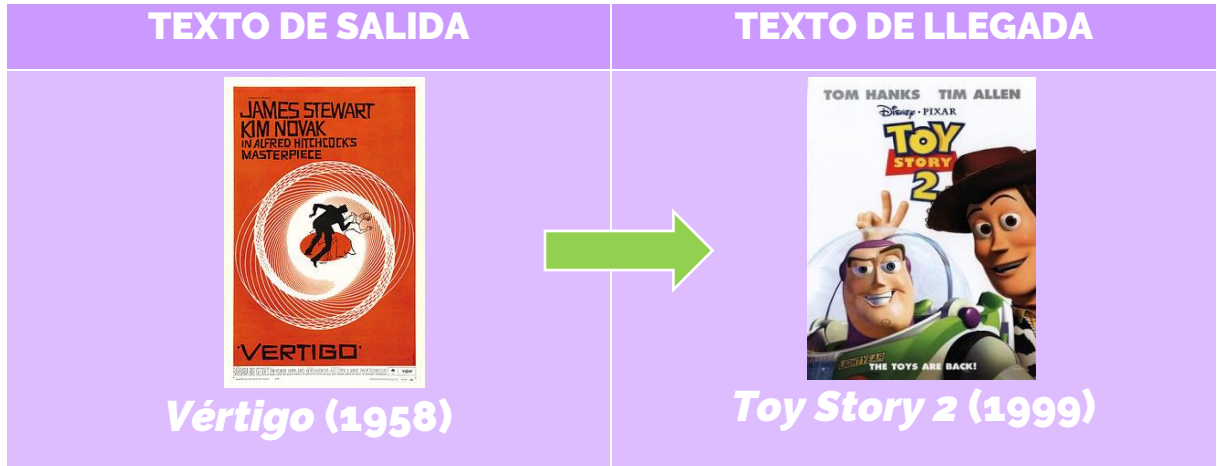
TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
<i>Who framed Roger Rabbit?</i> (1988) -Texto de salida-	<i>Toy Story 2</i> (1999) -Texto de llegada-
	



## Escena 5: Reparación estética de Woody (Homenaje)

*Vertigo* (Alfred Hitchcock, EUA,158)

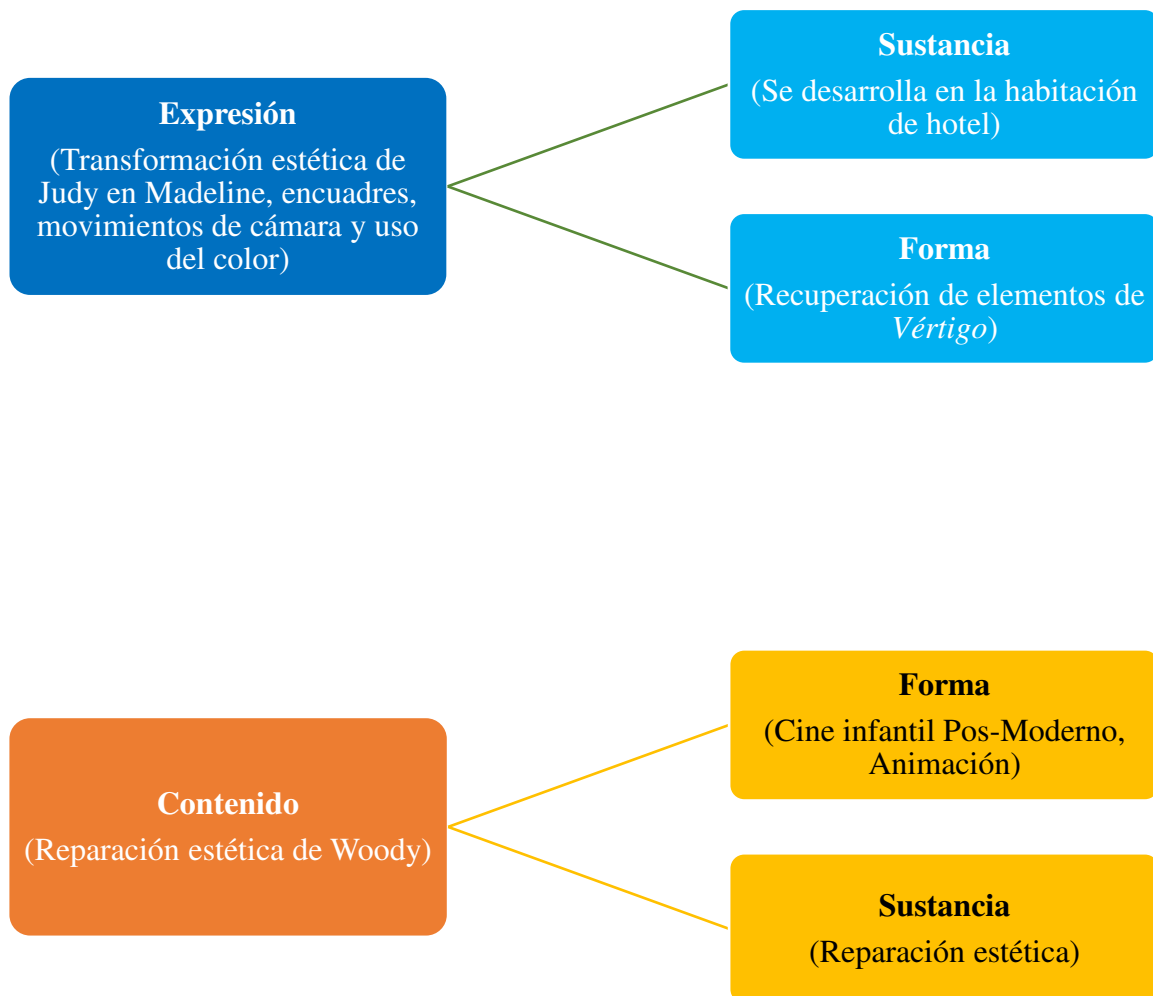
Cine romántico y de suspenso.



Se presenta la reparación estética del vaquero Woody, la cual es llevada a cabo por el experto en juguetes Geri. En esta escena podemos observar una clara alusión a determinados rasgos estilísticos de la película *Vértigo* (1958), refiere en específico a la transformación estética de Judy en Madeline. Es decir, ambos personajes reciben un cuidado/tratamiento de pies a cabeza. Además, es evidente la conservación de los encuadres, movimientos de cámara y uso del color del texto de salida (*Vértigo*, 1958).

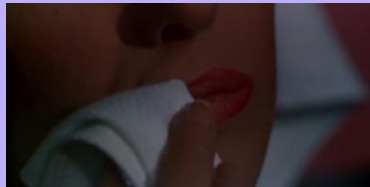
El tratamiento comienza con Geri limpiando cuidadosamente los ojos de Woody, en el caso de Judy esta se encuentra maquillando sus ojos con unas sombras tenues. La cámara se desplaza hacia abajo y se encuadran los labios de Judy siendo ligeramente tocados por un pañuelo, en el texto de llegada (*Toy Story 2*, 1999) observamos como una pequeña maquina retoca las mejillas de Woody con un ligero color rosado, el cual es igual al tono que utiliza Judy en sus labios. Después cambiamos de toma, y ahora es el turno de retocar el color cabello, ambos personajes “tiñen” de un nuevo color su cabello. Finalmente, Judy pinta con una pequeña brocha sus uñas, en el caso de Woody la brocha es utilizada para pintar la suela de su zapato, borrando así cualquier evidencia de su antigua identidad. Es decir, al término de este proceso tanto Judy como Woody, pierden una parte de sí, Judy deja de lado a su verdadera identidad para convertirse en Madeline y Woody, aparentemente deja de

pertenecer a Andy. Es importante mencionar que los planos son de tipo detalle, pues ayudan a destacar un elemento que es importante que el espectador se de cuenta para seguir correctamente la trama. Además, este plano pretende comunicar la sensación de tensión, emoción, curiosidad o simplemente hacer saber al espectador algún detalle que el personaje acaba de descubrir o simplemente aún desconoce. En este caso el plano detalle sirve para que el espectador conozca más que el personaje y crear la tensión pertinente. Hitchcock utilizaba este recurso para crear tensión en el espectador.



## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

Vértigo (1958)  
-Texto de salida-



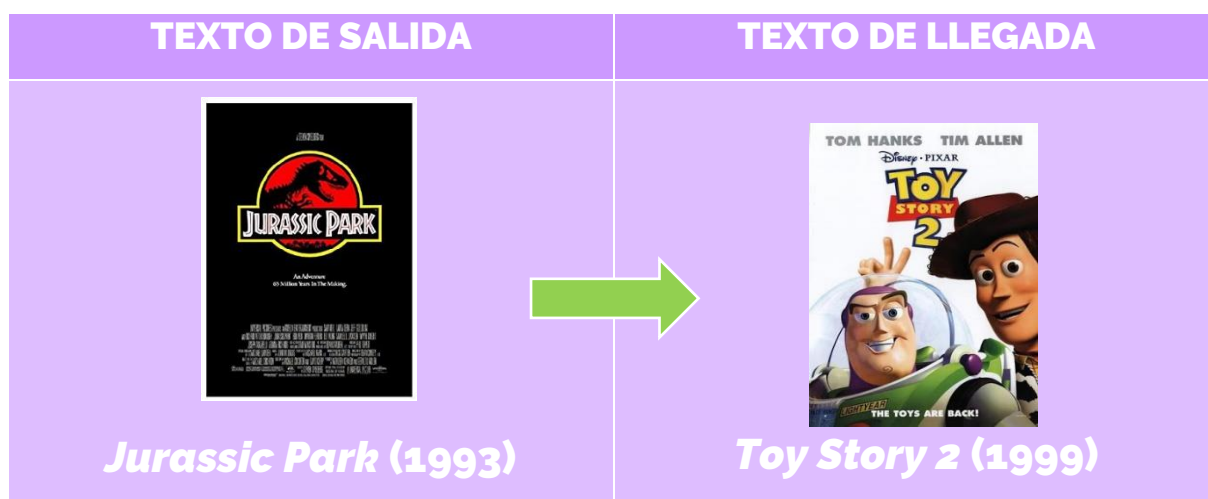
Toy Story 2 (1999)  
-Texto de llegada-



## Escena 6: Recorrido por la juguetería *Al's Toy Barn* (Alusión)

*Jurassic Park* (Steven Spielberg, EUA, 1993)

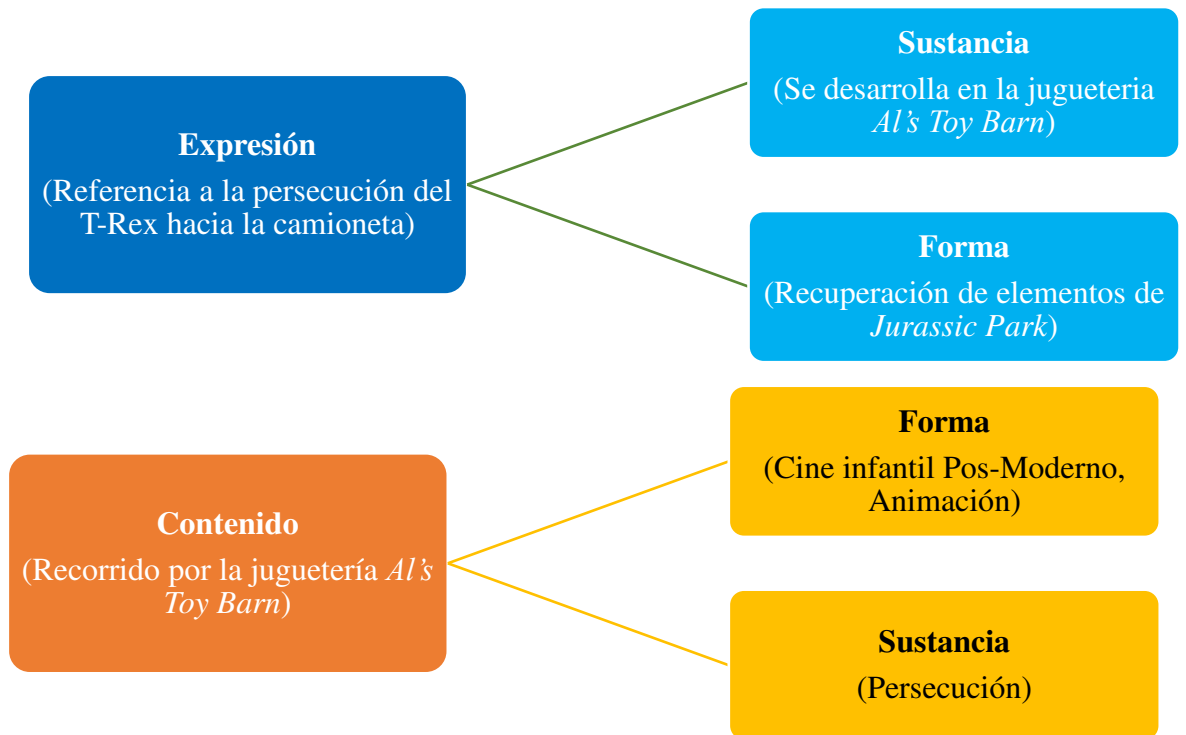
Cine fantástico y de ciencia ficción.








Encaminados por la *Barbie* guía, los juguetes de Andy (Sr. Cara de papa, Hamm y Rex) se encuentran en un carrito de juguete recorriendo la juguetería (*Al's Toy Barn*) en busca de su amigo Woody. Sin embargo, debido a una distracción Rex cae del auto y es dejado atrás, ante tal situación Rex corre desesperadamente tras el auto. Es entonces cuando Rex se muestra reflejado en el espejo del coche de juguete mientras este lo persigue.

Esto hace una referencia implícita a la escena en *Jurassic Park* (1993) donde el T-Rex persigue al jeep. Ambas películas presentan los mismos encuadres y movimientos de cámara, con la única diferencia de que el sentido que se busca transmitir en *Jurassic Park* es miedo y suspenso a diferencia de *Toy Story 2*.





TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
Jurassic Park (1993) -Texto de salida-	Toy Story 2 (1999) -Texto de llegada-
	
	
	

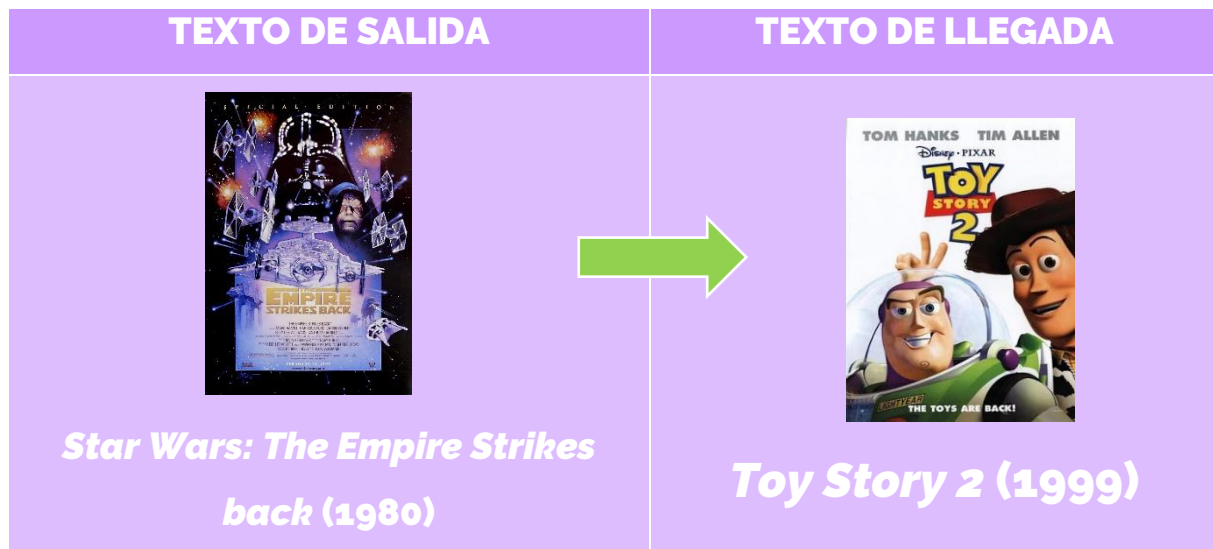




## Escena 7: Revelación de Zurg hacia Buzz (Alusión)

*Star Wars: The empire strikes back* (Irvin Kershner, EUA,1990)

Cine de fantástico y de ciencia ficción.



La escena comienza con Buzz Lightyear y Zurg luchando en la parte exterior de un elevador, ambos personajes se lanzan cosas y buscan protegerse con el primer objeto que puedan. Todo parece ir bien para Buzz, hasta que de pronto Zurg lo sorprende y lo toma por el cuello, mientras lo eleva este le da vueltas y violentamente lo avienta, dejando así a Buzz lastimado e indefenso. Es entonces cuando el diálogo entre ambos comienza:

Z: Surrender Buzz Lightyear, I've won

B: I'll never give in... You kill my father!

Z: **No Buzz... I'm your father.**

B: NOOOOO!!

Esta frase pertenece al texto de salida (*Star Wars: The empire strikes back*, 1980) la cual fue dicha por el personaje de Darth Vader durante la entrega del episodio V de la película *Star Wars* cuando él y Luke Skywalker finalmente se enfrentan cara a cara.

D.V: Obi-Wan never told you what whapped to your father?

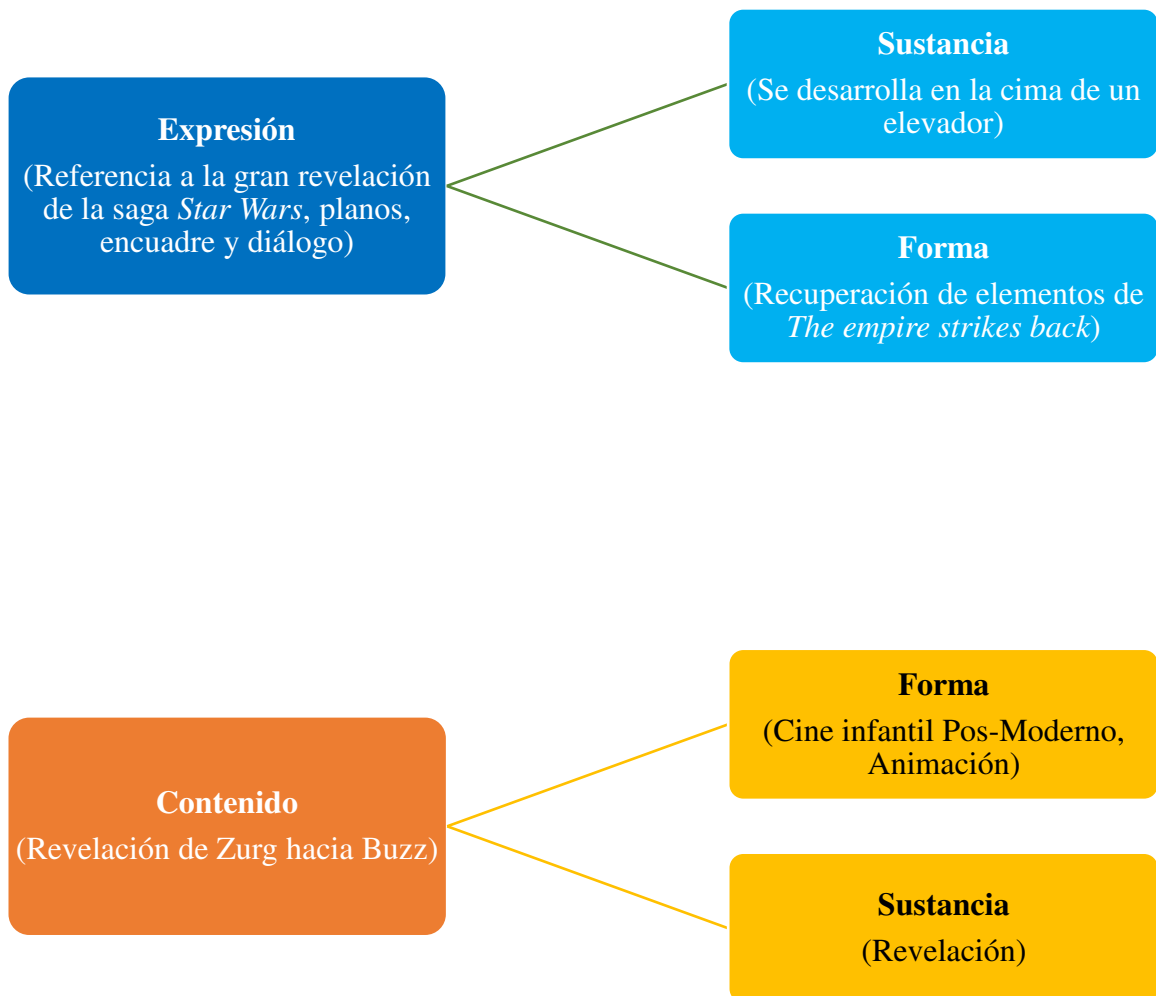
L.S: He told enough... He told me you killed him

D.V: **No..., I'm your father**

L.S: NOOOOO!!

Por ello se trata de una apropiación, ya que es una copia deliberada con un cambio de técnica. En la escena no solo se hace referencia al sonido, sino que también se retoman elementos de montaje e imagen, como los planos y encuadres de cámara, contribuyendo así a la referencia directa, cuya finalidad es emular a la película original. Dando pie a la construcción de la empatía del espectador implícito.

Como dato curioso, a lo largo de toda la cinta se pueden escuchar muchos efectos de sonido de la película *Star Wars*, tales como la respiración de Darth Vader, el fuego del bláster y el zumbido del sable de luz.

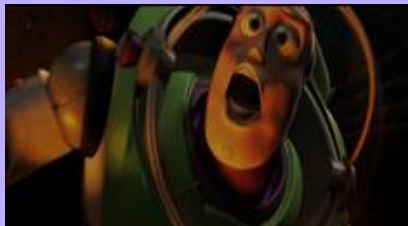


## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

**Star Wars: The empire strikes back (1980)**  
**-Texto de salida-**



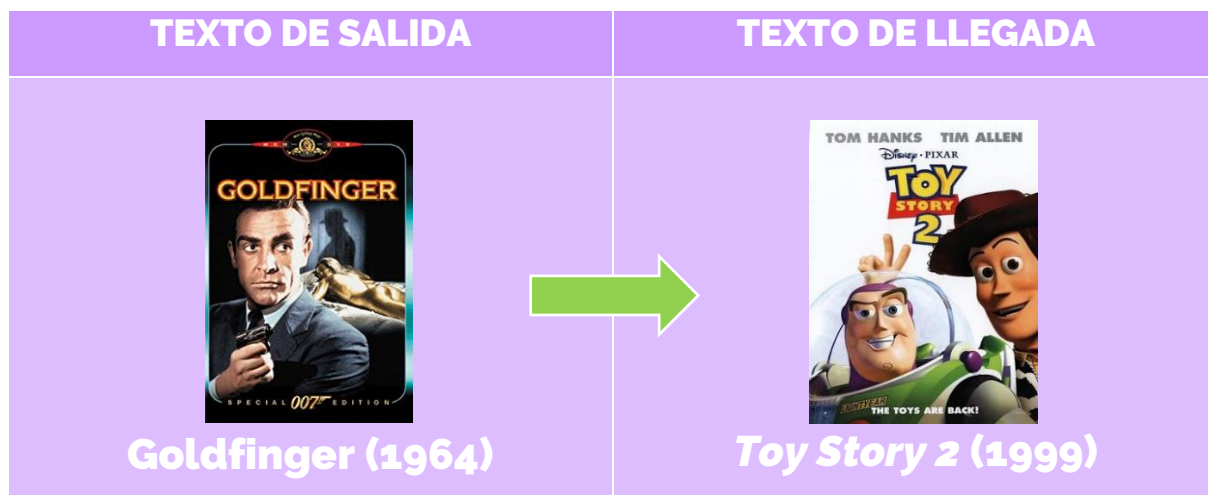
**Toy Story 2 (1999)**  
**-Texto de llegada-**



**Escena 8:** Sr. Cara de papa lanza sombrero hacia la puerta para evitar quedar atrapados en el hotel  
(Alusión)

*Goldfinger* (Guy Hamilton, EUA,1964)

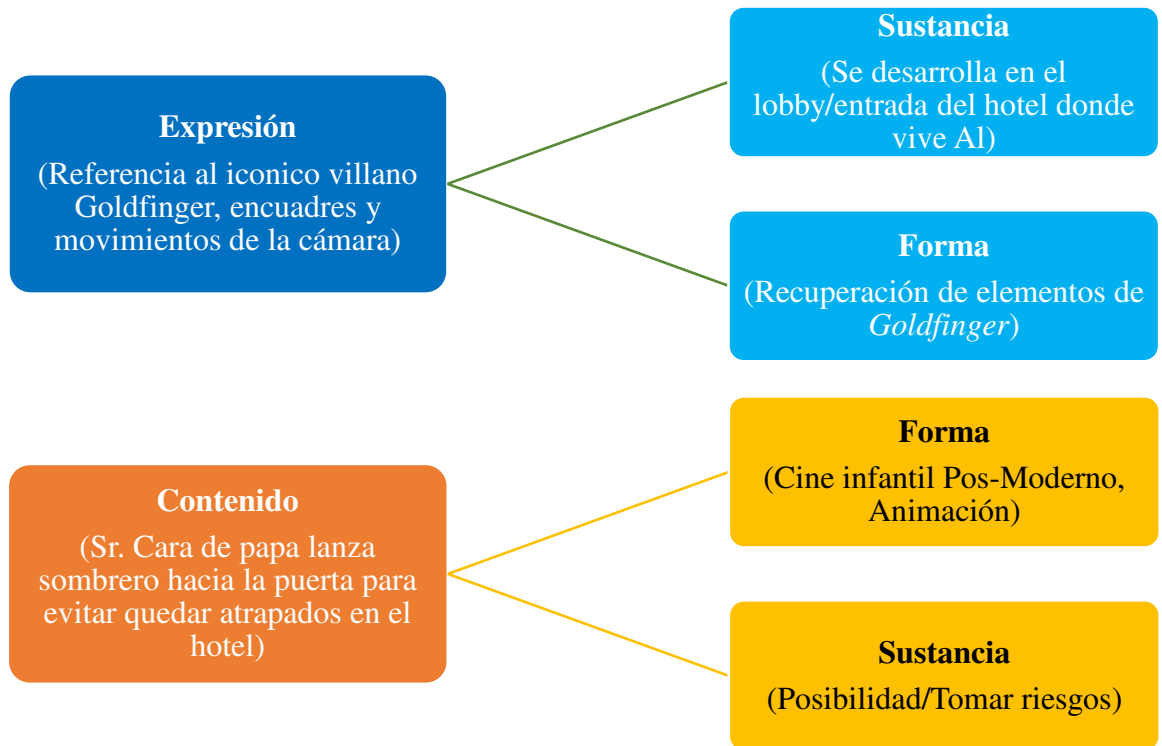
Cine de suspenso y acción.



Después de lograr salir del elevador, los juguetes (Sr. Cara de papa, Hamm, Rex, Buzz y Slinky) tratan de impedir que Al llegue al aeropuerto, sin embargo, se ven en problemas cuando Al está a punto de salir del hotel y las puertas se están cerrando, es entonces cuando el Sr. Cara de papa lanza su sombrero (bombín) en dirección a la puerta, y lo usa como trabe para mantener las puertas del hotel abiertas.

Esta acción es un referente a la película *Goldfinger* (1964), en donde el personaje de Odd Job (icónico villano) se caracteriza por el uso frecuente de su bombín como arma, lanzándolo a modo de disco.

Esta escena retoma un fragmento en donde James Bond (Sean Connery) es esposado a una bomba y es bajado a la bóveda de Fort Knox. Uno de los secuaces de *Goldfinger* es arrojado por un balcón por Oddjob y Bond recupera las llaves del hombre para desbloquear sus esposas. Antes de que Bond pueda desarmar la bomba, Oddjob corre escaleras abajo y ataca. Bond recupera el sombrero letal de Oddjob y se lo arroja, pero falla. Asimismo, se recuperan distintos encuadres y movimientos de la cámara, lo que contribuyen a que el espectador sea capaz de reconocer estos elementos a través de la puesta en escena, y así recordar su lugar de origen.



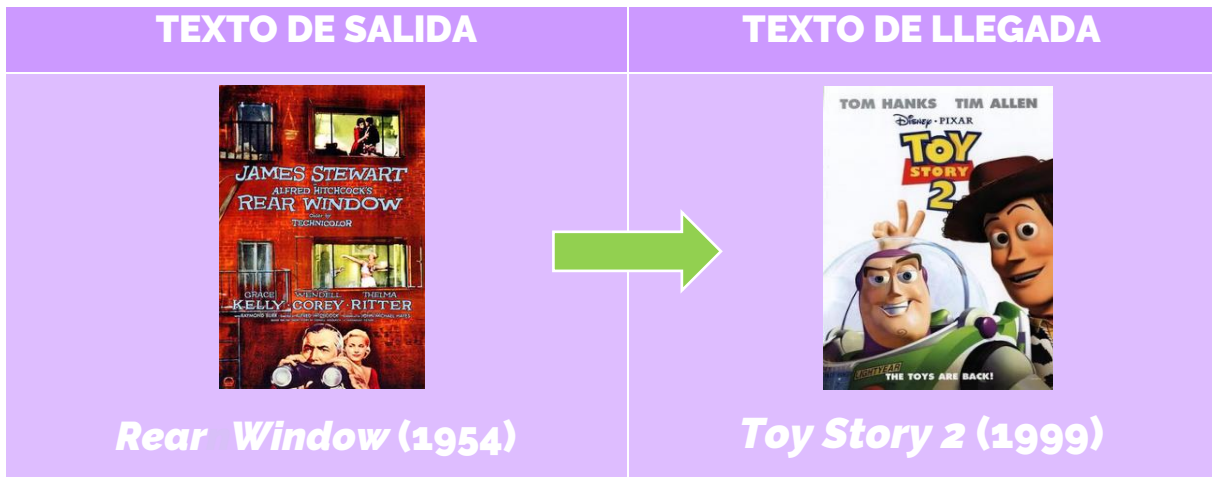
TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
Goldfinger (1964) -Texto de salida-	Toy Story 2 (1999) -Texto de llegada-





**Escena 9: Juguetes de Andy se enfrentan a el capataz en la banda de equipaje del aeropuerto**  
(Apropiación)

*Rear Window* (Alfred Hitchcock, EUA, 1954)  
Cine de suspenso y acción.

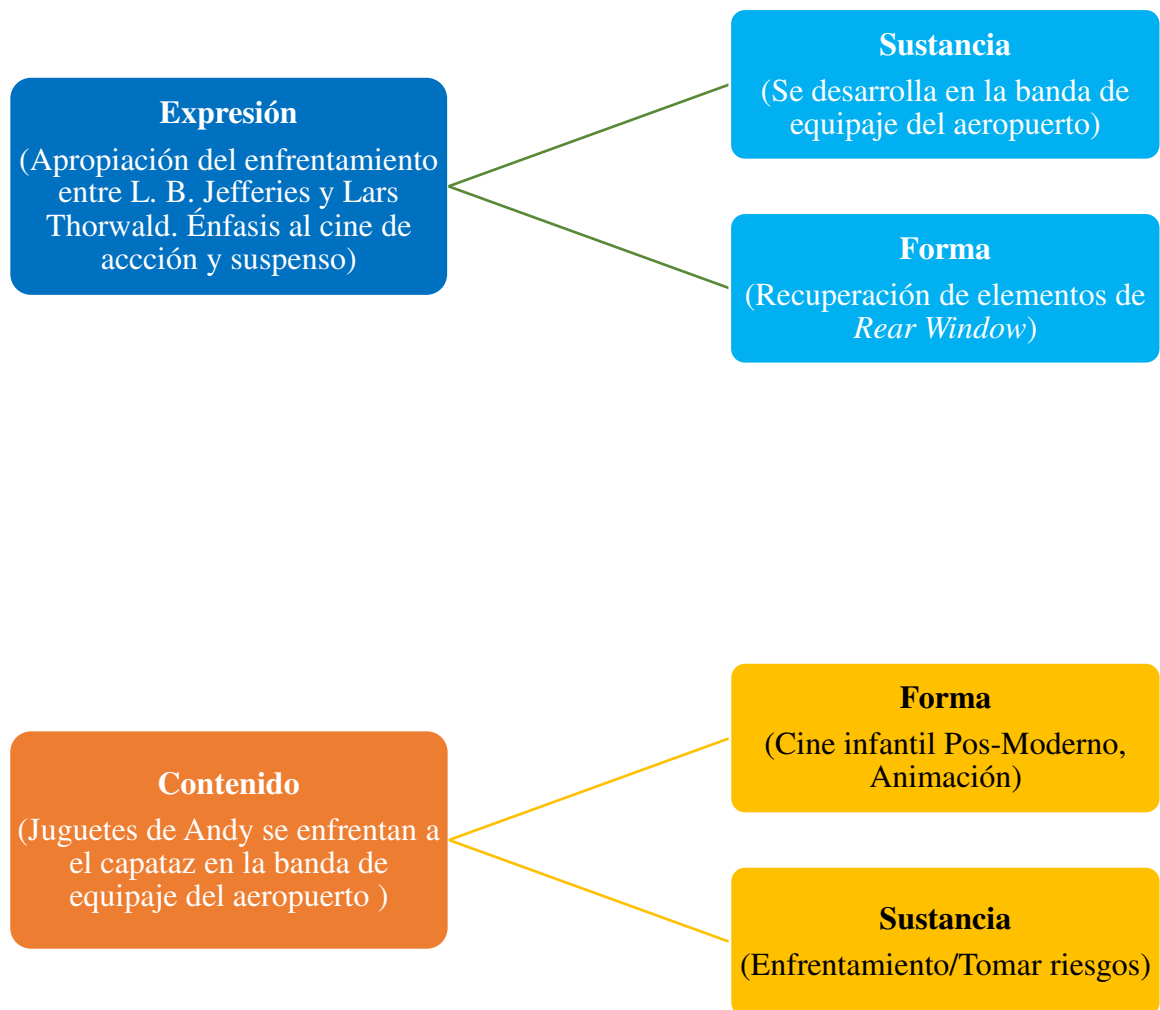


Mientras los juguetes (Sr. Cara de papa, Rex, los tres marcianos y Hamm) buscan en la banda de equipaje del aeropuerto la maleta en donde Al tiene preso a Woody, estos se confunden con una muy similar y dentro de esta, se encuentran con un equipo profesional de iluminación. Casi al instante Buzz y Slinky halla la maleta correcta, y cuando Buzz intenta liberar a Woody, el Oloroso Pete sale de la maleta y le da un puñetazo en la cara, dejándolo noqueado, Woody al ver esto sale de inmediato y se enfrenta al capataz, desafortunadamente el Oloroso Pete lo ataca con su pico y le descose su brazo, y lo obliga a regresar a la caja, a lo que Woody se resiste, entonces el capataz eleva su pico y cuando está a punto de lastimarlo, aparecen muchos destellos que provienen de los flash que los juguetes habían encontrado anteriormente.

Esta escena hace referente a la película *Rear Window* (1954), específicamente a la escena en donde el vecino sospechoso (Lars Thorwald) del fotógrafo L. B. Jefferies, va a su apartamento a confrontarlo sobre las pistas que Jefferies posee sobre la misteriosa desaparición de su esposa (Anna Thorwald). Lars primero le pregunta porque no lo entrego con la policía, si es que tenía una buena prueba (anillo de su esposa), así continúa insistiendo hasta que preguntar si piensa extorsionarlo con eso. A lo que Jefferies no responde, entonces

Lars le pide que le regrese el anillo. Es a partir de este momento que las cosas se ponen intensas y Lars tiene la intención de herir y atacar a Jefferies, sin importarle que él no pueda defenderse debido a su pierna enyesada. Cuando Lars se va acercando, ingeniosamente Jefferies comienza a disparar flashazos hacia su vecino a modo de defensa.

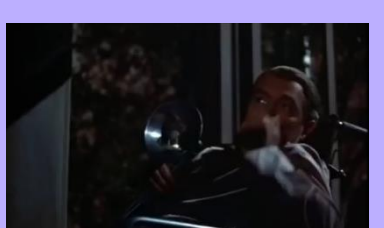
Se trata de una apropiación, ya que es una copia deliberada con un cambio de técnica. Es decir, el elemento del equipo de iluminación es utilizado para defenderse contra el enemigo, solo con la ligera variante de que en *Toy Story 2*, la persona defendida, no es la misma que dispara el flash.





## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

**Rear Window (1954)**  
**-Texto de salida-**



**Toy Story 2 (1995)**  
**-Texto de llegada-**

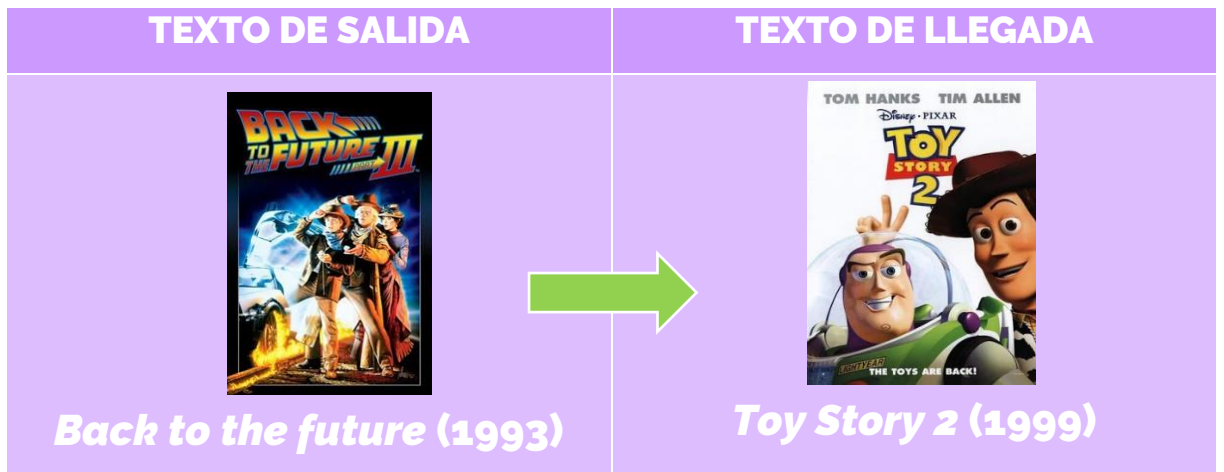




**Escena 10: Woody intenta alcanzar el camión que transporta el equipaje (Pastiche)**

Back to the Future 3 (Robert Zemeckis, EUA,1993)

Cine fantástico y de ciencia ficción.



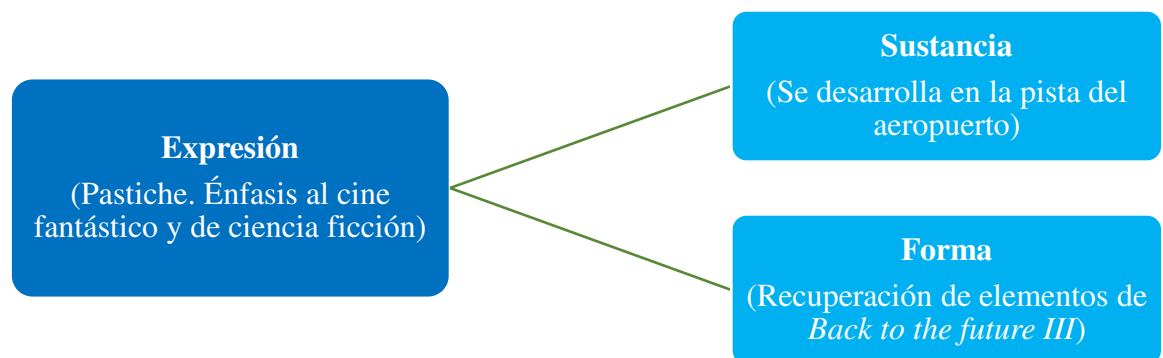
Después de un intento fallido por rescatar a Jessie de la maleta de Al, los juguetes Buzz y tiro al blanco, acompañan a Woody en el nuevo rescate de la vaquerita. Desafortunadamente,

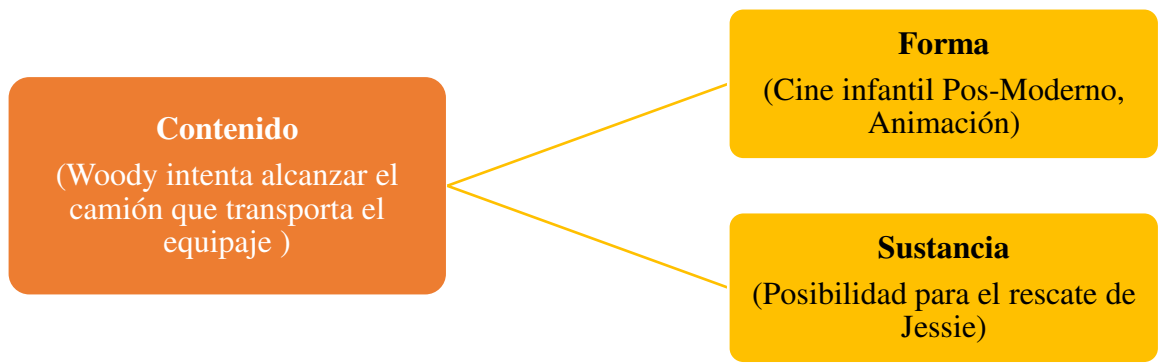
las cosas se han complicado y la maleta en donde se encuentra fue separada de la banda de equipaje, lo que provocó que fuese acomodada en un camión que transporta maletas.

Al darse cuenta de esto, los tres juguetes deciden perseguir al camión, es entonces cuando Woody y Buzz montan a tiro al blanco y corren rápidamente detrás del camión. Esta persecución se complica cada vez más, pues el camión va a acelerando, para fortuna de Woody, tiro al blanco logra acercarse lo más que puede a este y Woody logra sujetarse de la etiqueta de una maleta y finalmente subir al camión.

La escena retoma un fragmento de la película *Back to the Future III* (1993), cuando Clara se da cuenta de lo que realmente siente por el Dr. Emmet Brown y decide ir a confesárselo. Por desgracia, este a partido del pueblo y se encuentra en el tren con la misión de alcanzar las 88 millas por hora, para poder regresar a Marty al futuro. Clara al enterarse de su ubicación toma un caballo y decide ir en busca de su amor. Ella cabalga con una velocidad impresionante y logra alcanzar al tren y por fortuna, se acerca lo suficiente a este, logrando sujetarse de un barandal para finalmente, poder subir a bordo.

En esta escena se observa una evidente imitación estilística, por lo que se trata de un pastiche, ya que presenta la posibilidad de imitar o mezclar los diferentes estilos, aunque este puede implicar significados como la apropiación de un elemento presente en una obra ajena o una forma de cita textual.





TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
Back to the Future III (1993) -Texto de salida-	Toy Story 2 (1999) -Texto de llegada-
	
	
	
	





### 2.1.3 Toy Story 3 (2010)



<i>FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA</i>	
<b>Titulo original:</b>	<i>Toy Story 3</i>
<b>Año:</b>	<i>2010</i>
<b>Duración:</b>	<i>103 min</i>
<b>País:</b>	<i>Estados Unidos</i>
<b>Dirección:</b>	<i>Lee Unkrich</i>
<b>Productora:</b>	<i>Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures</i>
<b>P. ejecutivo:</b>	<i>John Lasseter</i>
<b>Guión:</b>	<i>John Lasseter Michael Arndt, Andrew Stanton, Lee Unkrich y Michael Arndt.</i>
<b>Montaje:</b>	<i>Ken Schretzmann y Lee Unkrich</i>
<b>Fotografía:</b>	<i>Animación, Jeremy Lasky</i>
<b>Sonido:</b>	<i>Tom MacDougall</i>
<b>Música:</b>	<i>Randy Newman</i>
<b>Género:</b>	<i>Animación. Fantástico. Comedia. Aventuras. Infantil   Secuela. Muñecos. Pixar. 3-D. Cine familiar</i>

Cuando su dueño Andy se prepara para ir a la universidad, el vaquero Woody, el astronauta Buzz y el resto de sus amigos juguetes comienzan a preocuparse por su incierto futuro. Efectivamente todos acaban en una guardería, donde por ejemplo la muñeca Barbie conocerá al guapo Ken. Esta reunión de nuestros amigos con otros nuevos juguetes no será sino el principio de una serie de trepidantes y divertidas aventuras.

La estructura del film está compuesta por:

<i>Estructura Toy Story 3</i>		
<b>PRÓLOGO</b>	<p>Se presenta una secuencia de acción que Andy imagina, mientras juega con Woody, Buzz y el resto de los juguetes, junto a ellos vemos los créditos iniciales. Este acontecimiento resulta ser un flashback de una grabación que la mamá de Andy hizo años atrás.</p>	
<b>PLANTEAMIENTO</b>	<p>Andy se prepara para ir a la universidad. Woody, Buzz Lightyear y el resto de los juguetes se preocupan por un futuro incierto puesto que deben aceptar la dura realidad de que su dueño ya no es un niño y que ha dejado de jugar con ellos. Por si fuera poco, las cosas se intensifican cuando la madre de Andy empieza a organizar una nueva donación, aquí hace acto de presencia el incidente desencadenante, esta vez con destino a Sunnyside (una guardería). Un primer punto de giro es cuando Andy escoge de entre todos sus juguetes a Woody para llevarlo a la universidad con él y empaca al resto en una bolsa de basura para llevarlos al ático de la casa.</p>	



**NUDO**

Los juguetes, convencidos erróneamente de que Andy ya no los quiere, se van a Sunnyside, ante esta confusión Woody se ve obligado a ir con ellos. Una vez ahí, los juguetes reciben una calurosa bienvenida y el oso Lotso (líder) les muestra todo el lugar. Maravillados, se convencen de su nuevo hogar. Woody, por su parte, no se siente cómodo y continúa insistiendo en que le pertenecen a Andy y deberían regresar con él. Los otros insisten en quedarse, por lo que Woody decide abandonarlos y regresar solo. Siendo éste el segundo punto de giro.




**DESENLACE**

Sunnyside ha quedado atrás, pero los problemas aun no terminan. Los juguetes son llevados a un basurero. Desesperados, buscan la forma de salvarse de la trituradora, cuando encuentran una manera de salir, aparece una fundidora para el reciclaje del metal. Encuentran a Lotso y lo salvan para que los pueda ayudar a salir. Sin embargo, este los traiciona. A pesar de sus desesperados intentos de salir del lugar, cuando están cayendo directo hacia el fuego, ya no pueden seguir luchando, entonces los juguetes se toman de las manos, rendidos, listos para ser incinerados.





<b>EPÍLOGO</b>	<p>Se presenta un nuevo personaje Bonnie quizás para la trama de una posible nueva historia. Andy empieza a regalar sus juguetes, presentando a cada uno con su nombre y sus características desde Jessie hasta Buzz. Tras un muy emotivo momento, deja libre a Woody. Andy juega por última vez con sus juguetes y con Bonnie y se despide de todos ellos</p>	
----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Las referencias intertextuales que se presentan en la película *Toy Story 3* (Unkrich,2010) son:

Toy Story 3 (2010)			
Título	Director	Año	Lugar en que aparece
<i>Toy Story (Toy Story)</i>	John Lasseter	1995	Cuando Woody confronta al Señor cara de papa (One eye Bart)
<i>El expreso polar (Te Polar Express)</i>	Robert Zemeckis	2004	Cuando Woody jala el freno de mano he intenta detener el tren.
<i>Indiana Jones y los cazadores del arca perdida (Raiders of the Lost Ark)</i>	Steven Spielberg	1981	Durante la secuencia inicial, vemos a Woody, Jesse y Buzz derrotando al Señor cara de papa.
<i>Ace Ventura, un detective de mascotas (Ace Ventura: Pet Detective)</i>	Tom Shadyac	1994	Cuando vemos rebotar cuesta abajo a Slinky (perro de ataque)
<i>Toy Story (Toy Story)</i>	John Lasseter	1995	Cuando Woody responde ante la aparición del perro de ataque con campo de fuerza incluido
<i>Parque Jurásico (Jurassic Park)</i>	Steven Spielberg	1993	En el momento, en que vemos emerger de la superficie a Rex, se escucha un fuerte rugido (clásico de un T-Rex)
<i>Star Wars: Episodio VI. El retorno del Jedi (Star Wars: Return of the Jedi)</i>	Richard Marquand	1983	Vemos aparecer una nave espacial, en ella se encuentra Hamm en la silla de mando.
<i>Misión Imposible (Mission: Impossible)</i>	Brian De Palma	1996	Woody escapando de Sunnyside



<i>Mi vecino Totoro (My Neighbor Totoro)</i>	Hayao Miyazaki	1988	Juguete de peluche de Totoro en el cuarto de Bonnie.
<i>El orfanato (The Orphanage)</i>	Juan Antonio Bayona	2007	Juguetes de Sunnyside capturan a Buzz.
<i>Mujer Bonita (Pretty Woman)</i>	Gary Marshall	1990	Ken mostrando su colección de ropa a Barbie.
<i>Star Wars: Episodio VI. El retorno del Jedi (Star Wars: Return of the Jedi)</i>	Richard Marquand	1983	Enfrentamiento de Bebote contra Lotso.

### Escena 1: Secuencia Inicial (Pastiche)

*Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, EUA, 1981)  
Cine fantástico y de acción.

### Flashback de Andy

0h. 01' 03" *Inicio del recuerdo de Andy jugando*

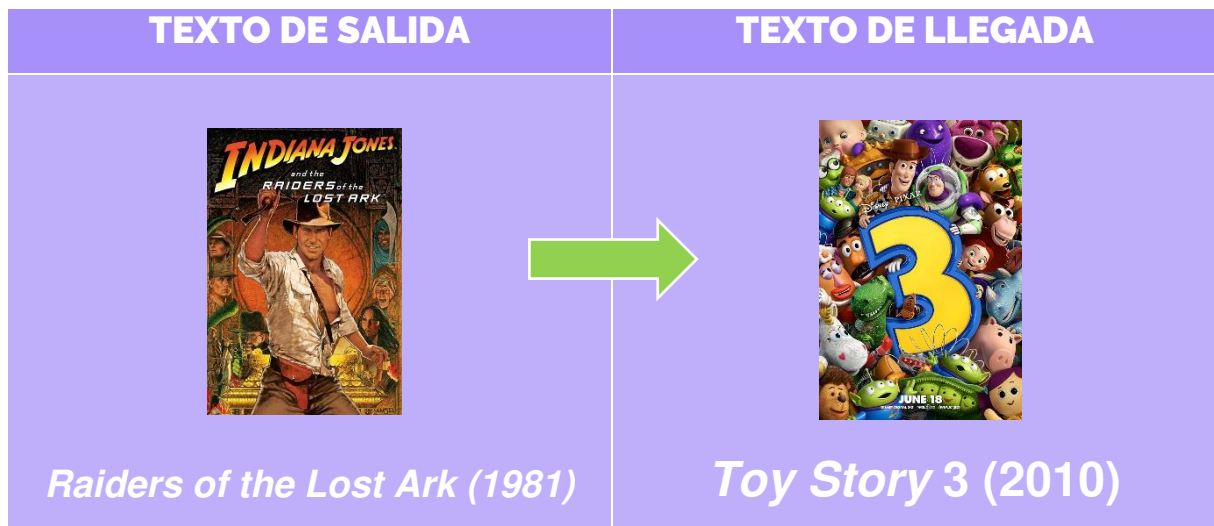


La secuencia comienza con un plano general donde se muestra a un tren en movimiento, este tren tiene una cierta peculiaridad -fue modelado en honor al “Lilly Belle”, el primer tren de Disney, llamado así por la esposa de Walt (Lilian Bounds). Además de eso en la parte frontal del tren podemos observar el número 95, el cual hace referencia al año en que fue lanzada la primera película de esta trilogía. Cuando la cámara se mueve y acompaña el recorrido del tren, el plano se va cerrando, para finalmente mostrarnos al Tuerto Bart (one-eye-Bart).

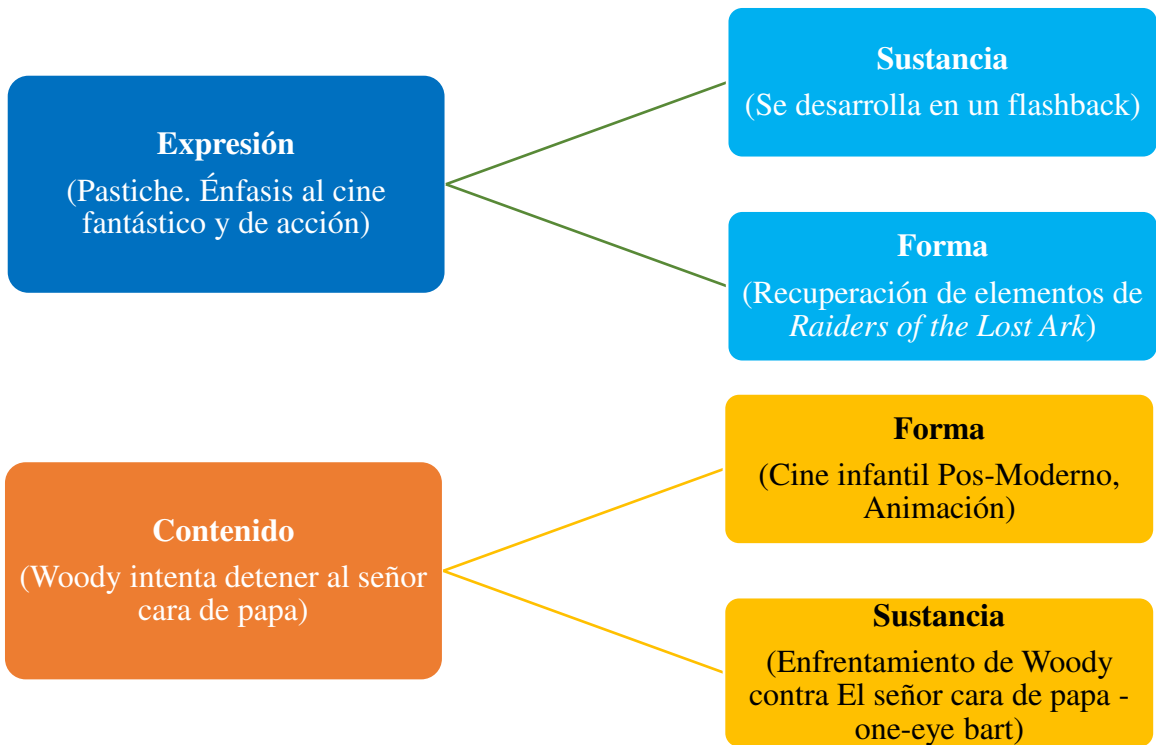
En un contraplano podemos ver como aparece Woody, tratando de detener al señor cara de papa, acción seguida dialogan un poco antes de ser interrumpidos por la aparición de la Tuerta Betty, cuando esta aparece golpea al comisario y lo hace caer del tren. Sin embargo,



este los sorprende cuando vemos que es salvado por Jessie y Tiro al blanco. Mientras ellos

cabalgan tras el tren, el tuerto Bart activa el botón para detonar la dinamita del puente, cuando este explota, el sonido de un motor de auto se escucha, y es cuando aparece en escena un Corvette rosa conducido por los marcianitos. Este sirve como forma de escape para los señores cara de papa. Al ver esto, Woody trata de subirse al tren para poder detenerlo. Cuando jala la palanca de freno, es muy tarde y el tren cae al vacío, o eso parece hasta que vemos que Buzz logra elevarlo con su campo de fuerza gravitacional. Pronto ese se eleva por el cielo y con su rayo láser logra partir el Corvette justo por la mitad, provocando que la pandilla del tuerto Bart salga disparada. Es aquí cuando vemos una toma que nos recuerda mucho la escena de *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg)



En esta escena se retoman ciertos elementos del cine fantástico y de acción, en específico una escena de la película *Raiders of the Lost Ark* (1981). Se trata de un pastiche ya que es una imitación estilística de carácter irónico. Esto es perceptible cuando vemos a Woody dar un paso firme, antes de confrontar al Tuerto Bart.



TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
Raiders of the Lost Ark (1981) -Texto de salida-	Toy Story 3 (2010) -Texto de llegada-
	



**Escena 2: Discusión entre Woody y El tuerto Bart (Apropiación)**

*Toy Story* (John Lasseter, EUA, 1995)  
Cine de animación, comedia y aventura.

**Desarrollo del Flashback de Andy**

0h. 03' 27"

*Enfrentamiento con el Tuerto Bart*



Luego de una emocionante persecución, Woody junto a Jessie y Buzz se enfrentan cara a cara con el Tuerto Bart y su pandilla.

Cuando estos comienzan a dialogar, escuchamos una serie de frases idénticas a las utilizadas en la secuencia inicial de la primera película.





W: *Reach for the sky...*

TB: *You can't touch me, Sheriff! I brought my attack dog with a built-in force field.*

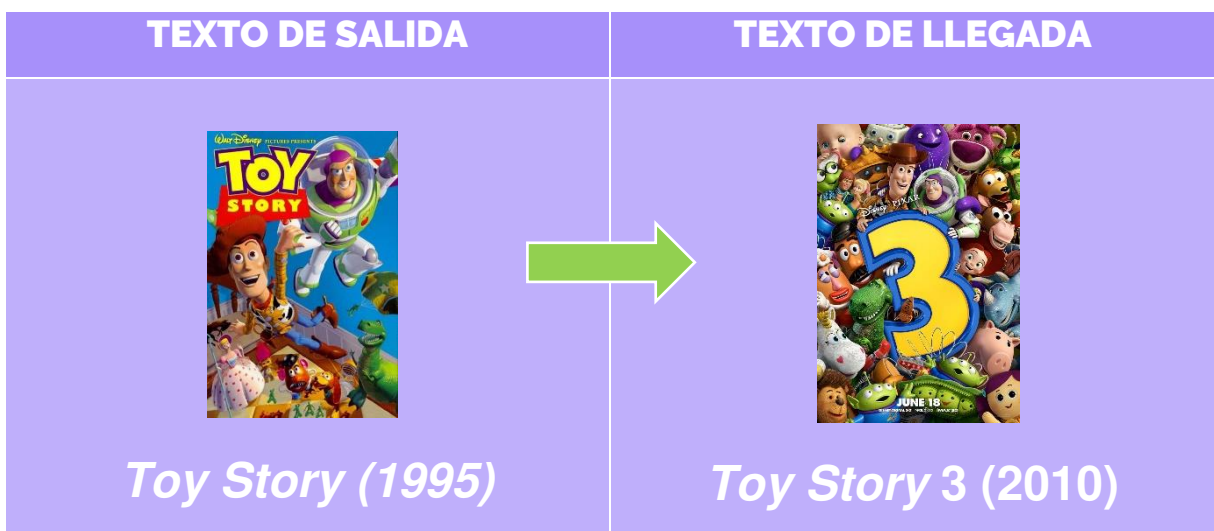
W: *Well, I brought my dinosaur who eats force-field dogs.*

En efecto, estas frases son las mismas. Como dato curioso podemos notar que estas líneas nos dan una pista de que estamos viviendo un recuerdo de Andy. Por ello, vemos una trama y frases similares, cosa muy característica del estilo de juego de Andy.

También otras curiosidades que podemos notar en esta secuencia, es que cuando el Tuerto Bart llama a Slinky (perro de ataque), vemos a este rebotar cuesta abajo para llegar hasta donde está la pandilla, esta escena nos recuerda a la película de 1994 *Ace Ventura* (Tom Shadyac) cuando el detective Ventura deja caer un *slinky*<sup>36</sup> por unas escaleras.

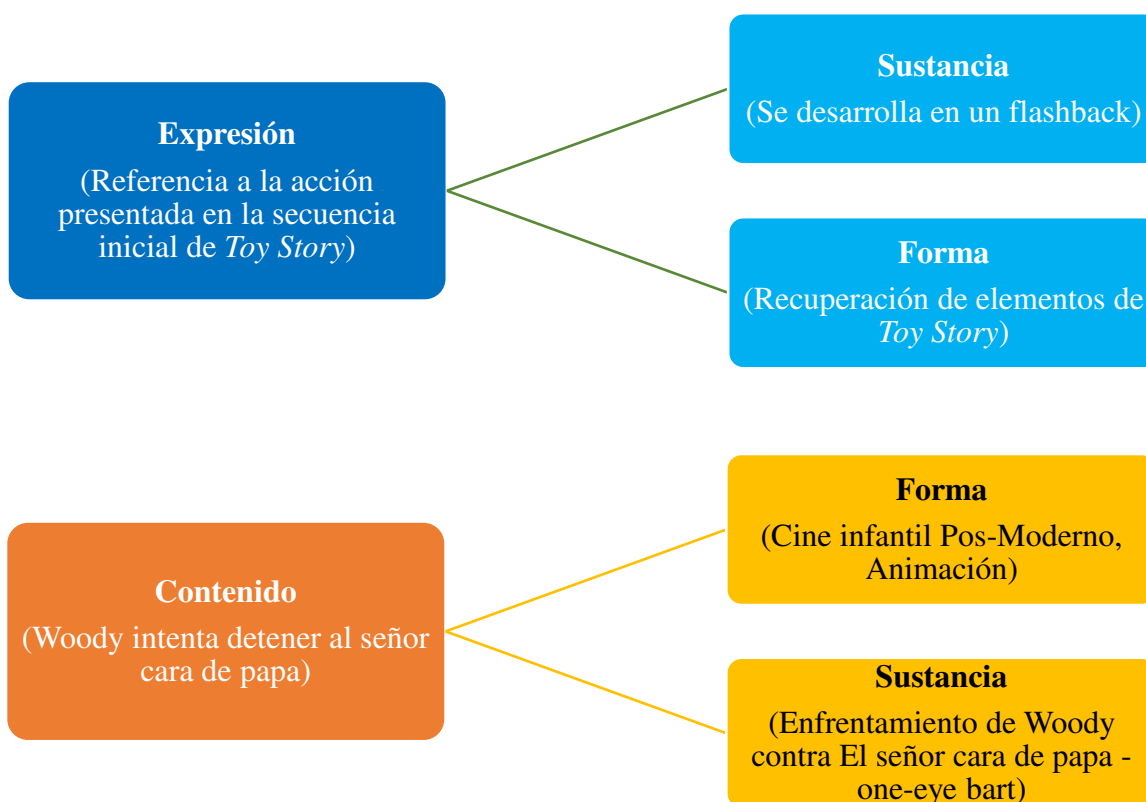


Asimismo, otra mini referencia es perceptible, en esta ocasión es de forma sonora, pues cuando Rex (dinosaurio) aparece, este ruge fuertemente, de manera idéntica al T-Rex de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993).



<sup>36</sup> Es un juguete que consiste en un muelle helicoidal, es decir, este parece un resorte, pero en realidad no lo es.

En esta secuencia se trata de una apropiación, ya que es una copia deliberada con cambio de técnica. Cuando vemos el enfrentamiento entre Woody y el Tuerto Bart, todo esto nos recuerda a la secuencia inicial de la primera entrega de esta trilogía, es decir Toy Story hace referencia a *Toy Story*, y nos podemos dar cuenta de eso, a través de las frases, planos y personajes utilizados en ambas secuencias.



## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

*Toy Story* (1995)  
-Texto de salida-



Reach for the sky!



You can't touch  
me, Sheriff!



I brought my  
attack dog with a  
built-in force field.



Well, I brought my  
dinosaur who eats  
force-field dogs.



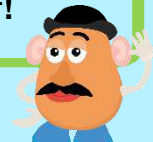
*Toy Story 3* (2010)  
-Texto de llegada-



Reach for the sky!



You can't touch  
me, Sheriff!



I brought my  
attack dog with a  
built-in force field.



Well, I brought my  
dinosaur who eats  
force-field dogs.





### Escena 3: Hamm piloteando su nave espacial (Homenaje)

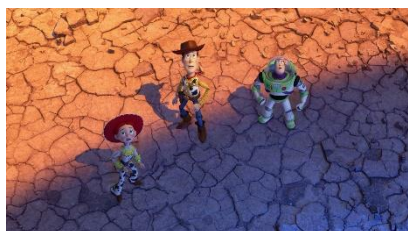
*Star Wars: Return of the Jedi* (Richard Marquand, EUA, 1983)

Cine de fantástico y de ciencia ficción.

#### Una llegada inesperada

0h. 04' 01"

*La aparición de un nuevo villano*



En la secuencia pasada pudimos ver el enfrentamiento entre el Tuerto Bart y el comisario Woody. Cuando la situación comenzaba a ponerse un poco más tensa entre ambos personajes, algo inesperado ocurre.

De pronto una gran sombra aparece a cuadro, todos los personajes se miran sorprendidos por este hecho, cuando dirigen la mirada al cielo, podemos ver volando sobre el resto de los personajes lo que parece ser una nave en forma de cerdo gigante.

El exterior de la nave es claramente una mezcla entre el Death Star<sup>37</sup> y el Star Destroyer<sup>38</sup>.

Si observamos de cerca la forma, el diseño y los colores, estos se parecen al halcón milenario<sup>39</sup>, a pesar de ser la nave para un villano.

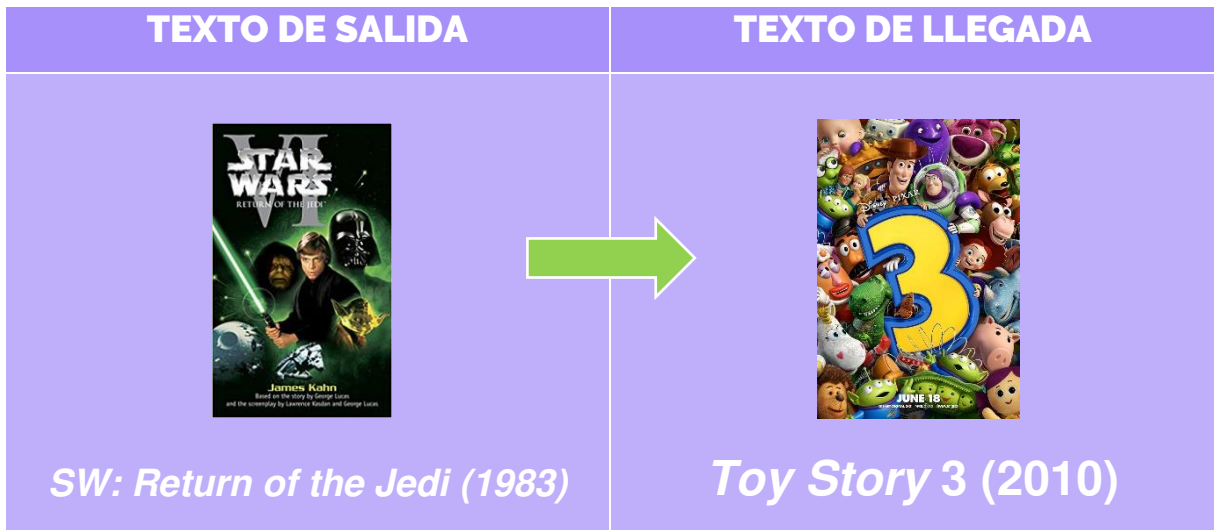


<sup>37</sup> Es una estación espacial ficticia dentro del universo de *Star Wars*. A lo largo de la saga, la Estrella de la Muerte y otras estaciones similares han aparecido en cinco ocasiones.

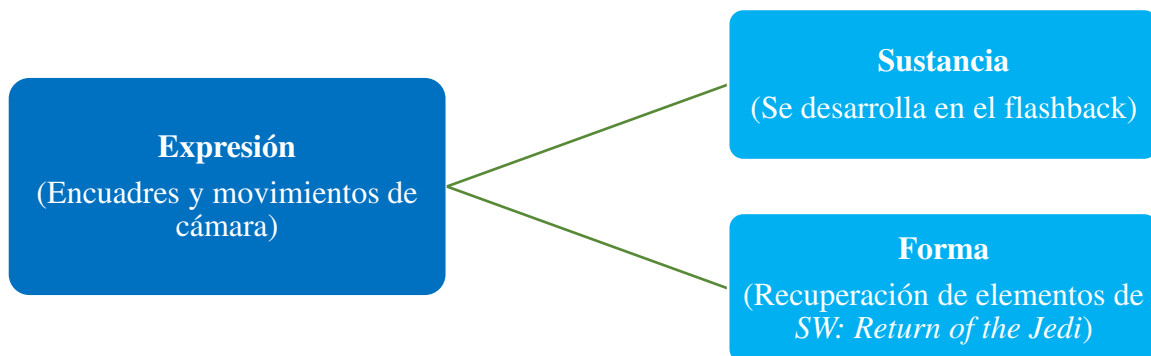
<sup>38</sup> El Destructor Estelar clase Imperial también conocido como Star Destroyer o Destructor Estelar es la espina dorsal de la armada Imperial en el universo ficticio de *Star Wars*.

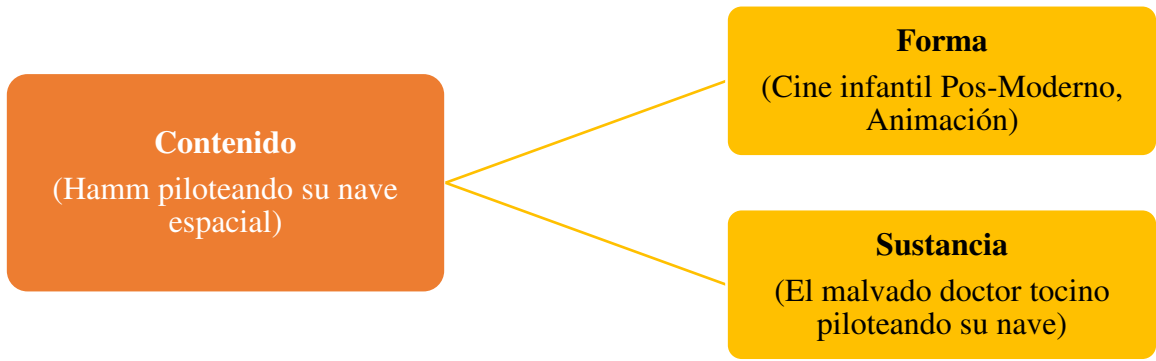
<sup>39</sup> Es una nave espacial ficticia perteneciente al universo de ficción de la serie de películas *Star Wars*. Apareció en las pantallas de cine por primera vez en *SW: A New Hope* (1977)

Y cuando echamos un vistazo al interior de la nave, tenemos otro homenaje a *Star Wars*, específicamente a la película *Return of the Jedi* (1983), pues cuando la cámara nos muestra por primera vez al malvado Doctor Tocino, lo hace de una forma muy similar a cuando en *Star Wars* presentan al malvado Palpatine. Ambos haciendo una dramática aparición al girar de forma lenta su silla.



Se trata de un homenaje ya que es una alusión deliberada a determinados rasgos estilísticos, tales como encuadres, movimientos de cámara, y en este caso de varias naves espaciales de la saga de *Star Wars*, así como de uno de los personajes más emblemáticos de esta, como es el Palpatine.





TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
SW: Return of the Jedi (1983) -Texto de salida-	Toy Story 3 (2010) -Texto de llegada-
	





## Escena 4: Woody escapando de Sunnyside (Alusión)

*Mission : Impossible* (Brian De Palma, EUA, 1996)

Cine de acción y espionaje.

### Una misión casi imposible

0h. 20' 33"

*Woody intenta escapar de Sunnyside*



Los juguetes de Andy han llegado a un nuevo y desconocido lugar; la guardería Sunnyside.



Al principio todo parece en orden, incluso cuando vemos por primera vez el nombre del lugar, este parece ser un lugar feliz, pero más adelante descubriremos que las cosas no siempre son lo que parecen.

En el interior de Sunnyside, los juguetes se ven sorprendidos y muy felices, excepto uno, Woody, quien en cada oportunidad que tiene les insiste a sus amigos que deben regresar a casa.



Mientras tanto el oso anfitrión Lotso les muestra el lugar, entre más avanzan en el recorrido más quedan maravillados con el nuevo lugar, todos excepto Woody claro, quien continúa pidiendo que lo escuchen y regresen juntos. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, estos se niegan a escucharlo, ellos están encantados con la idea de vivir allí. Woody al ver esto decide tomara una difícil decisión, abandonar a la pandilla.



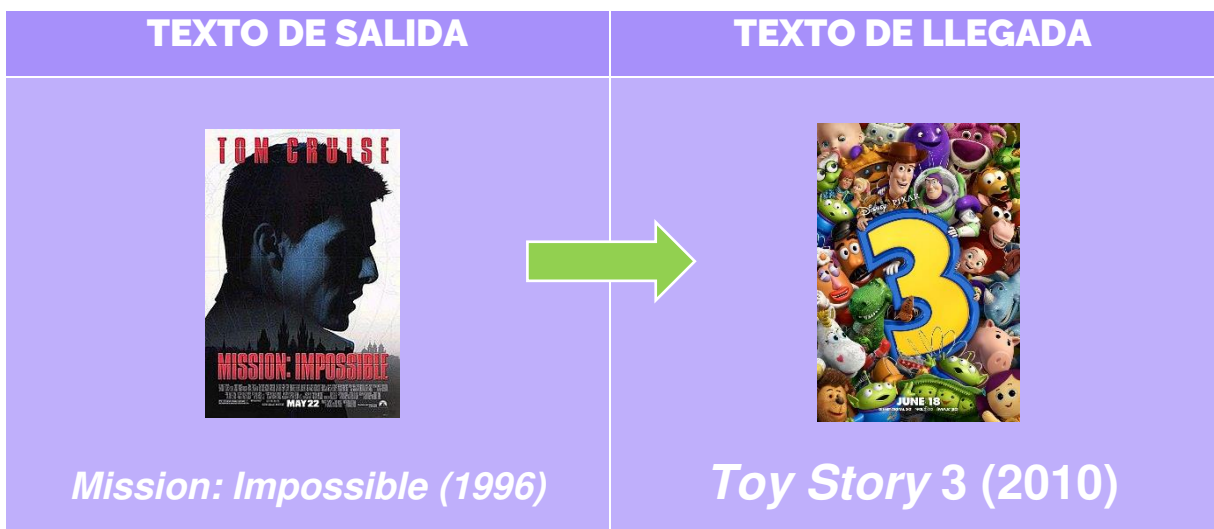
El resto de los juguetes se sorprenden al oír esto, y le insisten que se quede con ellos, pero esto no resulta bien y el vaquero les dice que el solo pertenece a un lugar, y ese es junto a su dueño Andy.



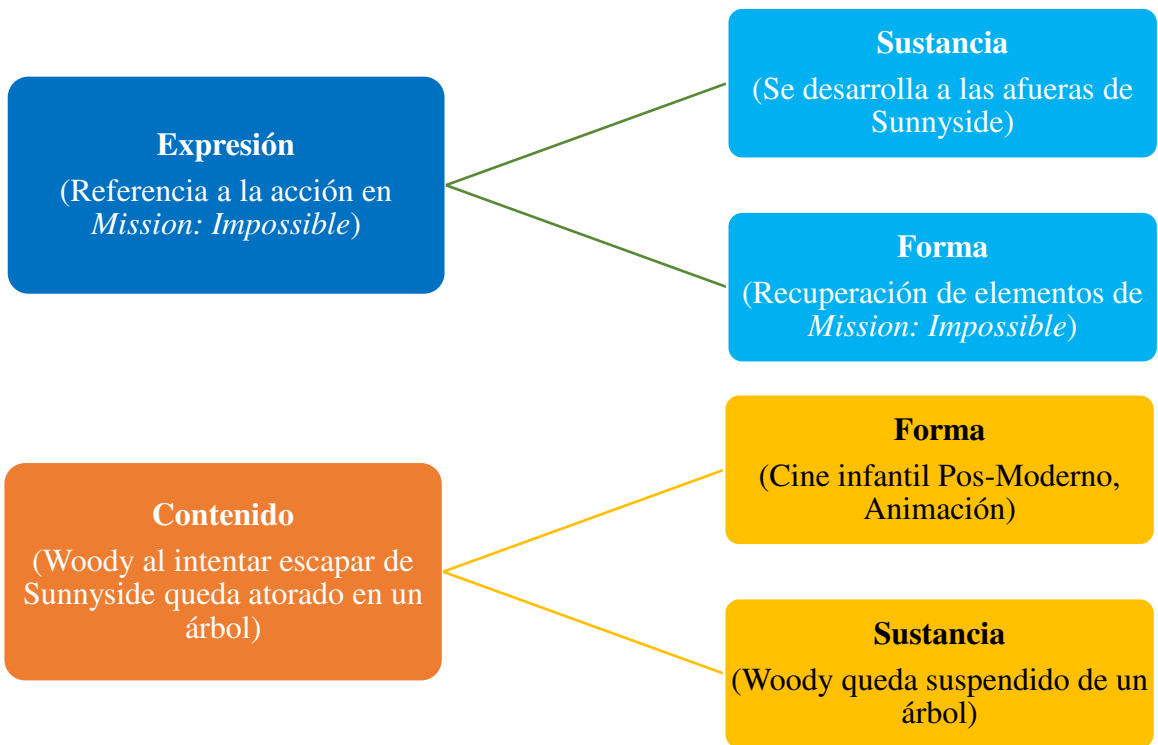
Las cosas se ponen un poco tensas y Woody decide marcharse e ir a casa, pero para esto tendrá que enfrentar una serie de dificultades

en el camino, una de ellas es no ser visto por ningún humano dentro de la guardería.

Primero este se escabulle por los pastillos muy cuidadosamente, luego ve la oportunidad de subir a un carrito de limpieza y es así como logra llegar a un baño, donde encuentra una pequeña ventana, con mucho cuidado logra subir al techo, y allí encuentra una cometa, está la utiliza para planear sobre el jardín de la guardería, todo parece marchar bien para el comisario hasta que una fuerte ráfaga de viento cambia su curso y lo desvía , pronto otra ráfaga lo alcanza, pero esta vez elevándolo, Woody intenta controlar la cometa pero es muy tarde y comienza a caer, finalmente cae sobre un árbol y su cordón queda atrapado en una de las ramas, cuando esto pasa vemos al vaquero en una posición que nos recuerda mucho a Tom Cruise en *Mission: Impossible* (1996).



Se trata de una alusión ya que es una referencia implícita a un pre-texto específico, en este caso este refiere a la película de los noventa *Mission: Impossible*. Esto se hace más evidente cuando vemos a Woody intentando escapar de la guardería Sunnyside. Cuando parece que por fin ha logrado salir, una fuerte ráfaga de viento cambia su curso y el pobre vaquero terminado siendo arrastrado contra un árbol y su cordón queda atrapado en una de las ramas, evitando que caiga. Cuando vemos al comisario suspendido en el aire nos recuerda a Tom Cruise en la icónica escena de *Mission: Impossible*.



TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
Mission: Impossible (1996) -Texto de salida-	Toy Story 3 (2010) -Texto de llegada-





### Escena 5: Juguete de peluche de Totoro en el cuarto de Bonnie (Alusión)

*My Neighbor Totoro* (Hayao Miyazaki, Japón, 1988)

Cine fantástico y de aventura.

### Descubriendo un nuevo mundo

0h. 33' 23" *La habitación de Bonnie*



Después de que Woody logra escapar de Sunnyside, vemos que el pobre queda atrapado en las ramas de un árbol, pronto una pequeña y distraída niña se encontrara con él, cuando su cordón suene, llamando la atención de esta.



pronto descubrimos que la niña se llama Bonnie y que esta decide llevarse al vaquero a su casa. Al llegar, la vemos en su cuarto junto a otros juguetes sentados en una especie de fiesta de té.



Cuando la pequeña tiene que hacer una pausa para ir al baño, Woody se encuentra preocupado por no saber dónde está, ni como podrá salir de ahí. En un intento desesperado pregunta a los otros juguetes, pero ninguno le da respuesta, pues estos están más concentrados en el juego.

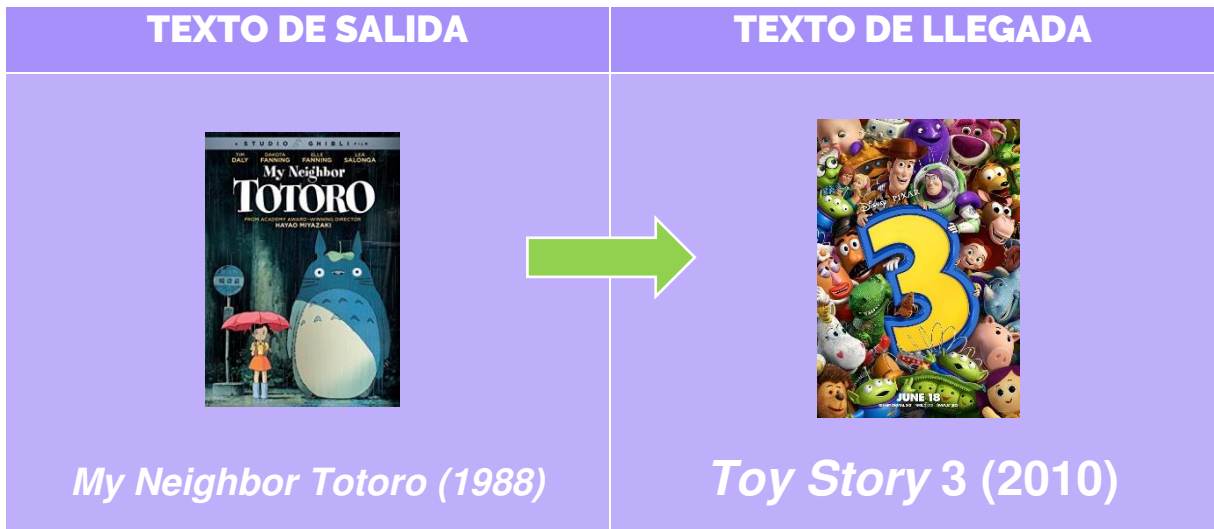


Cuando Bonnie regresa, Woody a pesar de estar preocupado parece acoplarse mejor al juego y cuando la niña tira de su cordón escuchamos la famosa frase “Alguien envenenó el abrevadero...”. Bonnie al oír esto parece ponerse aún más contenta por jugar con el vaquero, es entonces cuando lo toma y comienzan a correr

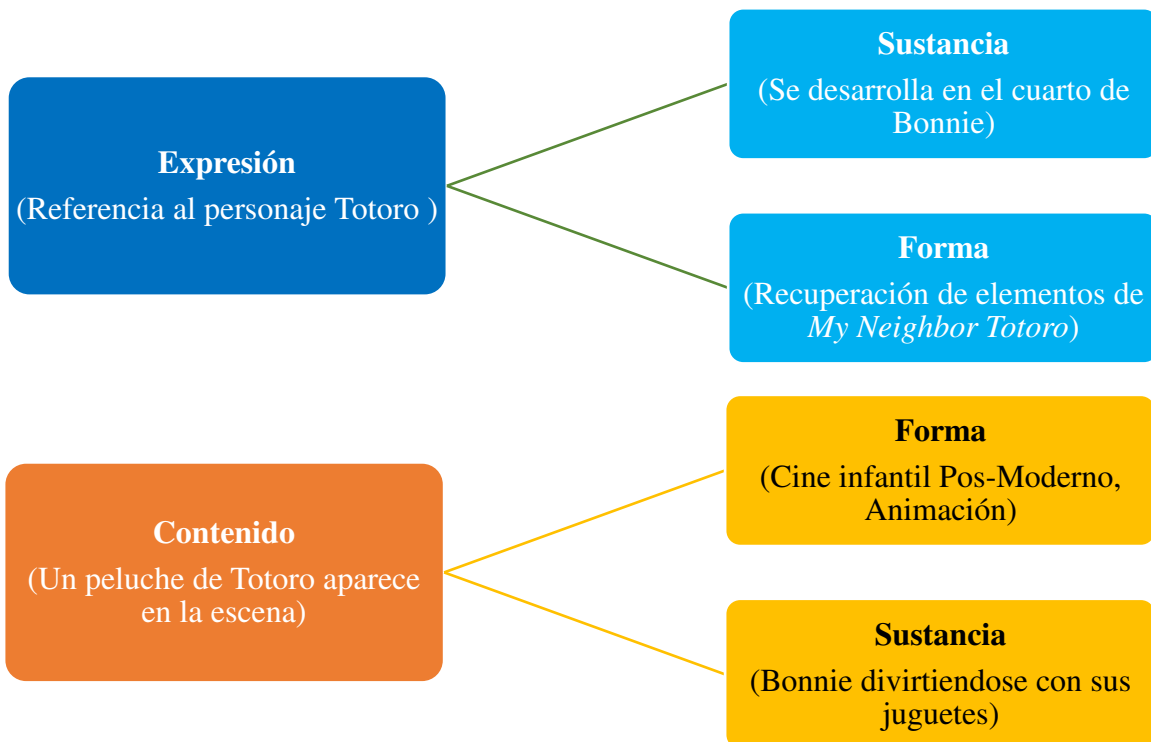
juntos por toda su habitación. Luego de un rato esta decide ocultarse en su pequeño baúl.

Cuando tenemos la toma de este, podemos ver que en un costado hay un peculiar peluche, se trata de Totoro y esta es una alusión a *My Neighbor Totoro* (1988). Se hace más énfasis en el peluche cuando Bonnie entra a refugiarse al baúl tratando de ocultarse de la bruja y como buena dueña que es, cuidadosamente toma a Totoro y lo refugia junto a ella.





Esta escena de Bonnie jugando en su cuarto se hace una referencia implícita a uno de los personajes principales de Hayao Miyazaki en *My Neighbor Totoro*, solo que esta vez vemos a Totoro en forma de peluche, y esto ocurre cuando Bonnie lo intenta salvar de la malvada bruja que “enveneno el abrevadero”, por ello se trata de una alusión.



## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

**My Neighbor Totoro (1988)**  
-Texto de salida-



**Toy Story 3 (2010)**  
-Texto de llegada-



**Escena 6: Juguetes de Sunnyside capturan a Buzz (Parodia)**

*El orfanato* (Juan Antonio Bayona, España, 2007)

Cine dramático y de misterio.

### Una inesperada sorpresa

0h. 36' 06" *La verdad de Sunnyside*



Luego de que los juguetes descubrieran la triste realidad del salón orugas en Sunnyside, deciden que lo mejor para ellos es estar en el salón mariposas y para lograr ese cambio deciden buscar a Lotso y contarle lo ocurrido. Sin embargo, esto no resultará tarea fácil, puesto que parece que no hay manera alguna de salir de salón.

O al menos eso parecía hasta que la pandilla crea un ingenioso plan que permitirá a Buzz lograr salir por una diminuta ventana.



Una vez fuera del salón, lo vemos actuar con cautela, pues este observa que están siendo vigilados por otros juguetes en el pasillo. Cuando estos juguetes retiran la guardia, Buzz decide seguirlos. Mientras la cámara acompaña el recorrido del astronauta, vemos que este se esconde detrás de una puerta, pues parece ser que ha encontrado la entrada a la guarida secreta de los juguetes de Lotso.



Es entonces cuando tenemos una toma directa a una máquina expendedora.

¿Y cómo puede ser interesante una máquina de expendedora de dulces?

Bueno, si miramos con detenimiento, encontraremos un parte de referencias, verás que no tienen doritos, pero si tienen Incr-edibles, haciendo referencia

a la película *The Incredibles* (2004) también producida por Pixar y Walt Disney Pictures, pero esa no es la única referencia a películas producidas por estos estudios, si miramos otro de los alimentos, veremos un fudge de la marca Granny Unkrich's, el cual desde el nombre ya nos da un guiño al nombre del director de esta película Lee Unkrich, pero eso no es todo, además en esta podemos ver a la adorable anciana que apareció en la secuencia inicial de *Ratatouille* (2007).

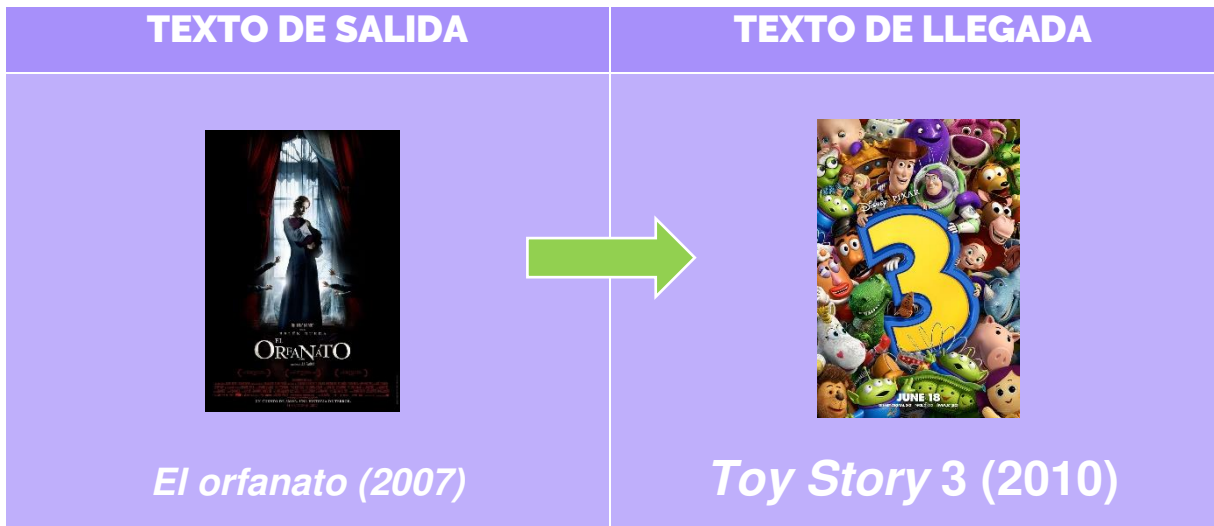


Cuando Buzz se percató que estos juguetes entran en la máquina, decide seguirlos y también entra.

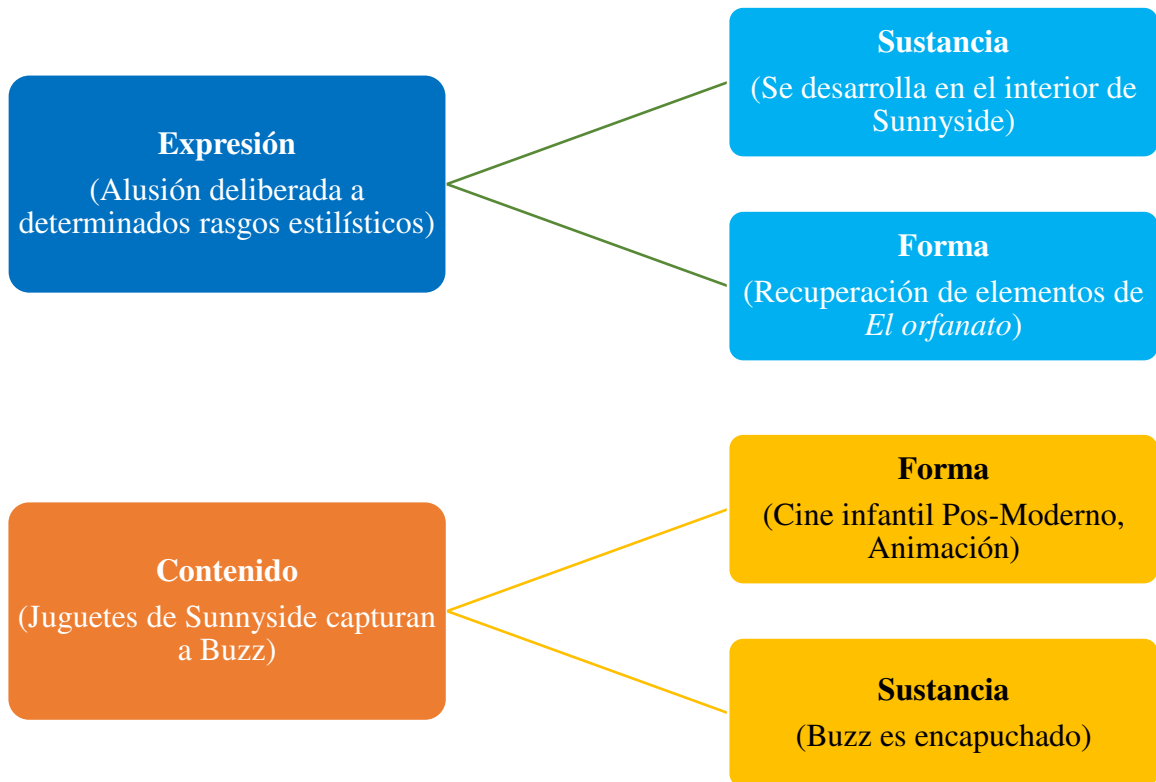
Una vez en el interior, observa como un grupo de juguetes juega y apuesta por saber cuánto tiempo podrán dar los nuevos juguetes, es entonces cuando uno de ellos dice que son simples juguetes desechables, Buzz al oír esto se molesta y decide irse, sin embargo, cuando da la vuelta es atrapado por Bebote y este lo entrega con el resto de los juguetes malvados.



Cuando el pobre Buzz se ve retenido por ellos, trata de poner resistencia, desafortunadamente esto no funciona. Las cosas empeoran cuando Ken da la orden de atraparlo y llevarlo a la biblioteca. Al momento de dar esta orden, vemos como los otros juguetes encapuchan al astronauta, es entonces cuando vemos lo que parece ser una bolsa de tela con ojos de botón, nariz de triangulo y una boca cocida cubriendo por completo a Buzz, estilísticamente nos recuerda a uno de los personajes de la película española de suspenso *El orfanato* (2007).



En esta secuencia podemos ver una imitación estilística del personaje principal de la película *El Orfanato*, pero en este caso es un carácter irónico, por ello se trata de una parodia. Originalmente este personaje se desarrolla en un ambiente de más drama y suspenso, sin embargo, aquí solo se retoma como una forma de cubrirle el rostro a Buzz y así poder llevarlo a la biblioteca a su encuentro con Lotso.



TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA	
El orfanato (2007) -Texto de salida-	Toy Story 3 (2010) -Texto de llegada-
 	 



## Escena 7: Ken mostrando su colección de ropa a Barbie (Parodia)

*Pretty Woman* (Gary Marshall, EUA, 1990)

Cine romántico y de comedia.

### La mansión de Ken

1H. 01' 15" *Desfile de modas privado*



Luego de que Barbie decide regresar a vivir con Ken a su lujosa mansión (esto como parte de un plan de escape para ayudar al resto de sus amigos), vemos que este se encuentra muy feliz y cómodo, por ello decide mostrarle su armario con toda su colección de ropa.

Barbie al ver la enorme habitación repleta de distintas prendas, no puede contener la emoción y comienza a ver un par de prendas, y entre más ve, su cara es de más emoción.



Es entonces cuando Ken un poco triste le dice que nadie aprecia esos atuendos. Al ver ese lado vulnerable de Ken, Barbie le propone que modele un par de atuendos para ella. Sin duda esta idea le fascina y este gustoso accede.

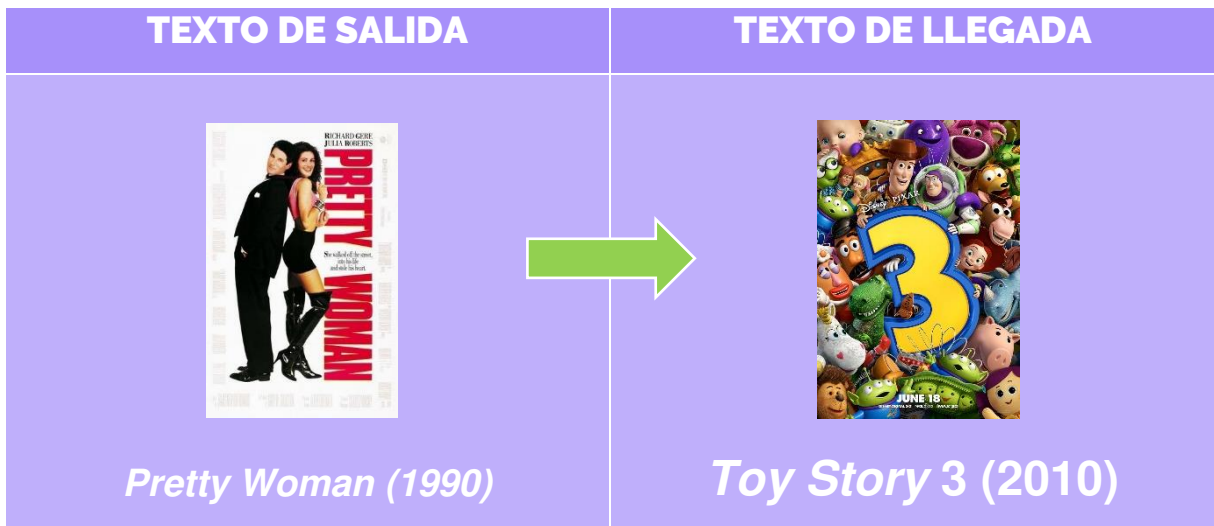


De pronto la iluminación cambia, y la música también, ambas acompañan de manera perfecta a Ken mientras aparece en escena y modela distintos estilos de ropa.

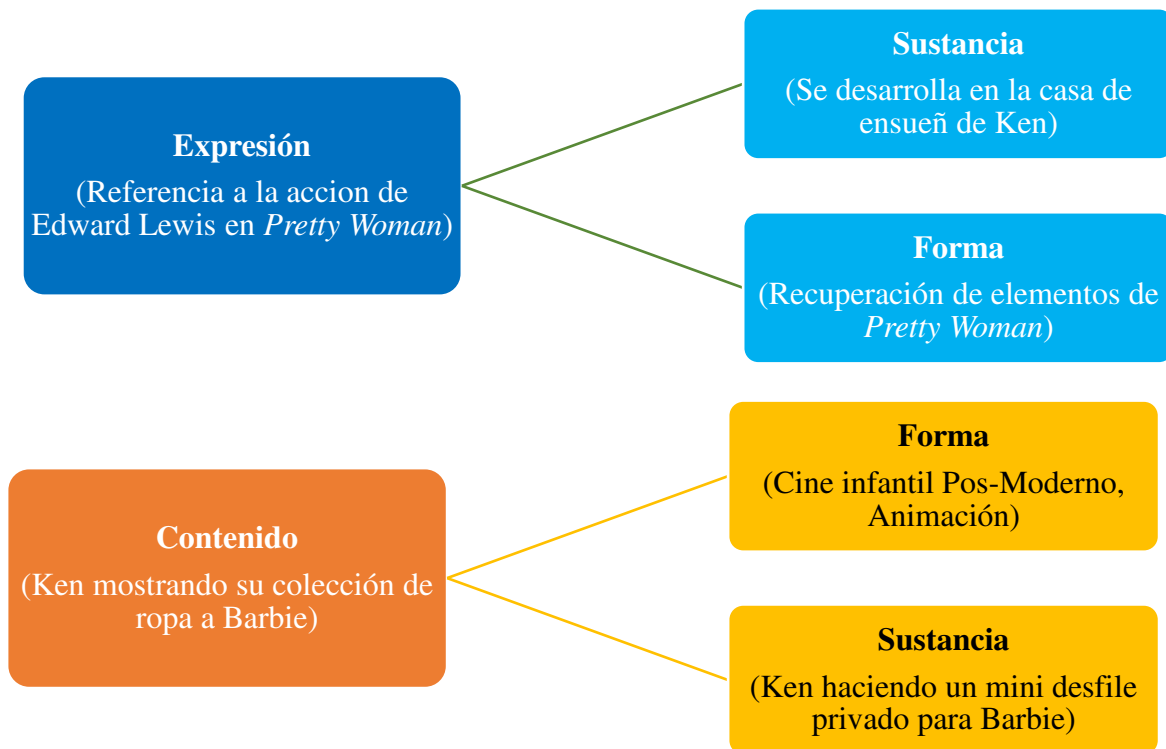


Esta secuencia nos recuerda mucha a la escena entre Julia Roberts y Richard Gere en *Pretty Woman* (1990), cuando Vivian y Edward van de compras, con la esperanza de encontrar un nuevo look para ella, solo que esta vez los papeles se invierten y es el hombre quien se prueba la ropa.





En esta secuencia podemos observar una referencia clara a una escena de la película romántica de los noventa *Pretty Woman*. Uno de los momentos claves de esta cinta ocurre cuando el señor Lewis lleva a Vivian. Se trata de una parodia, ya que los personajes tanto de Vivian como de Edward son sustituidos por Ken y Barbie respectivamente.



## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

Pretty Woman (1990)  
-Texto de salida-



Toy Story 3 (2010)  
-Texto de llegada-





### Escena 8: Enfrentamiento de Bebote contra Lotso (Alusión)

*Star Wars: Return of the Jedi* (Richard Marquand, EUA, 1983)

Cine fantástico y de ciencia ficción.

### La confrontación final

1H.13' 55"

¿Amigos y Enemigos?



Después de que el plan de escape de la pandilla fallara en el último paso, vemos que estos se encuentran rodeados y sin salida por todos los secuaces de Lotso, por supuesto junto a él está su leal bebe.

Lotso se enfurece y comienza a gritarles, diciendo que el único culpable de lo que les ocurra es su dueño que los abandono, por ello lo escuchamos decir:



“Yo no los arroje a la calle, fue su niño. Los niños no aman a los juguetes...” Woody al escuchar esto decide reaccionar y le dice “¿Olvidas a Daisy?”, entonces en un contracampo vemos la inesperada reacción del oso, aunque rápidamente este trata de responder con indiferencia, sin saber lo que nuestro comisario haría después. Pronto Woody comienza a contar la verdad sobre lo sucedido con la antigua dueña de Lotso y Bebote. La declaración más fuerte aparece cuando el vaquero le dice que solo él fue reemplazado y que todo este tiempo ha engañado a Bebote. Es entonces cuando Woody saca un pequeño corazón azul de plástico con el nombre de Daisy escrito en el.

Por supuesto, al ver este corazón Bebote se pone nostálgico y recuerda a su antigua dueña y escuchamos un muy triste “mamá” las cosas se ponen feas cuando Lotso le dice “Ella jamás te amo..” mientras rompe violentamente el corazón.



Bebote fue un leal servidor de Lotso. Durante la mayor parte de la película pudimos ver como hizo todo el trabajo sucio para Lotso, al igual que Darth Vader lo hizo para servir y complacer las necesidades del Emperador (Palpatine).

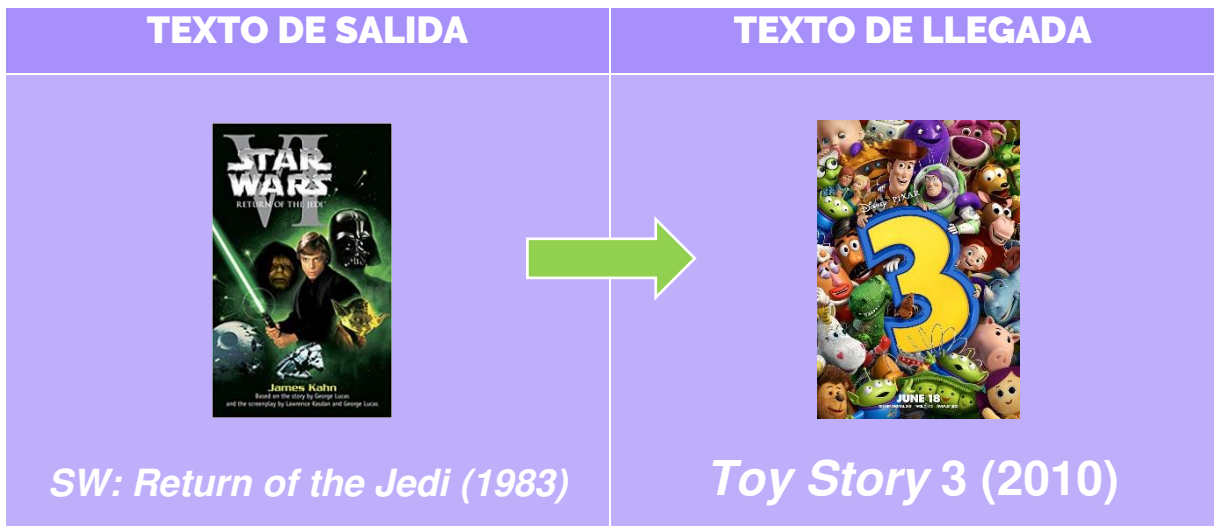


Por supuesto, las cosas cambian cuando Lotso hiere los sentimientos de Bebote. Al darse cuenta de su error, Bebote tiene la oportunidad de redención cuando finalmente se revela contra Lotso.

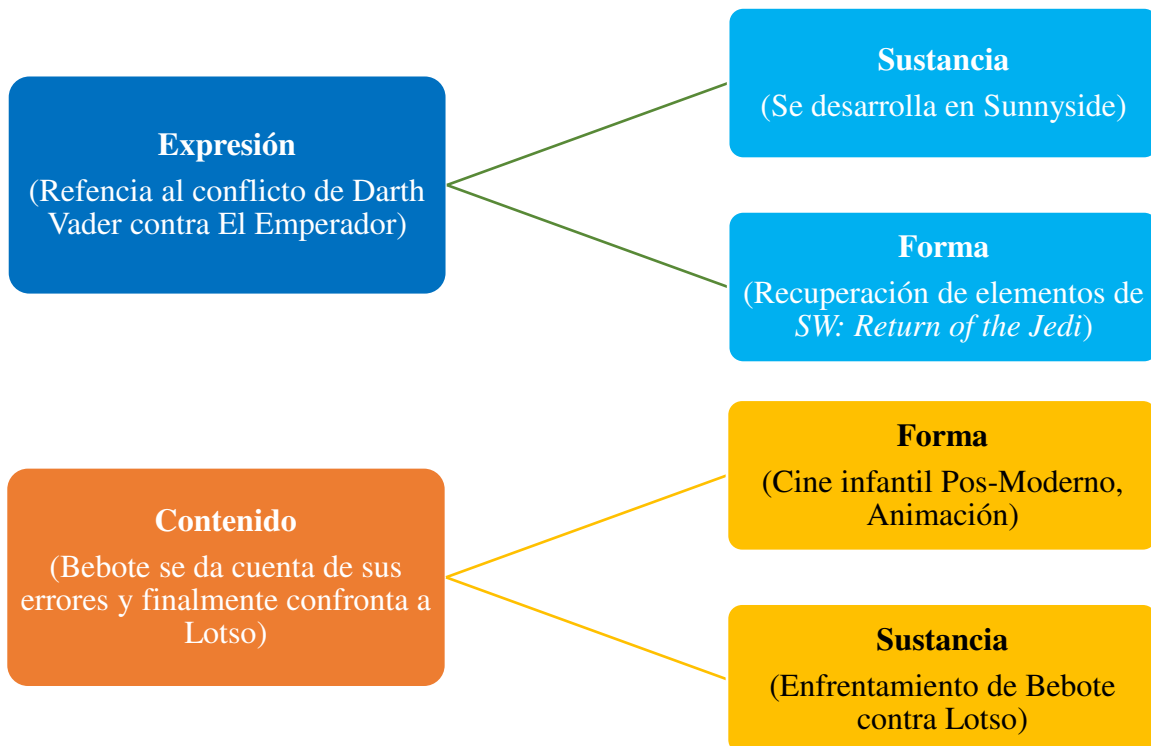


Si la escena se siente familiar, es porque el momento es una referencia directa a *Star Wars Return of the Jedi*, pues es en esta película cuando Darth Vader se revela contra su maestro, esto se vuelve más evidente cuando lo toma por detrás elevándolo y arrojándolo hacia el vacío. En esta secuencia Bebote hace lo mismo con Lotso.



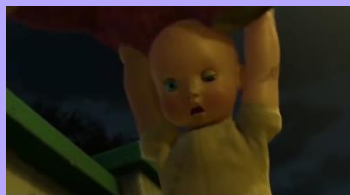


Esta secuencia hace una referencia implícita a Star Wars, específicamente a una escena de Return of the Jedi (1983), donde Darth Vader finalmente se revela contra el Palpatine. Ambas películas presentan los mismos encuadres y movimientos de cámara. Algo que destaca en ambas es que se mantiene el mismo sentimiento de liberación por parte de los dos personajes, tanto para Darth Vader, como para Bebote.



## TRADUCCIÓN INTRASEMIÓTICA

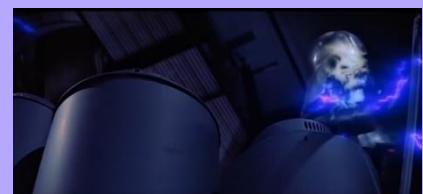
**SW: Return of the Jedi (1983)**  
**-Texto de salida-**



**Toy Story 3 (2010)**  
**-Texto de llegada-**







### 3. Conclusiones

Lo expuesto a lo largo de este trabajo permite arribar a las siguientes conclusiones, en primera instancia afirmar que se lograron tanto los objetivos como comprobar la hipótesis propuesta, ya que, a partir del uso de la glosemática narrativa, resulto muy útil estudiar las formas de traducción narrativa (intralingüística, interlingüística, intrasemiótica e intersemiótica).

Gracias a la relación entre la glosemática narrativa y la teoría de la traducción es posible estudiar con mejor precisión los elementos que están en juego en los procesos de traducción, permitiendo establecer una distinción entre la traducción lingüística y la traducción semiótica.

La glosemática narrativa ofrece un modelo de análisis pertinente al estudio del cine con la finalidad de hacer evidentes elementos como la referencia de ciertos elementos dentro de la trilogía animada *Toy Story*.

Esto se consiguió gracias a la observación de la relación con las películas más destacables del género fantástico, dramático, de comedia, de aventura, de suspenso, de acción y de ciencia ficción. Donde se buscó exponer las principales estrategias intertextuales de esta película, presentes a través de la puesta en escena, el montaje, la imagen, el sonido y la narración.

Finalmente, se concluyó que se utilizan elementos en forma de referencia para intentar retomar elementos de la versión original, para lograr que el espectador genere una empatía con la historia y logre recordar a la versión original, a partir de la traducción intrasemiótica.

Sobre la traducción presentada en *Toy Story*, se concluye y afirma que se trata de una traducción de tipo intrasemiótica, debido a que los textos de salida (película original) son películas pertenecientes a los géneros previamente seleccionados y son interpretados en el marco de la construcción de una nueva película (texto de llegada).

Generalmente se utilizan elementos en forma de referencia para tratar de emular a la versión original, esto con el fin de lograr que el espectador recuerde a la versión original a partir de ver la traducción y la equivalencia para dotar a la traducción del mismo significado que tiene en la versión original.

A lo largo de este trabajo y en el análisis de las secuencias seleccionadas se comprobó que la intertextualidad está presente en la trilogía por medio de la alusión, apropiación, homenaje,

parodia y pastiche, respectivamente. Gracias a esto se observó que a través de la alusión fue mayor la cantidad de vez que se presentó la intertextualidad y en menor cantidad a través de la parodia.

Los recursos más frecuentes para las relaciones intertextuales se encontraron presentes en la puesta en escena, la imagen, el sonido y la narración, sin embargo, en el caso del montaje se encontró una limitada cantidad.

También se observó que, a lo largo de toda la trilogía, estas estrategias intertextuales ayudan a mantener la tensión en la narración y flexibiliza el uso de los recursos cinematográficos, es decir, recurrir a estilos y formatos distintos, dependiendo de la situación a la que se hace referencia de acuerdo con la trama que se presenta en cada película.

Estas referencias permiten establecer relaciones con diversos actores y cineastas con el objetivo de ayudar a construir la historia de los personajes de la trilogía, creando un ambiente de veracidad.

Algo a destacar es que Lasseter hace una enorme referencia a los trabajos de cuatro directores en concreto, uno de ellos es *George Lucas*, y esto no es de extrañar, puesto que Lasseter trabajó directamente con este en los inicios de Pixar, pues antes de que fuera el gran estudio que es hoy, recordemos que Pixar nació como *The Graphic Group* una división de *Lucasfilm*. Otro director que va de la mano con Lucas y Lasseter es *Steven Spielberg*, quien ha colaborado de manera significativa para la industria del cine de animación, esto gracias a su indudable contribución al uso de técnicas digitales.

Por supuesto, que John no podía dejar de lado a dos grandes del cine como es el caso de *Hitchcock* y *Kubrick*, por ello a lo largo de toda la trilogía busca la forma de hacer un pequeño homenaje al trabajo de estos directores.

Gracias a esta investigación, es posible afirmar distintos puntos. Uno de ellos es que, en efecto, la construcción expresiva de esta trilogía se conforma e incluye elementos de otras cintas, por lo cual podemos decir que se trata de una trilogía compuesta de estrategias intertextuales, ya que no solo hace referencia, si no que retoma, imita, y cita objetos, personajes, escenarios, frases, entre otros, para construir tanto la narración de la historia como la puesta en escena de estos.

Otro punto por destacar es lo evidente que resulta observar a estos elementos interactuar dentro de la narración. Se puede decir que la producción, no tiene intención de ocultar estas referencias, sino por el contrario, evidenciar que se trata de un homenaje al cine del siglo XX, a través de esta singular historia de juguetes animados.

Su importancia recae en el hecho de lograr que el espectador recuerde de donde vienen estos elementos y logre relacionarlos con la cinta, para entonces hacer que se identifique con la emoción del momento en el cual miraba esta última y provocar en la empatía con las acciones y los personajes de *Toy Story*.

# 4. Anexos

Relación intertextual con las películas/series más destacadas del género fantástico, de acción, dramático, de suspenso, de aventura y de ciencia ficción.

**TOY STORY**

LA TRILOGÍA ANIMADA CUENTA CON MÁS DE 100 ESTRATEGIAS INTERTEXTUALES

**ALUSIÓN APROPIACIÓN HOMENAJE PASTICHE**

**20's**

**30's**

**40's**

**50's**

**60's**

**70's**

**80's**

**90's**

**00's**

The Navigator (1920) Metropolis (1927)

King Kong (1933) The Robber Kitten (1935) The Wizard of Oz (1939)

The Roy Rogers Show (1951) Rear Window (1954) Godzilla (1954)

The Mickey Mouse Club (1955) The Adventures of Spin and Marty (1955) The Bridge on the Kwai river (1957)

Four Feather Falls (1960) The Twilight Zone (1961) Goldfinger (1964) Star Trek (1966)

The Odd Couple (1966) 2001: A Space Odyssey (1968) Scooby Doo (1969)

The Exorcist (1973) Monty Python's and the Holy Grail (1975) SW: A New Hope (1977) Saturday Night Fever (1977)

Battlestar Galactica (1978) Superman (1978) Alien (1964) +9

Back to the Future II (1990) Die Hard 2 (1990) Pretty Woman (1990) Total Recall (1990) Geronimo (1993)

Jurassic Park (1993) The Wrong Trousers (1993) The Lion King (1994) Forrest Gump (1994) Toy Story (1995)

Mission: Impossible (1996) Gert's Game (1997) A Bug's Life (1998) Toy Story 2 (1999) +12

Charlie's Angels (2000) Monsters Inc. (2001) The Incredibles (2004) Cars (2006)

The Orphanage (2007) WALL-E (2008) Cars 2 (2011)

**Al infinito intertextual y más allá...**

Fer Pensado



# TOY STORY

## Al infinito intertextual y más allá...

Toy Story es una película de animación por ordenador. Es el primer largometraje de los estudios Pixar y es considerada como la primera cinta creada en su totalidad con efectos de animación digitales. La historia sigue las aventuras de juguetes, específicamente del vaquero Woody y el guardián espacial Buzz Lightyear, quienes al principio rivalizan, pero conforme transcurre la trama se van volviendo amigos.

TOY STORY



Dirigidos por Woody, los juguetes de Andy viven felices en su habitación hasta que el cumpleaños de Andy trae a Buzz Lightyear a la escena. Temiendo perder su lugar en el corazón de Andy, Woody planea algo en contra de Buzz. Pero cuando las circunstancias separan a Buzz y Woody de su dueño, el dúo eventualmente aprende a dejar de lado sus diferencias.

Director: John Lasseter  
 Año: 1995  
 País: Estados Unidos  
 Productoras: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios  
 Duración: 1h 21min

### PREMIOS

■ Ganado ■ Nominada

#### Toy Story

Oscar



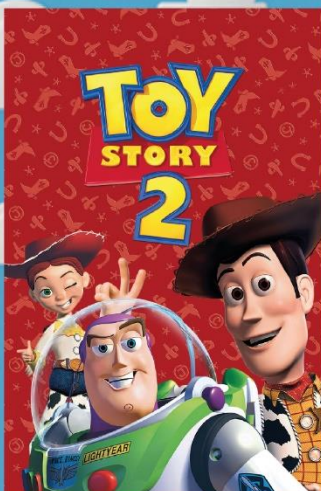
Globo de Oro



Grammy



TOY STORY 2



Andy se va de campamento y deja solos a sus juguetes. Entonces, Al McWhiggin, un compulsivo coleccionista de juguetes valiosos, encuentra a Woody y quiere quedárselo para su colección. Buzz Lightyear y los otros juguetes deberán actuar con rapidez para rescatar a Woody. Durante el rescate se enfrentarán a numerosos peligros y vivirán divertidas situaciones.

Director: John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich  
 Año: 1999  
 País: Estados Unidos  
 Productoras: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios  
 Duración: 1h 35min

#### Toy Story 2

Oscar



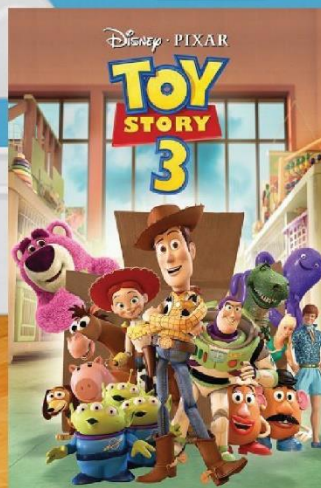
Globo de Oro



Grammy



TOY STORY 3



Cuando Andy se prepara para ir a la universidad, Woody, Buzz y el resto de sus amigos comienzan a preocuparse por su incierto futuro.

Pronto todos acaban en una guardería donde comenzarán una serie de difíciles, pero divertidas aventuras.

Director: Lee Unkrich  
 Año: 2010  
 País: Estados Unidos  
 Productora: Pixar Animation Studios  
 Duración: 1h 48min

#### Toy Story 3

Oscar



Globo de Oro



Grammy





# PERSONAJES

-  Toy Story
-  Toy Story 2
-  Toy Story 3
-  Villano



Slinky



Hamm



Rex



Sr. Cara de Papa



Bo Beep



■ Sid



Sra. Cara de Papa



Jessie



Tiro al Blanco



■ Zurg



Marcianito



■ Olorso Pete



Wheezy



## LOS PROTAGONISTAS

Woody y Buzz Lightyear son los juguetes favoritos de Andy. A lo largo de las tres películas observamos al duo en distintas aventuras.



■ Al



Barbie



Ken



■ Lotso



Bebote



Dolly



Señor espinas



Trixie



Buttercup



Bonnie



Sra. Davis



Molly



6 años



7 años



18 años

## ANDY A TRAVÉS DEL TIEMPO



## 5. Glosario

- **Alusión:** Referencia implícita a un pre-texto específico
- **Apropiación:** Copia deliberada con cambio de técnica (*homenaje*)
- **Architexto:** Código o género (intertexto posmoderno)
- **Cita:** Fragmento de texto inscrito en otro (*conferencia con clips*)
- **Hibridación:** Superposición architextual (*recurso posmoderno*)
- **Hipotexto:** textos a los que se alude (son de 2 tipos)
- **Homenaje:** Alusión deliberada a determinados rasgos estilísticos
- **Intertexto:** Relación entre textos/ Textos ligados a otro texto (Tejido de redes)
- **Parodia:** Imitación irónica (*opuesto a pastiche*)
- **Pastiche:** Imitación estilística de carácter no irónico (*anirónica*)
- **Pretexto:** Texto individual (intertexto moderno)

## 6. Bibliografía

- ✓ Beristáin, Helena: *Alusión, referencialidad, intertextualidad*. México, UNAM, 1996.
- ✓ Casetti, Francesco y Di Chio, Federico: *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1991.
- ✓ Cotte, Olivier: *100 ans de Cinéma D´ animation. La Fabuleuse Aventure Du Film D´ animation á travers le monde*. Paris, Dunod, 2015.
- ✓ Darley, Andrew: *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós, 2002.
- ✓ Denis, Sebastian: *Le cinéma D´ animation. Techniques, esthétiques, imaginaires*. Francia, 3º edición, Armand Colin, 2017.
- ✓ Duran, Jaume: *Guía para ver y analizar: Toy Story. John Lasseter (1995)*. España, Octaedro, 2008.
- ✓ Eco, Umberto: *Tratado de Semiótica General*. México, DeBolsillo, 1976.
- ✓ Hjelmslev, Louis: *Prolegómenos a una Teoría del Lenguaje*. Madrid, Editorial Gredos, 1984.
- ✓ Martin, Marcel: *El lenguaje del cine*. Barcelona, Gedisa, 2002.
- ✓ Pérez-Guerrero, A.M: *Pixar las claves del éxito*. Madrid, Encuentro, 2013.

- ✓ Selby, Andrew: *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón, 2009.
- ✓ Stam, Robert: *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona, Paidós, 1999.
- ✓ Stam, Robert: *Teoría y práctica de la adaptación*. México, UNAM, 2014.
- ✓ Vanoye, Francis: *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid, ABADA EDITORES, 2008.
- ✓ Zavala, Lauro: *Elementos de teoría y análisis cinematográfico*. México.
- ✓ Zavala, Lauro: *Elementos para el análisis de la intertextualidad*. México: La Colmena, 2017.
- ✓ Zavala, Lauro: *La seducción luminosa. Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. México, Trillas, 2010.
- ✓ Zavala, Lauro: *Manual de análisis narrativo*. México, Trillas, 2007.
- ✓ Zavala, Lauro: “Un modelo para el análisis intertextual”, en *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. México, Universidad Autónoma del Estado de México, 2000, pp. 127-157.
- ✓ Zavala, Lauro: *Una glosemática narrativa para la traducción intersemiótica*. México.
- ✓ Wells, Paul: *Dibujo para animación*. Barcelona: BLUME, 2010. pp.27-81

## **7. Hemerografía**

- ✓ Alva, Armando. (2016) “La animación, límites y confines de la técnica”. En: *Espacio Diseño*. Vol. 22 (No. 241, junio), pp. 20-24.
- ✓ Alva, Armando. (2018) “La animación como sistema semiótico y sistema cultura”. En: *Espacio Diseño*. Vol. 24 (No. 260-261, octubre), pp. 7-11.
- ✓ Cid, Alfredo. (2006) “De la traducción intersemiótica a la competencia intersemiótica”. En: *Versión*. (No. 18, diciembre), pp. 115- 132.
- ✓ Padilla, Roberto. (2016). “La animación tradicional en la era digital: Una perspectiva desde el punto de vista tecnológico”. En: *Diseño en Síntesis*. Vol. 24 (No. 56, otoño), pp.68-79.

- ✓ Pavlivic, Pavao. (2006) “La intertextualidad moderna y la posmoderna”. En: *Versión*. (No. 18, diciembre), pp. 87-113.

## 8. Sitiografía

Internet Movie Database “IMDb”. (2018). *Toy Story (1995)*. Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt0114709/> [Consultado 21-10-2018].

Internet Movie Database “IMDb”. (2018). *Toy Story 2 (1999)*. Disponible en: [https://www.imdb.com/title/tt0120363/?ref =nv\\_sr\\_1?ref =nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0120363/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1) [Consultado 21-10-2018].

Internet Movie Database “IMDb”. (2018). *Toy Story 3 (2010)*. Disponible en: [https://www.imdb.com/title/tt0435761/?ref =nv\\_sr\\_1?ref =nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0435761/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1) [Consultado 21-10-2018].

Pixar Animation Studios. (2019). *Pixar Animation Studios*. Disponible en: <https://www.pixar.com/> [Consultado 14-06-2019].

## 9. Filmografía

- ✓ *2001: A space odyssey* (Stanley Kubrick, EUA, 1968)
- ✓ *A Bug’s Life* (John Lasseter, EUA, 1998)
- ✓ *Ace Ventura* (Tom Shadyac, EUA, 1994)
- ✓ *Alien* (Ridley Scott, EUA, 1979)
- ✓ *Airplane* (David Zucker, EUA, 1980)
- ✓ *Back to the Future* (Robert Zemeckis, EUA, 1985)
- ✓ *Back to the future III* (Robert Zemeckis, EUA, 1990)
- ✓ *Battlestar Galactica TV Series* (Glen Larson, EUA, 1978)
- ✓ *Cars* (John Lasseter, EUA, 2006)

- ✓ *Charlie's Angels* (Joseph McGinty, EUA, 2000)
- ✓ *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg, EUA, 1977)
- ✓ *Cool Hand Luke* (Stuart Rosenberg, EUA, 1967)
- ✓ *Die Hard 2* (Renny Harlin, EUA, 1990)
- ✓ *Dragnet* (Tom Mankiewicz, EUA, 1987)
- ✓ *Drugstore Cowboy* (Gus Van Sant, EUA, 1989)
- ✓ *Ernest go to Camp* (John R. Cherry III, EUA, 1987)
- ✓ *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, EUA, 1994)
- ✓ *Four Feather Falls* (Gerry Anderson, EUA, 1960)
- ✓ *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, EUA, 1987)
- ✓ *Geri's Game* (Jan Pinkava, EUA, 1997)
- ✓ *Geronimo: An American Legend* (Walter Hill, EUA, 1993)
- ✓ *Godzilla* (Ishiro Honda, Japón, 1954)
- ✓ *Goldfinger* (Guy Hamilton, EUA, 1964)
- ✓ *Gremlins* (Joe Dante, EUA, 1984)
- ✓ *Jurassic Park* (Steven Spielberg, EUA, 1993)
- ✓ *King Kong* (Merian Cooper, EUA, 1933)
- ✓ *Kung Fu* (Ed Spielman, EUA, 1972)
- ✓ *Lethal Weapon 2* (Richard Donner, EUA, 1989)
- ✓ *Mission: Impossible* (Brian de Palma, EUA, 1996)
- ✓ *Monty Python and the Holy Grail* (Terry Gilliam, Terry Jones, UK, 1975)
- ✓ *Monty Python's Flying Circus: How Not to Be Seen* (1970)
- ✓ *My Neighbor Totoro* (Hayao Miyazaki, Japón, 1988)
- ✓ *Parenthood* (Ron Howard, EUA, 1989)

- ✓ *Patton* (Franklin J. Schaffner, EUA, 1970)
- ✓ *Pretty Woman* (Garry Marshall, EUA, 1990)
- ✓ *Puppet Playhouse* TV Series (Roger Muir, EUA, 1947)
- ✓ *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, EUA, 1981)
- ✓ *Rear Window* (Alfred Hitchcock, EUA, 1954)
- ✓ *Saturday Night Fever* (John Badham, EUA, 1978)
- ✓ *Scooby-Doo, Where are you!* (W. Hanna, J. Barbera, EUA, 1969)
- ✓ *Star Trek TV Series* (Gene Roddenberry, EUA, 1966)
- ✓ *Star Wars: Episode IV. A New Hope* (George Lucas, EUA, 1977)
- ✓ *Star Wars: Episode VI. Return of the Jedi* (Richard Marquand, EUA, 1983)
- ✓ *Star Wars: Episode V. The empire strikes back* (Irvin Kershner, EUA, 1980)
- ✓ *Superman* (Richard Donner, EUA, 1978)
- ✓ *The Adventures of Spin and Marty* (William Beaudine, EUA, 1955)
- ✓ *The Brave Little Toaster* (Jerry Rees, EUA, 1987)
- ✓ *The Bridge on the river Kwai* (David Lean, UK/EUA, 1957)
- ✓ *The Evil Dead* (Sam Raimi, EUA, 1981)
- ✓ *The Exorcist* (William Friedkin, EUA, 1973)
- ✓ *The Lion King* (Rob Minkoff, EUA, 1994)
- ✓ *The Odd Couple* (Gene Saks, EUA, 1968)
- ✓ *The Orphanage* (Juan Antonio Bayona, España, 2007)
- ✓ *The Robber Kitten* (David Hand, EUA, 1935)
- ✓ *The Roy Rogers Show* (George Blair, EUA, 1951)
- ✓ *The Shawshank Redemption* (Frank Darabont, 1994)
- ✓ *The Shinning* (Stanley Kubrick, EUA, 1980)

- ✓ *The Snake Pit* (Anatole Litvak, EUA, 1948)
- ✓ *The Treasure of the Sierra Madre* (John Huston, EUA, 1948)
- ✓ *The Twilight Zone* (Rod Serling, EUA, 1961)
- ✓ *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, EUA, 1939)
- ✓ *The Wrong Trousers* (Nick Park, EUA, 1993)
- ✓ *Tin Toy* (John Lasseter, EUA, 1988)
- ✓ *Total Recall* (Paul Verhoeven, EUA, 1990)
- ✓ *Toy Story* (John Lasseter, EUA, 1995)
- ✓ *Toy Story 2* (John Lasseter, EUA, 1999)
- ✓ *Toy Story 3* (Lee Unkrich, EUA, 2010)
- ✓ *TRON* (Steven Lisberger, EUA, 1982)
- ✓ *Vertigo* (Alfred Hitchcock, EUA, 1958)
- ✓ *WALL-E* (Andrew Stanton, EUA, 2008)
- ✓ *Who framed Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, EUA, 1988)