

La intertextualidad en los textos audiovisuales: el caso de *Donkey Xote*

Intertextuality in audiovisual texts: *Donkey Xote*

Lourdes Lorenzo-García y Beatriz Rodríguez-Rodríguez
Universidad de Vigo

Fecha de recepción:
05/11/2014

Fecha de Aceptación:
14/04/2015

ISSN: 1885-446 X
ISSNe: 2254-9099

Palabras clave

Traducción audiovisual;
Donkey Xote; intertextualidad;
quenotipo; doble receptor;
adaptaciones

Keywords

Screen translation; *Donkey Xote*; intertextuality; kenotype; double addressee; didacticism; adaptation

Correspondencia:

llorenzo@uvigo.es
brodriguez@uvigo.es

Resumen

Este trabajo analiza los elementos de intertextualidad y sus funciones en la película *Donkey Xote* (2007, José Pozo), adaptación audiovisual para un doble receptor adulto-niño de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (Cervantes, 1604). Dichos elementos existen en casi todas las tipologías textuales e implican un papel activo por parte del receptor al poner a prueba su bagaje cultural. El análisis demuestra que la inclusión de referencias intertextuales contribuye a la construcción del discurso pero tiene también un propósito didáctico al facilitarle un contexto familiar (muchos intertextos son quenotipos, es decir, referencias a la modernidad presentes en textos anclados en épocas anteriores) que le permita acercarse de forma lúdica a una obra clásica de la literatura universal. Al mismo tiempo, la película contiene numerosas referencias intertextuales, la mayoría con una función humorística, que por su complejidad apelan directamente a un público adulto.

Abstract

This paper analyses intertextuality and its functions in the film *Donkey Xote* (2007, José Pozo), an audiovisual adaptation for a double addressee (children/adults) of *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (Cervantes, 1604). Intertextuality can be identified in most text types, and it implies a receiver's active role as some cultural knowledge is required. The study proves that intertextual references contribute to construct the discourse, they also have a didactic aim trying to introduce children playfully to a universal canonical work by placing them in a familiar context (many intertexts are kenotypes, that is, references to modernity within an antique framework). Moreover, the film includes a lot of intertextual elements, most of them with a humorous function, which are complex and are specifically addressed to an adult audience.

Lorenzo-García, L. y Rodríguez-Rodríguez, B. (2015). La intertextualidad en los textos audiovisuales: el caso de *Donkey Xote*. *Ocnos*, 13, 117-128.
doi: 10.18239/ocnos_2015.13.07



Introducción

El presente trabajo estudia las referencias (o referentes) intertextuales que aparecen en la película española *Donkey Xote* (José Pozo¹, 2007), adaptación audiovisual de la obra de Miguel de Cervantes, prestando especial interés a su función y a las razones que motivan su inclusión.

Las características tanto de lengua como de formato apuntan a un público primario de niños y jóvenes (Pascua, 1998). Se usa un léxico sencillo ajustado a la competencia lingüística esperable en un niño, puesto en boca de personajes de dibujos animados y reduciendo la historia del hidalgo manchego a 85 minutos aproximadamente. Las imágenes tiernas y humanas de la película, que mezcla realidad y ficción (Amo, 2003, p.23), contribuyen a caracterizar a los personajes, dando vida a lo que la historia presenta (García Padrino, 2004; Tabernero, 2005). Además, dicha adscripción al ámbito de los productos del ámbito infantil/juvenil queda reforzada si pensamos en el didactismo subyacente: se trata de acercar el clásico de la literatura española a un receptor en formación que incrementará su bagaje cultural, especialmente en el momento en que pueda comparar la película adaptada con el texto original cervantino y trace similitudes y divergencias.

Sin embargo, no debemos olvidar que, según las recientes tendencias en investigación en productos de este tipo (Lluch, 2003, p. 33; Oittinen, 2006, p. 35), lo aconsejable sería hablar de un “doble receptor”, ya que en la construcción fílmica se entrecruzan elementos primariamente dirigidos a los niños, humor escatológico o de parodia épica (Díaz Armas, 2005) por ejemplo, con elementos que apelan claramente a un público adulto² (referentes a aspectos modernos integrados en un contexto histórico antiguo), como veremos en el análisis que aquí ofrecemos.

Intertextualidad: definición, formas y funciones

Todo texto implica un proceso de producción e interpretación. El receptor posee esquemas internos que le llevan a poder interpretarlo de forma coherente en todos sus niveles (Fairclough, 1989, 2003), siendo parte central de esta interpretación la identificación correcta de referencias intertextuales.

La intertextualidad, o inclusión en un texto³ de alusiones a otros, es una característica que se puede observar en cualquier tipología textual. Entre los textos se contraen, en palabras de Santoyo y Santamaría (1983, p. 93), “deudas inconmensurables”; es decir, se “prestan” referentes unos a otros constituyendo toda una polifonía de voces que enriquece las obras y que obliga al receptor a desempeñar un papel activo en su decodificación (Barthes, 1977)⁴. Para descifrar esas referencias más o menos explícitas, surgidas a partir de los conocimientos que el autor tiene sobre literatura, cultura o cualquier otro ámbito, el receptor debe captar las alusiones y la intencionalidad concreta que encierran; sólo así podrá entender el texto en su totalidad y disfrutar plenamente del artefacto artístico, en el caso de obras literarias o audiovisuales. Vemos, pues, que entender el referente intertextual dependerá del bagaje cultural concreto de cada receptor (Lorenzo, 2005, p. 134) y su decodificación será especialmente difícil para los niños a los que, no obstante, no debemos privar del contacto con dichos referentes. A partir de la exposición progresiva a ellos y a la realidad en la que van creciendo el aprendizaje se producirá de una forma natural.

Una referencia intertextual puede adoptar múltiples formas: una mención a un título de una obra literaria, a un personaje, a una escena, a una película, a un anuncio publicitario, a un refrán, a unas palabras pronunciadas por alguien famoso (recordemos el tan repetido “¿por qué no te callas?” del Rey Juan Carlos, recuperado paródicamente en multitud de textos y contextos posteriores); puede ser más compleja e incluir fragmentos de una obra

literaria o, rizando el rizo, incluirlos modificándolos (en la película *American Pie* (Paul & Chris Weitz, 1999) Sherman dice que quiere ser un sofisticado robot del sexo, un “sherminator”, con referencia clara pero modificada a la saga *Terminator*). También es muy habitual, especialmente en el caso de textos audiovisuales, que se juegue con intertextualidad (icono gráfica (figura 1).

En cuanto a sus funciones, podemos citar las tres genéricas más comunes (Lorenzo, 2005), humorística, apelativa y “construcción del discurso”, y a ellas añadir la función didáctica, con un peso específico especial en el caso de productos que tengan a los niños como receptores primarios. La intertextualidad puede usarse para crear humor en géneros de entretenimiento o parodias políticas (figuras 1, 2 y 3) (Lorenzo y Pereira, 2010); puede emplearse para atraer la atención del receptor en géneros publicitarios; la intertextualidad también está al servicio de cualquier discurso que se quiera construir como otra estrategia más (normalmente cargada de originalidad) para llegar al receptor (cuando en la película *Monstruos S.A.* (Pete Docter, Lee Unkrich & David Silverman, 2001) los dos amigos protagonistas están intentando encontrar la forma de hacer que la niña salga del mundo de los monstruos, uno de ellos piensa en un caballo gigante con ella dentro, pero pronto rechaza esta idea por considerarla “demasiado griega”, haciendo así una mención indirecta al caballo de Troya, que los receptores deben reconocer para poder comprender la intervención del personaje).

Por último, en el caso de productos destinados principalmente a los niños, la intertextualidad está íntimamente relacionada con la función educativa ya que facilita el aprendizaje y permite que el niño siga construyendo conocimiento (Pascua, 1999, p. 38; Pascua, en Colomer, 2010, pp. 15-43) en una fase vital en la que sus competencias lingüísticas y culturales están todavía en proceso de adquisición (Lluch, 2003, p. 79). Y dentro de esta función educativa hay un tipo concreto de referentes intertextuales al que prestaremos especial atención debido a su elevado

índice de aparición en las obras del ámbito infantil/juvenil en general y en *Donkey Xote* en particular: los quenotipos. La palabra *quenotipo* deriva del griego *zainos*, que significa ‘nuevo’ y *typos*, que significa ‘forma’, y hace referencia a cualquier elemento del mundo moderno introducido en textos ambientados en otra época (o en mundos fantásticos) que permiten situar al niño lector (o espectador, en el caso de textos audiovisuales) en un contexto familiar en el que se siente cómodo y tranquilo, lo que le permite adquirir y asimilar mejor nuevos conceptos (Nikolajeva, 1996).

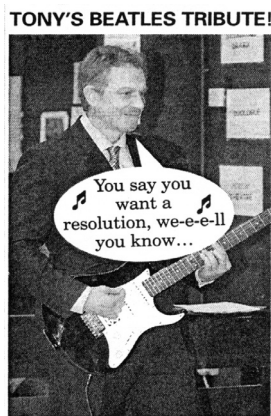
Figura 1. Diseño de Kukuxumusu que juega con la icónica imagen de Marilyn Monroe en *La tentación vive arriba* (Billy Wilder, 1955).



Figura 2. Fotograma de la celeberrima serie *Los Simpson* (Matt Groening, 1989), que imita el cuadro de Dalí (“La persistencia de la memoria”, 1931⁵).



Figura 3. Tony Blair rindiendo un homenaje (irónico) a Los Beatles, en el que sustituye la palabra “revolution” (revolución) por “resolution” (resolución que en el contexto de la guerra de Irak pedía junto con Bush y Aznar a la ONU).



El concepto de intertextualidad parece que fue acuñado por Julia Kristeva en 1969, aunque la noción no era nueva en los estudios literarios y lingüísticos. Autores como Bajtín (1970), Barthes (1976), Genette (1989, 2004), Rifaterre (1990), Barrada (2007) o Díaz Armas y Rodríguez (2013) estudiaron desde distintas perspectivas la co-presencialidad de dos textos. Concretamente en el ámbito de la traducción, la noción de intertextualidad y sus dificultades de trasvase captaron la atención de muchos investigadores (Pym, 1996; West, 1996; Rabadán, 2001; Johnson, 2002; González Cascallana, 2003; Harris, 2003; Lorenzo, 2005), que enseguida vieron la necesidad de abordarla en los textos audiovisuales (Meinhof & Smith, 2000; González Vera, 2010; Allen, 2011; Lorenzo y Pereira, 2012; Ariza 2014) por la enorme complejidad que puede añadir a los mismos. En ellos los intertextos pueden llegar por el canal auditivo, por el visual o por ambos y la imagen cobra un papel protagonista a la que se subordinarán las intervenciones de los personajes.

También la polifonía de voces fue abordada por teóricos e investigadores del ámbito infantil juvenil, que la entienden como un mecanismo notable de comunicación intercultural y de enorme potencial educativo. Así, García Padrino sitúa el origen de este concepto en

Estados Unidos a mediados del siglo XX por lo que esta nación exhibe de “convivencia de las múltiples culturales, gracias a un diálogo basado en una relación de respeto cultural” (2006, p. 6). En el actual mundo globalizado conviven diversas realidades sociales, raciales, culturales y lingüísticas que los niños deben conocer y respetar. Un ejemplo más de la vitalidad de los referentes intertextuales en los productos destinados a niños y jóvenes (literarios y cinematográficos), lo encontramos en los álbumes ilustrados, en donde se cree conveniente incluirlos en imágenes (intertextualidad gráfica) como recursos didácticos y pedagógicos de primer orden (Díaz y Rodríguez, 2013, p. 63). Finalmente, un buen resumen de lo que es la intertextualidad y lo que supone para los niños se encuentra en las palabras de Simone (2000, pp. 109-110) cuando afirma:

El término *intertextualidad* se refiere al hecho de que un texto dado se vincula de diferentes maneras a otros textos: citándolos, o tomando de ellos determinados ritmos, temas, argumentos, o reelaborándolos o parodiándolos. Para entender un determinado texto tenemos que conocer una variedad de textos afines a él, y con los cuales se relaciona de una u otra forma. Cuando un niño oye leer un cuento tiene una cantidad de conocimientos intertextuales que le ayudan a interpretar su sistema de expectativas. La cantidad de experiencia precedente, textual e intertextual, se convierte pronto en calidad de interpretación.

Donkey Xote: intertextualidad en una adaptación audiovisual de doble receptor

Como anunciábamos en la introducción, *Donkey Xote* es una película española dirigida por José Pozo (2007) que adapta en formato de dibujos animados la obra de Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*. Se trata, pues, de una adaptación audiovisual de una obra literaria para adultos del siglo XVII destinada en este caso a un doble receptor (Lluch, 2003; Oittinen, 2006; Ariza, 2014) del siglo XXI, esto es, contiene una línea argumental base de aventuras y ciertos elementos destinados a los niños sobre los que se intercalan, a modo de “topos negros” (Zabalbeascoa, 2000) guiños destinados a los adultos.

Como afirma Hutcheon (2006, p. 8), la adaptación de un texto literario a un texto fílmico implica, como cualquier adaptación, un proceso interpretativo y creativo. Pero además, el cambio de coordenadas temporales y de tipo de receptor traerá consigo cambios de importancia en la adaptación con respecto a la obra clásica de la literatura universal en la que se inspiró (Hutcheon, 2006, pp. 10-12). Por otra parte, vista desde su proceso de recepción, la adaptación es también una forma de intertextualidad puesto que hace que nuestra memoria evoque ecos impresos del original que la posibilitó.

El paso de una obra literaria para adultos a una película de doble receptor y dibujos animados exige que el tiempo de la historia se comprima y adapte a una duración de hora y media o dos horas. Esto conlleva una selección de aventuras y una reducción máxima en diálogos, partes narradas y partes descriptivas.

El hecho de que uno de los receptores de la obra sea el público infantil aconseja un ritmo ágil y un narrador cercano al niño (Taberner, 2005, p. 66). Los animales cumplen a la perfección el papel de narrador en los textos infantiles y aunque *Donkey Xote* comienza con un narrador en tercera persona (voz en *off*) que reproduce el célebre comienzo del original cervantino ("En un lugar de la Mancha..."), éste pronto se ve interrumpido por el burro de Sancho, Rucio, quien afirma que va a contar la verdadera historia como testigo muy fiable de todo lo acontecido. A partir de aquí, niños y adultos entran en una historia que recupera algunas aventuras del libro original (combate con el Caballero de la Media Luna, episodio en el castillo de los falsos duques, aventura de los leones...) pero narradas desde la perspectiva jocosa de Rucio, un asno que aspira a ser caballo y comparte con Don Quijote su espíritu aventurero.

Rucio es el encargado de presentar a los personajes como realmente son: Rocinante es el viejo caballo de don Quijote, sumido en ensoñaciones de grandeza mientras que adiestra gallinas como si de un ejército se tratase con la ayuda del gallo James⁶, construido a imitación del

personaje de James Bond, el agente secreto más famoso del cine. La heroína de Cervantes, que se desdobra en la mujer real (Aldonza Lorenzo) y en su proyección romántica (Dulcinea), adopta también doble forma en *Donkey Xote*, aunque en esta ocasión ambas son mujeres reales: la falsa Dulcinea que, junto con los falsos duques, pretende engañar a Quijote y la Dulcinea real, que se enamorará de él después de participar en el combate final vestida de caballero y con la que Quijote será feliz para siempre. El juego metaficcional (Genette, 2004) de intertextos y ecos del original continúa con Avellaneda, probable pseudónimo del escritor de un falso Quijote en 1614: en la adaptación audiovisual que analizamos Avellaneda es un personaje real que pretende hundir a don Quijote a petición del bachiller Carrasco y con la ayuda del Caballero Siniestro y, aunque no se hace una relación clara con él, en *Donkey Xote* sí está a la venta un libro titulado *El Quijote de la Mancha* que bien podría ser de la autoría del malvado Avellaneda. Y, finalmente, en este juego de espejos deformados, Rucio es el verdadero héroe (en especial para goce de los niños) en el que montará don Quijote y ganará la última batalla en Barcelona.

Metodología de análisis

Basándonos en las nociones teóricas explicadas en los apartados anteriores hemos analizado la película con una metodología descriptivo-funcional (Toury, 1995; Nord, 1997) de los parámetros verbales y no verbales del texto (especialmente relevantes estos últimos al tratarse de un texto audiovisual y de un receptor infantil) con el objetivo de identificar las referencias intertextuales. Una vez identificadas, se estudiaron sus funciones (Lorenzo, 2005) dentro de cada contexto interpretativo (Fairclough, 1989, 2003) y el papel educativo que juegan, ayudando al niño a construir más conocimiento (Pascua, 1999, p. 38).

Luego intentamos ver cuáles, por su complejidad, parecen estar destinadas a un público de adultos y cuáles pueden ser fácilmente interpretables también por los niños. No obstante, es necesario adelantar que los límites entre qué

textos subyacentes son reconocibles (o no) por niños y adultos son difusos y tienen que ver con la variabilidad entre individuos: un niño puede ser un ávido lector y estar muy expuesto a los artefactos culturales (a través de cine, televisión, internet, publicaciones periódicas...), a la vez que un adulto puede estar muy alejado de los circuitos habituales de cultura. Así, trabajaremos con probabilidades antes que con afirmaciones absolutas.

Para presentarlas en este trabajo partiremos de una división muy sencilla: referencias intertextuales verbales y no verbales (a través de las imágenes). Finalmente, presentaremos un tipo muy concreto de referencia intertextual, el quenotipo (Nikolajeva, 1996), por su profusión en la película analizada y su papel de “acomodador” de una historia lejana en el tiempo a las expectativas del receptor niño del siglo XXI.

Referencias intertextuales

La aplicación de este análisis lingüístico-descriptivo lleva a concluir que las referencias intertextuales abundan en la película *Donkey Xote*, tanto en los diálogos como en las imágenes, es decir, se trata de referencias verbales (75%) o referencias no verbales transmitidas a través de las imágenes (25%). Las referencias intertextuales tienen tres funciones básicas (Lorenzo, 2005, pp. 136-141): función humorística, construcción del discurso y función apelativa (propia de los textos publicitarios). Cualquier referencia puede ser participe al mismo tiempo de las tres funciones en mayor o menor medida. Y cualquier receptor expuesto a un referente intertextual puede incrementar sus conocimientos culturales, especialmente si es un niño (fin educativo).

Referencias intertextuales verbales

En muchas ocasiones las referencias intertextuales sirven para ayudar a la construcción discursiva; su inclusión en los textos hace que estos se enriquezcan y, a la vez, logra que se reactiven y cobren nueva vida los textos subyacentes mencionados. En muchos casos, hay también un claro propósito humorístico y didác-

tico, puesto que dichas referencias permiten al receptor adquirir nuevos conocimientos o reforzar los existentes de forma lúdica.

En *Donkey Xote* existen referencias directas a personajes históricos y a personajes de obras literarias, concretamente del ámbito de las novelas de caballería: el gallo James, ahora guardaespaldas de Rocinante (y parodia clara de James Bond), afirma haber trabajado antes para Babieca, el caballo del Cid Campeador. Don Quijote se pregunta por qué ser el caballero de la Mancha y no ser Percival, Lancelot, Amadís o el rey Arturo. El propio hidalgo manchego nombra caballero a Peter el panadero (Sir Peter Pan), uno de los falsos Quijotes que pretende ver a Dulcinea, provocando así una nueva intertextualidad con el célebre libro de James M. Barrie, obra canónica de la literatura inglesa y popularizada entre los niños de todo el mundo gracias a la versión de Disney⁷. En definitiva, todos estos referentes es fácil que sean reconocidos por muchos niños, que entran en contacto con ellos en el colegio o a través de otras adaptaciones audiovisuales⁸.

Sin embargo, estamos de acuerdo con Zabalbeascoa (2000) cuando afirma que determinados guiños (o, en su terminología, “topos negros” sobre un fondo blanco de fácil decodificación) están pensados especialmente para un público adulto. Uno de ellos se produce en el duelo final de Barcelona, cuando se presenta a uno de los más terribles combatientes a los que Don Quijote tendrá que hacer frente, el Quijote 666 (o el caballero dorado). El número 666 es el número de la bestia, del antiCristo, probablemente de difícil comprensión para los más pequeños, que sin embargo pueden asociarlo a la maldad o al peligro partiendo de una referencia más sencilla: los cuernos que lleva su casco.

Otro guiño exclusivo para un público adulto de cultura media-alta con conocimientos de mitología griega lo encontramos en la oración de Don Quijote antes del duelo final en Barcelona: “Os lo ruego, Señor, mandadme a los Campos Elíseos si no doy fe de mi valentía”. Los Campos Elíseos eran la sección paradisíaca del infra-

mundo, el lugar donde las almas de hombres virtuosos y guerreros heroicos llevaban una existencia dichosa (Grimal, 2001). Está claro que una referencia tan compleja solo puede estar dirigida a un público adulto.

Referencias intertextuales no verbales

Junto a las referencias intertextuales verbales que se transmiten a través de los diálogos también tenemos referencias no verbales transmitidas por la imagen. En casa del bachiller hay un cuadro en la pared que emula la imagen del atormentado príncipe Hamlet sosteniendo una calavera en su mano izquierda y un libro en la derecha, y recitando el conocido monólogo que comienza con la famosa frase “Ser o no ser” (*Hamlet*, 1601) aunque en este caso el propio bachiller es el personaje que aparece en el cuadro. Se trata de una referencia no verbal modificada (Lorenzo, 2005): no es Hamlet, es el bachiller caracterizado como el famoso personaje de Shakespeare. Esta referencia, al igual que lo que ocurría con las presentadas en el apartado anterior (Lancelot, Merlín, el rey Arturo...), será comprendida por aquellos niños y adolescentes que ya hayan entrado en contacto con *Hamlet* en el colegio, escuelas de idiomas, etc. Para los adultos el cuadro puede enriquecer mucho la recepción: no es casualidad que la pintura del bachiller remita a la obra del genial dramaturgo inglés si tenemos presente que la muerte de Shakespeare y la de Cervantes tuvieron lugar en el mismo año (1616) y se conmemoran el mismo día, el 23 de abril.

Quenotipos

Un 85% de las referencias intertextuales en la película hacen mención a elementos modernos en un contexto que nos sitúa a finales del siglo XVI, por lo que se pueden clasificar como quenotipos. En muchos casos se trata de elementos no verbales, de imágenes, cuya importancia está fuera de toda duda en la LIJ teniendo en cuenta su valor pedagógico. En general, la función de estos quenotipos es la construcción del discurso, combinada en muchos ejemplos con una función humorística y/o didáctica, sin

olvidar apelaciones específicas a un receptor adulto.

Los quenotipos consiguen eliminar, en cierta medida, la gran distancia temporal que media entre la historia que se nos presenta (España de los siglos XVI-XVII) y el momento actual. Si reconocemos elementos familiares en esa historia posiblemente seamos más receptivos a lo que en ella se cuenta. Entre estos elementos tiene especial importancia la ropa y los complementos; en la película conviven armaduras de caballeros, jubones propios de los siglos XVI y XVII y vestimenta actual. Así, Rucio lleva un *piercing* en la oreja izquierda, un pañuelo anaranjado y, en ocasiones, una gorra de béisbol; uno de los caballos del torneo final luce una moderna cresta en el pelo y un collar de púas. Estas imágenes sitúan al lector en un ambiente conocido, hacen que se sienta cómodo y que esté listo para asimilar lo que le ofrece la película; de este modo, su papel didáctico está fuera de toda duda.

El presente asoma en frecuentes referencias (verbales y no verbales) al tráfico que resultan fácilmente reconocibles para todos los públicos. Al comienzo de la película los caballos que se ríen de Rucio por ser un asno y no como ellos le dicen: “Primero deberás pasar el examen de poni”, en clara referencia a la obtención del carnet de conducir. En la reunión con el bachiller Sancho afirma que tiene prisa y se justifica recurriendo a un problema de tráfico muy común en la actualidad: “Tengo el burro en doble fila”. Se incluye, asimismo, una señal de dirección prohibida actual, pero manipulada creativamente (está rodeada de huesos y calaveras), que aparece cuando se dirigen hacia el castillo de los falsos duques.

También la publicidad tiene cabida en la película mediante el famoso anuncio del toro de Osborne (imagen de marca del brandy Veterano). Este toro, única valla publicitaria “indultada” por el Tribunal Supremo⁹, se desliga de su imagen de marca y pervive como icono cultural de España. Pues bien, en medio de la Mancha, Sancho y don Quijote cabalgan

junto a la silueta del toro. Coincidimos con Lathey (2006) en que la inclusión de elementos culturales asociados de inmediato con un país en particular (España, en este caso) facilitará, sin duda, la localización de la acción para los espectadores extranjeros (no olvidemos que la película fue doblada al menos a 4 lenguas: inglés, catalán, gallego e italiano (Ariza, 2014)).

Pero mientras que ante los quenotipos visuales de la película (ropa, señales de tráfico, toro de Osborne) aventuramos un elevado grado de reconocimiento (niños y adultos), no ocurre lo mismo con muchos de los quenotipos presentes en los diálogos. Algunos, más que amortiguar el salto temporal de la historia, consiguen atraer la atención de un espectador adulto, que disfrutará de su complejidad. Así, referencias como “consigan su propia armadura a plazos”, “no vuelvas sin antes pagarme el alquiler” o “descuentos para bebés, jubilados y veteranos de la batalla de Lepanto” se sitúan en la vía interpretativa de los adultos. Eso sí, también pueden tener un valor didáctico excepcional, permitiendo a niños y jóvenes conocedores de la batalla en la que Cervantes participó consolidar sus conocimientos de una forma divertida.

Si además el quenotipo está implicado en un juego de palabras, su decodificación se complica sobremedida; volviendo al ámbito de la ropa, al comienzo de la película *Teresa*, la mujer de Sancho, le dice que en ocasiones especiales debe vestir de “Caimán Klein”, modificando humorísticamente (Lorenzo, 2005) la referencia a la famosa firma internacional de ropa Calvin Klein creada en 1968.

La transgresión de las coordenadas temporales de la historia (Genette, 2004) también se consigue con alusiones a otras películas famosas en el momento en que *Donkey Xote* aparece: *Shrek*, una película de doble receptor, y *Gladiator*, película destinada a un público adulto.

La película de animación *Shrek* (Andrew Adamson, 2001) cuenta la historia de un ogro que, acompañado por un burro, conseguirá librar a los personajes de los cuentos (los tres

cerditos, caperucita y su abuela, etc.) del malvado Lord Farquaad (de nuevo, la metaficción). Cuando al comienzo de *Donkey Xote* llaman burro a Rucio, este se defiende diciendo: “El único burro que conozco es un amigo mío que anda por ahí actuando con un ogro verde”. Se trata de una referencia indirecta a *Shrek*, un personaje claramente reconocible para los niños (de hecho, la similitud física entre Rucio y *Shrek* es evidente). La referencia se había explicitado, además, con anterioridad puesto que tanto el cartel como el tráiler de la película afirman: “de los productores que vieron *Shrek*”¹⁰. La inclusión de esta referencia parece buscar una buena acogida por parte del receptor, si tenemos en cuenta que *Shrek* y sus secuelas tuvieron mucho éxito de público y crítica.

Otra referencia a una película actual la encontramos en el título de uno de los muchos libros de caballerías cuya imagen aparece al comienzo: *Gladiator*. Se trata de una referencia no verbal a la película *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), protagonizada por Russel Crowe. En este caso la alusión parece estar dirigida a un público adulto que, sin duda, disfrutará del juego intertextual.

Conclusiones

La película *Donkey Xote* es una adaptación (Hutcheon, 2006) audiovisual que presenta el clásico de la literatura universal, *Don Quijote*, a una doble audiencia de niños y adultos del siglo XXI. Las referencias intertextuales que abundan en toda la película contribuirán a hacerla atractiva, especialmente cuando adoptan la forma de quenotipos (Nikolajeva, 1996), esto es, referencias al mundo moderno, y consiguen poner así en contacto a dos épocas bastante alejadas (los siglos XVI-XVII y el siglo XXI), haciendo que los niños se sientan en un entorno seguro y conocido.

Sin embargo, la existencia de un doble receptor (Zabalbeascoa, 2000; Lluch, 2003; Oittinen, 2006; Ariza, 2014) exige el uso de referentes intertextuales con distintos grados de complejidad (Lorenzo, 2005): algunos cons-

truyen un discurso complejo que busca un humor más elaborado para atraer a los adultos (el bachiller imitando la pose de Hamlet en el cuadro, el Quijote 666, la película *Gladiator*, la ropa de “Caimán Klein”, la mención de descuentos para jubilados y veteranos de la batalla de Lepanto, etc.); otros hacen avanzar la historia de forma más simple a partir de imágenes fácilmente reconocibles por los niños (piercings, señales de tráfico, la película *Shrek*...).

La mayor o menor complejidad del eco intertextual no impedirá la recepción del mensaje original base para los niños (historia de Don Quijote contada por Rucio), que se empezarán así a interesar por la obra de Cervantes, a la que podrán acceder ya en la edad adulta; el enfoque didáctico (Pascua, 1999) parece claro, al presentar un clásico de la literatura universal al público infantil en un formato muy atractivo, el dibujo animado (Pereira Domínguez, 2003; Taberner, 2005; Pereira y Lorenzo, 2014). Cuanto mayor sea la edad del niño, mayor será también su bagaje cultural y experiencial; y poco a poco, con los años, mejorará su capacidad interpretativa de los textos (Simone, 2000, pp. 109-110). A la aceleración de este proceso puede contribuir el adulto cuando “media” entre el texto (en este caso entre el texto audiovisual) y el niño, facilitando la recepción (mediante explicaciones) de aquellos elementos intertextuales opacos para los más pequeños (Lorenzo y Pereira, 2012).

Por último, llama la atención que un texto derivado de la obra cumbre de las letras hispanas contenga tantas referencias al mundo anglosajón (el gallo James, álter ego del agente secreto británico, James Bond; Sir Peter Pan, uno de los falsos Quijotes que lleva el nombre del personaje que hizo famoso a James M. Barrie; *Gladiator*, película célebre dirigida por Ridley Scott...). Es evidente que la película fue concebida como un producto global en el que la presencia simultánea de elementos de distintas épocas y culturas trae como resultado un crisol que puede enriquecer la competencia cultural, literaria y cinematográfica de los receptores, especialmente si son niños o jóvenes. Este afán globalizador proba-

blemente tiene que ver también con intereses económicos que buscan el éxito de la película fuera de España, confiando en acercarse así a los receptores de otros países.

Notas

1 Guión de Ángel E. Pariente basado en la obra de Miguel de Cervantes. 90 minutos. Filmax Animation (Barcelona), Acción Media, Lumig Animation, Castelao Prods, Bren Entertainment y la participación de TVE. Producida por Julio Fernández, Sergio Toffetti. Productores ejecutivos Carlos Fernández, Paco Rodríguez, Giulia Marletta y Carlo Alfano.

2 Estos “guiños” al receptor adulto han sido ampliamente tratados dentro de los Estudios de Traducción. Cfr. Zabalbeascoa (2000), Lorenzo (2008) o Lorenzo y Pereira (2001, 2010) si se quieren observar más casos.

3 Entendemos “texto” de una forma comprensiva, como una composición formada por signos que pueden ser lingüísticos o gráficos (habitualmente denominados iconos) que forman una unidad de sentido.

4 Ese papel activo en la interpretación de los referentes intertextuales puede llevar al receptor a “detectar” más de los que habían sido incluidos de forma consciente por el autor. Por ejemplo, la armadura que lleva uno de los falsos Quijotes en la película que estudiamos recuerda a la del hombre de hojalata de *El Mago de Oz* (Frank Baum, 1900), figura bastante conocida en España a través de adaptaciones literarias y audiovisuales varias. Pero, ¿hasta qué punto fue diseñada en *Donkey Xote* a imitación de la del hombre de hojalata? Sea como fuere, lo que parece claro es que la intertextualidad es una característica enriquecedora de los textos que enriquece y multiplica a su vez las posibles interpretaciones.

5 Esta serie es famosa por su recurrente intertextualidad gráfica, recreando numerosos cuadros de pintores famosos, esculturas célebres, etc. y adaptándolos humorísticamente al nuevo contexto. Cfr. los siguientes enlaces si se quieren observar más ejemplos: http://bruoks.blogspot.com.es/2008_06_01_archive.html, <http://www.taringa.net/posts/imagenes/13660214/Arte-en-los-Simpsons-obras-que-tal-vez-no-notaste.html>.

6 Aunque *Donkey Xote*, como adaptación de *Don Quijote*, está claramente ambientada en España, no deja de ser curioso que en ella aparezcan personajes con nombres extranjeros (James el gallo o Peter Pan, uno de los falsos Quijotes, que había sido panadero). Esta apertura al mundo anglosajón llega también por la vía de referentes intertextuales y comporta cierta intención didáctica puesto que consigue acercar a los niños a otras realidades, ampliando así sus horizontes culturales.

7 Además de la versión de Disney, *Peter Pan* (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1953) en 1991 Steven Spielberg dirige otra adaptación con actores reales, *Hook* (TriStar Pictures/Amblin Entertainment), que alcanza también enorme popularidad.

8 Por ejemplo, *Merlín el encantador* (Wolfgang Reitherman, 1963) fue el decimotercero largometraje de animación de Disney y consiguió que multitud de niños entrasen por primera vez en contacto con los mitos artúricos. De igual modo, la película *El Cid, la leyenda* (2003), dirigida por el propio José Pozo, popularizó entre los más pequeños la leyenda de Rodrigo Díaz de Vivar.

9 La Ley General de Carreteras publicada en julio de 1988 obliga a retirar todas las vallas publicitarias en España para evitar las distracciones de los conductores. Varias asociaciones, artistas, políticos y periodistas intentan evitar la aplicación de esta medida y finalmente en diciembre de 1997 el Tribunal Supremo decide indultar a los toros y mantenerlos debido a su interés cultural. Poco a poco la silueta del Toro Osborne se ha convertido en uno de los símbolos más internacionales de la cultura española, fácilmente reconocible en muy diferentes ámbitos.

10 La saga *Shrek* es uno de los ejemplos más claros de intertextualidad en textos audiovisuales para niños. La película pretende romper el monopolio de la factoría Disney y desarrollar la competencia literaria del receptor (Mínguez, 2012).

Referencias

- Allen, G. (2011). *Intertextuality*. London: Routledge.
- Amo Sánchez-Fortín, J. M. (2003). *Literatura infantil: claves para la formación de la competencia literaria*. Málaga: Aljibe.
- Ariza, M. (2014). *Estudio descriptivo de las traducciones para doblaje en gallego, catalán, inglés e italiano de la película Donkey Xote (José Pozo, 2007) y propuesta preliminar teórico-metodológica para el análisis de la traducción de los textos audiovisuales de doble receptor*. Tesis doctoral inédita. Vigo: Universidad de Vigo.
- Bajtín, M. (1970). *La poetique de Dostoievski*. Paris: Seuil.
- Barrada, A. (2007). Intertextualidad y traducción: La alusión como elemento primordial en la traducción de textos literarios del árabe al español. *Tonos digital. Revista electrónica de estudios filológicos*, 13. Recuperado de http://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios_C_barrada.htm.
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. London: Fontana.
- Colomer, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- Díaz Armas, J. (2005). Guerras de mentira: carnaval y parodia en Salvador Bartolozzi. En V. Ruzicka, C. Vázquez y L. Lorenzo (eds.), *Mundos en conflicto: representación de ideologías, enfrentamientos sociales y guerras en la literatura infantil y juvenil* (pp. 581-601). Vigo: Universidade de Vigo.
- Díaz Armas, J. y C. Rodríguez. (2013). Libros ficticios y universales: la intertextualidad como diálogo. *AILIJ*, 11, 61-70.
- Fairclough, N. (1989). *Language and Power*. London: Longman.
- Fairclough, N. (2003). *Analyzing Discourse: Textual Analysis for Social Research*. London: Routledge.
- García Padrino, J. (2004). *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Cuenca: Universidad Castilla-La Mancha.
- García Padrino, J. (2006). Literatura infantil e interculturalidad. En Instituto Superior de Formación del Profesorado. *La motivación a la lectura a través de la literatura infantil* (pp. 3-9). Madrid: Ministerio de Educación.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

- Genette, G. (2004). *Metalepsis. De la figura a la ficción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- González Cascallana, B. (2003). *Translation and Intertextuality: a Descriptive Study of Contemporary British Children's Fantasy Literature in Spain (1970-2000)*. Tesis doctoral inédita. León: Universidad de León.
- González Vera, P. (2010). *The translation of recent digital animated movies: The case of Dream Works' films Antz, Shrek and Shrek 2 and Shark Tale*. Tesis doctoral inédita. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Grimal, P. (2001). *Diccionario de la mitología griega y romana*. Paidós: Barcelona.
- Harris, J. (2003) Such a transformation!: translation, imitation, and intertextuality in Jane Austen on-screen. In G. MacDonald & A. F. MacDonald (ed.). *Jane Austen on Screen* (pp. 44-68). Cambridge: Cambridge University Press.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Johnson, C. (2002). Intertextuality and Translation: Borges, Browne, and Quevedo. *Translation and Literature*, 11, 174-194.
- Kristeva, J. (1969). *Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Editions du Seuil.
- Lathey, G. (2006). *The Translation of Children's Literature*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Lluch, G. (2003). *Análisis de narrativa infantil y juvenil*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Lorenzo, L. (2005). Funcions básicas das referencias intertextuais e o seu tratamento na tradução audiovisual. *Quaderns. Revista de traducció*, 12, 133-150.
- Lorenzo, L. (2008). Estudio del doblaje al español peninsular de Pocahontas (Disney). En Ruzicka, V. (ed.), *Diálogos intertextuales: Pocahontas. Estudios de literatura infantil y juvenil alemana e inglesa: trasvases semióticos* (pp. 89-106). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Lorenzo, L. y Pereira, A. (2001). Doblaje y recepción de películas infantiles. En I. Pascua (coord.). *La traducción. Estrategias profesionales* (pp. 193-203). Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Lorenzo, L. y Pereira, A. (2010). Humor e intertextualidad en la traducción de Literatura infantil y juvenil. En *El humor en la literatura infantil y juvenil* (pp. 433-448). ANILIJ/Grupo VARIA (Universidad de Cádiz).
- Lorenzo, L. y Pereira, A. (2012). Intertextualidad en subtitulación de productos de doble receptor adulto-niño para audiencias sordas: ¿Crónica de un fracaso anunciado? En S. Reis, y B. Rodríguez, (eds.), *Literatura Infantil y Juvenil e Identidades / Literatura para a Infância e Juventude e Identidades*. Vigo/Braga: ANILIJ-ELOS/CIEC-Universidade do Minho.
- Meinhof, U. H & J. Smith (eds.). (2000). *Intertextuality and the Media: From Genre to Everyday Life*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Mínguez López, X. (2012). Subversión e intertextualidad en la saga Shrek. *Estudios ingleses de la Universidad Complutense*, 24, 249-262.
- Nikolajeva, M. (1996). *Children's Literature Comes of Ages. Towards a New Aesthetic*. New York / London: Garland Publ. Inc.
- Nord, C. (1997). *Translation as a Purposeful Activity. Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St. Jerome.
- Oittinen, R. (2006). No innocent Act: On the Ethics of Translating for Children. En J. Van Coillie y W. P. Verschueren, *Children's Literature in Translation* (p. 35-46). Manchester: St. Jerome.
- Pascua Febles, I. (1988). *La adaptación en la traducción de la literatura infantil*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- Pascua Febles, I. (1999). La adaptación dentro de la traducción de la literatura infantil. *Vector plus: miscelánea científico-cultural*, 1, 36-47.
- Pereira, A. y L. Lorenzo. (2014). Introducción. En A. Pereira y L. Lorenzo (eds.), *Diálogos intertextuales 6: The Lion King / El Rey León* (pp. 7-22). Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien: Peter Lang.

- Pereira Domínguez, M^a C. (2003). El cine, nuevo escenario de educación. En M.T. Román Blay y M. Martínez Martín (eds.), *Otros lenguajes en educación* (pp. 101-105). Barcelona: ICE-Universitat de Barcelona.
- Pym, A. (1996). Multilingual Intertextuality in Translation. En B. Peñas *The Intertextual Dimension of Discourse* (pp. 207-218). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Rabadán, R. (2001). Las cadenas intertextuales inglés-español: Traducciones y otras transferencias (inter)semióticas. En Pajares, E.; R. Merino y J.M. Santamaría. (eds), *Transvases Culturales: Literatura, Cine* (pp. 29-42) Traducción 3. Vitoria: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Rifaterre, M. (1990). Compulsory Reader Response: The intertextual Drive. En M. J. Worton y J. Still, *Intertextuality. Theories and Practices* (pp. 56-78). Manchester, New York: Manchester University Press.
- Santoyo, J. C. y Santamaría, J.M. (1983). *Tolkien. El autor y su obra*. Barcelona: Barcanova.
- Simone, R. (2000). *La tercera fase. Formas de saber que estamos perdiendo*. Madrid: Taurus.
- Tabernero Sala, R. (2005). *Nuevas y viejas formas de contar. El discurso narrativo infantil en los umbrales del siglo XXI*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamin.
- West, R. (1996). *Conrad and Gide: Translation, Transference and Intertextuality*. Amsterdam/ Atlantida: Rodopi.
- Zabalbeascoa, P. (2000). Contenidos para adultos en el género infantil: El caso del doblaje de Walt Disney. En V. Ruzicka, C. Vázquez y L. Lorenzo (eds.), *Literatura infantil y juvenil: Tendencias actuales en investigación* (pp. 19-30). Vigo: Universidade de Vigo.