

INVESTIGACIÓN SOBRE LA METATEXTUALIDAD PARA APLICARLO AL  
PROYECTO:

¡ASÍ NO FUNCIONA UN PRISMA!

James Ospina  
Mike Rodríguez  
Óscar Charry  
Mayo 2022

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN  
Escuela de Comunicación y Bellas Artes  
Dirección de producción de medios audiovisuales

¡ASÍ NO FUNCIONA UN PRISMA!

Proyecto de grado III  
Para optar el título PROFESIONAL EN  
DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS  
AUDIOVISUALES

Director de Tesis  
Luis Fernando Gasca Bazurto  
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN  
Escuela de Comunicación y Bellas Artes  
Dirección de producción de medios audiovisuales



Copyright © 2022 por James Ospina, Mike Rodriguez, Oscar Charry Todos los derechos reservados.

## **Resumen**

Esta investigación pretende indagar sobre el metatexto, ya que la referencialidad es el concepto primario del proyecto de dibujo animado *Así No Funciona un prisma*. En este documento enfatizamos en el análisis de los diferentes campos en el que la metatextualidad funciona como sistema de interpretación subjetiva. Lo que conduce a aprovechar esos juegos interpretativos en nuestra propuesta. Se explora la metatextualidad, diferentes definiciones, para luego exponer cómo se aplica a nuestro proyecto. Para ello partimos de conceptos asociados, tales como, el metatexto en el cine y en la animación. Lo que nos permite deducir cómo el espectador realiza evocaciones y asociaciones referenciales a los dibujos animados de los años 20 y 30.

## **Palabras claves**

Metatextualidad, Metatextualidad en el cine, Metatextualidad en la animación, metatexto en el proyecto

## **Abstract**

This research aims to investigate the metatext, since referentiality is the primary concept of the cartoon project *Thus a prism does not work*. In this document we emphasize the analysis of the different fields in which metatextuality functions as a subjective interpretation system. What leads to take advantage of these interpretive games in our proposal. Metatextuality is explored, different definitions, to then expose how it is applied to our project. To do this we start from associated concepts, such as the metatext in film and animation. What allows us to deduce how the viewer makes reference associations and evocations to the cartoons of the 20s and 30s.

## **key words**

Metatextuality, Metatextuality in cinema, Metatextuality in animation, metatext in the project

## Contenido

<b>Resumen</b> .....	5
<b>Palabras claves</b> .....	5
<b>Abstract</b> .....	5
<b>key words</b> .....	5
<b>Capítulo 1</b> .....	7
<b>Introducción</b> .....	7
<b>Justificación</b> .....	8
<b>Pregunta problema</b> .....	8
<b>Hipótesis</b> .....	9
<b>Objetivo</b> .....	9
<b>Objetivos específicos</b> .....	9
<b>Metodología</b> .....	10
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	12
<b>Metatextualidad</b> .....	12
<b>Lo Metatextual en el Cine</b> .....	13
<b>El metatexto en la animación</b> .....	15
<b>Marco referencial</b> .....	16
<b>El metatexto en el proyecto</b> .....	16
<b>Capítulo 2</b> .....	18
<b>Capítulo 3</b> .....	20
<b>Referencias</b> .....	21

## Capítulo 1

### Introducción

Con el desarrollo e innovación de las herramientas tecnológicas junto al consumo de la industria del cine y la televisión, el texto con el tiempo ha tenido cambios en conjunto con la evolución del formato de la imagen hasta las narrativas y formas de contar historias. Hoy nos sentimos evocados al pensar en una idea que haga honor a la relación con los inicios del cine mudo, así como, a los comienzos de la animación tradicional. A través de esta investigación intentaremos indagar sobre la metatextualidad junto con la evolución de los medios y los formatos análogos y digitales, la calidad de la imagen, la musicalización, los diálogos y las narrativas. Es importante resaltar que la metatextualidad es el punto de partida de la investigación para entender cómo relacionar nuestro producto audiovisual con referencias en los inicios de la animación evocando esas referencias de metatextualidad en el espectador. La información fue recolectada de distintas fuentes que se hallan en internet que explican cómo entender las similitudes y los mensajes que transmiten al espectador por medios de mensajes que son diseñados para el público adulto y chico ya que se trata de una animación ya que estas referencias son fundamentales en las animaciones de dibujos animados de los años 30 y 40. Es importante para el cortometraje, *Así No Funciona Un Prisma*, fijar el tiempo de estética con el que queremos resaltar el pasado y con mensajes que el espectador entienda y

haga clic en su mente, y enfocar el proyecto que le permita identificarse con el Cartoon<sup>1</sup> con lo clásico y lo relacione con nuestro proyecto.

## **Justificación**

La investigación generada en este documento nos da los parámetros para entender cómo la metatextualidad funciona en el cortometraje y en lo audiovisual, junto con la función que cumple el metatexto en las diferentes formas en la que se expresa y en la que hace presencia en el cine y la animación. Esto permite pensar de manera precisa el tipo de imagen y sonido que queremos obtener en el proyecto y cómo poder lograr la metatextualidad, así como, la relación entre el cortometraje con animaciones antiguas, para lograr evocar sentimientos y emociones sobre un tiempo que ya no volverá y las referencias que algunos espectadores lograrán encontrar e identificar en las escenas planteadas. La investigación metatextual permitirá además que *Así No Funciona Un Prisma*, oriente el sendero a seguir para abordar el diseño y realización de esta obra audiovisual.

## **Diseño de la investigación**

### **Pregunta problema**

¿Qué es la metatextualidad y cómo funciona en el proyecto *Así No Funciona Un Prisma*?

---

<sup>1</sup> Cartoon es el nombre con el que se identifica la animación clásica norteamericana, caracterizada por la parodia, la extrema violencia y la capacidad de los personajes para recobrar su estado natural.



## **Hipótesis**

La metatextualidad es la relación simbólica que el espectador teje entre los distintos textos y formas de expresión de referencias en lo audiovisual, ya que las imágenes y sonidos que han hecho parte de las vivencias de toda persona se evocan al reconocerse en otros textos y en otras formas de comunicación. En consecuencia, al reconocer cómo funciona e interactúa la metatextualidad con el espectador será más efectiva las relaciones simbólicas entre el proyecto de animación con el cartoon clásico y como el consumidor final logrará reconocer esos mensajes en el proyecto.

## **Objetivo**

Reconocer el concepto de intertextualidad y metatextualidad, para diseñar y realizar el mundo visual y sonoro del cortometraje *Así no funciona un prisma*.

## **Objetivos específicos**

1. Investigar sobre la definición de metatextualidad y las diferentes formas en la que se puede presentar en la realidad y comprender los campos en que existe.
2. Comprender los conceptos y cómo funciona la referencialidad.
3. Analizar la forma en el que el metatexto aporta al proyecto de animación y como el espectador puede reconocer esa metatextualidad

## Metodología

Se parte de un enfoque cualitativo e interpretativo, sustentado en el método de revisión y análisis documental. Como expresan Hernández-Sampieri y Torres (2016) “... los estudios cualitativos pueden desarrollar y plantear preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y análisis de los datos. Normalmente, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas” (p. 7). Es de precisar que el producto audiovisual partió en principio de la forma retro, evocadora del Cartoon clásico, pero esas primeras ideas no comenzaron a tomar forma hasta que se comenzó a indagar en los conceptos ya mencionados y dio el punto de partida para nuestra pregunta problema e hipótesis.

Una vez realizada la indagación documental, o sea, la investigación en fuentes escritas y audiovisuales se procedió a analizar los escritos para extraer nuestras propias conclusiones y de esta manera aplicarlas al proyecto. Es de anotar que el método de revisión documental, también llamado de revisión de la literatura, como señalan, Hernández-Sampieri y Torres (2016):

La revisión de la literatura implica detectar, consultar y obtener la bibliografía (referencias) y otros materiales que sean útiles para los propósitos del estudio, de donde se tiene que extraer y recopilar la información relevante y necesaria para enmarcar nuestro problema de investigación. Esta revisión debe ser selectiva, puesto que cada año se publican en el mundo miles de artículos en revistas académicas y periódicos, libros y otras clases de materiales sobre las diferentes áreas del conocimiento (p. 61).

Para realizar esa revisión se partió de las palabras clave, enunciadas al principio de esta monografía, lo que permitió desarrollar la indagación por temas y llevar un orden controlado. Una vez realizada la recolección de información se escogieron los textos por relevancia y se procedió a realizar la lectura y conclusiones de estos.

## **DESARROLLO**

Esta investigación se realizó puntualizando en los diferentes campos de la metatextualidad, desde la definición central del metatexto, en el cine, la animación, así como en nuestro proyecto. Se cree importante hacer la investigación sobre este tema ya que queremos construir relaciones en conceptos artísticos, conceptualmente, sonoramente con la animación de los años 30 y 40. El concepto que escudriñamos permitirá recopilar diferente información en la relación de nuestra idea con otras caracterizaciones y productos de animación. En el cine podemos observar las conexiones con la interpretación que le otorga el espectador con obras cinematográficas de los inicios de la animación. Esas referencias pueden verse tácitamente evocando distintos relatos. Algunas veces con intención crítica o generar reflexiones hacia la obra que se está observando y hacer ese paralelismo con dichas referencias. Provocando diferentes percepciones sobre la obra. En las animaciones los productos se dirigen a los niños y jóvenes, principalmente, los adultos que vean nuestro trabajo realizado encontrarán referencias más fácilmente con el proyecto, porque la referencialidad se soporta en la experiencia del lector o espectador en el campo de la animación clásica como en este caso. Porque es así como las audiencias encuentran

similitudes con otros proyectos, con la imagen o el formato, el color, la música, la atmósfera del corto, los intertítulos.

## MARCO TEÓRICO

### Metatextualidad

Se define y se puntualiza sobre la metatextualidad como parte de uno de los cinco tipos de transtextualidad. La metatextualidad “trata de la relación crítica y la referencia que se hace y que existe entre un texto y otro texto sobre el mismo o puede relacionarse con otro, pero de una forma de comentario con una nueva interpretación del texto anterior” (Genette, 1982). Siguiendo al autor, "cada comentario es un metatexto, cuando un texto habla de otro establece un vínculo metatextual con ese mismo sin que necesariamente lo mencione o cite, la metatextualidad dentro de esta investigación realizada nos explica la transtextualidad que sería todo lo que pone a un texto con relación crítica o secreta que los más experimentados lograrán hacer la referencia con otros textos, siendo una nueva interpretación y reescritura de un texto o realizando un comentario o pensamiento del mismo de acuerdo a donde evoque al espectador y la interpretación que este le quiera dar.

Un metatexto puede hacer un comentario o una opinión de la lectura y la interpretación que se efectuó de otro texto en una nueva escritura y no necesariamente debe ser explícito o mostrarse evidente. Este puede ser implícito, al igual que se podría nombrar un texto sin

necesidad de nombrarlo o de citar. La metatextualidad incluye los textos que establecen una distancia crítica de ellos mismos, adquiriendo una autorreferencia, el texto será metatextual cuando se invita a una conciencia crítica de sí mismo o de otros textos es esencialmente no ficcional. La metatextualidad llama la atención al lector sobre el funcionamiento de la ficción, sugiriendo miradas y diferentes interpretaciones. Lo metatextual lo encontramos en el cine cuando uno o varios personajes o algún tipo de momento diegético o extradiegético, hablan de forma crítica sobre alguna obra sin necesidad de mostrar un extracto visual o sonoro solo que cada espectador le puede dar una definición diferente. En la animación se observa en varias referencias de obras que son visibles para el espectador en ciertas ocasiones o cada vez que se retratan las grandes escenas de la literatura universal se halla lo metatextual. Pero lo definimos como algo visible pero presente, aunque pasa desapercibido porque no es tan visible la referencia que se está observando, cómo mencionábamos es importante puntualizar sobre estas referencias en las que nos estamos basando para encontrar esta metatextualidad, “uno de esos cortometrajes icónicos de la animación en blanco y negro visualmente sería Mickey Mouse y La Casa Encantada (Disney, 1929)

### **Lo Metatextual en el Cine**

La metatextualidad en este campo y como lo habíamos nombrado anteriormente puntualiza sobre esa relación presentada explícitas o implícitas de algo visual o sonoro muchas veces sin puntualizar visiblemente e incluso, sin nombrarlo en muchas animación de la actualidad este es el caso de series animadas como es el caso de los Simpson que ha hecho miles de referencias, es un pionero de la metatextualidad. (Groening, 1989)

En este sentido, la metatextualidad llama la atención del lector y espectador sobre el funcionamiento del consciente de la ficción, su creación, su recepción y su participación en los

sistemas de significado de la cultura y cómo esto se asocia y se crean esos imaginarios, llevando a una mirada incansables de interpretaciones y significados.

En el cine hace referencia a realizar cine consciente del cine. Es un ejercicio cinematográfico que viene a ser un recurso interesante en la introspección cinematográfica. Podemos puntualizar que es entonces una práctica cinematográfica que aclama por la autorreferencia del filme. En cuestiones de forma es reflexivo y referencial. Usualmente, reflexiona sobre el medio que utiliza el artista o sobre el artista en sí. Como expresa Jansen (2017):

La primera forma de metacine, es una película que se reconoce a sí misma como una película. Un filme consciente de las convenciones cinematográficas que rodean la propia obra, como el borde de la cinta del celuloide dentro de un encuadre (*Fight Club*, 1999); al igual que una un poco más explícita, como un dibujo animado que “sale del set de producción” (*Get a horse!*, 2013; *Who framed Roger Rabbit*, 1988).

Otra forma de expresión metacinematográfica, y quizás la usada con más frecuencia, es la ruptura de la cuarta pared. La tercera forma de realizar metacine y la más ampliamente reconocida, es el arriesgado ejercicio de hacer una película sobre una película. Sobre este particular, detallamos un recuento de algunas grandes películas del patrimonio cinematográfico mundial que han sido metacinematográficas.

Claro está que en esencia está es la manera en que el cine habla sobre sí mismo. Para no ir más lejos:

En el género musical, una de las más hermosas películas de todos los tiempos, *Singin' in the Rain* (1952), trata la hilarante historia de un actor de cine silente que se mal adapta al cambio al cine sonoro. El cine es una concepción de sus creadores, quienes constantemente relatan y retratan sus propias inquietudes. El metacine, es consecuencia de ese accionar artístico de reflexionar sobre sí mismo” (Jansesn, 2017).

En el ejemplo citado, cuando en *Cantando bajo la lluvia* se alude al periodo en el que el cine transitó del silente al sonoro, también, se hace alusión al drama de las personas que trabajaban allí y debieron adaptarse o quedar condenadas al olvido. La película precisamente rememora, la lucha por mantenerse y no ser olvidado.

### **El metatexto en la animación**

En las películas animadas encontramos factores que influyen y puntualiza las dos clases de receptores (niños, adultos), “a pesar que está dirigido a un solo público objetivo cómo son los niños, encontramos en estas películas dos formas textuales a la vez, uno dirigido al público principal en este caso los más pequeños, y otro dirigido a la población adulta con un mensaje más técnico que solo será entendido por estos últimos” (Botella & García, 2019). Esta dinámica entre los dos resulta más entretenida por las técnicas y empleos que se utilizan en el texto original para alcanzar y encontrar esa metatextualidad presente en este caso, y su poder para atraer el interés del público mayor de edad en el cual es el mayor consumidor y el que mejor emplea la intertextualidad, incluidas en la narración de la película animadas de la actualidad y de los grandes estudios de animación de Hollywood, una de esas película con bastantes referencias en la metatextualidad es la película animada es *Zootopia* (Studios, 2016). Con esa intención el espectador identifica las referencias textuales dentro del filme y las puede identificar más fácilmente que los más chicos y darle la interpretación que esa escena le transmite

Como habíamos dicho antes en tiempo el público objetivo de las películas animadas son los niños y estas siempre se han hecho para ellos, aunque los , guionistas busquen y así lograr referencias para el público adulto y captar también este público, aunque el panorama

de las películas muchas veces es difícil que los más chicos entiendan y comprendan las referencias citadas durante la película como la referencia, imitación, tratamiento de los diálogos, sarcasmo y todas las señales y simbolismos dejados durante la película para los más experimentados.

### **Marco referencial**

Para este proyecto tomamos como referencias las películas animadas de los años 30-40 que, la película *Mickey Mouse* y la casa embrujada fue el segundo cortometraje sonoro de la realización de esta pieza animada nos da como referencia de partida para saber el look que va a tener nuestro cortometraje y cómo manejar la textualidad desde esas referencias. Al igual que *Betty Boop* (Fleisher, 1932), que la tomamos para tener una visión de cómo podrían ser diseñados nuestros personajes conjuntamente con esas características que nos sirve de guía para jugar con todos los aspectos en el que la metatextualidad se puede presentar desde la imagen, sonido, personajes. Otra película que nos funciona y es la más clara en referentes textuales son los *Simpson* que en cada episodio hace referencias a infinidad de personajes y situaciones que automáticamente nos transporta a diferentes referentes visuales asociándose a otras historias y contextos de la historia.

### **El metatexto en el proyecto**

la forma en que aplicamos el metatexto al proyecto sería por medios de la animación clásica que se está aplicando en el cortometraje animado ASI NO FUNCIONA UN PRISMA, al manejar una estética muy similar a los dibujos animados de los años 30, el espectador se sentirá identificado visualmente y estéticamente con lo que está viendo en pantalla, al



momento de querer reflejar la metatextualidad en el proyecto se intentó abordar a través del formato y especificaciones técnicas de la animación acompañados del elemento temático del Color como el mayor punto de la trama. Gran parte de la historia se cuenta basándose en la estética de las caricaturas blanco y negro entre los 1920 y 40, manejando un formato 4:3, si bien no hay cambios inicialmente que sugieren alguna forma de metatextualidad, se habla constantemente de algo que no existe aún en la historia, la presencia de color, algo de lo cual se habla como si fuese difícil de comprender para los personajes a pesar de que uno como espectador lo conoce de forma natural, y es a partir del clímax de la historia que se presenta un mayor juego con el formato para reflejar la propia naturaleza del medio de la animación, al introducir múltiples elementos mucho más "contemporáneos" como no solo el color, si no mayores formatos de imagen, calidad de sonido y definición al contar ahora con una cámara live action y a color

De esta manera, se intenta que la historia, aunque de ficción, refleja directamente hacia el medio en el cual se está contando en el mundo real, y que en cierta forma la protagonista, Beatriz, se vuelva consciente de sí misma y del medio en el cual "existe". Por ello toda la secuencia final transcurre en un escenario de acción real, con colores y más acorde a nuestro mundo, pero ella aun sigue siendo de animación, y sus últimos momentos en la historia muestra cómo alcanza a tomar conciencia de todo esto antes de que rueden los créditos.

## Capítulo 2

Nuestro proyecto pretende analizar y dejar por escrito las formas de entender la metatextualidad y como queremos aplicarla en nuestro proyecto Así No Funciona Un Prisma el cual tiene relaciones con todo el desarrollo de la historia, en el que se crearán semejanzas y referencias visuales y sonoras en la realización de la animación de los personajes junto con los escenarios, la edición, sonorización, y desarrollo hará que el espectador encuentre similitudes con la animación antigua cómo lo es una de nuestras referencias es SCRAPPY CARTOON (Huemer, 1931) en el cual predomina el formato 4:3, en este mismo centraremos nuestro trabajo en cual trataremos las dimensiones en la que iremos a transmitir. Ese antiguo formato junto con la mirada y look técnico que este le da y el cual predominó en el cine y la televisión de sus inicios, el desarrollo de nuestros personajes será muy parecidos a los del cortometraje de Betty Boop, Bebe se Bueno (Fleishers, 1935)

En este documento se puede afirmar que la metatextualidad en la animación apunta a dos tipos de consumidores: el joven y adulto, los cuales son públicos a los que está dirigido para evocar relaciones con la animación antigua, los Foley sonoros y la música. Fácilmente conduce a la metatextualidad como lo es la referencia más puntual que hacemos en el sonido como lo es “un corto de Charles Chaplin el bombero” (Chaplin, 1916). Al igual que el efecto de video o de cinta vieja que juega fácilmente con lo que se está reflexionando junto con los que se está observando, de esta manera así queremos realizar este proyecto con lo que creemos más importante para lograr esa referencialidad en esos cortometrajes de antaño, por es importante esta investigación, para encontrar la ruta de referencias de cómo queremos realizar nuestro cortometraje, en el que se quiere involucrar al espectador con los primeros tiempos del cine y hacer ese paralelismo entre la nostalgia y esos formatos que pasaron hace

bastante años y en el que primaban animaciones minimalistas y sencillas muchas veces en las que no predominaban los diálogos. Lo que se observará en el desarrollo de nuestra historia en la creación de nuestros personajes los cuales están diseñados con una estética muy clásica, esto juega una sincronía con el resto del diseño como lo es la ambientación o los escenarios, también muy diseñados que van en la misma línea que el desarrollo de la historia. Para que el espectador encuentre esas referencias en el cortometraje *Así No Funciona Un Prisma*, teniendo conjuntamente todas estas referencias puntualizadas nos brinda una visión amplia de cómo aplicar esa metatextualidad,

### Capítulo 3

Las conclusiones y lo que nos deja claro esta investigación es las múltiples referencias y conceptos que nos aclara la definición de la metatextualidad, en nuestro proyecto es visible esas referencias y conceptos que queremos lograr que el público que pueda ver el cortometraje Así No Funciona Un Prisma encuentre y mentalice esa relación con el cine y la animación clásica, sentimos que logramos esa referencialidad de los conceptos investigados y de las definiciones del mismo, trabajando todo estos conceptos en el corto, se le da a entender a al espectador lo que queremos lograr con esas comparaciones con otras animación y como el espectador hace críticas y análisis mentales construyendo esa comparación con la forma de realizar animaciones anteriormente y explicando esos cambio que ha sufrido el cine y la televisión, sentimos que como equipo la realización de la indagación en internet sobre la metatextualidad en el cine, en la animación y en proyecto nos brinda las herramientas para generar y aplicar el concepto visual y sonoro y como adentrar al espectador por esas comparaciones que se generarán. Por esta razón creemos que el desarrollo de esta investigación nos brindo una guía para entender cómo se aplica el metatexto y funciona en los diferentes campos en el que este hace presencia, este documento nos sirve para encontrar la estética y el desarrollo del guion, así como el diseño de los personajes, escenarios y la musicalización, el juego con todas estas formas de transmitir sensaciones e interpretaciones en el espectador, nos da para ejecutar y plasmar en el cortometraje, el cual después de investigar nos deja claro que hay múltiples conceptos en el que la audiencia más grande y los más adultos, encontrará mensajes involucrados dentro de la historia que se irán revelando mientras va transcurriendo la historia.

## Referencias

Botella, C., & Garcia, Y. (2019). La intertextualidad en zootropolis. *Revista Uma*, 1-2.

Obtenido de:

<https://www.revistas.uma.es/index.php/trans/article/download/4927/9605?inline=1>

Dumont González, G. A. (2021). Estudio sobre la transtextualidad en el cine de Quentin

Tarantino. *La Palabra*, (40), 1–21. <https://doi.org/10.19053/01218530.n40.2021.12542>

Dumont , G. (2021). Que es la Metatextualidad. *Revista UPTC*, 1-2. Obtenido de

[https://revistas.uptc.edu.co/index.php/la\\_palabra/article/view/12542/11048#info](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/la_palabra/article/view/12542/11048#info)

Genette, G. (1982). Que es la Metatextualidad. *Literary Somnia*, 1-2. Obtenido de

<https://www.literarysomnia.com/articulos-literatura/que-es-metatextualidad-genette/>

Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2016). Metodología de la investigación (Vol. 4,

pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.

Jansesn, L. (2017). El Metacine. *Cinependienterd*, 1-2. Obtenido de

<https://cinependienterd.com/2017/02/18/el-metacine/>

Chaplin, C. (1916). The Fireman. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=yXE8SNo6yuA&t=912s>

Disney, W. (1929). Haunted House. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=3hoThry5WsY&t=170s>

Fleisher, D. (1932). I'll be glad when you're dead you rascal. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=gPpOJvm6998>

Fleishers, D. (1935). Baby Be Good. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=jni5SX0Hw00>

Groening, M. (1989). Los Simpsons. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=Hr2yZkclGrw>

Huemer, D. (1931). Little Pest. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=JxyWM8Mcf3Q>

Studios, W. D. (2016). Zootopia. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=8Y9SD4UdNcU>