



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

**ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE LA TETRALOGÍA DE
CARLOS ENRIQUE TABOADA**

TESINA

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:
SERGIO JACINTO IBARRA ZAPATA

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL

Mérida, Yucatán, a 04 de abril de 2018.

Lic. Manola Giral de Lozano
Directora General DGIRE
Presente

Como Presidenta del Comité de titulación de la carrera de Diseño y Comunicación Visual,
hago constar que el trabajo recepcional denominado:

“Análisis de los personajes principales de la tetralogía desarrollada por Carlos Enrique Taboada”,

realizado por:

Sergio Jacinto Ibarra Zapata,

en opción al título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

Cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo solicitado
para los trabajos de titulación en la modalidad de:

Tesina

Por lo que declaro que este documento permite al alumno, continuar con sus
trámites que correspondan al proceso de titulación.

Atentamente

M.E. Tatiana Gasca Albertos

Presidenta

C.c.p. Departamento de investigación y titulación

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 04 de abril de 2018.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como revisora del trabajo recepcional:

“Análisis de los personajes principales de la tetralogía desarrollada por Carlos Enrique Taboada”,

realizado por:

Sergio Jacinto Ibarra Zapata,

en opción al título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.D.G.P. Beatriz Elena Rivero Ramírez

C.c.p. Departamento de Investigación y titulación

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 04 de abril de 2018.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como asesora del trabajo recepcional:

“Análisis de los personajes principales de la tetralogía desarrollada por Carlos Enrique Taboada”,
realizado por:

Sergio J. Ibarra Zapata,

en opción al título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.C.C. Cecilia Canseco Cruz

C.c.p. Departamento de Investigación y titulación

Hoja de advertencia

Por este medio, declaro que esta Tesina titulada:

“Análisis de los personajes principales de la tetralogía desarrollada por Carlos Enrique Taboada”

es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores. Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.

Sergio Jacinto Ibarra Zapata

Agradecimientos

A todas las personas que me han apoyado a llegar a este momento de mi vida. Ya sea escuchándome o siendo conejillos de indias (Silke, Silvia) mientras aprendía, brindándome su tiempo, paciencia y persona.

A los amigos que hice durante la carrera porque sin ellos no hubiera logrado pasar de cuarto semestre; Omar, Marilyn, Benazir, muchas gracias por su apoyo, por aguantarme tanto tiempo y ayudarme cuando más lo necesitaba.

A mis dos asesoras Cecilia Canseco por apoyarme y motivarme cuando me distraía y no tenía ni idea de que hacer, y a Nelly Torres por su infinita paciencia al momento de explicarme por tercera o cuarta vez lo que ya había dejado claro.

Y finalmente a mi madre por apoyarme en ~~easy~~ todo lo que cruza por mi mente, sin importar lo absurdo, raro o tonto que parezca, sino fuera por el enorme esfuerzo que haces por nosotros no tendría tiempo de descubrir que la mayoría de las cosas que me has enseñado realmente funcionan.

Resumen

La tetralogía del cineasta Carlos Enrique Taboada es el principal exponente del cine de terror en México, siendo así que el director es conocido también como el duque mexicano del terror. En la actualidad a 3 de estos títulos se les ha realizado un remake; es decir una adaptación o dicho en otras palabras una nueva versión adaptada a nuestra época, los cuales no han alcanzado el éxito como sus versiones originales. Las causas de esto son variadas y entre ellas se puede mencionar que los remakes suelen ser comparados con sus versiones originales, parte de las críticas que reciben estas adaptaciones es debido a la forma en la que los personajes fueron desarrollados.

Lo más importante en una historia además de su narrativa es la identificación que el público tiene con los personajes que ven en pantalla esto les permite compenetrarse en lo que la película quiere contar.

Esta tesina describe la importancia de una correcta adaptación de los personajes y su comportamiento como individuos para lograr que el espectador se vea reflejado en ellos.

En la segunda parte se analizan los personajes principales de siete películas: cuatro filmes originales desarrollados por Carlos Enrique Taboada y se comparan con tres de las adaptaciones realizadas en una época contemporánea para con ello lograr entender dónde estuvieron los fallos. Para lograr esto se optó por investigar qué metodología permitía un mayor entendimiento de los personajes.

Tabla de contenidos

Portada	I
Informe final	II
Informe final de revisión	III
Informe final de asesoría	IV
Hoja de advertencia	V
Agradecimientos	VI
Resumen	VII
Contenidos	VIII
Índice de tablas y figuras	X

CAPÍTULO I

Introducción	3
Antecedentes del estudio	3
Planteamiento del problema	6
Objetivo general	9
Objetivos particulares	9
Definición de términos	10
Justificación	14
Delimitaciones del estudio	16
Limitaciones del estudio	17

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura	19
Géneros cinematográficos	19
Cine de terror	32
Subgéneros del cine de terror	38
Cine de terror en México	46
El cine de terror de Carlos Enrique Taboada	49
Remake	54
Tipos de personaje	56
El monstruo	61
Creación de un personaje	65

CAPÍTULO III

Método	68
Diseño de investigación	68
Tipo de estudio	69
Enfoque de la investigación	69
Modalidad de la investigación	69
Participantes del estudio	69
Metodología de diseño	70

CAPÍTULO IV

Resultados y conclusiones	74
Discusión	143
Conclusión	144
Recomendaciones	148
Índice de figuras	149

Índice de figuras

Figura 1: *Escena final del pozo “Ringu”* / p. 25

Fuente: *Basement Rejects*

Recuperado de: <http://basementrejects.com/review/ringu-1998/>

Figura 2: *Escena final del pozo “The ring”* / p.26

Fuente: *What Sadako taught me about love, a cross-culture comparison of ringu and the ring*

Recuperado de: <https://www.tofugu.com/japan/american-ring-vs-japanese-ringu/>

Figura 3: *“Lo que el viento se llevó” (1939)* / p. 29

Fuente: *BBC Mundo*

Recuperado de:

http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/12/141212_cultura_cine_viento_s_e_llevo_75_aniversario_jg

Figura 4: *“Wild wild west” (1999)* / p. 29

Fuente: *Hotflick*

Recuperado de:

http://www.hotflick.net/pictures/999/fhd999WDT_Frederique_Van_Der_Wal_002.html

Figura 5: *Saga de la depresión* / p. 30

Fuente: *El cine en la sombra*

Recuperado de: <http://www.elcineenlasombra.com/la-depresion-de-lars-von-trier/>

Figura 6: “*El gabinete del Dr. Caligari*” (1920) / p. 33

Fuente: *Biblia Horroru*

Recuperado de: <http://horrorsandscaryshits.blox.pl/2014/02/Szaleniiec-numer-jeden.html>

Figura 7: *Bela Lugosi caracterizado como Drácula* (1930) / p. 35

Fuente: *Den of geek!*

Recuperado de: <http://www.denofgeek.com/movies/15683/bizarre%E2%80%99s-favourite-5-vampire-movies>

Figura 8: *Monstruos característicos de la época de oro del cine de terror* / p. 39

Fuente: *Tree House of horror*

Recuperado de: <https://treehouseofhorrorx.wordpress.com/category/uncategorized/>

Figura 9: *Lugares encantados, casa utilizada para la 1era. Temp. De American Horror Story* / p. 40

Fuente: *Variety*

Recuperado de: <http://variety.com/2016/tv/news/american-horror-story-murder-house-airbnb-1201710773/>

Figura 10: *Demonio utilizado en el filme “insidious”*(2010) / p. 41

Fuente: *Insidious Wiki*

Recuperado de: http://insidious.wikia.com/wiki/Parker_Crane

Figura 11: *Escenas iniciales representativas del filme “Psicosis” de Alfred Hitchcock* /p. 42

Fuente: *Acabando con la cultura*

Recuperado de: <http://eloasisdelossentidos.blogspot.mx/2011/01/psicosis.html>

Figura 12: *Cine Slasher, principales representantes del género: Michael Myers de*

“Halloween”; Freddy Krueger de “a Nightmare on Elm Street”; Jason Voorhees de “Friday the 13th”; y Ghostface de “Scream” /p. 44

Fuente: *Odyssey*

Recuperado de: <https://www.theodysseyonline.com/valuable-lesson-slasher-films>

Figura 13: *Escena de la película “Green Inferno”(2011) de Eli Roth* /p. 45

Fuente: *Vix*

Recuperado de: <http://www.vix.com/es/btg/cine/55142/9-cosas-que-quiza-no-sabias-sobre-la-perturbadora-the-green-inferno-de-eli-roth>

Figura 14: *Escena inicial de la película “Hasta el viento tiene miedo” donde Claudia observa la 1era. aparición del espíritu que la acecha durante el filme* /p. 51

Fuente: *Ricardo Viguera Blogspot*

Recuperado de: <http://ricardoviguera.blogspot.mx/2008/07/hasta-el-viento-tiene-miedo-1968-de.html>

Figura 15: *Poster del filme “el libro de piedra” (1969)* /p. 52

Fuente: *Filmaffinity*

Recuperado de: <http://www.filmaffinity.com/mx/film588496.html>

Figura 16: *El fantasma de la tía Susana acechando a las nuevas huéspedes de su casa*

“Más negro que la noche” (1975) /p. 52

Fuente: *IOM*

Recuperado de: <http://iomdigital.blogspot.mx/2012/11/mas-negro-que-la-noche.html>

Figura 17: *Poster del filme “Veneno para las hadas” (1984) /p. 53*

Fuente: *Mórbido*

Recuperado de: <http://www.morbidofest.com/archivos/17729>

Figura 18: *Comparativa “Let me in” /p. 55*

Fuente: *Geek Tyrant*

Recuperado de: <https://geektyrant.com/news/2010/7/1/first-international-trailer-for-let-me-in.html>

ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES



DE LA TETRALOGÍA DE
CARIOS ENRIQUE TABOADA

Por Sergio J. Ibarra Zapata



ר עלדטרפאנ
CAPÍTULO I

CAPÍTULO I

Introducción

Francisco José Gil Ruiz en su tesis doctoral ‘La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos’ habla sobre la importancia de la creación de personajes en el guion cinematográfico, de la forma de desarrollarlos para que persistan en la memoria sin importar el tiempo, haciendo hincapié en los elementos que los componen y la manera en que estos (héroes y villanos) se han transformado (2014).

El director de cine Carlos Enrique Taboada al momento de crear a sus personajes femeninos los dotaba de una personalidad y una fuerza, las cuales resaltaban por su independencia.

Teniendo la anterior tesis como antecedente, este análisis tiene como fin presentar una propuesta de adaptación de las protagonistas del cuarto filme de Carlos Enrique Taboada ‘Veneno para las hadas’ de 1984, para que pueda funcionar de manera adecuada a estos tiempos.

El objetivo principal es realizar una guía donde se comparará y analizará las versiones originales y remake de los personajes principales de la tetralogía creada por Carlos Enrique Taboada con el fin de observar los puntos fuertes de las protagonistas de los filmes en su versión original y sus fallos en las versiones remake, con ello se desarrollará una propuesta de adaptación para las protagonistas del filme.

Antecedentes del estudio

Los monstruos en el inicio del cine de terror eran aquellas criaturas nacidas de la literatura clásica, en donde la fantasía les daba forma y marcaba la temática del filme.

El cine terrorífico, tal como lo hemos caracterizado, aparece definido por su condición fantástica y, en rigor científico y aceptando los códigos narrativos, por exponer

fabulaciones rigurosamente inverosímiles. Los protagonistas de nuestro género son vampiros, monstruos, hombres-lobo, zombis, hombres invisibles y, en general, una variopinta tipología que no tiene cabida posible en la naturaleza. No obstante, pese a que todo sabemos que estos seres no existen, no han existido, ni pueden existir en la naturaleza, al contemplarlos en pantalla los admitimos como reales y sus acciones generan en nosotros emociones profundas (Gubern, 1976, p.15).

El cine de terror enfrenta al espectador contra seres o situaciones que rompen con la normalidad del entorno, cambiándolo y dotándolo de una naturaleza maligna. Este se caracteriza por exponer los miedos del espectador y dotarles una forma, causándole un sinfín de emociones como son el miedo, incomodidad, preocupación, tensión, entre otros.

“El cine de terror es un género rígidamente codificado por la industria y que consta en rigor de familias de subgéneros” (Gubern, 1979, p. 32).

Este tipo de cine se nutre y crece a la par que la sociedad, utilizando sus historias, leyendas y supersticiones, atrayendo al público que busca subir sus niveles de adrenalina, haciéndolo pasar por un cúmulo de efectos fisiológicos.

México es un país el cual disfruta y convive con el terror, una de las fechas donde más presencia hay de esto es el día de muertos el cual ha evolucionado de tal manera que se ha combinado con la celebración estadounidense del Halloween, en estas fechas abundan las películas y temáticas del terror, aunque actualmente México no se caracteriza por la producción de este tipo de cine, el terror es un mercado que se consume y se disfruta.

Castañeda (2013) en su artículo habla sobre el inicio del cine de terror en México, el cual abordaba temas de manera recurrente sobre vampiros, leyendas, supersticiones y satanismo.

‘La Llorona’ (1933) fue el primer filme de terror realizado en México por el cineasta Ramón Peón, justo cuando la sonorización empezaba; la película habla sobre la leyenda del espíritu de una mujer que vaga por las calles clamando a voz en grito por sus hijos.

A partir de 1936, inició en México un fenómeno de auge en el séptimo arte que se denominó como La época de oro, y con él, el crecimiento de la producción de películas sobre los géneros del miedo a pesar que a nivel mundial hubo una crisis de calidad en este tipo de largometrajes (Castañeda, 2013, s/p).

Durante esta época surgieron películas como ‘El pantano de las animas’ (1956), ‘El vampiro’ (1957), ‘El ataúd del vampiro’ (1958) entre otras de igual importancia para el cine realizado en México, el cual empezó a ver su declive a finales de los años 60 cuando el cine de ficheras y de tema político inundaban las salas ganando terreno contra otros géneros cinematográficos, entre ellos el cine de terror que se producía. Y fue durante esta época que Carlos Enrique Taboada ofreció al género películas como ‘El libro de piedra’ (1969), ‘Hasta el viento tiene miedo’ (1968) y en años posteriores ‘Más negro que la noche’ (1975) y ‘Veneno para las hadas’ (1984). Castañeda (2013) dice que esto lo convirtió en el principal exponente en torno a películas de terror y horror. Después de Taboada, durante los años 80’s y años posteriores, el cine de terror se vio limitado de tal manera que muy pocos títulos resaltan.

En los años 90 sólo se produjeron cinco películas del género: Trampa infernal (1990), de Pedro Galindo III; El sacristán del diablo (1992), de Jorge Luke; Cronos (1993), de Guillermo del Toro; Sobrenatural (1996), de Daniel Gruener y Ángeluz (1997), de Leopoldo Laborde (Castañeda, 2013, s/p).

La producción del cine de terror se fue mermando hasta su resurgimiento en el nuevo milenio, como parte de esto, a mediados del 2000, se retoman las películas de Carlos Enrique Taboada

y con ello empieza el remake en el cine de terror mexicano, pero a pesar del éxito de sus versiones originales, las nuevas versiones no logran complacer ni a la crítica, ni al espectador.

Planteamiento del Problema


"(...) las definiciones del género de terror suelen centrarse en la experiencia del espectador... el género no reside permanentemente en un solo lugar, sino que puede depender, en distintos momentos, de criterios radicalmente distintos" (Altman, 2000, p. 126).

Con esto en mente se puede afirmar que el género del terror se transforma y se adapta a las épocas en la cual se produce.

Con el cambio de milenio el cine de terror se ha vuelto a reinventar, las tendencias actuales son los falsos documentales, y el uso de tecnología 3D y efectos digitales con un manejo de los planos y la fotografía que ayuden a la narrativa a causar inquietud en el espectador. México no se ha quedado atrás y ha empezado a indagar en este negocio, haciendo producciones más grandes, adaptando estos elementos a su cine de terror, produciendo cintas exitosas.

Kilómetro 31 (2007), de Rigoberto Castañeda; Bajo la sal (2008), de Mario Muñoz; Somos lo que hay (2010), de Jorge Miche Grau y más recientemente, Ahí va el diablo (2012), de Adrián García Bogliano; la cinematografía nacional recobró fuerza y continúa al alza con espacios que abrieron festivales del género como Mórbido o Macabro (Castañeda, 2013, s/p).

¿Qué sigue después de producir éxitos? Reinventar clásicos, hacer el remake, agregándole las novedades del nuevo milenio: una estética mejor cuidada, el manejo de la fotografía para crear suspenso, sangre, violencia, sexo, imágenes digitales, efecto 3D y famosos.



La tetralogía del cineasta Carlos Enrique Taboada es el principal exponente del cine de terror en México, siendo así que el director es conocido también como el duque mexicano del terror.

Con *Hasta el viento tiene miedo* (1968), *El libro de piedra* (1969),

Más negro que la noche (1974) y *Veneno para las hadas* (1984), con la que obtuvo cuatro premios Ariel, Taboada termina una tetralogía que lo convertiría, años después, en un ícono del cine de terror mexicano (Crespo, 2015, s/p).

Taboada estaba adelantado a su época, pero a pesar de ser popular y tener un cierto nivel de éxito fue hasta hace unos pocos años que realmente se le reconoció todo lo que construyó.

Sus películas enfrentaban al espectador con seres desconocidos, en ambientes cargados de misterio, reflejando aspectos sociales que se vivían en aquella época, las protagonistas de estas historias eran mujeres fuertes, independientes con una gran inteligencia, la cual les permitía enfrentarse a los sucesos paranormales sin recurrir al apoyo de un hombre o el uso de la fe. El hombre era más lento y torpe al momento de descubrir lo que estaba sucediendo, por lo que al enfrentarse a lo desconocido el peligro era ya inminente.

Taboada era un conocido ateo, y esta falta de fe, se veía reflejada en sus filmes, los personajes no tenían en que refugiarse al momento de afrontar a lo desconocido, aumentando la tensión de la trama al hacerlos enfrentarse solamente con su instinto e inteligencia. Taboada logra transmitir y reflejar el imaginario de una época donde la liberación femenina empezaba a surgir en México respetando la censura existente, dejando a la libre interpretación lo que sucedía en pantalla.

En la actualidad a tres de estos títulos se les ha realizado un remake, los cuales no han alcanzado el éxito como sus versiones originales. Las causas de esto son variadas y entre ellas

se puede mencionar que los remakes suelen ser comparados con sus versiones originales siendo sometidos a fuertes críticas para decidir cuál es mejor.

Costa, habla sobre que la estética del remake, ha dominado al cine, sobre todo el hollywoodense, poniendo atención sobre todo a la iconografía y la sintaxis del cine (1986, p.162).

Por lo tanto, México, como gran emulador de Estados Unidos ha intentado copiar la fórmula utilizada, olvidando que las películas de Taboada enfrentaban al espectador de manera muy intrínseca a la moralidad de la época en que fueron filmadas siguiendo un patrón donde la chica buena sobrevive, y las pecaminosas mueren a causa de sus pecados o en consecuencia de.

Uno de los errores que han encontrado las nuevas versiones en torno al cine del director mexicano, es que han tratado de hacer evidente eso que estaba implícito, sin respetarlo, ni profundizarlo, únicamente dotándolo de visibilidad, o más bien de exhibicionismo (López, 2014, s/p).

De los remakes realizados hasta ahora, el que más cambio ha tenido en cuanto a su esencia original es 'Más negro que la noche' (1974). La personalidad, mentalidad y sucesos fueron modernizados, pero al momento de realizar la adaptación y darle un toque fresco los esfuerzos por causar tensión son tan evidentes que estos se vuelven forzados, llegando incluso a causar gracia al espectador.

Más negro que la noche (2014) padece de esta falta de creatividad, evidente no sólo en el estilo que revela una poética de televisión con su obvia iluminación, su sonido predecible y su limitado talento actoral, sino también en el pensamiento, pues refleja más las ideas de un México de los años 70, cuando se hizo la original, que las del actual (Vega, 2014, s/p).

Esto se debe en gran medida a que los personajes caen en clichés, causando que el público no se sienta identificado con lo que el filme trata de transmitir.

La falta de desarrollo que se les dio a las protagonistas al momento de su adaptación es notoria, el filme está más enfocado a su aspecto visual y no emocional, lo cual choca con el método de trabajo utilizado por Taboada al momento de realizar esta historia.

“Llega haber un abuso del uso sexual de las actrices que presentan estereotipos de ‘lindas muñequitas’ atrapadas en la casa de terror” (Iglesias, 2014, s/p).

El director decidió cambiar el filme, la forma en la que se desarrollaba, los sucesos desencadenantes de la presencia paranormal y lo dotó de una apariencia más apegada al cine de terror hollywoodense, en comparación a lo realizado en los remakes de ‘Hasta el viento tiene miedo’ (2007) y ‘El libro de piedra’ (2009), los cuales pasaron sin pena ni gloria, ya que no buscaban cambiar la historia, sino ofrecer algo nuevo, haciendo visible lo evidente.

Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles fueron los fallos y aciertos en la adaptación de las protagonistas de los 3 remake ya realizados?
2. ¿Qué elementos se requieren analizar para la construcción y adaptación de los personajes de Veneno para las hadas (1984)?

Objetivo general

Analizar a los personajes principales de la tetralogía desarrollada por Carlos Enrique Taboada para la adaptación de las protagonistas de Veneno para las hadas.

Objetivos particulares

1. Definir qué método de desarrollo conviene utilizar al momento de la adaptación de las 2 niñas protagónicas.

2. Comparar las versiones originales de la tetralogía de Carlos Enrique Taboada y comparar las versiones originales con las versiones remake.

3. Realizar una propuesta para la realización de las protagonistas de Veneno para las hadas.

Variable independiente

Análisis de las protagonistas de la tetralogía creada por Carlos Enrique Taboada.

Variable dependiente

Adaptación de las protagonistas de Veneno para las hadas.

Definición de términos

Para la definición de términos se utilizará como referencia al Diccionario de la Lengua Española en línea (<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>), publicado por la Real Academia de la Lengua Española:

Adaptación

1. f. Acción y efecto de adaptar o adaptarse.

Análisis

Del gr. ἀνάλυσις análisis.

1. m. Distinción y separación de las partes de algo para conocer su composición.

2. m. Estudio detallado de algo, especialmente de una obra o de un escrito.

3. m. Tratamiento psicoanalítico.

4. m. Gram. Examen de los componentes del discurso y de sus respectivas propiedades y funciones.

bello, lla

Del lat. bellus 'bonito2'.

1. adj. Que, por la perfección de sus formas, complace a la vista o al oído y, por ext., al espíritu.

2. adj. Bueno, excelente.

Cinematográfico, ca

1. adj. Perteneciente o relativo al cinematógrafo o a la cinematografía.

Cliché

1. m. Lugar común, idea o expresión demasiado repetida o formularia.

Convencional

Del lat. *conventionālis*.

1. adj. Perteneciente o relativo al convenio o pacto.

2. adj. Que resulta o se establece en virtud de precedentes o de costumbre.

3. adj. Dicho de una persona, de una actitud, de una idea, etc.: Poco originales y acomodaticias.

4. adj. Dicho de un acto, de una costumbre, de una indumentaria, etc.: Que se atienen a las normas mayoritariamente observadas.

Digresión

Del lat. *digressio, -ōnis*.

1. f. Acción y efecto de romper el hilo del discurso y de introducir en él cosas que no tengan aparente relación directa con el asunto principal.

Filme

Del ingl. *film*.

2. m. Película cinematográfica.

Estético, ca

Del lat. mod. aestheticus, y este del gr. αισθητικός aisthētikós 'que se percibe por los sentidos'; la forma f., del lat. mod. aesthetica, y este del gr. [ἐπιστήμη] αισθητική [epistēmē] aisthētiké '[conocimiento] que se adquiere por los sentidos'.

1. adj. Perteneciente o relativo a la estética (|| disciplina que estudia la belleza). Ideas estéticas.
4. adj. Artístico, de aspecto bello y elegante. Una casa con balcones estéticos.
5. f. Disciplina que estudia la belleza y los fundamentos filosóficos del arte.
7. f. Armonía y apariencia agradable a los sentidos desde el punto de vista de la belleza. Da más importancia a la estética que a la comodidad.

Masificar

De masa y -ficar.

1. tr. Hacer multitudinario algo que no lo era. U. t. c. prnl.

Metodología

Del gr. μέθοδος méthodos 'método' y -logía.

1. f. Ciencia del método.
2. f. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal

Remake

Voz ingl.

1. m. Adaptación o nueva versión de una obra, especialmente de una película. En Arg. y Ur., u. c. f.

Subgénero

1. m. Cada uno de los grupos particulares en que se divide un género.

Transversal

Tb. trasversal.

Del lat. mediev. transversalis, y este der. del lat. transversus.

5. adj. Que atañe a distintos ámbitos o disciplinas en lugar de a un problema concreto.

Estudio transversal.

6. adj. Psicol. Dicho de un método de análisis: Que estudia la estructura de un problema en un momento dado.

Justificación

De la tetralogía de Taboada solo falta un filme para el cual realizar un remake ‘Veneno para las hadas’ (1984). Esta película fue la cuarta de la tetralogía de Carlos Enrique Taboada y fue galardonada con cuatro premios Ariel incluyendo mejor película y director, también recibió otras cuatro nominaciones.

Aunque se anuncian en el título, el filme *Veneno para las hadas* (1984), dirigido por Carlos Enrique Taboada, no tiene hadas. Tampoco tiene brujas, por mucho que Verónica, una de las protagonistas, insista en que es una. ¿Por qué, entonces, ambas afirmaciones? Quizás tenga que ver con que brujas y hadas han servido al arte como figuras simbólicas que representan el bien y el mal, de modo que en la cinta de Taboada su mención podría aludir al eterno conflicto (Zermeño, 2011, s/p).

Esta película en comparación con las otras que componen la tetralogía no presenta un ser sobrenatural, la trama consiste en la imaginación de Verónica que ha sido sobre estimulada por las historias de brujas contadas por su niñera. Estas historias le dan pie para empezar a presumir que es una bruja y de ello trata de convencer a su compañera de clase Flavia. Verónica logra su cometido debido a una serie de casualidades de las cuales asume la responsabilidad al decir que sucedieron a causa de utilizar su magia. Estos actos se vuelven más macabros conforme avanza el filme, hasta su desenlace cuando Verónica insiste en ser invitada al rancho de Flavia, en el cual podrá preparar un veneno para las hadas.

“Veneno para las hadas mantiene las estructuras y mecanismos de lo fantástico casi intactos: plantea dos paradigmas de realidad, los enfrenta y nos presenta las fatales consecuencias” (Zermeño, 2011, s/p).

Cabe mencionar que Verónica es huérfana, y fue criada por su nana y su abuela, creciendo en un mundo donde se le alienta a vivir en la fantasía. Flavia por otro lado, viene de

una familia integrada por ambos padres, en donde ha crecido rodeada de un mundo lógico y agnóstico.

La fuerza y el peso de esta cinta recae en sus personajes infantiles, siendo su carácter y forma de desenvolverse tan importantes, que de ellas y el mundo fantástico que crean depende todo el desenvolvimiento de la historia.

El mundo infantil se construye a partir del ocultamiento de las típicas figuras de autoridad: padres, maestros, la nana. Las niñas se desenvuelven en ese mundo atendiendo, si, a las voces y sus contenidos (...) pero se moverán con suficiente autonomía. Es esto lo que posibilitará que entre Verónica y Flavia se establezca la relación de poder que hará crecer el suspenso pues, si los adultos no estuvieran incompletos, bastaría con acudir a ellos para resolver los conflictos

(Zermeño, 2011, s/p).

Esta limitación visual solo se ve rota en 3 puntos cruciales del filme, en donde para crear suspenso o remarcar el peso del suceso se enfocan los rostros de los adultos.

Este filme puede interpretarse de otra manera además de la lucha del bien contra el mal, también se puede tomar como la lucha entre lo fantasioso y la razón. El guion de esta historia, aunque simple en su trama, está bien construido en lo que respecta a la calidad de sus personajes, su personalidad, características y los valores que representan, que, aunque estén reflejados en personajes infantiles muestran un desarrollo completo de sus características.

A consecuencia del mismo estilo del filme estos personajes requieren una adaptación a la época actual que no recaiga en clichés, que, en lugar de entorpecer a la narrativa de la historia, la enriquezca.

Hay múltiples caminos disponibles a la hora de adaptar una historia; bien puede hacerse siendo fiel a la obra original, o bien puede hacerse de forma libre. Lo

importante es que, de alguna manera, la esencia de algunas obras literarias logra trascender (Gil, 2014, s/p).

Por lo tanto, se propone analizar y comparar a las protagonistas de los tres remakes contra su versión original, para con ello observar en donde estuvieron los aciertos y fallos al momento del proceso de creación de los personajes, dado que podemos observar que al adaptarlas a esta nueva época cada vez se van alejando más de la entrega original afectando su credibilidad.

El problema de la verosimilitud de los personajes, daña la calidad del cine mexicano que, a pesar de tener técnicamente niveles similares a las películas norteamericanas y europeas, las fallas siguen estando en el guion y en gran parte la que corresponde a la creación de personajes. Entonces, el espectador común se aleja, se aburre, pierde el interés en lo nacional (Zamarripa, 2007, s/p).

Lo que se busca es establecer una base para que quién decida realizar la adaptación del filme tenga una guía de los dos personajes infantiles de Veneno para las hadas.

Delimitación del estudio

Este proyecto se delimitará a realizar una propuesta de guía para el diseño de las protagonistas de 'Veneno para las hadas' (1984). El proyecto final quedará a nivel de propuesta para posibles realizadores de un remake para el filme.

Los aspectos que se abordarán será el análisis de las protagonistas de las versiones remake y versiones originales de la tetralogía del terror creada por Carlos Enrique Taboada, la cual consiste en las películas de: 'El libro de piedra' (1969), 'Hasta el viento tiene miedo' (1968), 'Más negro que la noche' (1975) y 'Veneno para las hadas' (1984). Se analizarán y se compararán estos personajes para así conocer los aciertos y fallos al momento de la adaptación, y se presentará una propuesta de adaptación para las protagonistas del filme 'Veneno para las hadas' (1984).

Para el análisis de los personajes se tomará como base el modelo propuesto por Casetti y Di Chio el cual nos habla del personaje como persona.

“Analizar al personaje en cuanto a persona significa asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, entre otros” (Casetti *et al.*: 2015, p. 159).

Utilizando esta metodología se logrará desfragmentar a los personajes protagonistas como individuo tanto en la versión original como en la versión remake, y así se compararán para identificar en donde estuvieron los cambios al momento de su adaptación, con esto se estructurará la propuesta para el filme de ‘Veneno para las hadas’ (1984).

También se utilizará el modelo propuesto por Omar Calabrese, “Los valores, en otros términos, no son considerados sustancialmente como más o menos presentes en éste o aquel fenómeno, sino como atribuidos reflexivamente por cada manifestación de discursiva o como atribuidos externamente por cada metadiscurso de valoración” (1999, p. 38).

El método de Calabrese, permite a través del sistema de categorías dilucidar el objeto de juicio y la disyunción de categorías, asignado un valor positivo o negativo.

La investigación y ejecución de este proyecto se realizarán en la ciudad de Mérida, Yucatán, y se estima que tendrá una duración aproximada de un año, partir del mes de agosto del 2017 hasta el mes agosto de 2018.

Limitaciones del estudio

Una de las limitaciones de esta investigación es que los libros utilizados para la metodología se tienen que conseguir fuera del estado.



לך על טרפאן
CAPÍTULO II

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura

En este capítulo se habla sobre como surgieron los géneros cinematográficos, cuales son los géneros canónicos y cómo surgió la necesidad de crear subdivisiones para así lograr clasificar cada uno de ellos. Se explica la importancia del remake y la forma en la que puede ser utilizado para interpretar diferentes puntos de vista generacionales y culturales.


A lo largo del siguiente capítulo la lectura se va enfocando en el cine de terror y sus subgéneros, hasta llegar al tema principal de esta tesina que es el estudio del director Carlos Enrique Taboada y el cine que desarrollo.

Géneros cinematográficos

Bordwell & Thompson (2007), aclaran el significado de la palabra ‘género’ el cual proviene del francés ‘genre’ y significa tipo. Los géneros cinematográficos son fáciles de reconocer, y cada país ha desarrollado y resaltado un estilo propio.

Tomando a México como ejemplo se puede decir que entre los géneros propios que ha desarrollado se encuentran películas con marcado uso del melodrama, el cine de ficheras en los años setenta-ochenta con una explotación sexual de sus personajes donde el albur y el cine de cabareteras se desarrolló, y un intento de cine de terror, en el cual se mezclaban luchadores y leyendas nacionales, películas que en otros países se les consideraban parodias de excelente calidad.

Las clasificaciones dentro del cine ayudan al espectador a decidir qué tipo de filme desea ver ya sea por el tema general que maneja la película, el ambiente que esta tendrá y que tipo de emociones buscará despertar en el espectador. El uso de los géneros para separar un filme de otro no siempre se utilizó, Sánchez (2006) comenta en su libro ‘Historia del cine’ que



los géneros cinematográficos han empezado de manera tardía a ser clasificados, y que esto empieza a ocurrir apenas en la década de los cuarenta.

El cine crece y va creando derivados de acorde a lo que el público busca, es por ello que las casas productoras de cine durante ciertos periodos de tiempo suelen dar más auge y empuje a un determinado tipo, esto se puede ver sobre todo en temporadas importantes como son San Valentín, Halloween, Navidad, entre otras fechas con una marcada temática, es por esto que se proyectan filmes a juego con la festividad asociada, esto se apoya con lo dicho por Bordwell *et al.*: (2007) con respecto a que los géneros son utilizados como una pauta para saber qué tipo de película realizar, por esto se observa un auge sobre las temáticas populares que suelen manejarse.

Que los géneros crezcan y cambien de acorde a lo deseado por el público es algo común, ya que estos (los géneros) se van adaptando a la audiencia que los observa. Bordwell *et al.*: (2007) explican que la manera en la que estos se desarrollan y cambian va de acuerdo a la época en la que se realizan, por lo tanto, una película de comedia de los años veinte será muy diferente a una en los sesenta, también aclaran que muchos géneros surgen de tomar convecciones de otros medios de expresión como sería el teatro.

La forma de interpretar y crear el cine como mencionan los autores ha cambiado, esto debido a que la sociedad ha presentado una evolución respecto a la forma en la que expresa o habla de ciertas temáticas; la libertad de expresión permite al productor tocar tramas diferentes a las realizadas con anterioridad donde existía la censura en cuanto al contenido y la forma de abordar los temas.

La forma en la que un género surge y cambia es debido a las exigencias del público que al momento de consumir el producto opina y genera debates sobre lo observado en el cine, esto es utilizado por las casas productoras para saber que producir, ya que lo que buscan es

generar ingresos en taquilla, realizando y formulando maneras diferentes de atraer a una audiencia.

Bordwell *et al.*: (2007) Mencionan que los géneros no son más que una manera simple de caracterizar a una producción; los críticos son quienes cristalizan estas definiciones, pero algunas de las críticas que generan suelen subestimar a los géneros al considerarlos triviales y poco profundos.

Para los críticos, los géneros son solo fórmulas que se manejan al pie de la letra como si fuese una receta, encasillando así a la producción completa, esto se puede ver al momento en que hablan sobre determinado filme, dicen que los filmes son ‘solo de terror’ o ‘solo otra comedia romántica’, esto puede perjudicar a una producción ya que la audiencia que se basa en esas críticas para ver o no un filme usará lo dicho por el crítico al momento de elegir, Bordwell *et al.*: (2007) comentan que aunque varias películas de estos géneros sean banales y encasilladas en una sola fórmula de producción se ha visto que grandes producciones han surgido de esta manera, como sucede con ‘Singing in the rain’ que es ‘solo un musical’. Con esto en mente se puede decir que los géneros sirven más para describir y analizar, que, para evaluar un filme, proporcionando al espectador la idea de lo que trata la película para así seleccionarla.

Debido a la forma en la que el cine crece y se desenvuelve realizar estas clasificaciones no siempre es sencillo, ya que los productores al momento de realizar el filme prueban e imprimen diferentes estilos y formas de abordar las temáticas utilizadas.

Bordwell *et al.*: (2007) mencionan que los géneros actualmente no se definen de una sola manera, sino que estos utilizan temas desarrollando y manejando una idea central, sus componentes, y la forma en la que estos se integran es la forma en la que los géneros se subdividen. No existe un límite para ello, estos van cambiando y modificándose de acuerdo a

la época, público y director. Los cuales al ir innovando en las temáticas de las películas van forjando los subgéneros para intentar describir el tópico del filme.

Para explicar esto con mayor claridad se tomará como ejemplo la película ‘The cabin in the woods’ (2012), esta película maneja como géneros principales los de fantasía, horror y misterio, pero al observarla a fondo, se pueden observar géneros derivados de la producción, sus escenas explícitas y la forma en la que narran la historia podrían permitir clasificarla en los géneros de ‘slasher’, donde un asesino persigue a los protagonistas matándolos uno por uno, con tintes de ‘gore’ ya que las escenas de asesinato son mostradas de manera explícita, sobre estos subgéneros se hablará más adelante.


Bordwell *et al.*: (2007) dicen que son los géneros los cuales permiten a la mayoría de la sociedad compartir la idea general sobre las películas que atraen su atención.

Los directores al momento de realizar un filme buscan atraer a públicos de otras categorías y el combinar un género con otro les da opción a que esto suceda. Al hacer esto también ayudan a su narrativa y a lograr causar un impacto en la audiencia, la cual siempre está en busca de algo nuevo con elementos que puedan identificar. Bordwell *et al.*: (2007) dan de ejemplo el filme de ‘The Rocky horror picture show’ (1975) filme que combina el cine de horror con el musical. Esta mezcla le sirvió al filme para convertir a la producción en una película de culto, volviéndose un referente a aquella época, la temática de la película es el estado más puro y simple del cine de terror, ‘una pareja joven se extravían y llegan al castillo del Dr. Frank-N-Furter, quien en ese momento se encuentra realizando una convención para presentar a la criatura que creó’; aunque la historia es sencilla lo que resalta de este filme que satiriza y honra a las películas de este género acompañado de una banda sonora y musical realmente sorprendente.

Como se mencionó los géneros surgen de la necesidad del público, directores y críticos en clasificar, denominar y dotarle de cierta identidad a un filme, estos acuerdos tácitos son denominados por Bordwell *et al.* (2007) como ‘convenciones de género’, que son las características que comparten entre si un filme y otro, al igual mencionan que aunque ciertos elementos son convencionales como los argumentos encontrados en películas de western con la necesidad de venganza; misterio y la idea de realizar una investigación; las películas de gánsteres centrándose en el surgimiento, empoderamiento y caída de un mafioso, etc. Cada género obedece a cierta idea ya preconcebida y se guía a través de ella. Al momento de realizar este tipo de combinaciones es necesario utilizar los elementos convencionales respectivos a cada género, estos sirven para generar una identificación, que a su vez permite al público tener una idea de lo que verá en pantalla. Cuando se habla de convenciones de género, esto no solo hace referencia a la temática que manejará la película, sino también al estilo narrativo que tendrá, Bordwell *et al.*: (2007) mencionan que las ‘convenciones de género’ involucran un estilo fílmico, haciendo uso de la iluminación, cortes, el tipo de violencia o los giros emocionales presentados por medio de una banda sonora.

La narrativa visual al momento de contar una historia, permite darles una clasificación a estas; las escenas dependiendo lo que se busque transmitir al espectador utilizarán un ritmo, una amplitud o ángulo de la toma. Cansino (2005), menciona que en la actualidad esta forma de narrativa ya la tenemos tan presente que parece natural, pero que no debemos olvidar que, como todo lenguaje, este puede ser arbitrario.

El público no solo elige una película por su género sino también por el actor que aparece en pantalla, y esto es usado para atraer audiencia de un género a otros, por ejemplo, se puede mencionar a la actriz Sandra Bullock, la mayoría de sus filmes son de comedia, comedia-romántica, pero en menor medida ha participado en películas de drama, suspenso



entre otros géneros atrayendo al público que gusta de ella a ver esos filmes. Bordwell *et al.*: (2007) mencionan que el cine, al ser un medio audiovisual también hace uso de la ‘iconografía convencional’ el cual, presenta imágenes simbólicas que apoyándose en la utilería y escenografía a utilizar, se combinan con la toma, y esta mezcla mostrará una secuencia con un ritmo propio, la cual pertenecerá a un tipo de cine específico; al igual que este tipo de tomas, los actores se vuelven remanentes de un género específico de cine, convirtiéndose en parte de la iconografía convencional.

Sánchez (2006) comenta que las películas de género están sometidas a ‘la dialéctica de la repetición y la diferencia’ esto quiere decir que, se puede observar en cada producción elementos que se han utilizado en otras producciones, como por ejemplo el esquema narrativo, los espacios dramáticos, situaciones o comportamientos, entre otros.

Combinar convenciones e iconografía, es una de las formas más comunes en la que los géneros cambian y se desarrollan. Los espectadores al encontrar similitudes entre un filme y otro refuerzan su gusto a determinado tipo de cine, haciendo de esta manera que consuman y deseen más. Bordwell *et al.*: (2007) explican que parte de la innovación que buscan los filmes de género, es rechazar las convenciones propias, para así ofrecer algo distinto y fuera del convencionalismo al cual pertenecen, estas rupturas, también poseen cierta convención, ya que al mezclarse con la innovación que proponen los directores, sea de manera ligera o radical, conservan una base establecida. Como se mencionó con anterioridad esto es fundamental en las películas de género, ya que el público, espera que las películas de género ofrezcan algo familiar, pero con una variación que le otorguen frescura, reafirmando lo dicho con lo expresado por Sánchez (2006) quien dice que el espectador siente placer al encontrar similitudes en los filmes dado que las películas de género utilizan elementos intertextuales, con un manejo de las referencias a otros filmes del mismo tipo que atraen. Estas técnicas y

elementos son utilizados en varias películas y filmes incluso a nivel mundial, con ello permitiendo que exista una mezcla de culturas que enriquece al género.

La forma en la que los géneros se mezclan entre sí, no solo depende de lo que el público desee y la manera en la que el director decida trabajarla, sino que también influye el hecho de que si la película es un remake y de donde o cuando es la versión original, Bordwell *et al.* (2007) explican que los géneros también pueden influenciarse entre sí por aculturación, por ejemplo el género japonés de samuráis, al utilizar el género de la revancha se ha mezclado bien con el western, el cual su género surge de la venganza. Poniendo de ejemplo la película de 'El aro' (2002) dirigida por Gore Verbinski en Estados Unidos al momento de compararla con la versión original llamada 'Ringu' (1998) realizada por Hideo Nakata en Japón, se pueden observar notables diferencias entre una y otra, las cuales radican principalmente en la manera en la que cada país interpreta y genera el terror (fig. 1, fig. 2).



Figura 1. The ring, DreamWorks, 2002.



Figura 2. Ringu, Omega, 1998.

Sánchez (2006) denomina a estas fusiones ‘géneros híbridos’, y explica que estos son el resultado de la combinación de un catálogo de películas con elementos claramente identificables de los géneros canónicos participantes.

El hecho que un género se combine o tome características de otro para innovar y ofrecer algo distinto no implica que los géneros principales que lo componen desaparezcan; esto puede ser visto como un fortalecimiento, ya que genera interés en el público, haciendo que este se sienta atraído a la combinación de estos géneros, o a uno u otro.

Esto se confirma con lo dicho por Bordwell *et al.*: (2007), Quienes explican que, aunque los géneros se mezclen entre sí, esto no implica que desaparezcan o que ya no exista distinción, sino que se complementan e incluyen características propias de cada cual, un ejemplo de esto se puede ver en la película de ‘Pleasantville’ la cual maneja una temática parecida a ‘The Truman show’ cinta la cual habla sobre la televisión y ‘Back to the future’ que involucra una máquina del tiempo. El generar estas mezclas se debe a la necesidad de llegar a una audiencia cada vez mayor, esto se puede complementar con la explicación que da Sánchez (2006) sobre que estas mezclas resultantes en realidad, han pasado a ser un género propio al adquirir una fuerza y desarrollo completo, en sí, varios de los géneros canónicos y los menores

son híbridos, Sánchez (2006, p.99) lo explica así “suele ser habitual que el cine de ciencia-ficción comparta elementos del cine fantástico, del de terror o del cine de aventuras (...) lo cual nos previene contra cualquier clasificación rígida”.

La forma en la que un género se crea es cuando un conjunto de elementos reconocibles en un grupo de películas empiezan a ser comparados entre sí por los cinéfilos, quienes se vuelven adeptos a estas características, y cuando existe una cantidad suficiente de películas con características similares es cuando los críticos y expertos de cine les otorgan un nombre a esas nuevas subdivisiones, un claro ejemplo de esto son las películas de ‘falso documental’, las cuales surgieron del subgénero del cine de terror psicológico.

Bordwell *et al.*: (2007) explica que, al momento del estreno de un género, parece no seguir ningún modelo por lo tanto los primeros filmes que se deriven están en un ‘estado puro’. Es durante esta etapa que las fórmulas vistas empiezan a ser imitadas en otros filmes, generando más productos y referentes a una temática o estilo utilizados, pero con ligeras variaciones para generar una diferencia. La manera en la que un género va evolucionando de acorde a lo que busca la audiencia y la forma en la que adapta esos elementos, son la manera en la que un género se nutre, se desarrolla, y se fortalece; se considera que un género pasa del estado de madurez a la parodia, cuando se empieza a jactar de sus propios convencionalismos. Pero esto no es precisamente negativo, ya que esto revitaliza al género, dando pie a una mayor cantidad de producciones que buscan imitar los elementos empleados, elementos que después se convierten en clichés de ese género.

Cuando existe una sobresaturación de un género en el mercado poco a poco tiende a desaparecer, pero esto no quiere decir que los géneros cinematográficos mueren, sino que pasan de moda. Cuando el mercado de un género se satura, este suele entrar en hiato, Bordwell *et al.*: (2007) comentan que los géneros no permanecen mucho tiempo vigentes, estos varían

de acuerdo a su popularidad, y denomina a estos periodos de tiempo ‘ciclos’, un ciclo, explican se refiere a un grupo de cintas de género, las cuales influyen y gozan de una popularidad durante cierto periodo de tiempo el cual termina para volver después con un renovado brío.

Sánchez (2006), dice que los géneros se encuentran en una constante transformación y adaptación debido a que las productoras y distribuidoras buscan complacer a la audiencia ofreciendo contenido que atraiga a otros espectadores. Como ejemplo de esto se puede mencionar a la franquicia de ‘Star Srek’ que empezó como serie de televisión a la cual se le hicieron adaptaciones cinematográficas, entrando en hiato en el 2005, pero recientemente fue retomada reiniciando su universo y franquicia contando nuevas historias de los personajes que la caracterizaron y llegando a una nueva audiencia.

Sánchez (2006) propone tres bloques con los cuales clasifica las temáticas utilizadas en el cine, esta clasificación permite una mayor comprensión de lo antes referido:

Géneros canónicos. En estos se pueden encontrar los géneros mayores o canónicos: drama o melodrama, western, comedia, musical, terror, fantástico o ciencia-ficción, aventuras o acción criminal (cine negro, policiaco, thriller).

Como ejemplo se puede mencionar a la exitosa película ‘Lo que el viento se llevó’ (fig. 3) producida por David O. Selznick, el género de este filme es drama. Y como tal muestra una historia cargada de emociones, situando la época a mediados del siglo XIX, en el momento en que la guerra de secesión estaba a punto de estallar.



Figura 3. Lo que el viento se llevó, Selznick International Pictures, 1939.

Dentro de estas clasificaciones se pueden encontrar otras subcategorías o especializaciones, siendo necesarias para describir un título; los ciclos o subgéneros son utilizados para crear una mayor diferencia entre un género canónico y otro.

Géneros híbridos. Son aquellos formados por un catálogo de películas identificables, como ejemplo se puede mencionar a la comedia-dramática, o comedia-musical. Son especificaciones que han adquirido suficiente desarrollo y entidad como para independizarse de los géneros canónicos.




Figura 4. Wild Wild West, Warner Bros, 1999.

Varios de los géneros canónicos o de los géneros menores son híbridos, esto previene cualquier tipo de clasificación rígida. Dando de ejemplo la película ‘Wild wild west’ (fig. 4) dirigida por Barry Sonnenfeld, que es una mezcla entre el western, comedia, ciencia ficción con un estilo visual steampunk. La película se basa de manera muy liberal a la serie de televisión de título homónimo, la trama de la película trata sobre Jim West acompañado por el Marshall Artemis Gordon y Rita Escobar, quienes deben salvar a un grupo de científicos secuestrados en un lapso de una semana.

Intergéneros o ciclos intergénericos. Son los catálogos de películas con identidad propia, pero pueden pertenecer a uno o más géneros canónicos, estos se diferencian de los géneros híbridos a causa de que no tienen su origen de un género, sino que viene dado por una temática o estructura. Entre los directores que trabajan este tipo de cine se encuentra Lars von Trier del cual se puede mencionar su saga de películas denominadas ‘Trilogía de la depresión’, ‘Anticristo’ (2009), ‘Melancolía’ (2011) y ‘Nymphomaniac’ (2013) dividida en dos partes, estas películas son crudas y fuertes, divididas en capítulos donde se muestran diferentes facetas de los personajes (fig. 5).



Figura 5. Trilogía de la depresión, Zentropa, 1999.



Bordwell *et al.*: (2007) Exponen que lo que algunos expertos piensan respecto a los géneros, es que estos no solo sirven para diferenciar un tipo de filme de otro, o dotarles de alguna clasificación, sino que los géneros cumplen una razón social y por esto se puede observar un auge respecto a ellos al ser utilizados para distraer al público de los problemas sociales respondiendo a lo esperado por el público y las tendencias sociales enmarcadas por la época, así como también brindarle un ambiente ambivalente al espectador al hacerlo vivir a través del villano la poderosa satisfacción de impunidad, proporcionándole también la satisfacción al momento en que es castigado. El cine al igual que la televisión son medios utilizados para educar a la sociedad, esto se logra al generar una empatía con un personaje y hacer que el espectador viva a través de él una serie de sucesos y situaciones, permitiéndole así empatizar con lo que ve en pantalla. Bordwell *et al.*: (2007) Mencionan una hipótesis, la cual indica que las repetidas fórmulas utilizadas para las convenciones de género, ayudan al público a ir aceptando, asimilando y desarrollar la información que acontece en ese momento, los estudiosos sostienen que este enfoque 'reflexivo' es el motivo por qué los géneros varían en cuanto a su popularidad dado que asumen y reflejan los ideales y actitudes de una sociedad.

La manera en que los géneros han ido evolucionando a lo largo de la historia permite observar la representación de los estereotipos o estigmas que existían en las sociedades que los produjeron, esto se vuelve notorio y resalta en personajes que rompen con lo estipulado en cada generación, el papel de la mujer por ejemplo se ha desarrollado de ser la víctima que debe ser rescatada por el caballero a ser la protagonista de su propia historia en donde no necesita ser salvada, ni el apoyo de nadie para lograr sus cometidos, esto es una clara muestra de los avances sociales que hemos tenido; Bordwell *et al.*: (2007) dicen que al momento de estudiar y analizar un género, sus funciones culturales y la manera en la que refleja las

tendencias sociales, son sus convenciones el mejor punto de partida, y con esto en mente se logrará un entendimiento.

Cine de terror

Dentro de los géneros canónicos se encuentra el cine de terror, este género busca causar en la audiencia tensión, malestar e incomodidad, despertando en el espectador un estado de alerta constante. Sánchez (2006) explica que los géneros de fantasía, terror y ciencia ficción van de la mano y que estos se pueden entrecruzar hasta el punto de hacer difícil una delimitación entre uno y otro, estos se pueden combinar uno con otro o los tres al mismo tiempo creando un macrogénero. El cine de terror hace uso del género de fantasía, el cual consiste en crear un mundo verosímil opuesto a las experiencias cotidianas, manejando leyes propias, esto para crear un mundo aparte en el cual los personajes y el espectador están siempre a la espera de algo, rodeados de un ambiente claustrofóbico. Bordwell & Thompson (2007) dicen que de los géneros cinematográficos el que más resalta al momento de identificarlo es el cine de terror, ya que este busca generar en el espectador un efecto emocional de tensión e incertidumbre, siendo fácilmente catalogable, sin que sea necesario que el mundo expuesto al espectador se ubique en un mundo fantástico, pero el cine fantástico participa de la misma pretensión que el cine de terror, solo unos cuantos elementos del género fantástico se apartan del terror y esto depende del público al cual vaya dirigido.

Ya sea que el cine de terror ocurra en un ambiente fantástico o realista, este tipo de cine lo que busca es sobresaltar-causar repugnancia, en sí, lo que busca aterrorizar.

Lazo (2004) indica que el cine de terror debe sus orígenes a Mac Reinhardt, productor cinematográfico y director de cine y teatro, para él, el claro oscuro formaba parte de la


narrativa de la historia, utilizando la iluminación para crear sombras y diferenciar a los personajes usando un haz de luz, para así dotarlos de dramatismo.

Las características desarrolladas por Mac Reinhardt fueron tomadas por el expresionismo alemán, el cual producía películas en donde se representa el pesimismo combinado con lo fantástico, el drama social y psicológico, utilizando escenografías realizadas en estudio para realzar el elemento dramático Lazo (2004) da de ejemplo a la película de ‘El gabinete del doctor Caligari’ (fig. 6) de Robert Wiene, en la que la escenografía fue diseñada para representar el punto de vista de un loco, alargándola con líneas que avanzan en diagonales formando picos en sus uniones.



Figura 6. El gabinete del Dr. Caligari, UFA, 1920.

El cine de terror cuenta con obras maestras de la época del cine mudo, Sánchez (2006) dice que estas se encuentran particularmente en el cine escandinavo de la mano de directores como son Sjöström y Stiller y por parte del expresionismo alemán Leni Murnau y Lang.



El cine de terror debe sus orígenes de la literatura, lugar donde monstruos y criaturas surgen para perseguir y atormentar al hombre, esto se complementa por lo dicho por Sánchez (2006) quien indica que con la llegada del cine sonoro las películas de terror adquieren un desarrollo mayor ya que se empiezan a utilizar monstruos y es en las primeras cintas de este género que se encuentra ‘Nosferatu’ la cual es una adaptación de la novela ‘Drácula’ de Bram Stoker o del monstruo creado por Mary Shelley en su novela ‘Frankenstein’. Sánchez (2006) dice que cuando se empiezan a utilizar a los monstruos (animales malignos, hombre-lobo, vampiros, zombis, momias y otros seres) que amenazan la integridad humana, se utiliza una oposición de día/noche, la deformación física que provoca miedo o repugnancia, entre otras cosas., Este género explica Posadas (2007) permite a sus creadores desarrollar los más horribles pensamientos, conductas y pesadillas. El auge de este género suele darse en momentos de tensión para la sociedad ya que este sirve como catarsis para liberarse de aquel sentimiento que les aflige. Posadas (2007) dice que al romper el equilibrio entre lo creíble y lo increíble, la situación suele causar inquietud, y si esta es extrema entonces se crea el terror. El miedo, permite que la diferencia entre lo posible y lo imposible desaparezca dándole al espectador la sensación de que cualquier solución que se le presente puede ser la correcta en esa realidad.

Durante los años treinta el cine de terror despegaba originándose su época de oro con criaturas que persiguen y dan caza al héroe. Lazo (2004) habla sobre que las producciones terroríficas de Universal Pictures surgen de la herencia cultural de la literatura, y a causa del ambiente de opresión y desconfianza que se vivía en Estados Unidos se da una situación idónea para el surgimiento de los monstruos más representativos de la época. Todo empezó con ‘Dracula’ (1930), película protagonizada por Bela Lugosi (fig. 7), esta adaptación se hizo a partir de una puesta teatral que a su vez estaba basada en la obra de Bram Stoker, con

escenarios con características góticas, ambientes cargados de misterio y opulencia, y un héroe enfrentándose al monstruo que lo aflige.



Figura 7. Drácula, Universal, 1931.

A esta producción le continúo ‘Frankenstein’ (1931), dirigida por James Whale con el maquillaje a cargo de Jack Pierce, esta producción fue la responsable de dotarle esa apariencia al personaje de Mary Shelly que ya está grabada en la mente de la sociedad; Universal es responsable de la creación de estos y otros clásicos, pero la sobre explotación de los personajes produjo su declive en los años cuarenta, siendo aprovechado por otras productoras que compraron los derechos de los monstruos para crear una nueva generación de películas, donde se les doto de otra historia y características, gran parte de a cargo de la productora Hammer, quienes fueron adquiriendo los derechos.

Sánchez (2006) declara que es durante los años cuarenta que la saturación de los personajes genera una digresión en la cual seres de diversos mitos se mezclan: Drácula, Frankenstein, el hombre lobo, la momia entre otros, empezando a tener un tratamiento cómico e irónico. Lazo (2004) dice que la contraparte británica de Universal fue la productora Hammer quienes realizaban cintas de bajo presupuesto y fue esta productora quien les dio un

giro nuevo a los monstruos ya sobre explotados de Universal. La iconografía utilizada en esta época para recrear al monstruo y dotarle de fuerza y presencia era a través de crear escenarios que le permitieran acechar a su víctima, se usaban casas embrujadas, cementerios, laboratorios secretos, entre otros ambientes; estos escenarios eran (y son utilizados) para contar historias que les permitan invadir la realidad a estos seres sobrenaturales desatando el caos. Bordwell *et al.*: (2007) dicen que para completar esta iconografía se utiliza un excesivo maquillaje, el cual resalta características específicas, como ejemplo mencionan la vellosidad excesiva que se usa para la transformación de un hombre lobo, la piel curtida de una momia o haciendo referencia a un no muerto, entre otros elementos, como la atmósfera la cual se recrea mediante el uso de la iluminación, las perspectivas de la cámara, permitiendo crear un efecto emocional en el espectador a pesar de utilizar un presupuesto bajo; durante los años cuarenta surgen las películas de clase B producidas por RKO de Val Lewton, en las cuales se manejaban tomas sugerentes sin llegar a mostrar el monstruo o solo llegando a vislumbrarlo en momentos precisos, con el uso de escenarios cargados de penumbra, y sonidos fuera de pantalla en donde solo se observa la reacción del personaje.

Hammer tuvo una gran popularidad al dotarle a sus seres fantásticos un ambiente cargado de elementos y un manejo adecuado de los mismos, Sánchez (2006) dice que su éxito viene del manejo del color, con una ambientación cuidada, utilizando una mayor dosis de violencia y erotismo, pero como sucedió con Universal la sobre explotación de sus monstruos la encaminó a su declive.

Lazo (2004) y Sánchez (2006) comparten la idea sobre qué parte de lo que compone al actual cine de terror son los asesinatos, y es en las últimas décadas cuando el cine de terror ha evolucionado hacia el gore y el fantástico híbrido, los cuales conforme avanza el tiempo son cada vez más explícitos, esto surgió en Italia con el cine llamado 'giallo' (amarillo), que eran

novelas de bolsillo que fueron adaptadas al cine; esta nueva etapa del cine de terror aportó el uso de la cámara de manera subjetiva con respecto a los asesinatos, y a la vestimenta de ropa con guantes negros, y el manejo de la trama vista desde la perspectiva del héroe.

El cine de terror es una franquicia que crece y obedece al público que lo observa, mutando y dirigiéndose a puntos cada vez más violentos y explícitos; a lo largo de su historia se ha visto un aumento en el presupuesto empleado para su realización y distribución, esto se debe como se mencionó con anterioridad a la necesidad de servir como escape a las preocupaciones sociales, mostrando escenas cada vez más sexuales, violentas, grotescas y sangrientas con ayuda de la tecnología; su argumento suele empezar explican Bordwell *et al.*: (2007) con la presentación del monstruo atacando a una persona, en respuesta a este suceso los otros personajes deben tratar de averiguar quién es el causante de ello y vencerlo, normalmente con la autoridad dudando de la veracidad de los sucesos.

Los directores han sabido utilizar esta dinámica, dotando de innovación y convención al género, para con ello generar en el espectador la sensación de horror.

Lara, Canseco, González, & Mendoza (2001) explican que para poder generar en el espectador la sensación de horror, éste debe pasar por cuatro etapas:

‘Susto’ el cual se deriva de una acción no esperada, la cual momentáneamente rompe con la continuidad. Suele utilizarse un cambio en el sonido del ambiente volviendolo apagado o ahogado, un punto subjetivo de la cámara, entre otras cosas.

‘Miedo’ deviene de una realidad tangible o bien una realidad puramente imaginativa, es la expectativa que se produce después del susto. Esto puede ir acompañado de un cambio brusco en el sonido, un efecto especial que deforme la realidad, entre otros factores.

‘Terror’ Es la sensación intermedia entre miedo y el horror.

‘Horror’ Este paraliza, ya que lo que se observa es insoportable y fascinante. En esta etapa el director suele mostrar la acción y reacción del personaje o monstruo al estar uno frente al otro.

Lara *et al.*: (2001) dicen que la forma en que el espectador vive estas experiencias depende de la forma y rapidez en la que la historia se narra, esto puede llegar a causar que el público se salte alguna de las etapas y también explican que existen situaciones en donde la audiencia no pasa del susto; el horror permite al realizador inducir al espectador a presenciar todo aquello en lo que no quiere ser partícipe, por eso el director tiene que infundirle una verosimilitud a la narración haciendo que el espectador relacione lo que ve en pantalla con su realidad, ya que como se mencionó con anterioridad esta ruptura de la realidad es lo que genera en el espectador la emoción deseada. Treviño (2015) explica que el terror siempre ha existido, y que este ha sido utilizado para educar a la gente, todo empezó con relatos orales, a los cuales con la llegada del cine les dio la oportunidad de abrirse a un medio visual con pauta para que florecieran los subgéneros.

Subgéneros del cine de terror

El cine de terror cuenta con muchos subgéneros, cada subcategoría maneja el terror de una manera propia, diferente y única, aunque no deja de tener elementos que lo enlazan con su raíz canónica, lo que los subgéneros en el cine de terror buscan es llegar a todo tipo de personas, Treviño (2015) dice que

No a todo el mundo le asusta lo mismo; hay gente más visual y gente más cerebral.

Personas que se asustan de lo extraño y desconocido y otras que temen a lo que está en su cabeza. Para todas ellas, existe una película (s/p).

Dado que los subgéneros surgen y son clasificados con base a la similitud de las temáticas, ideas o características que comparten con un filme solo se mencionarán los subgéneros más relevantes de producciones realizadas dentro de la rama del cine de terror.

Monstruos y Criaturas.

Este subgénero que inicia con las adaptaciones de ‘Drácula’ (1930) incluye a zombis, vampiros, mutantes, hombres lobo o momias, entre otros, este tipo de cine se centra en la lucha del hombre contra uno o más de estos seres (fig. 8).



Figura 8. Monstruos clásicos de Universal, Universal, 1920.

Treviño (2015) explica que actualmente estas criaturas y monstruos están siendo utilizados y reconstruidos colocándolos en otro tipo de género. Mencionando algunas películas con estas características se encuentran: ‘El amanecer de los muertos’ (2004) de George Romero, filme que trata sobre un apocalipsis zombi; ‘The Babadook’ (2014) escrita por Jennifer Kent, este filme hace referencia a la creencia popular del monstruo en el armario; y “Déjame entrar” (2008) del director Tomas Alfredson, donde el monstruo protagonista es una niña vampiro, este filme rescata ideas tradicionales sobre el mito.

Lugares encantados.

Este subgénero hace referencia a la vida después de la muerte, en la cual un ente o espíritu continúan acechando un lugar en donde se ha desarrollado algún crimen violento, entre los escenarios más utilizados dice Treviño (2015) suelen ser utilizados: Una casa donde se haya producido una matanza; un edificio abandonado como podría ser un psiquiátrico; un orfanato, en el cual se maltrataba a los niños, entre otros.



Figura 9. Murder House, American Horror Story, FX, 2011.

Como ejemplo de este tipo de subgénero se puede mencionar los filmes de: ‘El espinazo del diablo’ (2001) de Guillermo del Toro, película la cual transcurre en un orfanato español; ‘Los otros’ (2001) del director Alejandro Amenábar, la historia transcurre en una casa encantada, donde los espíritus atormentan a una familia; ‘El resplandor’ (1980) de Stanley Kubrick, este filme transcurre en un hotel apartado del resto de la sociedad y relata la historia de un hombre que es forzado a cometer crímenes atroces por los espíritus del lugar.

Demoniaco.

Esta categoría se basa en las creencias religiosas, en las cuales el mal supremo es representado por medio de ser demoniaco el cual toma posesión de una persona que ha perdido o carece de fe, o busca vaticinar el advenimiento del anticristo. Treviño (2015) explica que en estos casos los guionistas suelen juntar a la encarnación demoniaca con los más inocentes, ya sea un niño o un alma pura (fig. 10).



Figura 10. Insidious, Alliance Films, IM Global, Stage 6 Films, Blumhouse Productions, 2010.

Ejemplos de esto se pueden encontrar en filmes como: ‘Rosemary’s baby’ (1968) dirigida por Roman Polanski, el filme cuenta que una pareja de recién casados se muda a un edificio el cual es habitado por adoradores del demonio, y cuando Rosemary queda embarazada de manera misteriosa, sufre de paranoia debido a la preocupación del bienestar de su hijo no nato; ‘El exorcista’ (1973) del director William Friedkin, esta película en particular fue muy polémica en su época, y la publicidad que se utilizaba con base en ella alimentaba el terror que producía. El filme habla de Regan, una niña poseída por una entidad demoniaca y la lucha de este ser contra dos curas que buscan liberar el alma y cuerpo de la niña del suplicio

ocasionado a través de un exorcismo; ‘The Omen’ (1976) del director Richard Donner, en este filme el anticristo ha decidido renacer en la familia de un embajador estadounidense, y relata los misteriosos sucesos que ocurren entorno de Damian.

Psicológico.

Este tipo de subgénero dice Gallo (2016) llevó al género del terror a un terreno poco explorado, pasó de seres sobrenaturales o situaciones paranormales a enfrentar al espectador contra la mente humana, el monstruo deja de tener una apariencia deforme para llegar a pasar desapercibido a simple vista.

El terror psicológico busca enfrentar a sus personajes contra sus creencias, culpas y supersticiones, sugiriendo lo que acontece más que enseñarlo, la amenaza de lo que podría ser se sienta en el ambiente. Entre los filmes que existen en este tipo de subgénero se encuentra:

‘Psicosis’ (1960) de Alfred Hitchcock (fig. 11)



Figura 11. Psicosis, Shameley Productions, 1960.

Gallo (2016) cita a José Antonio Valdés quien dice que “Psicosis es una película sobre lo oculto, sobre los lobos con piel de oveja, sobre la miseria moral de Estados Unidos en un momento en el que todavía la violencia no explota a los niveles que va a explotar” (s/p). ‘El proyecto de la bruja de Blair’ (1999) del director Daniel Myrick, enfrenta al espectador con sucesos ‘reales’ que fueron grabados por un grupo de excursionistas desaparecidos en el bosque con la única evidencia que dejan atrás: unas cintas encontradas y grabadas por los mismos excursionistas. Esta película inició con otro subgénero que es el del ‘falso documental’, que como se mencionó, busca romper la realidad a través de grabaciones que se hacen con cámara en mano, desde el punto de vista de quien graba.

Slasher.

Treviño (2015) explica que es durante los ochenta que este subgénero del terror despegó, y se ha mantenido desde entonces. El Slasher se compone de dos elementos fundamentales un asesino en serie que puede ser o no un ente paranormal, padecer una deformidad física o mental o un trauma infantil y un grupo de atractivos adolescentes que caen en estereotipos, el nerd, el deportista, la promiscua, la virgen y el héroe.

En este tipo de filmes el asesino (fig. 12) suele perseguir y matar a las víctimas de una en una. En este tipo de subgénero suelen quedar uno o dos sobrevivientes, los cuales por lo general son la virgen y el héroe. La violencia en este tipo de cine es visual a lo cual Treviño (2015) hace una aclaración separando el slasher del gore.



Figura 12. Personajes representativos del cine Slasher. Halloween, Falcon International Productions, 1978; A Nightmare on Elm Street, Media Home Entertainment, Smart Egg Pictures, 1984; Friday the 13th, Georgetown Productions Inc., Sean S. Cunningham Films, 1980.

La violencia presentada en el cine de tipo Slash no es tan explícita, siendo menos violenta con un estilo más cinematográfico. El despegue de este tipo de cine se da con la película ‘Halloween’ (1978) de John Carpenter, la cual relata la historia de Michael Myers quien apuñala a su hermana en la noche de Halloween de 1963. Después de pasar quince años en un hospital psiquiátrico por este incidente, escapa para regresar a su hogar y comenzar una serie de asesinatos. El director Wes Craven es el responsable de la creación de varias cintas y sagas con la temática de un asesino persiguiendo a un grupo de adolescentes, entre sus títulos más importantes esta ‘A nightmare on Elm Street’ (1984), filme que relata la historia de Freddy Krueger, un asesino demoniaco que ataca a sus víctimas desde sus sueños; ‘Scream’ (1996) la cual relata la historia de un asesino con una máscara de fantasma al cual llaman ‘ghostface’ quien se dedica a atormentar y asesinar adolescentes, persiguiendo en especial a Sidney Prescott, protagonista de la saga de películas que surgió de este filme.

Gore.

Este tipo de cine es el más visual y explícito dentro de los subgéneros de terror (fig.

13).



Figura 13. Green Inferno, Dragonfly Entertainment, Sobras.com Productions, Worldview Entertainment, 2013.

Sánchez (2006) declara que este cine está compuesto por películas definidas por la existencia de sangre, vísceras y mutilaciones. Los directores ‘trash’ (este término es empleado para referirse a los directores que hacen de la transgresión visual su atractivo) hacen del asco y la repugnancia un espectáculo.

Treviño (2015) explica que parte de lo que se observa en este tipo de cine son “gargantas cercenadas, vísceras y casquería muchas veces acompañadas de maltrato animal, violaciones, coprofagia y otras formas de humillación y violencia extrema. Normalmente clasificadas X, es difícil ver auténtico gore en las salas comerciales” (s/p).

Los temas que maneja además de ser crudos, suelen tener una fuerte crítica a la sociedad. Entre los filmes de este género se encuentra 'Salò, or the 120 days of sodom' (1975) del director italiano Pier Paolo Pasolini, este filme muestra las torturas realizadas a un grupo de adolescentes, donde abusan física, emocional y mentalmente de ellos; 'Holocausto caníbal' (1980) de Ruggero Deodato, la historia cuenta que un grupo de exploradores se pierde en el Amazonas y se encuentran con caníbales; 'Saw' (2004) de James Wan, esta película muestra que tan lejos pueden llegar un grupo de personas con tal de escapar de su captor quien los hace pasar por pruebas para ver si son dignos de seguir viviendo.

Dentro de estos subgéneros del cine del terror se despenden otras subclases, que al igual que estas producciones, buscan alterar la psique humana a través del miedo.

Cine de terror en México

México cuenta con pocos exponentes del cine de terror, de los existentes, pocos son verdaderas piezas del género que merezcan ser recordadas y el resto son burdas parodias, en las cuales mezclan elementos sin entender sus motivaciones o ideas. Lazo (2001) menciona la opinión respecto al tema de algunos teóricos sobre que el cine debe pasar por cuatro etapas importantes:

'La búsqueda', esta etapa destaca por ser empírica y presentar cineastas originales con trabajos experimentales en los cuales imprimen algo novedoso.

'La comercialización', en esta etapa se realiza una producción en masa, con títulos que copian a los originales, pero cuenta con películas poco memorables, esta masificación y sobreproducción de películas malas da paso a la tercera fase.

'La parodia', esta etapa es caracterizada por las burlas e imitaciones hechas por otros cineastas, los cuales aprovechan la fama y éxito generado de las producciones originales.

‘La desconstrucción’, esto quiere decir que el género se ve a con un ojo crítico y genera un análisis de sí mismo.

Todo esto sucede de manera cíclica fomentando el resurgimiento del género. Lazo (2001) aclara que el cine de horror en México, nace casi de la parodia, ignorando dos etapas importantes para su desarrollo sumando a esto la influencia poco positiva que tuvieron los cineastas de Universal Pictures en las producciones de terror realizadas en México, ya que, en vez de analizar las películas y el motivo de su grandeza, los directores mexicanos se dedicaron a hacer una mezcla absurda de elementos entre la Europa medieval con luchadores y leyendas nacionales. Aviña (2004), refuerza lo dicho por Lazo, agregando que las películas de terror en México son “más proclives a la risa que al terror y la reflexión, resultan un curioso y atractivo ejemplo de una cinematografía en crisis permanente, ya sea copiando modelos o buscando salidas insólitas” (p. 203).

Uno de los mayores problemas que enfrenta el cine de terror en México es que ignoró sus producciones iniciales, las cuales tienen un marcado estilo gótico entre mezclado con el melodrama y en vez de continuar con un crecimiento, entró de lleno a la parodia de manera involuntaria.

En los inicios del cine sonoro en México hubo un interés hacia el cine de terror, como se observa en los filmes realizados: ‘La llorona’ (1933) de Ramón Peón y ‘El fantasma del convento’ (1934) de Fernando de Fuentes; ‘Dos monjes’ (1934) y ‘El misterio del rostro pálido’ (1933) de Juan Bustillo Oro. Aviña (2004) comenta que la atmósfera y plástica que manejaban estas primeras películas eran un calco visual del expresionismo alemán con un trasfondo de melodrama sobrenatural que no alcanzó a cuajar, el género fue opacado y relegado del resto de la industria del cine nacional por el éxito comercial de la comedia ranchera, la fílmica revolucionaria y el cine indigenista de Emilio Fernández durante la época

de oro, haciéndolo caer en producciones ridículas y pedestres, que imitaban las producciones hollywoodenses.

Lazo (2001) señala que la casa productora ABSA creada por el actor Abel Salazar produjo ocho películas entre mediados de los cincuenta y de los sesenta que entre sus grandes aciertos dentro del género cinematográfico del terror cuenta con títulos como son ‘El vampiro’, ‘El ataúd del vampiro’, de Fernando Méndez; ‘El espejo de la bruja’ y ‘El barón del terror’ de Chano Urueta.

Los directores de cine de terror en México más sobresalientes compartían características como el hecho de que habían probado y trabajado en diferentes ramas dentro de la industria, esto les permitió tener un manejo adecuado al momento de realizar trabajos en esta rama del género, los directores que más resaltan son Fernando Méndez, quien es uno de los directores más destacados dentro del cine en México, este director pasó por todos los géneros permitiéndole tener un manejo fortuito de los elementos y narrativa. Aviña (2004) dice que el trabajo de este director destaca al momento de realizar sus filmes ya que logra enlazar lo fantástico y lo imaginario, marcando una sutil distancia entre el humor involuntario y lo macabro, cosa que se logra apreciar en sus filmes; otro de los directores que resalta en el cine de terror en México es Juan López Moctezuma, director de los años setenta quien fue inspirado por las producciones realizadas en Inglaterra bajo el sello de la productora Hammer, Lazo (2001) dice que Moctezuma antes de ser cineasta fue director de teatro, músico, locutor y actor. Esto le permitió tener un conocimiento más amplio y aplicarlo en sus trabajos, ya que al tener esa experiencia podía imprimirle el ambiente deseado a su narrativa, entre sus trabajos se encuentra ‘La mansión de la locura (1971) y ‘Alucarda, la hija de las tinieblas’ (1974) la cual se convirtió en su cinta más reconocida.

Lara, Canceso, González y Mendoza (2001) indican que el cine al ser financiado por el gobierno en los años setenta marco el inicio del declive en el género del terror nacional, y dan la cifra de que en promedio en la época de los sesenta se producían once películas de este género por año y que esta se redujo a tres en la época de los setenta. Y es que con la creación de las productoras de gobierno CONACINE, CONACITE y CONACITE II, hacen aclaración Lara *et al.*: (2001) que las productoras pequeñas e independientes son las que tenían menos prioridad, por lo tanto, son muy pocas las producciones realizadas y se genera un estancamiento del cual se tardan muchos años en salir.

Entre las producciones que se pueden mencionar que surgen esporádicamente durante esta etapa que no son basadas en el cine hollywoodense se encuentran en palabra de Lara *et al.*: (2001): ‘Cazador de demonios’ (1983), ‘Veneno para las hadas’ (1984), ‘Los enviados del infierno’ (1985), ‘Hasta que la muerte nos separe’ (1987), ‘Cronos’ (1992) y ‘Sobrenatural’ (1996).

Y como se mencionaba al inicio, la producción del cine de terror se fue mermando hasta su resurgimiento en el nuevo milenio, como parte de esto, a mediados del 2000, se retoman las películas de Carlos Enrique Taboada y con ello empieza el remake en el cine de terror mexicano.

Carlos Enrique Taboada y su cine de terror

Carlos Enrique Taboada, fue un director poco valorado en su época, su trabajo fue adquiriendo aprecio por la crítica y espectadores conforme pasó el tiempo.

Nace en la ciudad de México en 1929, y fue durante los años cincuenta que inicia su trayectoria. Era guionista y director, realizó trabajos tanto para cine como televisión.

Recientemente el trabajo de Taboada ha empezado a ser reconocido y fue rescatado del olvido, en 2011 se publicó un libro el cual habla de su trayectoria.

El trabajo de Taboada quedó plasmado y sus producciones ascendieron hasta volverse cine de culto dentro del género de terror en el cine nacional.

Lazo (2001) dice que “Taboada quizá sin proponérselo, se convirtió en un director de culto en este género, mientras que sus demás películas pasaron casi desapercibidas” (p.110).

Aviña (2004) se refiere de la siguiente manera al trabajo de Taboada:

Un trabajo fantástico de horror metafísico es ‘El libro de piedra’, con una de las escenas finales más bellas de nuestro cine. Y en ‘Hasta el viento tiene miedo’ describe un triángulo lésbico: la profesora cincuentona, la maestra reprimida y la alumna asesinada que cobra venganza, sin faltar el tema de la maldad infantil en ‘Veneno para las hadas’, su última película (p.207-208).

Y es que con el trabajo de Taboada se finalizan los intentos de generar un cine de terror y fantástico con un estilo propio, con esencia mexicana, con guiones sencillos y una trama envolvente.

Las producciones más representativas del autor por las cuales se le reconoce su trabajo son:

Hasta el viento tiene miedo (1968).

Este filme trata de un grupo de jóvenes que estudian en un internado para señoritas, las cuales debido a un castigo deben quedarse durante el periodo vacacional. Claudia, la protagonista del filme tiene sueños recurrentes sobre Andrea, una alumna que falleció en la institución, y es Andrea quien decide atormentar y asustar a las residentes del lugar para así develar la causa de su muerte (fig. 14).



Figura 14. Hasta el viento tiene miedo, Carlos Enrique Taboada, 1968.

El libro de piedra (1969).

Este segundo filme realizado por Carlos Enrique Taboada habla de Julia Septién, una institutriz que es contratada para cuidar de Silvia, una niña que sufrió meningitis.

La película inicia con Eugenio Ruvalcaba contratando a la institutriz, pero advirtiéndole que Silvia actúa de manera inusual: “Señorita Julia a usted no puedo ocultarle la verdad, existe el peligro de que Silvia este trastornada de sus facultades mentales. ¿Cambia eso su decisión de quedarse?” a lo que Julia le responde “todo lo contrario”. Y con ese diálogo se presenta la escena inicial. Cuando Julia conoce a Silvia se percata de que la niña tiene un amigo imaginario llamado Hugo. Conforme avanza el filme, la institutriz va descubriendo el secreto tras la identidad de tan siniestro personaje, mientras el ambiente de la casa se va cargando de terror (fig. 15).



Figura 15. El libro de piedra, Carlos Enrique Taboada, 1969.

Más negro que la noche (1975).

Ofelia se entera que su tía Susana falleció dejándole todas sus pertenencias en herencia incluida su casa, pero para que esto suceda Ofelia tiene que cumplir con una sola cláusula: cuidar de Becker, el gato que fue compañía de toda la vida de la tía Susana. Ofelia se muda a la casa de su tía en compañía de tres de sus amigas. Pero un día Becker aparece muerto, y con ello se desata una serie de calamidades a causa de la ira del fantasma de la tía Susana (fig. 16).



Figura 16. Más negro que la noche, Carlos Enrique Taboada, 1975.

Veneno para las hadas (1984).

Al inicio del filme(fig. 17) se puede observar a Verónica subir por unas escaleras con vela en mano y en la otra sujetando algo detrás de su espalda, la toma la sigue hasta llegar a una habitación donde sorprende a una mujer y le corta la garganta, esta escena transcurre en tono sepia y adquiere color mientras escurre la sangre por la garganta de la mujer asesinada, aparecen los créditos iniciales y comienza la historia mostrando que la escena inicial solo ocurrió en la imaginación de Verónica quien estaba escuchando un cuento antes de dormir.



Figura 17. Veneno para las hadas, Carlos Enrique Taboada, 1984.

Esta historia relata la vida de Verónica, una niña que dice ser una bruja y de Flavia, su nueva compañera de clases. La narrativa permite conocer cada uno de los aspectos y personalidad de las niñas, y como el dominio de Verónica sobre su amiga Flavia se va incrementando a lo largo del filme hasta llegar a un punto crítico con un fatal desenlace.

La secretaría de Cultura (2011) comenta que, aunque se posee un guion sencillo, la producción de Taboada cautiva y logra introducir en la historia al espectador.

Y es en el 2007 que empiezan a surgir los remakes de estas cintas empezando por 'Hasta el viento tiene miedo' a cargo de Gustavo Moheno, quien también fue guionista del remake de 'El libro de piedra' (2009), Zermeño (2012), cita a Moheno quien justifica las nuevas versiones diciendo que "los remakes revelan diferencias culturales, orientaciones estéticas variadas, percepciones de clase y género, así como distintos periodos socio históricos y las cambiantes expectativas del público" (s/p).

Lo que Moheno dijo, aclara Zermeño (2012) es que se trata de una actualización de los filmes. Y aunque esta justificación es aceptable las adaptaciones realizadas por Moheno, no tanto, ya que busca hacer visible lo que se dejaba a la imaginación del público, y esto afecta a la narrativa del mismo.

Remake

La necesidad de la audiencia de volver a ver ciertos filmes en parte da pie al surgimiento del remake. El remake hace uso de la nostalgia y la polémica para con ello atraer adeptos a ciertas producciones de cine, ya que siempre generará una atracción el hecho de saber, conocer y ver como los clásicos son cambiados y adaptados según la perspectiva de los nuevos directores. Cascajosa (2005) explica que un remake es una práctica habitual dentro del cine y que esta se ha enmarcado dentro de una política de producción la cual busca reaprovechar y reciclar materiales narrativos. En este punto concuerda con Collar (2011) y complementa esta idea diciendo que, según los puristas, desde un punto artístico consideran al remake inútil, ya que, según ellos, no existe razón para rehacer lo que ya se ha hecho bien.



Figura 18. Let me in (remake), Hammer Productions, 2010. (Arriba). Vs Låt den rätte komma in (Original), Magnolia Pictures, 2008.

Cascajosa (2005) cita a Thomas Leitch (2002) quien hace un acertado comentario respecto a lo que es el remake:

El objetivo del remake contemporáneo no es trasladar un lenguaje, sino una cultura, apelando al aura de sus originales como europeos, serios, complejos, adultos filmes de arte y ensayo mientras domestican precisamente los elementos que crearon esa aura en primer lugar (s/p).

Sin importar cuál sea el motivo por el cual se realiza un remake, el resultado de esto sirve para crear una comparación no solo entre un filme y otro, sino también para comparar la forma en

que una generación o sociedad interpreta y refleja los ideales en los que vive. Cascajosa (2005) citando a otros autores quienes han estudiado respecto al tema, Manuel Castells (1999) y Armand Mattelart (1998), dicen que uno de los pilares del globalismo es la necesidad de homogeneizar los elementos esenciales con ello logrando que todo asimile una voz única.

El remake dice Román Gubern (2000) puede ser utilizado para fomentar el conocimiento de otras culturas y el análisis del diálogo cultural entre un texto original y su versión remake. Cascajosa (2005) agrega que este diálogo intercultural que se da, puede servir para entender la realidad desde diferentes puntos de vista, y dice que es por este motivo que varios de los análisis realizados sobre el remake parten de los estudios culturales.

Estos autores hablan sobre dos formas de interpretar lo que significa el remake, la primera desde un punto meramente comercial que solo busca la globalización y distribución a través de la estandarización y la segunda, la cual puede utilizarse para comparar las diferentes formas de interpretar y de asimilar las actitudes de una cultura con otra, al momento de adaptar un filme a otro, este busca posicionarlo de tal manera que su público se sienta identificado, es por esto que se realizan cambios en su estructura y esto ayuda a identificar y entender las diferencias socioculturales y las posturas que cada país, época, o generación tiene respecto al tema.

Tipos de personaje

Para la realización de esta tesina se utilizaron dos autores importante que hablan sobre la creación de personajes, esto se tomará para poder realizar la adaptación de las protagonistas del filme 'Veneno para las hadas' ya que lo que se busca es colocar a estos personajes en una época moderna, sin que pierdan su esencia la cual es sumamente importante para el desarrollo del filme, entre los autores que se utilizarán se encuentran Francesco Casetti y Federico di

Chio (2015), autores que exponen como analizar un personaje y la manera de construirlos con base en si este funge como persona, como rol o actante.

Casetti *et al.*: (2015) explican que

Analizar al personaje en cuanto a persona significa asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc. Lo que importa es convertir al personaje en algo tendencialmente real: ya se quiera considerar sobre todo como una unidad psicológica, ya se le deseé tratar como una unidad de acción, lo que lo caracteriza es el hecho de constituir una perfecta simulación de aquello con lo que nos enfrentamos en la vida. (p. 159).

Siguiendo estas pautas dada por Casetti *et al.*: (2015) se pueden observar y diferenciar distintas cosas de este, ya sea:

‘Personaje plano y personaje redondo’: en donde el primero es simple y unidimensional, y el segundo es complejo y variado.

‘Personaje lineal y personaje contrastado’: el primero uniforme y bien calibrado; y el segundo inestable y variado.

‘Personaje estático y personaje dinámico’: el primero es estable y constante, mientras el segundo se encuentra en constante evolución.

Casetti *et al.*: (2015) explica que después de asignarle una categoría al personaje, estas pueden tener una formulación más completa y específica, creando una distinción entre el carácter y al gesto del personaje. El carácter del personaje hace referencia a la forma en la que este se comporta de manera psicológica (si es enérgico, tímido, pasivo, fuerte, entre otros) y la segunda se refiere a la forma en la que el personaje actúa y cómo reacciona a las cosas que le acontecen. Casetti *et al.*: (2015) aclaran que “la ‘persona’ en sus multiformes determinaciones,

se basa también en una precisa identidad física, que constituye su soporte. De ahí oposiciones como macho/hembra, viejo/joven, fuerte/débil, pero también normal/anormal” (p. 160).

Para analizar al personaje como ‘Rol’ Casetti *et al.*: (2015) expresan que hay que centrarse en el ‘tipo’ que encarna. Esto quiere decir que se tiene que observar más que su personalidad, los gestos que asume y las acciones que lleva a cabo. El resultado de esto es que ya no se observa al personaje como un individuo único sino como un ser que cumple un rol en la narrativa.

Casetti *et al.*: (2015) exponen que los rasgos que pueden caracterizar a los roles cinematográficos son por medio de la oposición:

‘Personaje activo y personaje pasivo’; el primero es un personaje que se sitúa como fuente directa de la acción y es quien la realiza, en primera persona; el segundo es un personaje objeto de las iniciativas de otros, y que se presenta más como terminal de la acción que como fuente, esto quiere decir es quien recibe la acción del activo y realiza o presenta una respuesta a esta acción.

‘Personaje influenciador y personaje autónomo’; el primero es un personaje que <hace hacer> a los demás, encontrando en ellos sus ejecutores; el segundo es un personaje que <hace> directamente, proponiéndose como causa y razón de su actuación.

‘Personaje modificador y personaje conservador’; en el primer caso tendremos un personaje que trabaja para cambiar las situaciones, en el sentido positivo o negativo según los casos (y entonces será mejorador o degradador); en el segundo caso, por el contrario, tendremos a un personaje cuya función será la conservación del equilibrio de las situaciones o la restauración del orden amenazado (será protector o frustrador).

‘Personaje protagonista y personaje antagonista’; el primero sostiene la orientación del relato, mientras que el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa.

El perfil de cada rol dado por Casetti *et al.*: (2015) se debe a la extrema especificación de los valores asignados, así como a la combinación de los rasgos.

Para finalizar con lo dicho por Casetti *et al.*: (2015) respecto al análisis de personajes, para analizar al personaje como actante se tiene que comprender que el personaje es un elemento definido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que hace para que esta avance, Casetti *et al.*: (2015) dice que “la noción de actante remite a una categoría general, independientemente de quienes luego las saturan, trátase de humanos, animales, objetos o incluso conceptos, en la medida en que se convierten en núcleos efectivos de la historia” (p. 164).

Desde esta perspectiva se debe realizar la distinción entre sujeto y objeto. Casetti *et al.*: (2015) “el sujeto se presenta como aquel que se mueve hacia el objeto para conquistarlo (dimensión del deseo), y a la vez como aquel, que, moviéndose hacia el objeto, actúa sobre él y sobre el mundo que lo rodea (dimensión de manipulación)” (p.164).

Casetti *et al.*: (2015) aclara que el objeto es “el punto de influencia de la acción del sujeto: representa aquello hacia lo que hay que moverse (dimensión del deseo) y aquello sobre lo que hay que operar (dimensión de la manipulación)” (p. 165).

Aparte de estos actantes existe otros que son contrapuestos, Casetti *et al.*: (2015) los explica como:

‘El destinador contra el destinatario’; el primero se propone como punto de origen del objeto, como su horizonte de partida; se trata, pues de la fuente de todo cuanto circula por la

historia. El destinador, a su vez, se identifica con quien recibe el objeto, se enriquece con él y extrae beneficios.

‘El adyuvante contra el oponente’; el primero ayuda al sujeto en las pruebas que este debe superar para conseguir el objeto deseado, el segundo, por el contrario se dedica a impedir el éxito.

Casetti *et al.*: (2015) dicen que estos actantes pueden también definirse de acuerdo a sus rasgos complementarios.

‘De estado o de acción’; el primero según su nexo con los demás actantes sea de unión (posesión, dominio, amor, entre otros) o en el segundo de transformación (contraste, manipulación, deseo, entre otros)

‘Pragmático o cognitivo’; en el primero según la acción se manifieste como una actuación directa y concreta sobre las cosas y en el segundo algo exquisitamente mental (el juzgar, el pensar, el imaginar, el saber, entre otros).

‘Orientador o no orientador’; según la perspectiva en el que se coloque su actuación sea la privilegiada del discurso narrativo, de la modalidad, articulación y exposición o bien la contaría.

Todas estas herramientas para analizar al personaje, nos permitirán una correcta creación de este y nos ayudará a comprender el contexto en el que se ubica, así como sus acciones.


Lara, Canseco, González & Mendoza (2001) dicen que para analizar al monstruo dentro de la cinematografía del horror como persona, como rol y como actante es muy importante entender su construcción psicológica.

Esto en conjunto con lo propuesto por Calabrese, que en su libro ‘La era neobarroca’, donde nos habla del personaje del ‘monstruo’, permitirá realizar la propuesta para la creación de los personajes protagonistas de ‘Veneno para las hadas’ en un remake.

El monstruo

Lara, Canseco, Gonzáles y Mendoza (2001), Explican que el control social está ligado al hecho de sentirse vulnerable física y psicológicamente, y es por medio de la persuasión religiosa y moral que se controla a la sociedad. Esto se debe a que todo individuo sabe que no solo será juzgado en un plano terrenal sino también en un plano más allá de este. Y de esta forma el cine a través del monstruo rompe los estándares morales y espirituales que maneja una sociedad, con esto se quiere decir que ‘el monstruo’ no es solo aquella criatura que acecha desde las sombras al protagonista, sino que puede ser y es todo aquel ser que rompe con la normatividad del ambiente que rige una sociedad, con esto en mente se usará a Calabrese quien propone un método para la creación de este ser dotándole de características que se contraponen a un estándar aceptado.

Bordwell & Thompson (2007) explican que lo que aterroriza en un filme es el monstruo, el cual, es una peligrosa alteración de la naturaleza, una transgresión al sentido común, es quien viola las leyes de la normatividad. Calabrese (2012) dice sobre el ‘monstruo’ que este no se emplea solo para representar lo sobrenatural, sino también lo ‘maravilloso’. Y con esto nos da dos derivados de la palabra ‘monstruo’, la primera: ‘la espectacularidad’, el monstruo ‘se muestra’ (monstrum) más allá de la norma, y en segundo la ‘misteriosidad’ la cual nos lleva a pensar en la advertencia de una naturaleza oculta y misteriosa (monitum) la cual debemos descubrir. Interpretando lo dicho por Calabrese, se puede decir que el hombre tiene necesidad de explorar y descubrir todo aquello que rompe con su ideal de sociedad, en donde todo aquello que es diferente o sobresale de alguna manera pone en riesgo las normas de su mundo.



Calabrese (2012) explica que el monstruo rompe las normas establecidas, sobre lo que es natural ya sea que este se muestre a simple vista o solo trasverse algunas. Se pueden definir como ‘objetivo’ y ‘subjetivo’.

Lo ‘objetivo’ hace referencia al mundo fuera de nosotros, y el ‘subjetivo’ al de nuestro espíritu, esto quiere decir que el objetivo es lo que observamos y el subjetivo, lo que percibimos. Calabrese (2012) dice que los monstruos resaltan en algún aspecto, ya sea que estos estén incompletos o sobrepasen la perfección natural, ya que lo que sobrepasa la medida media es perfecto, pero esta perfección excede lo establecido por la norma y por lo tanto se vuelve ‘imperfecto’ y monstruoso; el monstruo no es solo un ser anormal, es un ser al cual sobrepasan los juicios físicos o morfológicos. La forma en la que la sociedad reacciona al monstruo depende completamente de si este es percibido como una amenaza o no, Bordwell *et al.*: (2007) explican que la forma en la que reaccionamos ante el monstruo es el reflejo de cómo es visto por los personajes, aunque este rompa las leyes de lo natural.

Calabrese (2012) aclara que la sociedad realiza una comparación entre lo que para ellos es correcto y lo que no, y con base en eso se le otorga a cada categoría un valor o idea para definirlo. Usando las categorías propuestas de: ‘ética’ y ‘estética’, estas servirán para referirnos a la manera de comportarse del monstruo, o sea, si sigue un salvoconducto guiado por la moral general de la sociedad y de manera estética si este concuerda con el aspecto propio o espiritual de tal sociedad; y ‘morfológica’ y ‘tímica’, las cuales permiten describirlo y juzgarle mediante su apariencia y forma de reaccionar.

Calabrese (2012) dice que los monstruos se rigen bajo un concepto en el cual deben de romper con la naturaleza, y esto varía de acuerdo a la sociedad en la que es ubicado, mientras que en algunas el monstruo debiera ser un ser deforme, malo, feo y que genere una sensación de incomodidad, para otros puede ser un caso completamente distinto. Un prototipo de

monstruo que rompe con el concepto preconcebido de si mismo se puede observar en Dorian Grey, el cual presenta una morfología conforme, por lo tanto, su apariencia (estética) es bella, pero es disfórico en su forma de ser, y esto lo vuelve malo.

Para aclarar más este punto se citará a Lara, Canseco, González & Mendoza (2001), que a su vez citan a J. A. Molina Foix que en su libro 'Horroscope II' genera una topología con base en la naturaleza, origen, creación formación y/o transformación del monstruo:

Monstruos humanos.

1. Monstruosidad física

Son aquellos seres que sufren de una alteración física que rompe con la normalidad establecida generando el más básico de los terrores: el físico. Puede presentarse: Por deformación congénita, por accidente, por alteración de la talla

2. Monstruosidad Psicológica

Estos seres suelen escudarse de una apariencia normal para proteger sus traumas o deformaciones mentales, las cuales los conducen a cometer actos atroces con un mayor alcance emocional que la repulsión física, estos seres pueden ser: Sádicos, maníacos y psicópatas, científicos locos, profesores, sabios, doctores, hipnotizadores, etc.

3. Criaturas de ultratumba

Seres que han regresado a la vida, los no muertos, visitantes esporádicos de otro mundo, los cuales llegan para interrumpir la normalidad en la vida humana, alterando su comportamiento y destino. La muerte, vampiros, aparecidos y fantasmas, zombis.

4. Antropomorfismo

Toda criatura artificialmente creada por la mano del hombre, con un fin práctico o vanidad. Pueden presentarse: Por regresión animal, de origen biológico, autómatas (robots, androides, cyborgs, clones), desdoblamiento de la personalidad

Hace referencia a la inquietud del hombre por librarse de una carga emocional sin importar la forma, pero dando pie al equívoco.

5. Alteraciones de la temporalidad

Utilización de las más grandes aspiraciones de la humanidad: inmortalidad y reencarnación.

Bestias.

Seres que se encuentran en los límites de la razón-instinto, pueden ser criaturas humanas, que sufren un cambio el cual los orilla a sucumbir ante sus necesidades personales, o invenciones las cuales han perdido su inocencia inicial, proyectando y tomando características humano-animal como son su intelecto y su instinto, son seres regidos por sus pasiones humanas y las leyes de la naturaleza. Metamorfosis, animales domésticos en rebeldía, gigantismo, otras invenciones.

Autonomía de partes anatómicas separadas del cuerpo humano.

Entre los monstruos más extraños que existen se pueden encontrar los que surgen del desmembramiento de alguna parte del cuerpo, a estos seres se les dota de una individualidad tanto en personalidad como en comportamiento, y suelen buscar siempre liberar las necesidades subconscientes de la víctima. Pueden ser: Mano asesina, cabeza con vida independiente, cerebro trasplantado o conservado vivo.

Satanismo.

Hace referencia a todos esos seres que surgen del mundo supersticioso y folklórico de la época medieval: magos, hechiceros, brujas, médiums, etc. A través de tratos diabólicos en los cuales ofrecen su alma a cambio de poder, este es sin duda uno de los temas más explotados del cine de terror. El demonio y sus servidores, pactos diabólicos.

Misceláneos.

La combinación de varios temas. Descomposición, necrofilia, orgias sangrientas, exotismo fantástico, onirismo, monstruos de origen biológico.

Creación de un personaje

Snyder (2010) explica que uno de los pasos más importantes para saber de qué trata una película es aclarar de quien trata. Esto se debe a que el 'quien' es la vía de entrada para interesarse en la historia, el saber cuáles son sus motivaciones. Los espectadores ven en el 'quien' a alguien con quien identificarse, permitiéndole experimentar la historia a través del personaje.


Para desarrollar un personaje que cumpla con estos cometidos Snyder (2010) realiza una lista que debe ser respondida: Un adjetivo que describa al protagonista, un adjetivo que describa al malo, un adjetivo con el que nos identifiquemos como seres humanos.

Con estas ideas se podrá obtener un boceto del personaje que se realizará, ya sea este el héroe o el villano.

Después de realizar esto Snyder (2010) indica que se debe responder la premisa de '¿de quién va esto?', esto quiere decir que sin importar sobre que vaya la premisa, la historia debe centrarse en alguien, manejando a uno o dos personajes principales que nos permitan centrar nuestra atención e identificarnos y que a la vez puedan cargar con la premisa de la película.

Snyder (2010) explica que el siguiente paso para crear a un personaje es amplificar la premisa, esto quiere decir que se debe dotar a nuestro héroe de un conflicto y un recorrido mayor al previsto, así como de un objetivo primario, para así sacarle el máximo aprovechamiento a la idea.

Snyder (2010) dice que la forma en la que una idea cobra vida es amplificando una gran premisa con un protagonista que haga que la idea funcione mejor y aclara que el truco se



encuentra en: Ofrecer el ‘mayor conflicto’ posible en esa situación, debe existir un ‘mayor recorrido’ desde el punto de vista emocional.



דרר עלטרפאנ
CAPÍTULO III

CAPÍTULO III

Método

A continuación, se explica el método de estudio elegido, los diferentes términos dados por los autores utilizados y se muestra un ejemplo de la tabla que se realizó para lograr clasificar a los personajes.

Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es no experimental, debido a que no se busca experimentar en la creación de personajes sino utilizar metodologías ya establecidas.

Hernández Sampieri, *et al.*: “En un estudio no experimental no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza” (2010, p.149).

El tipo de investigación que se utilizará es el transversal ya que solo se realizará durante un periodo de tiempo.

En algunas ocasiones la investigación se centra en a) Analizar cuál es el nivel o modalidad de una o diversas variables en un momento dado; b) evaluar una situación, comunidad, evento, fenómeno o contexto en un punto de tiempo y/o c) determinar o ubicar cuál es la relación entre un conjunto de variables en un momento. En estos casos el diseño apropiado (bajo un enfoque no experimental) es el transversal o transeccional. Ya sea que su alcance inicial o final sea exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo (Hernández Sampieri, *et al.*: 2010, p. 208).

Tipo de estudio

Esta investigación es de tipo descriptivo, pues busca detallar las características de lo que se estudiará recopilando y analizando datos sobre los personajes de las producciones de Taboada y se trabajará con esta información, para el desarrollo de una guía. De acuerdo con Hernández Sampieri, Fernández y Baptista:

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas (2010, p. 80).

Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es cualitativo, ya que este tipo de investigación “El enfoque cualitativo se basa en métodos de recolección de los datos no estandarizados. No se efectúa una medición numérica, por tanto, el análisis no es estadístico” (Hernández Sampieri, *et al.*: 2010, p. 21).

Modalidad de la investigación

Se utilizó la modalidad de tesina analítica.

Participantes del estudio

Los personajes protagonistas de las películas que se analizarán son de las versiones originales de ‘Hasta el viento tiene miedo’ (1968), ‘El libro de piedra’ (1969), ‘Más negro que la noche’ (1974), ‘Veneno para las hadas’ (1984), del director Carlos Enrique Taboada y las versiones remake de ‘Hasta el viento tiene miedo’ (2007) de Gustavo Moheno; ‘El libro de piedra’ (2009) de Julio César Estrada; y ‘Más negro que la noche’ (2014) de Henry Bedwell.

Por conveniencia se utilizará el método de muestra no probabilístico ya que según Hernández Sanpieri *et al.*: (2010) En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra (p. 241).

Metodología de diseño

Para llevar a fin la realización de la adaptación y guía de los personajes se utilizará como método el modelo propuesto por Francesco Casetti *et al.*: (2015) el cual habla de que debemos asumir primero al personaje como persona, después como rol, y finalmente como actante. Cada una de estas etapas permitirá analizarlo y asumirlo como un individuo, con ello se convertirá al personaje en algo real.

Esta metodología se apoyará y combinará con el método de Omar Calabrese (2012), expuesto en la era neobarroca, la cual habla de que los valores son atributos, los cuales se otorgan y manifiestan una polaridad, por lo tanto, tienen una diferencia entre sí. Los juicios de valor van acompañados por un juicio ético, pasional y morfológico, y con ello permitirá crear y tener unas categorizaciones correctas.

Definición y planificación


Definición de objetivos

Como primer paso de este método se debe planear el ambiente en el cual se desarrollará la historia, para con ello proseguir con el análisis y construcción del personaje como persona, como rol y como actante.

Ambiente

Sirve no solo para decorar una escena, sino también para situarla, esta parte nos inmiscuirá en la trama de la historia y nos posicionará en una época y lugar determinados.

El personaje como persona



Se trata de analizar al personaje como si de un individuo se tratase, asumiéndolo como una unidad psicológica o de acción. Diferenciándolo de acuerdo a si este es plano o redondo, lineal o contrastado, estático o dinámico. Para posteriormente construir características respecto al carácter, las cuales consisten en un modo de ser y otra de hacer. También su identidad física es importante dado que esta ayuda a construir y dar soporte al esquema del personaje.

El personaje como rol

Aquí el personaje se verá como un elemento codificado, dado que en vez de centrarse en él como individuo, se observará como un tipo determinado de ser. Para analizarlo se tienen que estudiar sus características y como lo constituyen.

El personaje como actante

Aquí el personaje se analizará como un ser abstracto, no se busca leerlo, ni como persona, ni como rol, lo que se observa en su aporte a la narrativa y el papel que desempeña en ella. Se dilucidará a este como sujeto y como objeto, esto quiere decir que el personaje será observado como un ser que busca una finalidad y la forma en que procede para alcanzarla.

Las categorías de valor

Utilizando este método propuesto por Calabrese, se terminará de construir y corroborar la creación del personaje, ya que esta propone una tabla de valores que maneja la yuxtaposición de los elementos característicos de los personajes.

Matriz

Personaje (Casetti):		
Ambiente:		
Persona	Rol	Actante
Destinador →	Objeto →	Destinatario
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑	← Oponente
Clasificación de monstruos (CALABRESE):		
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo o negativo)
Morfológica	Forma	
Ética	Moral	
Estética	Gusto	
Tímica	Pasión	

A continuación, en el capítulo cuatro, se procederá a realizar el análisis de las protagonistas de los filmes pertenecientes a la tetralogía de Carlos Enrique Taboada al igual que de las versiones remake; con ello se podrá realizar una interpretación de los personajes permitiendo la comparación entre una y otra versión, para finalmente llegar a una propuesta de adaptación para las protagonistas del cuarto filme ‘Veneno para las hadas’.



רד עזרת פאנ

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV

Resultados y conclusiones

Después de enlistar las metodologías en el Capítulo III, en este cuarto capítulo se presentarán los resultados obtenidos de los análisis realizados a los 7 filmes, dichos resultados son fundamentales para poder realizar una propuesta de modernización del cuarto filme de Taboada.

Dice Casetti *et al.* que: “Las tramas narradas son siempre, en el fondo tramas <<de alguien>>, acontecimientos y acciones relativos a quien, como hemos visto, tiene un nombre, una importancia, una indecencia y goza de una atención particular” (2015, p159). Por lo tanto, no basta con conocer sus características básicas como personaje de una manera rígida, sino que es necesario saber las emociones que presenta, que lo motiva a comportarse y actuar de cierta forma. Y esto se puede lograr a través de conocer las emociones con las cuales fueron dotados, y los detonadores de su comportamiento, ya que como se mostrará en las tablas siguientes, una emoción o característica del personaje están relacionadas directamente con el comportamiento que presenta ante el mundo al que pertenece. Casetti *et al.*:(2015) habla sobre asumir al personaje como ‘persona’, lo cual consiste en verlo como un ser con un intelecto, emociones y actitudes propias, en pocas palabras ver al personaje como algo real que se compone de diferentes partes para crear una ‘unidad psicológica’, y aunque menciona que se puede profundizar en el personaje con elementos como el ‘carácter’ que se subdivide en el ‘modo de ser’ y el ‘modo de hacer’, es necesario conocer el porqué de su comportamiento, su ‘detonador’.

Lo dicho por Calabrese (2012) sobre que el ‘monstruo’ como concepto evoluciona, y por lo tanto las homologaciones que presenta pueden variar a tal punto que no basta con las definiciones ‘clásicas’ ni las ‘anti clásicas’ para delimitarlo, sino que se necesitan nuevas

formas para definir el concepto del ‘monstruo’. Se corrobora a causa de los personajes monstruosos presentados en los filmes originales, ya que, aunque presentan características y actitudes de un ser ‘deforme’ con respecto a la narrativa en la que se sitúan, logran mantener rasgos humanos que permiten generar una empatía hacia ellos, a pesar de ser criaturas conformadas de emociones disfóricas.

Calabrese explica que “los nuevos monstruos, lejos de adaptarse a cualquier homologación de las categorías de valor, las suspenden, las anulan, las neutralizan... Son formas que no tienen propiamente una forma, sino que están, más bien, en busca de ella” (p. 109). Y estas características son observables en los filmes originales, donde el monstruo, a pesar de sus actos atroces logra conformarse y generar un momento de ‘espera’ donde la disforia solo ocurre en el momento en que el monstruo ataca a los personajes, y esto se puede percibir en los cuatro filmes originales. Mientras que en las versiones remakes de los filmes, los monstruos fueron presentados en su mayoría como seres disfóricos y deformes, estas características utilizadas remiten al estilo ‘clásico’ del monstruo, con personalidades que no permiten crear un entendimiento entre criatura – espectador. Y esta falta de empatía hacia las criaturas se refleja por igual a las protagonistas de las películas.

A continuación, se presentan los resultados y el desarrollo que se llevó. Como ya se mencionó se utilizaron las estructuras metodológicas propuestas por Casetti para analizar al personaje y Calabrese y su clasificación de los monstruos. Para complementar estas metodologías se agregaron dos apartados, el primero: ‘anexos’ que hace referencia a cualquier tipo de detalle que resalte del personaje como su personalidad y actitudes, y ‘detonador’ el cual se refiere al hecho que desencadena el comportamiento del personaje. Aunque estas dos características no son parte de las propuestas metodológicas de los autores, se considera necesario agregarlas, ya que los personajes que se están analizando presentan detalles más

profundos en su estructura, los cuales están ligados a la época a la que pertenecen y en la que fueron construidos. Si bien en esencia los personajes de las versiones remakes comparten orígenes, actitudes y comportamientos con las versiones originales, es meritorio recordar que entre cada una de estos filmes existe un imaginario que refleja la época en que fueron construidos con un margen de casi 50 años entre la primera producción hasta la más actual, hecho que se debe considerar al momento de analizarlos. Con estos elementos se puede indagar a profundidad la psique del personaje, su forma de comportarse, la actitud que presenta, porque la presenta y la que presentará dependiendo lo que suceda en su ambiente, en conclusión, estos apartados fueron agregados para entender la esencia que conforma a los personajes como un individuo.

Las preguntas planteadas al inicio de esta investigación serán respondidas a continuación con ayuda de las tablas realizadas y que se encuentran en las páginas 73 a 130 permitiendo así conocer a profundidad la psique de los personajes, sus actitudes y motivaciones. Con esto se logró conocer en dónde estuvieron los fallos al momento de las adaptaciones.

1. *¿Cuáles fueron los fallos y aciertos en la adaptación de las protagonistas de los tres remakes ya realizados?*

Entre los errores observados se puede mencionar la falta de conocimiento de las actitudes que adoptarían los personajes con su nueva identidad, la sobre carga de elementos que constituyen sus personalidades y sobre todo resalta el hecho de que al momento de decidir adaptarlos a una época actual no se realizó una investigación para conocer realmente a las personas que buscaban representar en pantalla, esto se ve de sobremanera en el primer filme adaptado 'Hasta el viento tiene miedo', en donde como ya se ha mencionado al resaltar o dotarle de un elemento lésbico a la trama para atraer el público, cayó en estereotipos

negativos, sobresaliendo de entre todos ellos el que hace referencia a que toda pareja homosexual sufre una muerte trágica. También esta regla no escrita de ‘las muertes trágicas’ se ve en el tercer filme adaptado ‘Más negro que la noche’, en donde el personaje interpretado por Eréndia Ibarra (Pilar) está enamorada de su mejor amiga y por consiguiente igual sufre de una muerte trágica; lo que más resalta de este tercer filme, es precisamente el uso del cliché, ya que en vez de enfocarse y mostrar mujeres fuertes en pleno cambio de siglo viviendo una evolución cultural que les permite ser más libres y ver por si mismas como sucede en la versión original, los personajes son huecos, no aportan nada, y caen en el cliché de mujeres promiscuas o sosas.

De manera independiente analizando y comparando cada filme se puede llegar a la siguiente conclusión:

Hasta el viento tiene miedo. 1968 - 2007

Al momento de realizar la adaptación y creación de estos personajes a una época más actual se buscó dotarles de una historia y motivación más profunda, así como crear lazos más fuertes que permitieran relacionar a los personajes entre sí.

Los personajes principales de estas entregas son cuatro en la versión original: Andrea, Claudia, Lucía y Bernarda, mientras que en la versión remake se optó por dotarle de protagonismo a un quinto personaje: Josefina, quien en la versión original no pasaba de ser un personaje secundario, el cual no aportaba al desenvolvimiento de la trama, pero si a la ambientación del filme.

La historia original contaba con una trama que, aunque simple lograba cautivar al espectador debido a la misma sencillez del guion que permitía conocer al personaje e identificar su comportamiento y actitud desde el principio del filme, y aunque estos se

encontraban dentro de una historia trágica existe un cierto aire de esperanza y juventud en ellos.

La versión remake optó por manejar una historia de sufrimiento y abandono, los personajes son egoístas, desconfiados, mentirosos y manipuladores, la mayoría solo ven por su bienestar, agregando al guion una trama 'más compleja' de desamor y obsesión. Esta adaptación del filme buscó el justificar el comportamiento y desenvolvimiento de la historia a través de un problema amoroso lésbico entre Andrea, Lucía, Bernarda y Josefina.

Andrea y Lucía se atraen, pero esta relación no es legal, ya que Lucía es la doctora de la institución en la cual Andrea es paciente, por lo tanto, mantienen sus encuentros como un secreto. El cual es descubierto por Josefina, la cual tiene sentimientos hacia Andrea, pero aun así decide contárselo a la directora Bernarda, que en vez de ejercer como autoridad y buscar terminar con esta relación, actúa de manera contradictoria a como se venía desarrollando el personaje en lugar de proteger sus intereses procede a rogarle a Andrea que la ame, con ello ocasionado la muerte de Andrea.

Mientras que en la versión original la relación entre Andrea y Lucía queda enmarcada solo como una confianza profunda entre profesora y alumna, en la versión remake se convirtió este rasgo en un amor enfermizo, el cual fue castigado. Cabe denotar que, aunque pudiera existir una relación lésbica en la versión original, esta nunca fue el centro de la trama, ni tampoco se castigó, como sucede en el remake. En la nueva versión del filme se observan varios detalles que orillan a pensar que todo ocurre debido a que los personajes son lésbicos, y la muerte se presenta como castigo para todas las que cometieron el acto de desear a alguien de su mismo sexo. Esto se confirma al momento de comparar ambas versiones, la versión original se presenta en su forma más pura como: alumna solitaria que solo tiene a su madre la cual está enferma versus profesora estricta que no cree en sus alumnas, por lo tanto, no deja

marchar a la alumna con su madre cuando le dice que morirá, con un desenlace que sume a la alumna en angustia, depresión y finalmente en ira. Por lo tanto, se puede decir que la versión original busca transmitir una enseñanza sobre escuchar a las personas, entenderlas y aceptarlas, por su parte la versión remake se muestra como: relación prohibida entre médico y paciente 'A', que son descubiertas por paciente 'B' que tiene sentimientos por paciente 'A', pero en vez de aceptarlos decide contar lo sucedido a la directora de la institución con el fin de terminar con una relación que es incorrecta, pero la directora de la institución tiene igual un fuerte deseo por estar con el paciente 'A', sentimientos que llevan a todas las involucradas menos al paciente 'B' que se redimió, a un final trágico. Por lo tanto, se puede decir que la versión remake de 'Hasta el viento tiene miedo' busca transmitir que las relaciones lésbicas están mal, son trágicas y deben ser castigadas.

El principal problema que presenta la versión remake se debe al enfoque absurdo, anticuado y cargado de prejuicios sociales que presenta al momento de desenvolver a sus personajes y su temática obsoleta de castigar sin presentar una moraleja o aprendizaje en los mismos.

El libro de piedra. 1969 – 2009

La versión remake de esta película, fue adaptada correctamente, los personajes principales en dado caso de necesitarlo como sucede con Julia adquirieron una historia con mayor profundidad, y en comparación con la versión original se les hizo más humanos, apegados a sus emociones de pérdida y duelo con una evolución en las mismas.

El fallo que se puede observar no tiene nada que ver con la adaptación y creación de la trama en una época actual sino con errores de postproducción, donde no hubo un manejo adecuado en la banda sonora del filme la cual abusa de los efectos, no respetando los silencios que son parte importante de cualquier producción.

Más negro que la noche. 1975-2014

La versión remake de esta película dista mucho de su versión original en la cual la temática central del filme se reflejaba como la lucha entre lo nuevo y lo viejo, lo actual y lo pasado, matizado con el tema de la venganza. Esta película al igual que sus predecesoras mostraba una idea simple y concreta a lo largo de la historia sin complicaciones argumentales con personajes fáciles de reconocer e identificar. El fallo de la producción en la nueva versión de 'más negro que la noche' radica en que quisieron darle un toque actual basado principalmente en el aspecto visual, dejando a un lado la historia y el desarrollo de los personajes, en vez de expandir las motivaciones de los mismos dotándoles de soporte a sus historias de trasfondo, buscaron complementarlas con elementos e ideas que no lograron cuajar de manera adecuada, utilizando fórmulas que ya habían fracasado en versiones anteriores como el subir a personajes secundarios a protagónicos sin darles un tratamiento adecuado y solo guiándose en los clichés ya preestablecidos del cine americano dotándoles de 'innovaciones', cabe mencionar que aunque en la versión original si se presentan clichés en los personajes protagónicos como la protagonista virgen, la amiga promiscua, la nerd y la deportista, estos no abusaron de los estereotipos ya prestablecidos y a su vez fueron enriquecidos con más características a la fórmula de su personalidad, así complementándolos y mostrando algo fresco para el público de esa época. Mientras que las 'innovaciones' en el carácter de los personajes presentada en la versión remake consiste en utilizar clichés y desproverlos de sus características principales para así presentar una adaptación 'más apegada' a la realidad actual.

Con base en lo que se observó y se comparó entre las versiones originales y los remakes de la tetralogía desarrollada por Carlos Enrique Taboada se puede afirmar que los principales fallos al momento de crear a los personajes consisten en una falta de desarrollo de

manera general en sus motivaciones, ideas, emociones y comportamientos, mezclando y combinando los imaginarios de cada época, a la vez que se agregaron otros que no aportan una característica distintiva o que permitan afianzar una relación con el espectador. Los personajes se muestran, parcos, estereotipados, y con un enorme desconocimiento del público que buscan reflejar.

Respondiendo a la segunda pregunta de investigación ‘¿*Qué elementos se requieren analizar para la construcción y adaptación de los personajes de ‘Veneno para las hadas’ (1984)?*’ Se logró llegar a la siguiente conclusión.

Los elementos a analizar radican en conocer el comportamiento y forma de ver la vida de los personajes, así como sus motivaciones principales, qué es y cómo fue que terminaron en esa situación, para así poder desarrollarlos de manera adecuada, sin sobrecargarlos de elementos que perjudiquen al público al momento de identificarse con ellos. También es importante aclarar que si lo que se busca es representar a un determinado grupo social, se debe recurrir a una investigación que se desarrolle más allá del imaginario sociocultural preestablecido.

La percepción que el público tiene respecto a estos filmes varía mucho de época a época. Las versiones originales utilizaban historias simples con mujeres protagonistas fuertes e independientes que mantenían la atención del espectador a través de enfrentamientos con situaciones desconocidas sin ayuda alguna. Este tipo de historias no logra del todo cuajar con el público actual, debido a que ya está acostumbrado a este tipo de historias simples con mujeres fuertes e inteligentes. Por lo tanto, utilizar este recurso no deslumbra al espectador, es por esto, que el peso de crear una empatía entre la audiencia y los personajes radica más en las personalidades que estos representan. La falta de sintaxis entre lo que el personaje dice que es,

lo que muestra, y la forma en la que los actores son dirigidos no termina de cuadrar creando así una barrera que no permite identificarse con la idea propuesta por el director de lo que el personaje debe ser.

Reiterando lo dicho, lo más importante al analizar a las protagonistas de ‘Veneno para las Hadas’ radica en conocer su detonador como personajes independientes, que las orilló a ser y comportarse de esa forma, su pensamiento, su percepción del mundo y la forma en la que se enfrentan a este, y qué papel desempeñan en el filme: modificador, influenciador o autónomo, conservador. Con esto en cuenta se puede realizar una propuesta que permita la creación de estos personajes en una época actual, generando una empatía con el espectador y así hacerlo parte del mundo que está observando.

Respecto a los objetivos particulares de esta tesina:

1. Definir qué método de desarrollo conviene utilizar al momento de la adaptación de las dos niñas protagónicas.

Al definir qué método de desarrollo conviene utilizar al momento de la adaptación de las dos niñas protagónicas de ‘Veneno para las Hadas’; se puede optar por las propuestas por los autores con los agregados ya antes mencionados. Esto permitirá una correcta creación de las jóvenes protagonistas en un mundo actual, donde personajes como la nana en el filme original, pueden ser suprimidos y verse remplazados por elementos que no necesiten un trasfondo como tal, con esto la perversidad y maldad de Verónica recaería completamente en su persona.

Los resultados observados en las tablas permiten conocer el motivo, el comportamiento y el por qué, de la evolución de las niñas, en dónde el monstruo no queda definido como tal, sino que este es un personaje el cual se degrada hasta convertirse en monstruo, personaje que, aunque es el ‘monstruo’ en este filme, es quien más empatía genera en el espectador, ya que se

observa cómo vive la deformación psicológica que lo termina convirtiendo en un ser disfórico. Calabrese (2012) explica que, aunque los personajes pueden nacer con una forma ‘estable’ provista de los elementos ‘clásicos’, se puede corromper si no cuenta con la supervisión necesaria. En el caso particular de esta película, es responsabilidad de los adultos. Por lo tanto, es importante conocer qué es lo que orilla a las protagonistas a actuar de la forma en la que lo hacen.


2. Analizar a las protagonistas de la tetralogía de Carlos Enrique Taboada y comparar las versiones originales con las versiones remake

Al momento de comparar a los personajes principales de los filmes originales con los remakes se logró conocer como afectaban el transcurso de las historias, y lo que aportaban a la trama de las mismas.

Es correcto mencionar que la implementación de estas metodologías permite un entendimiento mayor de los personajes principales de los 7 filmes, tanto de los protagónicos como de los monstruos. Cabe aclarar que, aunque ambas metodologías se presentan de manera independiente por ambos autores, la metodología propuesta por Calabrese, complementa la de Casetti *et al.* ya que al utilizar ambas estructuras se logra comprender a fondo la mentalidad y apariencia que proyectan los personajes, y la manera en la que estos interactúan entre sí.

3. Realizar una propuesta para la realización de las protagonistas de Veneno para las hadas.

Al observar las películas originales y compararlas con su versión remake analizando a sus personajes principales con ayuda de la tabla compuesta por las teorías de los autores anteriormente citados, se pudo constatar que el mayor problema que encuentran las nuevas adaptaciones consiste en que las historias fueron cargadas con temáticas e ideas en su mayoría compuestas de estereotipos, los cuales no fueron bien definidos y delimitados, aunado a esto la



forma en que las historias fueron puestas en un contexto actual deja ver el poco conocimiento que se tiene sobre las temáticas añadidas en las tramas, esto con el resultado de debilitar la historia principal y robarle los puntos de interés que el autor buscaba resaltar y que permitían al espectador compenetrarse con los personajes.

La siguiente tabla da respuesta al objetivo número 1: *Analizar a las protagonistas de la tetralogía de Carlos Enrique Taboada y comparar las versiones originales con las versiones remake*, en total se analizó a 25 personajes, los cuales serán presentados en las tablas a continuación mostradas.

Filme 'Hasta el viento tiene Miedo' de 1968 personaje 'Andrea'.

Personaje (CASSETTI): Andrea (Fantasma)			
Ambiente: Suspenso, juvenil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Acción
Lineal	Influenciador		Cognitivo
Estático	Modificador		Orientador
	Mejorador	Frustrador	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Dir. Bernarda	Venganza		Alumnas y Lucia
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Claudia	Andrea		Lucia
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Deforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: solitaria, apartada, triste.

DETONADOR

Miedo a la soledad, obligada a esta sola.

ANÁLISIS

El fantasma de Andrea busca cobrar venganza contra la directora Bernarda, ya que ella es la responsable de su suicidio, para lograr su cometido el fantasma de Andrea utiliza a Claudia a quien guía a través de apariciones fantasmales, con estas acciones logra mantener y darle rumbo a la trama.

Pero el control y manipulación de Andrea sobre Claudia no termina cuando descubre la verdad, sino que la guía hasta el lugar de su muerte en la torre-observatorio de la escuela, donde asusta a Claudia causando su 'muerte', cosa que aprovecha para tomar control de su cuerpo.

En el personaje de Andrea se puede observar un dejo de nostalgia y el miedo a la soledad que padece, esto se hace presente cuando espía a las alumnas, y al momento de controlar el cuerpo de Claudia, ya que interactúa con Lucia y el jardinero de la escuela hablando del pasado, postergando con ello su venganza contra la directora Bernarda.

El personaje de Andrea, es un ser deforme ya que rompe con los parámetros establecidos de normalidad, al ser un fantasma, esta deformidad se ve reforzada con su necesidad de venganza y el hecho de querer cumplirla sin importar el costo.

Filme 'Hasta el viento tiene Miedo' de 2007, adaptación del personaje de 'Andrea'.

Personaje (CASSETTI): Andrea (Fantasma)			
Ambiente: Suspenso, apatía, encierro, soledad, tristeza, hostil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Acción
Lineal	Influenciador		Cognitivo
Estático	Modificador		Orientador
	Degradados	Frustrador	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Dir. Bernarda	Venganza		Andrea
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Claudia	Andrea		Nadie
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Deforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Amenorrea,
Manipuladora, Interés amoroso: Lucía, cruel, egoísta, lesbiana

DETONADOR

Amor enfermizo/ obsesión

ANÁLISIS

Se muestran dos facetas de Andrea, cuando estaba viva y como un espíritu vengativo. Mientras estaba viva mantenía una relación lésbica con Lucía, su personalidad es manipuladora y egoísta, solo viendo por su placer personal, y como espíritu Andrea es un ser agresivo, el cual disfruta de aterrorizar y torturar a las pacientes del centro psicológico mientras lleva al cabo su venganza contra la Dr. Bernarda.

Esto lo hace a través de manipular y controlar a Claudia, personaje con el cual comparte la característica de padecer amenorrea, este control sobre Claudia le permite dirigir y controlar la historia hasta su punto culminante.


La deformidad de Andrea radica en que es un ser que rompe con la normalidad del ambiente del filme al ser un fantasma, aunado a esto se le agrega su sed de venganza contra la Dr. Bernarda y de Josefina.

Lo que no queda claro es el motivo por el cual Andrea olvida su venganza contra Josefina, personaje el cual la delató ante la Dr. Bernarda.

COMPARATIVA

Las características que presenta este personaje de manera morfológica y tímica se conservaron en la nueva versión, pero no así su historia y motivo de venganza.

En la versión original, Andrea es un ser solitario y triste, el cual no ha superado su sentimiento de rencor al no poder estar al lado de su madre al momento en que fallece, mientras que en la versión remake, Andrea está furiosa con la persona que la traicionó y con quien la asesinó.



Parte de los cambios emocionales que sufrió el personaje se ven reflejados al momento de la posesión de Claudia, en la versión original se muestra con nostalgia y se da tiempo para llevar una ‘vida normal’ como estudiante antes de llevar a fin su cometido, mientras que en el remake apenas logra conseguir el control total del cuerpo de Claudia y procede a realizarle cambios físicos al decolorarle el cabello, mostrando impaciencia al atacar enseguida a las personas que habitan el centro psicológico.

En ambas versiones el espíritu de Andrea busca guiar a sus víctimas a la torre, lugar el cual conserva su aspecto emocional y apartado. Esta torre es emblemática ya que en la versión original Andrea se suicidó ahí, y en la versión remake la asesinaron y ocultaron el hecho a través de fingir que fue suicidio.

Filme 'Hasta el viento tiene Miedo' de 1968 personaje 'Claudia'.

Personaje (CASSETTI): Claudia			
Ambiente: Suspenso, juvenil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Modificador		Estado
Lineal	Pasivo		Pragmático
Estático	Autónomo		No orientador
	Mejorador	Frustrador	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Dir. Bernarda	Descubrir la verdad		Andrea
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Lucía	Claudia		Dir. Bernarda
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre		Valor (positivo ó negativo)
Morfológica	Forma		Deforme
Ética	Moral		Malo
Estética	Gusto		Bello
Tímica	Pasión		Disfórico

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Nerviosa, inocente, amable, supersticiosa.



DETONADOR

Descubrir la verdad.

ANÁLISIS

Claudia quiere saber quién es Andrea, dado que la atormenta en sueños y apariciones. Logrando descubrirlo a través de Lucía, quien finalmente se rinde debido a las ‘casualidades’ y sucesos que se derivan de las acciones de la misma Andrea.

Su personalidad se muestra como reflexiva y paciente, aunque traviesa no intenta dañar a nadie, sino por el contrario quiere ayudar a serenar el espíritu intranquilo de Andrea.

Filme 'Hasta el viento tiene miedo' del 2007 adaptación del personaje de 'Claudia'.

Personaje (CASSETTI): Claudia			
Ambiente: Suspense, apatía, encierro, soledad, tristeza, hostil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Estado
Contrastado	Modificador		Pragmático
Dinámico	Autónomo		No orientador
	Mejorador	Frustrador	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Dir. Bernarda	Saber quién es Andrea/ dejar el centro		Andrea, internas
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Josefina	Claudia		Dr. Bernarda
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Deforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Amenorrea, agresiva, depresiva, anoréxica, supersticiosa, amable, antisocial, suicida.

DETONADOR

Intento de suicidio y los relatos de Josefina.

ANÁLISIS

Claudia, sufre de anorexia lo cual la ha llevado a padecer amenorrea, enfermedad que comparte con Andrea. Al no estar conforme con su cuerpo y bajo el influjo del ambiente donde vive cae en una fuerte depresión que la lleva a intentar suicidarse. Es un ser agresivo, el cual siempre está a la defensiva, es desconfiada pero aun así siente una verdadera preocupación por Josefina y busca protegerla de Andrea.

Al final del filme sufre una catarsis donde todos sus problemas emocionales y físicos se solucionan.

COMPARATIVA

Claudia en el remake sufre un cambio enorme, de ser una personaje amable y reflexivo por naturaleza, es adaptada para ser autodestructiva. Su motivación principal es salir del centro de apoyo psicológico, acompañando este comportamiento con una fuerte emoción de rechazo hacía sí misma y el mundo.

Filme 'Hasta el viento tiene miedo' de 1968, personaje: Directora Bernarda.

Personaje (CASETTI): Dir. Bernarda			
Ambiente: Suspenso, juvenil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Pragmático
Lineal	Influenciador		Orientador
Estático	Conservador		Acción
	Degradados	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
El suicidio de Andrea	Mantener el secreto		Dir. Bernarda
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Lucia y Josefina	Dir. Bernarda		Andrea
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre		Valor (positivo ó negativo)
Morfológica	Forma		Conforme
Ética	Moral		Bueno
Estética	Gusto		Bello
Tímica	Pasión		Disfórico

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Estricta, inflexible, incrédula, conservadora, reprimida.



DETONADOR

Los sueños de Claudia y sus constantes preguntas sobre Andrea.

ANÁLISIS

La Dir. Bernarda es una mujer de temperamento fuerte, soberbia que no se deja dominar y no acepta las ideas de otros, su punto de vista es el único que es correcto. Este carácter tan fuerte e incluso cruel es responsable del suicidio de Andrea, este incidente lo mantiene oculto de las nuevas alumnas, ignorando por completo lo sucedido y los motivos.

Hacia el final de la trama, después de la ‘muerte’ de Claudia, sufre un cambio en el cual reflexiona sobre los sucesos suavizando su carácter.

Filme: 'Hasta el viento tiene miedo' en 2007, adaptación del personaje de La Directora

Bernarda.

Personaje (CASSETTI): Dr. Bernarda			
Ambiente: Suspense, apatía, encierro, soledad, tristeza, hostil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Pragmático
Lineal	Influenciador		Orientador
Estático	Conservador		Acción
	Degradados	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Muerte de Andrea	Mantener el secreto / asesinato de Andrea		Dr. Bernarda
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Nadie	Dr. Bernarda		Andrea
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Estricta, cruel, inflexible, apartada, interesada, egoísta, lesbiana reprimida.

DETONADOR

Su obsesión y deseo por Andrea.


ANÁLISIS

La Dr. Bernarda, dueña del centro de apoyo psicológico para pacientes con trastornos de diferente tipo, es cruel y se interesa más en su propio bienestar que en el de las chicas que habitan ahí. Cuando descubre la relación que mantienen Andrea y Lucía en vez de ponerle un alto a las cosas, busca desesperadamente la atención de Andrea poniendo a un lado su orgullo, y al no ver cumplido su deseo accidentalmente la asesina empujándola contra la pared de la torre, para ocultar su crimen decide hacer pasar el incidente como suicidio.

COMPARATIVA

En esta adaptación se pueden observar dos factores importantes, mientras en la versión original la Directora Bernarda es estricta y con un ideal fuerte e interpretándolo como correcto para el resto del mundo, sin tomar en cuenta lo que sus alumnas y personal opinen al respecto, en la versión remake, fue adaptada como una psicóloga con doctorado a la cual no le interesan el bienestar físico, ni emocional de sus pacientes, volviéndola un ser completamente apartado de las emociones que la rodean, incluso en la recta final del filme no sufre ningún cambio o evolución en su forma de ser ya que se muestra más interesada en la reputación de la institución que en lo sucedido con Claudia.

Y es en el final del filme donde se descubre su fechoría y lesbianismo el cual mantiene oculto, siendo esto revelado junto con la verdad sobre la muerte de Andrea, solo en esta escena



se logra obtener otra perspectiva de su personalidad mostrándola como una persona desesperada de amor y atención con una fuerte obsesión que no se había visto a lo largo del filme, esta obsesión hacía Andrea es lo que origina todos los incidentes de la película.

Filme 'Hasta el viento tiene Miedo' de 1968, personaje 'Lucia'.

Personaje (CASSETTI): Lucía			
Ambiente: Suspenso, juvenil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Modificador		Estado
Lineal	Pasivo		Pragmático
Dinámico	Autónomo		No orientador
	Degradados	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
La muerte de Andrea	Proteger a las alumnas y a la Dir.		Alumnas, y Dir.
	Bernarda		Berarda
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Su carácter bondadoso	Lucía		Dir. Bernarda
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre		Valor (positivo ó negativo)
Morfológica	Forma		Conforme
Ética	Moral		Bueno
Estética	Gusto		Bello
Tímica	Pasión		Disfórico



ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Bondadosa, sumisa, supersticiosa, valiente.

DETONADOR

La ‘muerte’ de Claudia.

ANÁLISIS

Lucía se siente responsable por la muerte de Andrea, quien era su alumna, amiga y con quien compartía secretos; existía una intimidad basada en la confianza. Su apariencia física refleja la bondad que posee, aunque su carácter es débil, siempre busca la forma de apoyar y defender a las alumnas de las estrictas normas de la Dir. Bernarda.

Hacia el final del filme cuando confirma sus sospechas sobre el fantasma de Andrea, saca el valor que tiene escondido para tratar de proteger a todas las alumnas de la escuela y en especial a la Dir. Bernarda.

Filme 'Hasta el viento tiene Miedo' de 2007, adaptación del personaje de 'Lucía'.

Personaje (CASSETTI): Lucía			
Ambiente: Suspense, apatía, encierro, soledad, tristeza, hostil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Pasivo		Estado
Lineal	Autónomo		Pragmático
Estático	Conservador		No orientador
	Degradados	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Relación con Andrea	Mantener el secreto		Lucía
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Andrea	Lucía		Dr. Bernarda, Josefina
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre		Valor (positivo ó negativo)
Morfológica	Forma		Conforme
Ética	Moral		Bueno
Estética	Gusto		Bello
Tímica	Pasión		Disfórico

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Amable, cobarde, sumisa, solitaria, triste, reprimida, lesbiana.

DETONADOR

Andrea.

ANÁLISIS

Lucía es el médico general de la institución, se encarga de supervisar la salud de las pacientes y realizarles exámenes médicos. Lucía es fácil de manipular, no tiene carácter y se rinde ante la tentación de estar con Andrea, a pesar de que esto pueda afectar su carrera.

Al final del filme cuando se le revela la verdadera causa de la muerte de Andrea, la realidad la golpea con fuerza sumiéndola en una fuerte depresión y rechazo hacia la doctora Bernarda quien fue la responsable de quitarle la única felicidad que tenía.

El filme culmina con la escena de Lucía en la bañera llamando con desesperación a Andrea momentos antes de suicidarse.

COMPARATIVA

El personaje de Lucía, al igual que los demás sufre un cambio muy drástico al momento de su adaptación. De ser una persona bondadosa que busca el bienestar de todos a causa de su arrepentimiento y aprendizaje sobre el suicidio de Andrea, fue adaptada como una lesbiana reprimida, la cual al conocer a Andrea cede ante sus caprichos, volviéndose un ser dependiente, al momento que Andrea fallece el personaje de Lucía cae en una fuerte depresión y apatía, manteniéndose apartada de todo el mundo y solo sirviendo a la voluntad de la doctora Bernarda.

En el final del filme se puede observar otra enorme diferencia entre la versión original y la versión remake, mientras que en la versión original emerge el valor que habita en ella, en el remake sucumbe ante sus emociones negativas de soledad, tristeza y abandono, al no encontrar motivos para seguir viviendo se suicida mientras clama el nombre de Andrea, para así estar junto a su amada.

Filme 'Hasta el viento tiene Miedo' de 1968, personaje 'Josefina'.

Personaje (CASSETTI): Josefina			
Ambiente: Suspenso, juvenil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Pasivo		Estado
Lineal	Autónomo		Pragmático
Estático	Conservador		No orientador
	Degradados	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Dir. Bernarda	Sentido de obediencia a las autoridades		Josefina
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Claudia	Josefina		Alumnas
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Reprimida, solitaria, inocente.



DETONADOR

El respeto que siente hacia la directora Bernarda.

ANÁLISIS

Josefina, es una persona que busca la aprobación de otros, es servicial y temerosa de hacer algo que pueda originar el desprecio de las personas que ella considera importantes en su vida. Su interacción con el resto de personajes fluctúa entre ser parte del grupo y crear simpatía con sus superiores.

‘Hasta el viento tiene Miedo’ de 2007, adaptación del personaje de ‘Josefina’.

Personaje (CASSETTI): Josefina			
Ambiente: Suspense, apatía, encierro, soledad, tristeza, hostil			
Persona	Rol		Actante
Plano	Pasivo		Estado
Lineal	Autónomo		Cognitivo
Estático	Conservador		No orientador
	Mejorador	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
El acoso de Andrea	Aprobación		Josefina
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Claudia	Josefina		Nadie/Lucía
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre		Valor (positivo ó negativo)
Morfológica	Forma		Conforme
Ética	Moral		Bueno
Estética	Gusto		Bello
Tímica	Pasión		Disfórico

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Nerviosa, cobarde, antisocial, temerosa, posible esquizofrenia, supersticiosa.

DETONADOR

El miedo al espíritu de Andrea.

ANÁLISIS

Josefina fue compañera de Andrea, por la cual sentía una fuerte atracción. Es una chica con fuertes problemas mentales, aunque no se dice que enfermedad padece, sus actitudes y comportamiento reflejan a una persona con cierto nivel de esquizofrenia.

Josefina le tiene respeto y temor al espíritu de Andrea, ya que fue mientras la espiaba que descubrió la relación que Andrea y Lucía mantenían, decidiendo contarle sobre el hecho a la doctora Bernarda, esto desencadenó los sucesos que llevaron a la muerte de Andrea.

Y también es quien despierta la curiosidad de Claudia sobre Andrea.

COMPARATIVA

El personaje de Josefina en el remake adquirió una importancia que no tenía en la versión original, y al igual que el resto de los personajes su personalidad y comportamiento sufrieron un cambio enorme, de ser una chica reprimida, pero alegre que busca la aceptación de las personas que la rodean fue convertida en alguien con problemas psicológicos y con tendencia a lastimarse.

En la versión remake es responsable de 3 hechos importantes que permiten la narrativa del filme: el primero fue delatar la relación lésbica entre Andrea y Lucía, el segundo fue contarle a Claudia sobre Andrea y el tercero se da en la torre, cuando es responsable de asustar a Claudia y hacer que caiga por el barandal, permitiendo así que Andrea tome posesión del cuerpo de Claudia.

Filme 'El libro de piedra' de 1969, personaje 'Hugo'.

Personaje (CASSETTI): Hugo (estatua)			
Ambiente: Misterio, fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Orientador
Lineal	Influenciador		Acción
Estático	Modificador		Cognitivo
	Degradados	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Padre de Hugo	Proteger el libro		El padre de Hugo
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Silvia	Hugo		Julia
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Deforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: manipulador, servicial, cruel.

DETONADOR

Silvia.

ANÁLISIS

Hugo es un niño convertido en estatua por su padre, para con ello proteger su libro mágico.

Hugo muestra una especial atención hacía Silvia, convirtiéndose en su protector, maestro y cómplice de travesuras.

Hugo es un ser en apariencia pacífico, apartado y servicial, ya que, al llegar Silvia a su vida, desarrollan una amistad cercana al punto de que Hugo se vuelve reacio a separarse de Silvia y hace todo lo posible para evitar que esto suceda, aunque estas acciones sean perversas.

La deformidad de Hugo radica en que es un ser de piedra que puede adquirir una forma fantasmagórica para acechar a las personas, a las cuales manipula a través de sus acciones. Al inicio Hugo se muestra como un ser amable que ayuda y cumple los deseos de Silvia, pero nada más alejado de la realidad dado que lo que está haciendo es prepararla para que tome su lugar.

Hacia el final del filme Hugo rebasa los límites de la perversidad al punto de ser aceptado como algo real por el Sr. Ruvalcaba, causando que su figura sea destruida delante de la niña, la cual cae en trance y se desmaya por la impresión, es en ese momento cuando Hugo, muestra sus verdaderas intenciones, dado que manipula a Silvia por última vez para que tome su lugar al cuidado del libro mágico, convirtiéndola en piedra.

Filme 'El libro de piedra' de 2009, adaptación del personaje de 'Hugo'.

Personaje (CASSETTI): Hugo (estatua)			
Ambiente: Misterio, fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Orientador
Lineal	Influenciador		Acción
Estático	Modificador		Cognitivo
	Degradados	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Padre de Hugo	Proteger el libro		El padre de Hugo
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Silvia	Hugo		Julia
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Deforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: manipulador, cruel, Solitario.

DETONADOR

Silvia.

ANÁLISIS

El aspecto físico de Hugo, en esta nueva versión del filme sigue siendo el de una estatua que puede adquirir forma fantasmagórica a voluntad.

Hugo, en la mitología del filme, era un niño inocente el cual fue hechizado por su padre, para que cuidase de su libro mágico por un periodo de mil años hasta su retorno a la vida.

Hugo se presenta ante Silvia como un amigo con el cual puede compartir su mundo, enseñándole sobre magia negra y hechicería.

Al inicio del filme se muestra como un ser amigable el cual siempre acompaña a Silvia ayudándola y cumpliendo sus peticiones, también le dice cosas que pasarán en un futuro próximo, pero poco a poco mientras el filme transcurre Hugo empieza a revelar su naturaleza con acciones cada vez más preocupantes, todo esto mientras enseña a la niña hechizos y conjuros relacionados con la nigromancia, haciéndola dependiente de los mismos.

Hacia el final del filme, el padre de Silvia decide tomar acción directa en contra de Hugo destruyendo su imagen con la idea de que así libraría a su hija del embrujo.

La escena final consiste en la imagen de Hugo restituida sujetando el libro y a su espalda Silvia convertida en estatua con una mano apoyada en el hombro de Hugo, en una señal que se puede interpretar como de apoyo.



COMPARATIVA

Hugo no muestra diferencias significativas entre un filme y otro, excepto en el final de la versión remake, en la cual en vez de cambiar lugar con Silvia y dejarla a ella como guardiana del libro, la vuelve su compañera. La pose que mantiene Silvia detrás de Hugo sujetando su hombro indica que Hugo y la niña se convirtieron en cómplices que se apoyan mutuamente, y por lo tanto decidieron acompañarse hasta que el padre de Hugo resucite.

Filme 'El libro de piedra' de 1969, personaje: 'Silvia'.

Personaje (CASSETTI): Silvia			
Ambiente: Misterio, fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Redondo	Pasivo		Pragmático
Contrastado	Autónomo		Acción
Dinámico	Conservador		No orientador
	Degradados	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Hugo	Hugo		Hugo
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Hugo	Silvia		Julia y Familia
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Eufórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Traviesa, descortés, solitaria, inquieta, introvertida, apartada, inteligente, inocente, alegre, no distingue el bien del mal.

DETONADOR

Su amistad con Hugo.

ANÁLISIS


Silvia es una niña solitaria la cual sufrió de meningitis, al vivir en una hacienda apartada del pueblo sus únicas compañías son una lagartija y Hugo.

Silvia al inicio del filme es presentada como una pequeña con una gran imaginación, algo apartada del mundo que la rodea y refugiada en sus propias ideas. Al momento en que llega su nueva institutriz a la hacienda se muestra recelosa de confiar en ella ya que su madrastra hace burlas sobre su amistad con Hugo. Conforme la institutriz le demuestra que solo está interesada en su bien y que es de confiar, Silvia cambia su actitud mostrándose más amable y educada, al mismo tiempo que le cuenta sobre su amistad con Hugo buscando favorecerla ante él.

Se pueden observar diferentes momentos en que Hugo va ganando influencia sobre Silvia, el primero de ellos sucede cuando el padrino de Silvia llega a la hacienda, en la escena donde Yago, el perro de su padrino, le ladra con desesperación a Silvia, la niña grita llamando a Hugo para que la salve, pero cuando ve a su institutriz corre a refugiarse en sus brazos.

El segundo momento cuando la influencia de Hugo se hace más fuerte sobre Silvia, se da cuando Silvia roba el pañuelo de su madrastra para realizar un hechizo vudú sobre ella.

El tercer momento y el más importante del filme se da cuando Silvia decide revivir a su iguana muerta, este hecho, aunque pueda parecer menor al de torturar a su madrastra, es el



más importante y significativo del filme, debido a que Silvia finalmente traspasó una de las líneas más delgadas de la hechicería, la cual consiste en no revivir a los muertos.

En la parte final del filme, Silvia se desconecta de la realidad cuando ve a su padre destruir la estatua de Hugo, desmayándose; es llevada a su habitación de la cual desaparece en un momento de descuido.

Silvia es encontrada convertida en piedra volviéndose la nueva guardiana del libro de magia.

Filme 'El libro de piedra' de 2009, adaptación del personaje de 'Silvia'.

Personaje (CASSETTI): Silvia			
Ambiente: Misterio, fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Pasivo		Pragmático
Lineal	Autónomo		Acción
Estático	Conservador		No orientador
	Degradados	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Hugo	Estar con Hugo		Hugo
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Hugo	Silvia		Julia y Familia
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre		Valor (positivo ó negativo)
Morfológica	Forma		Conforme
Ética	Moral		Malo
Estética	Gusto		Bello
Tímica	Pasión		Eufórico

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Retraída, solitaria, introvertida, malhumorada, apática, perversa, distante.

DETONADOR

Su amistad con Hugo.

ANÁLISIS

Silvia, es la mejor amiga de Hugo, ambos comparten su soledad y se han unido creando un lazo muy fuerte que es prácticamente imposible de romper.

Silvia, se ha apartado completamente de los lazos que la unen con otras personas, y aunque empieza a vincularse con la institutriz, la confianza que le tiene siempre fluctúa.


La maldad de Silvia se puede observar en varios momentos decisivos del filme, el primero relacionado con la muerte del perro de su padrino, ya que Silvia sabe lo que está sucediendo y es la causante de este hecho, ante el cual se muestra frívola. La segunda vez Silvia se encuentra sentada frente a un círculo de hechizos realizando una maldición vudú sobre su madrastra, hechizo para el cual ofrece su propia sangre como ingrediente, mostrándose segura al realizarlo. El tercer momento se da cuando Silvia decide revivir a su iguana muerta transgrediendo las leyes de la vida y la muerte.

En la parte final del filme, cuando la estatua de Hugo es destruida Silvia se desmaya por la impresión, momentos después se despierta en su habitación y escapa.

La escena final la muestra convertida en piedra detrás de Hugo, apoyando su mano derecha en el hombro de él y enfrente de estos el círculo de hechizos que la convirtió en piedra.

COMPARATIVA

El personaje de Silvia presenta una evolución en su versión remake, la cual la muestra como alguien perverso y corrompido por la influencia de Hugo, es un ser sin escrúpulos al cual no le importa lo que suceda mientras pueda permanecer al lado de su amigo y maestro. El vínculo que mantienen los dos niños es tan fuerte que al momento en que Silvia se convierte



en piedra se mantiene junto a Hugo, detalle que se diferencia de la versión original en el cual Silvia toma el lugar de Hugo como custodia del libro.

Filme 'El libro de piedra' de 1969, personaje: 'Julia'.

Personaje (CASSETTI): Julia (institutriz)			
Ambiente: Misterio, fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Estado
Lineal	Influenciador		Pragmático
Estático	Modificador		Orientador
	Mejorador	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
La influencia de Hugo sobre Silvia	Proteger a Silvia		Silvia
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Padre y Padrino de Silvia	Julia		Hugo
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Eufórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Amable, cortés, curiosa, perspicaz, valiente, intuitiva.

DETONADOR

La influencia de Hugo sobre Silvia.

ANÁLISIS


Julia es una persona amable, la cual ha sufrido la pérdida de su hija, por lo tanto, cuando conoce a Silvia le toma un gran cariño. Además de cumplir con su trabajo de institutriz, Julia busca un acercamiento con Silvia, platica con ella, le pone atención, escucha sus dudas, ideas y miedos.

Al inicio del filme, justifica el comportamiento de Silvia, considerándola una niña solitaria que solo busca llamar la atención; en el momento en que Julia conoce a Hugo, la forma en que observa a la estatua muestra el poder de manipulación que tiene Hugo sobre las personas. Conforme el filme avanza, Julia empieza a aceptar la existencia de Hugo, y aunque le genera cierto nivel de desconfianza decide observar, y averiguar lo más posible sobre él.

Cuando Julia descubre la muñeca vudú, oculta el hecho al padre de la niña para evitar traerle problemas, pero la guarda en el pupitre que Silvia ocupa para estudiar, de esa manera logra observar la reacción de Silvia ante el hecho de ser descubierta.

Al momento de enterarse del fallecimiento del padrino de Silvia, muestra su entereza y valor ofreciéndose para acompañar al Sr. Ruvalcaba a identificar el cuerpo.

En el final del filme cuando el Sr. Ruvalcaba destroza la estatua de Hugo, el rostro de Julia refleja su preocupación y consternación ante este hecho, al mismo tiempo que sujeta a Silvia de los hombros y la atrae hacia sí, tratando de protegerla de lo que está sucediendo. La



última escena del filme muestra a Julia siendo embargada por la sensación de pérdida, tristeza, dolor y negación mientras observa a Silvia convertida en la nueva guardiana del libro.

Filme 'El libro de piedra' de 2009, adaptación del personaje de 'Julia'.

Personaje (CASSETTI): Julia (Psicóloga infantil)			
Ambiente: Misterio, fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Estado
Lineal	Influenciador		Pragmático
Estático	Modificador		Orientador
	Mejorador	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
La influencia de Hugo sobre Silvia	Proteger a Silvia		Silvia
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Padre y Padrino de Silvia	Julia		Hugo
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Amable, cortés, curiosa, perspicaz, valiente, intuitiva, meticulosa, aún sufre la pérdida de su hija, fuerte, inteligente, aura de tristeza.

DETONADOR


La influencia de Hugo sobre Silvia.

ANÁLISIS

El mundo de Julia se cae en pedazos cuando en medio de una conferencia le dicen que su hija falleció en un trágico accidente. La depresión de Julia hace que se encierre en sí misma, abandonándose y refugiándose en su dolor, padeciendo de pesadillas recurrentes donde observa a su hija con las heridas que sufrió al momento de morir. Por recomendación de un colaborador decide regresar a trabajar, pero esta vez al cuidado de Silvia, una niña que en palabras de su padre tiene un trastorno mental.

Julia, ante Silvia se muestra como una persona amable, paciente, respetuosa y comprensiva que busca acercarse, pero sin olvidar que está ahí como psicóloga. El instinto protector de Julia y su sentimiento de pérdida hacen que se enfoque más en Silvia, adquiriendo un gran cariño por la niña a pesar de sus actitudes desconcertantes, con un gran deseo de protegerla el cual se intensifica conforme va aceptando la existencia de Hugo.

Al momento en que descubre la muñeca vudú que realizó Silvia, decide ocultarle el secreto al padre de la niña, pero hace que Silvia se confronte con el descubrimiento, para así observar su reacción.



En las escenas finales del filme cuando el Sr. Ruvalcaba destroza la estatua de Hugo, Julia se muestra asustada por este hecho, mientras observa la escena sujeta con fuerza la mano de Silvia, y cuando la niña se desmaya la abraza con preocupación.

Julia observa con cariño y preocupación a Silvia mientras se encuentra dormida, y decide darle el collar que le perteneció a su hija como amuleto de protección, pero al momento en que va por él, Silvia desaparece sin dejar rastro. Preocupada por este hecho sale en su búsqueda acompañada por el Sr. Ruvalcaba, en la mano de Julia se puede observar el collar mientras lo sujeta con nerviosismo, cuando encuentran a Silvia convertida en piedra a un lado de Hugo, Julia cae de rodillas sujetando el collar con ambas manos, en ese momento rompe en llanto, y los sentimientos de pérdida regresan con fuerza.

COMPARATIVA

Julia, mantiene características como es el aprecio a Silvia y su deseo de protegerla, pero en la versión remake se mostró más su dolor y tristeza ante la muerte de su hija. Este hecho, aunque es fundamental en ambas versiones del filme, en la versión original no se le da tanta importancia, mientras que en el remake es parte de la narrativa.

Filme 'Más negro que la noche' de 1975, Personaje 'Tía Susana'.

Personaje (CASETTI): Tía Susana (Fantasma)			
Ambiente: Misterio, suspenso			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Estado
Lineal	Autónomo		Cognitivo
Estático	Conservador		No orientador
	Degradados	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →	Destinatario	
Aurora (amiga de Ofelia, asesina de Becker)	Venganza	Amigas de Ofelia	
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑	← Oponente	
Sofía	Tía Susana	Ofelia y Sofía	
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Deforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Feo	
Tímica	Pasión	Disfórico	



ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Distante, solitaria, dependiente.

DETONADOR

La muerte de Becker.

ANÁLISIS

La tía Susana en vida y muerte siente una devoción total hacia su mascota y compañero Becker, un gato más negro que la noche. Era una mujer conservadora, orgullosa, estricta y respetuosa de las buenas costumbres.

Al morir deja su casa y pertenencias a su sobrina Ofelia, a la vez que le suplica que cuide de su mascota.

Su espíritu se muestra lleno de rencor hacía las responsables de la muerte de Becker, y de manera violenta decide vengarse de ellas.

Filme 'Más negro que la noche' de 2014, adaptación del personaje de 'la Tía Susana',
renombrado como 'Tía Ofelia'.

Personaje (CASSETTI): Tía Ofelia (Fantasma)			
Ambiente: Misterio, suspenso, terror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Orientador
Lineal	Influenciador		Acción
Estático	Conservador		Cognitivo
	Degradados	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
La llegada de Greta a la mansión	Poseer el cuerpo de Greta		Tía Ofelia
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Evangelina	Tía Ofelia		Pilar
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Deforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Feo	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Interesada, egoísta, solitaria, cruel, posesiva, orgullosa.

DETONADOR

Su muerte, la muerte de Becker.

ANÁLISIS

La tía Ofelia, en vida era una persona controladora, rencorosa y sin escrúpulos capaz de matar, y así lo hizo cuando descubrió que su esposo se acostó con una de las empleadas el día de su boda.

Cuando está a punto de morir, lo presiente y se prepara para su regreso, reviviendo el momento en que asesinó a su esposo y la empleada.


Como herencia deja todas sus posesiones a su sobrina Greta, y la petición de que cuide a Becker, su mascota.

El fantasma de la tía Ofelia, es un ser cruel, despiadado que busca venganza sobre la muerte de Becker, tomar control del cuerpo de Greta y mata al prometido de Greta, así como a su amante .

Las rosas de la mansión son utilizadas como medio para medir su nivel de presencia y poder, conforme florecen la tía Ofelia va ganando terreno sobre el control de Greta.

COMPARATIVA

La tía Susana al momento de ser adaptada a la versión remake, sufrió un cambio enorme, en el cual casi todos los rasgos distintivos del personaje fueron dejados a un lado, dotándole de una nueva personalidad y motivos.



El asesinato de Becker, el cual fue el detonador en la versión original, fue relegado a un plano secundario y se le agregaron diversas sub-tramas que permitieran crear una relación de similitud entre la tía Ofelia y Greta.

El personaje de la tía Ofelia da indicios de ser una bruja o un ser poderoso capaz de regresar de la muerte, esto se puede observar al inicio del filme cuando platica con Becker acerca del tiempo y la forma en que la vida arrebatada y otorga cosas. Y al final del filme se puede observar como la tía Ofelia toma control del cuerpo de Greta para asesinar a todos los habitantes de la casa, menos a su fiel ama de llaves, y esperar el regreso de Becker.

Filme 'Más negro que la noche' de 1975, personaje 'Ofelia'.

Personaje (CASSETTI): Ofelia			
Ambiente: Misterio, suspenso			
Persona	Rol		Actante
Plano	Modificador		Estado
Lineal	Pasivo		Pragmático
Estático	Autónomo		No orientador
	Mejorador	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Tía Susana	Herencia		Ofelia y sus amigas
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Amigas, novio y Sofía	Ofelia		Tía Susana
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Eufórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Amable, sociable, tiene miedo a la soledad, incrédula.

DETONADOR

La muerte de su tía.

ANÁLISIS

Ofelia es una persona dependiente de sus amigas, aunque trata de mostrarse como una mujer independiente necesita estar rodeada por personas que la quieran, para sentirse a gusto y segura.

Al enterarse la muerte de su tía, decide mudarse a la mansión en compañía de sus amigas y compañeras de casa.

Ofelia es una persona amable y cordial, que se muestra muy dolida por la muerte de Becker, es respetuosa con Sofía, y trata de cumplir el único deseo de su tía.

De todas las personas que habitan en la mansión es la última en creer en el fantasma de la tía Susana, y al momento de aceptar este hecho como realidad quiere escapar del lugar para así proteger a la última de sus amigas de la venganza de la tía.

Un dato curioso del filme es que conforme la trama avanza y sus amigas empiezan a morir de maneras sospechosas, Ofelia, ignora las etapas del duelo y se comporta como si nada.

Filme 'Más negro que la noche' de 2014, adaptación del personaje de 'Ofelia',

renombrado como 'Greta'.

Personaje (CASSETTI): Greta			
Ambiente: Misterio, suspenso, terror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Pasivo		Estado
Lineal	Autónomo		Pragmático
Estático	Conservador		No orientador
	Mejorador	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
La muerte de su Tía	Herencia		Amigas
Ofelia			
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Pilar	Greta		Tía Ofelia
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Eufórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Amable, miedo a estar sola, dependiente.

DETONADOR

La muerte de Becker.

ANÁLISIS

Greta, tiene miedo a estar sola, en su infancia sufrió varias pérdidas que la marcaron entre ellas la muerte de su hermana gemela, por lo tanto, suele refugiarse en sus amigos y novio, conformando con ellos una nueva familia y lugar al cual pertenecer.

Greta tiene sueños precognitivos, la primera muestra de ello se observa al inicio del filme cuando su tía Ofelia muere y Greta despierta alterada, a lo largo del filme los sueños de Greta le revelan detalles de la vida de su tía, y visiones de su hermana gemela.

COMPARATIVA

La forma en la que Ofelia se desenvuelve y se comporta no varió tanto en la versión remake del filme, sigue presentando un carácter necesitado de aprobación por otros al igual que dependencia en los demás.

En la versión remake trataron de justificar este comportamiento a través de dotarla de una historia trágica donde toda su familia perece, este evento al parecer le da ciertos poderes precognitivos, ya que en sueños recibe la visita de su hermana gemela la cual le enseña cosas.

Filme 'Más negro que la noche' de 1975, personaje 'Sofía'.

Personaje (CASSETTI): Sofía (ama de llaves)			
Ambiente: Misterio, suspenso			
Persona	Rol		Actante
Plano	Pasivo		Estado
Lineal	Autónomo		Pragmático
Estático	Conservador		No orientador
	Mejorador	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Tía Susana	Servir a la dueña de la casa		Ofelia
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Nadie	Sofía		nadie
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Paciente, educada, servicial, supersticiosa.

DETONADOR

La muerte de Becker.

ANÁLISIS

Sofía es el ama de llaves de la mansión, y siente una total devoción por su anterior patrona, la tía Susana. Al llegar las nuevas inquilinas a la mansión, Sofía se enfrenta a la nueva forma irrespetuosa de ser de las jóvenes, sin reprochar ni responderles de alguna manera, la única forma en que Sofía rompe esto es cuando la vida de la tía Susana es cuestionada, realizando comentarios para defenderla.

Sofía es una persona supersticiosa, la cual asegura que, aunque la tía Susana ha muerto, su esencia sigue en la mansión, pero evita realizar comentarios respecto a eso, incluso tomando la responsabilidad de algunas de las acciones realizadas por el fantasma de la tía Susana.

Cuando los asesinatos empiezan a suceder, decide hablar con la verdad sobre los sucesos misteriosos que ocurren en la mansión y aunque no esté de acuerdo con las inquilinas se preocupa por ellas, recomendándoles que se marchen antes de que la tía Susana termine su macabro propósito.

Filme ‘Más negro que la noche’ de 2014, adaptación del personaje de ‘Sofía’,
renombrado como ‘Evangalina’.

Personaje (CASSETTI): Evangalina (ama de llaves)			
Ambiente: Misterio, suspenso, terror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Pasivo		Estado
Lineal	Autónomo		Pragmático
Estático	Conservador		Orientador
	Degradados	Protector	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Tía Ofelia	Servir a su ama		Tía Ofelia
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Tía Ofelia	Evangalina		Pilar
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	



ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Dependiente, cruel, servicial, sarcástica.

DETONADOR

La muerte de la tía Ofelia, la muerte de Becker.

ANÁLISIS

Evangelina, es la guardiana y protectora de los secretos de la tía Ofelia. Su personalidad a pesar de ser servicial es altanera, con aires de superioridad, burlesca y cruel.

Cuando la tía Ofelia empieza a acechar a las jóvenes de la mansión, ella reduce los incidentes a nimiedades.

COMPARATIVA

Sofía, en el momento de su adaptación cambió de ser una persona supersticiosa que trata de proteger a las habitantes de la casa a ser alguien que sabe de la existencia del fantasma, buscando ayudarlo a retomar el control de la mansión.

Filme 'Veneno para las Hadas' de 1984, personaje 'Verónica'.

Personaje (CASSETTI): Verónica			
Ambiente: Fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Orientador
Lineal	Influenciador		Acción
Estático	Modificador		Cognitivo
	Degradados	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Imaginación	Convencer a Flavia de que es una bruja		Verónica
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Casualidad	Verónica		Flavia
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Malo	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Solitaria, fantasiosa, tristeza, celosa, traviesa, cruel, mentirosa, manipuladora, cruel, busca evadir su realidad.

DETONADOR

La llegada de Flavia a la escuela y los celos que siente por la niña.

ANÁLISIS

Verónica, perdió a sus padres cuando era muy pequeña, por lo tanto, creció al cuidado de su abuela, una mujer mayor y enferma que no le podía dedicar la atención que necesitaba y de su nana, quien para distraerla le cuenta historias fantasiosas sobre brujas, príncipes y princesas, sin medir las palabras que le dice.

Verónica observa que las brujas son seres poderosos que todos lo pueden y por lo tanto desea ser como ellas.

Usando la casualidad a su favor decide engañar a Flavia haciéndole creer que es una bruja. Conforme el filme avanza Verónica empieza a ser más cruel con su amiga, ya que los celos que siente por ella son muy fuertes, y quiere tener lo que Flavia posee, exigiéndoselo y amenazándola con promesas sobre lastimar a sus seres queridos y a ella.

Verónica sabe perfectamente lo que está haciendo, ya que en presencia de los adultos oculta su comportamiento malvado, y actúa con cordialidad.

Filme 'Veneno para las Hadas' de 1984, personaje 'Flavia'.

Personaje (CASSETTI): Flavia			
Ambiente: Fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Redondo	Pasivo		Estado
Contrastado	Autónomo		Pragmático
Dinámico	Conservador		No orientador
	Mejorador	Frustrador	
	Protagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Verónica	Protegerse de la bruja		Flavia
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Su miedo	Flavia		Verónica
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Eufórico	
		Disfórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: Inocente, ingenua, cobarde, impresionable, racional.

DETONADOR

Las mentiras de Verónica.

ANÁLISIS

Flavia es transferida a la escuela donde Verónica estudia. El primer día de clase cuando ingresa la profesora hace que se siente junto a ella y así comienza su amistad.

Al inicio muestra incredibilidad ante lo que Verónica le dice, pero una serie de casualidades crea en ella una paranoia la cual se acrecienta conforme el filme avanza.

Flavia, era una niña alegre y feliz, pero las maldades de Verónica la vuelven alguien temerosa, este miedo que siente causa que pierda el sentido de la realidad, orillándola a tomar acciones drásticas para protegerse de la bruja que la atormenta.

Filme 'Veneno para las Hadas' de 1984, personaje 'Carmen'.

Personaje (CASSETTI): Carmen (Nana)			
Ambiente: Fantasía, horror			
Persona	Rol		Actante
Plano	Activo		Orientador
Lineal	Influenciador		Acción
Estático	Modificador		Cognitivo
	Degradados	Protector	
	Antagonista		
Destinador →	Objeto →		Destinatario
Verónica	Entretener a Verónica		Verónica
Adyuvante →	↑ Sujeto ↑		← Oponente
Cuentos de fantasía	Nana		No tiene
Clasificación de monstruos (CALABRESE):			
Categoría	Juicio sobre	Valor (positivo ó negativo)	
Morfológica	Forma	Conforme	
Ética	Moral	Bueno	
Estética	Gusto	Bello	
Tímica	Pasión	Eufórico	

ANEXOS

Rasgos sobre la personalidad – características del personaje: amable.



DETONADOR

La soledad de Verónica.

ANÁLISIS

La nana de Verónica es amable, y se muestra preocupada por la niña. Siempre busca la manera de entretenerla a través de fantasía y relatos sobre fantasmas, estas acciones, aunque inocentes, modifican la percepción de la realidad de Verónica, y en lugar de reaccionar sobre lo que está pasando, lo ignora, tomándolo como preguntas infantiles.

Discusión.


Lo dicho por Cascajosa (2005) quien cita a Thomas Leitch (2002) sobre la importancia del remake sobre trasladar no solo un lenguaje sino también una cultura a otra, toma total importancia al compararlos con su versión remake. La creación de las historias de Taboada a una época actual no fue llevada con éxito en la mayoría de los filmes, esto es debido a la falta de cuidado al trasladar las historias a un marco contemporáneo sin establecerlo de manera adecuada primero. Lo dicho por los autores Casetti *et al.* (2015) y Calabrese (2012) respecto a la construcción de los personajes y el monstruo quedó corroborado, solo que para ampliar la información y entendimiento de los personajes fue necesario agregarle dos apartados complementarios, lo cual coincide con lo dicho por Calabrese sobre el constante cambio de las criaturas monstruosas y la necesidad de adaptarse a ellos y el cambio con respecto a su ser que siempre se encuentra en evolución. Snyder (2010) dijo ‘conocer de quien va una premisa’ así como las motivaciones de los personajes tanto humanos como monstruosos logran cumplir su cometido ya que lo planteado por Snyder, ayudó a complementar y expandir lo dicho por los autores Casetti y Calabrese. Lo que se esperaba encontrar y se encontró al momento de realizar esta tesina era la forma en la que los personajes estaban desarrollados y la manera en la que se desenvuelven en su medio, así como las fallas al momento de adaptarlos a un nuevo entorno. Se puede captar un mensaje negativo hacía cierto grupo social, pero al observar y analizar las películas con los conocimientos adquiridos al momento de leer a varios autores que hablan del cine, para entender la forma en la que es utilizado para educar y reflejar una idea sociocultural, se percibe y reconoce algo que no se esperaba encontrar reflejado en el cine mexicano actual: una muy marcada homofobia, y la forma sutil en la que el cine educa al espectador dándole a entender de manera subjetiva que no importa la actitud del personaje, ni su desarrollo, si es homosexual, será castigado.

Conclusión.

El objetivo general de esta tesina era analizar a los personajes principales de la tetralogía desarrollada por Carlos Enrique Taboada y con ello realizar una propuesta de adaptación de los personajes principales del filme ‘Veneno para las hadas’. Al observar los filmes y compararlos entre sí, se pudo constatar que aunque los personajes originales están contruidos usando una estructura tipo cliché en su comportamiento y forma de desenvolverse, trataban de apegarse a la idea de la mujer fuerte e independiente que estaba surgiendo en aquella época, Taboada construyó personajes ingenuos y puros los cuales defendían sus ideales, que conforme la historia avanza van mostrando fortalezas más allá de lo que a simple vista se puede percibir, aunque son ingenuos tienen un gran instinto para desentramar los sucesos que acontecen, son personajes enérgicos que logran reconocer sus pecados para enfrentarse a ellos, ya sea aceptando su castigo o desafiándolo.

Las mujeres de Taboada son fuertes, astutas, inteligentes y no necesitan a un hombre que las salve, por el contrario, son ellas las heroínas de la historia, el motivo por el cual avanza y se desarrolla. Taboada logró crear personajes que se enfrentaron no solo a seres sobrenaturales, sino también al papel de la mujer en el cine.

Dentro de los objetivos particulares de esta tesina se necesitaba el definir el método a utilizar para la adaptación de las protagonistas de ‘Veneno para las hadas’, por lo tanto, se recurrió a las propuestas realizadas por los autores Calabrese y Casetti para así poder deconstruir a las protagonistas del filme, esto permitió conocer su estructura y el motivo de su comportamiento. Se logró entender el motivo detrás de sus acciones y la forma en la que las pequeñas veían el mundo, en conclusión, ambas propuestas funcionan más como un conjunto en vez de manera individual para así lograr analizar a los personajes y su evolución durante el filme.



Al analizar a las protagonistas de los 3 filmes originales de Taboada y compararlas con sus versiones remake se llegó a la conclusión de que de los 3 filmes que han sido adaptados solo uno de ellos logró serlo de manera adecuada ‘El libro de piedra’, el cual respeta en gran mayoría la idea central de la historia, sin agregarle tramas paralelas que no aportan nada a la narrativa del filme como sucede con las versiones de ‘Hasta el viento tiene miedo’ y ‘Más negro que la noche’, las cuales en su búsqueda de ofrecer algo ‘fresco y nuevo’ que sea del interés del público mezcló diversos temas y tópicos sin darle una estructura adecuada, por lo tanto las historias que cuentan no logran cautivar, ni generar empatía. Estas comparativas permitieron reafirmar el dicho ‘más es menos’ dejando en claro que lo importante es centrarse en la historia principal y personal de cada uno de los personajes y no atiborrarlos de elementos o ideas que, aunque son actuales no van con su personalidad.


Las comparaciones realizadas entre un filme y otro permiten conocer y valorar más el trabajo realizado por Carlos Enrique Taboada al momento de escribir y dirigir estas producciones mexicanas, que en su momento no resaltaron tanto como lo hacen hoy en día, también el analizar estas películas permite tener una idea general de lo que es correcto al momento de crear a un personaje en una época determinada, y la importancia que debe darse a su trasfondo aunque no se vea en pantalla, ya que permite presentarlo como algo real en el cual el espectador se ve reflejado.

Con respecto a las protagonistas de ‘Veneno para las hadas’ empezando con Flavia, durante el filme se muestra al inicio como alguien racional, que no cree en las cosas sobrenaturales, pero poco a poco debido a la influencia de Verónica y las casualidades a las que se enfrenta empieza a tener un colapso el cual la lleva a no distinguir la realidad de la fantasía, siendo así que termina doblegada ante la voluntad de Verónica.

El personaje de Flavia, para la adaptación debe presentar una personalidad débil, ser dependiente con la necesidad de buscar el respaldo de las personas para corroborar sus convicciones, debe ser alguien que ‘se deje llevar’, influenciable, de aspecto retraída, cabizbaja, meticulosa y cuidadosa. La forma de justificar la credibilidad que tiene hacía Verónica además de las casualidades que se presentan en el filme se puede respaldar con la falta de atención que los padres tienen y con los mismos motores de búsqueda online, estos al no tener un parámetro claro de lo que se quiere encontrar arrojan resultados contradictorios, esto podría ser utilizado con respecto a una de las preguntas que se presentan en el filme ‘¿existen las brujas?’, esta búsqueda también puede servir de influencia para alimentar las pesadillas que sufre Flavia.

Verónica, por el contrario, tiene una personalidad fuerte. Es un ser independiente con habilidades de mando, convicción, seguridad, con porte de caminata rápida y cabeza erguida con una mirada autoritaria. Verónica tiene la necesidad de tener el control sobre alguien más para poder ejercer y mantener su posición, cuenta con la capacidad de hacer que los demás hagan lo que quiere.

Carmen (la nana) en el filme se muestra como el detonador del comportamiento e imaginación desmedida y mal encaminada de Verónica, esto es debido a que siente pena por la niña que es huérfana de padres y a través de cuentos busca entretenerla, sin detenerse a pensar si lo que le cuenta es correcto o no, sumado a esto, Carmen suele responder todas las dudas de Verónica sin siquiera explicarle la diferencia entre realidad y fantasía. Por otro lado, tenemos a la abuela de Verónica, la cual es una mujer enferma y aunque no cumple con algún tipo de protagonismo, es importante ya que es con quien vive la niña y paga el sueldo de Carmen. Aunque los personajes son importantes puesto que son quienes dan vivienda y fomentan la imaginación de Verónica, estos pueden fusionarse para así convertirse en un solo ser que



cumpla ambas funciones, dando como una mujer mayor con alguna discapacidad o deformidad resultante del accidente de coche donde murieron los padres de Verónica, así se respeta el canon en el cual la abuela odia ser vista por las personas ajenas a su hogar. Su actitud hacía Verónica sería el de complacer y consentir a la niña, a la cual creció con cuentos de fantasía y relatos fantasmales. Al ser una mujer mayor no tendría porque estar familiarizada con el uso de la tecnología, permitiendo así que Verónica indague más sobre los temas que le interesan sin tener ningún tipo de interferencia externa.

Los padres de Flavia, al igual que la abuela de Verónica, aunque no son protagonistas son importantes para la historia ya que mantienen a Flavia y son los dueños de la hacienda donde transcurre la etapa final del filme. Estos personajes no necesitan grandes cambios, con actualizar su forma de hablar, remarcar en mayor medida su ateísmo y con trabajos exigentes que no les permita tener tiempo para Flavia bastará.

Recomendaciones.

Al momento de querer adaptar una historia a otro contexto cultural es importante analizarla para con ello conocer su idea central, que motiva a la narrativa, y a los personajes que lo componen. Es transcendental entender que no por darle un pasado trágico o muy elaborado a un personaje generará más empatía, por el contrario, puede generar rechazo dado que su historia no corresponde a lo que vemos reflejado en pantalla, y esto se verá manifestado en que el público no se identificará con lo que observa. Al momento de escribir la ficha de un personaje se debe tener en cuenta la actitud y la forma en la que el personaje se comporta y si esta corresponde con la personalidad que se le otorga.

Cuando escribe un personaje se debe poder identificar con él o relacionarlo con alguien, al realizar esto podemos notar si corresponde o no al comportamiento que le otorgamos.


Existen muchas metodologías para adaptar y/o crear personajes, es recomendable buscar una que se adecuen a las necesidades y que permitan tener un mayor entendimiento y desarrollo del personaje.

Referencias

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*, Ed. Paidós, Barcelona.
- American Psychological Association. (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association* (versión resumida) (3ª Ed.). México: El Manual Moderno, S.A. de C.V.
- Aviña, R. (2004). *Una mirada insólita, temas y géneros del cine mexicano*. México: Océano.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2007). *Arte cinematográfico*. 6ta Ed.). México: McGraw-Hill.
- Calabrese, O. (2012). *La era neobarroca*. (5ta Ed.). Madrid: Ediciones Catédra.
- Cansino, C. (2005). *Un poco de miedo, de historia y de sueños*. Recuperado el 20 de octubre de 2016, referido de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927060030>
- Cascajosa, C. (2005). *El remake cinematográfico y la comunicación intercultural*. Recuperado el: 24 de octubre de 2016. Referido de: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n44/ccascajosa.html>
- Casetti, F., & Di Chio, F. (2015). *Cómo analizar un film*. España: Paidós.
- Castañeda, U. (2013). *La Crónica Diaria S.A. de C.V.* Recuperado el 18 de Septiembre de 2016, referido de: <http://www.cronica.com.mx/notas/2013/794224.html#>
- Collar, J. (2011). *¿Para qué sirven los “remakes”?* Recuperado el 24 de octubre de 2016, referido de: <http://www.unav.es/nuestrotiempo/es/cultura/para-que-sirven-los-remakes>
- Costa, A. (1986), *Saber ver el cine*, Barcelona: Paidós.
- Crespo, E. B. (2015). *Taboada, 18 años después*. Recuperado el 12 de Agosto de 2016, referido de: <http://www.plotpoint.mx/peripecias/taboada-18-anos-despues>

- Gallo, I. (2016). *Criaturas de la noche: los monstruos en el cine*. Recuperado el 23 de octubre de 2016, Referido de: <https://lalibretadeirmagallo.com/2016/05/03/criaturas-de-la-noche-los-monstruos-en-el-cine/>
- Germán, J. A.(2015). *El top 5 de Carlos Enrique Taboada*. Recuperado el 24 de octubre de 2016, Referido de: <http://www.gq.com.mx/actualidad/cine-tv/articulos/cuales-son-las-mejores-peliculas-de-carlos-enrique-taboada/5651>
- Gil, J. *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*.
Recuperado el 17 de septiembre de 2016, Referido de: <http://eprints.ucm.es/25336/>
- Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*. Madrid, España: Taurus.
- Gubern, R. y Prat J. (1979). *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Barcelona: Tusquets.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. C. y Baptista, P.L. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª Ed.). México, D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Iglesias, M. (2014). *El original vs el Remake*. Recuperado el 12 de Agosto de 2016, referido de: <http://revistahorizontal.com/el-original-vs-el-remake/>
- Lara, C., Canseco, C., González, M. & Mendoza, Y. (2001) *el monstruo en el cine de horror mexicano*. México: Tesis para obtener el título en la carrera de comunicación social, Universidad Nacional Autónoma Metropolitana.
- Lazo, N. (2001). *El horror en el cine y en la literatura*.(1era Ed.). México: Paidós.
- López, A. (2014). *Crítica: "Más negro que la noche", echar a perder un clásico*. Recuperado el 12 de Agosto de 2016, referido de: <http://noticine.com/iberoamerica/36-iberoamerica/21422-critica-qmas-negro-que-la-nocheq-echar-a-perder-un-clasico.html>

- Posadas, E. (2007). *El cine de terror: Psicológico, demoníaco y gore*. Recuperado el 09 de Octubre de 2016, referido de: <http://132.248.9.195/ptd2009/mayo/0643794/Index.html>
- Sánchez, J. L. (2006), *Historia del cine, teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza editorial.
- Secretaría de Cultura. (2011). *Presentan el libro Taboada sobre la filmatografía de Carlos Enrique Taboada*. Recuperado el 24 de octubre de 2016, referido de: <http://www.cultura.gob.mx/noticias/libros-revistas-y-literatura/13718-presentan-el-libro-taboada-sobre-la-filmografa%C2%ADa-de-carlos-enrique-taboada.html>
- Snyder, B. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación del guion*. Barcelona: Alba Editorial.
- Triviño, M. (2015). *Tras la pista de la sangre: los subgéneros del terror*. Recuperado el 23 de octubre de 2016, referido de: <https://elcolordelcine.com/2015/06/05/tras-la-pista-de-la-sangre-los-subgeneros-del-terror/>
- Vega, A. D. (2014). *Más negro que la noche*. Recuperado el 12 de Agosto de 2016, referido de: <http://www.excelsior.com.mx/opinion/la-critica/2014/08/19/976898>
- Zamarripa, A. (2007). *El personaje realista: Modelos para la creación de personajes en el guion narrativo audiovisual*. Recuperado el 20 de septiembre de 2016, referido de: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/azamarripa.html>
- Zermeño, C. (2011). *Brujas inciertas y veneno para las hadas*. Recuperado el 20 de septiembre de 2016, referido de: <https://coloquiocine.files.wordpress.com/2011/10/carlos-zermenc83o.pdf>
- Zermeño, C. (2012). *Entre el horror y la lente científica: el remake de Hasta el viento tiene miedo*. Recuperado el 24 de octubre de 2016, referido de:



<https://coloquiocine.files.wordpress.com/2011/10/Dialnet-EntreElHorrorYLaLenteCientifica-5573024.pdf>