

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA DOCUMENTACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Trabajo de fin de grado



**ESTUDIO Y ANÁLISIS DEL REMAKE
CINEMATOGRAFICO: EL CASO DE “LA BELLA
DURMIENTE” Y “MALÉFICA”**

AUTORA

LYDIA GARCÍA CORTÉS

REALIZADO BAJO LA TUTELA DEL PROFESOR:

JAVIER TRABADELA ROBLES

CONVOCATORIA

Julio 2016

**Estudio y análisis del remake cinematográfico: el caso de
“La bella durmiente” y “Maléfica”.**

Trabajo presentado por Dña. Lydia García Cortés para la superación de la asignatura *Trabajo Fin de Grado* (Código 500357), del título de *Grado en Comunicación Audiovisual* (curso 2015/2016), bajo la dirección de D. Javier Trabadela Robles, profesor del Departamento de Información y Comunicación de la Universidad de Extremadura.

El alumno

Vº Bº del Director

Fdo. Lydia García Cortés

Fdo. Javier Trabadela Robles

Estudio y análisis del remake cinematográfico: el caso de “La bella durmiente” y “Maléfica”.

Resumen

El remake es un procedimiento que está presente desde los orígenes del cine y que ha tenido una gran eclosión en las últimas décadas, sobre todo por principios comerciales aunque también artísticos. Es importante que el remake sea fiel a su cinta original, puesto que no deja de ser un tipo de adaptación. Como el objetivo es conocer la evolución de una obra en un remake, he analizado no solo el film original y su respectiva transformación (*La bella durmiente*, 1959 y *Maléfica*, 2014) sino que me he remitido hasta los orígenes de su historia para comprender qué elementos fueron tomados en cada obra y cuales difieren entre las mismas. A este análisis diegético, le añado también el análisis narrativo y estético contraponiendo ambas películas. Además un punto considerado clave en el análisis narrativo es el estudio del personaje (Maléfica) al ser presentado de manera opuesta en cada una de las obras cinematográficas.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. MARCO TEÓRICO	8
3.1 REMAKE: EL CONCEPTO.....	8
3.1.1 Origen y desarrollo del remake.....	10
3.1.2 ¿Por qué se recurre al remake?.....	11
3.1.3 ¿Qué determina el éxito o fracaso de un remake?.....	13
3.2 OTROS PROCESOS RELACIONADOS.....	15
3.2.1 El reboot.....	15
3.2.2 La adaptación.....	16
3.3 CONTROVERSIA FIDELIDAD – ORIGINAL.....	17
4. ANÁLISIS PRÁCTICO DE UN REMAKE: “MALÉFICA”	20
4.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	20
4.2 EVOLUCIÓN DEL RELATO.....	21
4.3 COMPARACIÓN DE LAS HISTORIAS: LA BELLA DURMIENTE (1959) VS. MALÉFICA (2014).....	25
4.4 MALÉFICA: EL PERSONAJE.....	30
4.4.1 Caracterización del personaje.....	34
4.5 ANÁLISIS NARRATIVO.....	37
4.5.1 El espacio fílmico.....	37
4.5.2 El tiempo fílmico.....	37
4.5.3 El narrador.....	38
4.5.4 La estructura narrativa y la acción dramática.....	38
4.6 ANÁLISIS ESTÉTICO.....	41
4.6.1 El plano.....	41
4.6.2 Iluminación y color.....	49
4.6.3 Escenografía.....	57
4.6.4 El sonido.....	57
4.6.5 Efectos y trucajes.....	59
5. CONCLUSIONES	61
6. FUENTES	62
7. ANEXO	67

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

TABLA 1. CUADRO COMPARATIVO DE LAS DISTINTAS VERSIONES DE LA BELLA DURMIENTE. (FUENTE: ELABORACIÓN

PROPIA).....	21
IMAGEN 1. DISEÑO ORIGINAL DE MALÉFICA. (DISNEY)	31
IMAGEN 2. MALÉFICA DESAPARECIENDO. (DISNEY)	32
IMAGEN 3. DISTINTOS VESTUARIOS DE LA PROTAGONISTA EN <i>MALÉFICA</i> (LABUTACA.NET Y DISNEY).....	34
IMAGEN 4. PLANO CORTO DEL VESTUARIO (LABUTACANA.NET)	35
IMAGEN 5. ALAS DE MALÉFICA (LABUTACA.NET)	35
IMAGEN 6. PRIMER PLANO DE LA MIRADA DE MALÉFICA (ELPAÍS.COM)	36
IMAGEN 7. PLANO GENERAL DE AURORA EN EL BOSQUE. (DISNEY)	41
IMAGEN 8. ARRIBA PLANO MEDIO LARGO DE LAS HADAS, ABAJO PLANO MEDIO CORTO DE FLORA. (DISNEY).....	42
IMAGEN 9. PRIMER PLANO DE AURORA DESPERTANDO. (DISNEY).....	42
IMAGEN 10. PLANO PICADO DEL PRÍNCIPE. (DISNEY)	43
IMAGEN 11. PLANO CONTRAPICADO DE MALÉFICA. (DISNEY)	44
IMAGEN 12. GRAN PLANO GENERAL DE LAS CIÉNAGAS. (DISNEY)	45
IMAGEN 13. PLANO GENERAL DEL EJÉRCITO DEL REY HENRY. (DISNEY).....	45
IMAGEN 14. PRIMER PLANO DEL BESO DE AURORA Y PHILIP. (DISNEY).....	46
IMAGEN 15. PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO DE MALÉFICA. (DISNEY)	46
IMAGEN 16. PLANO CONTRAPICADO DE MALÉFICA. (DISNEY)	47
IMAGEN 17. PLANO CENITAL DE MALÉFICA. (DISNEY).....	48
IMAGEN 18. ENCUADRE CON HORIZONTE INCLINADO. (DISNEY)	48
IMAGEN 19. DIFERENCIA ENTRE LA ILUMINACIÓN NOCTURNA (ARRIBA) Y LA OSCURIDAD CREADA POR MALÉFICA (ABAJO). (DISNEY)	50
IMAGEN 20. PLANO GENERAL DEL BAUTIZO DE AURORA. (DISNEY).....	51
IMAGEN 21. LA MONTAÑA PROHIBIDA. (DISNEY)	51
IMAGEN 22. EL BOSQUE EN <i>LA BELLA DURMIENTE</i> . (DISNEY).	52
IMAGEN 23. DIFERENTES TONALIDADES CON EL REINO DORMIDO (ARRIBA) Y CUANDO DESPIERTAN (ABAJO). (DISNEY) ..	52
IMAGEN 24. CAMBIO DE ILUMINACIÓN Y TONALIDAD EN LAS CIÉNAGAS SEGÚN LA ACTITUD DE MALÉFICA (DISNEY)	54
IMAGEN 25. DIFERENTES CONTRALUCES ENCONTRADOS EN LA PELÍCULA. (DISNEY)	54
IMAGEN 26. MALÉFICA OBSERVANDO A AURORA. (DISNEY)	55
IMAGEN 27. MALÉFICA RETIRANDO LA MALDICIÓN (MAGIA BUENA CONTRA MAGIA MALVADA). (DISNEY).	55
IMAGEN 28. CÁMARA LENTA DE MALÉFICA. (DISNEY).....	60
IMAGEN 29. LAS CIÉNAGAS EN <i>MALÉFICA</i> . (DISNEY).....	60

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado versa sobre la gran cantidad de “remakes” que viene realizando en los últimos tiempos la industria cinematográfica en general, y la productora Disney en particular: “*Este método ha crecido en los últimos años de forma estrepitosa tanto en televisión, cine y hasta videojuegos.*” (Actuemos.net).

Analizaremos en profundidad el concepto intentando establecer las diferencias más significativas con la adaptación literaria, pues aun teniendo claro que no son sinónimos, la línea entre ambos términos es bastante difusa.

Conoceremos los orígenes de este método y responderemos cuestiones cómo por qué es un procedimiento cada vez más demandado en la industria del cine, además de estudiar cuáles son las posibles condiciones que determinan el éxito o el fracaso del remake.

Trataremos con menor detalle otros procedimientos que se relacionan con el remake para establecer también las diferencias entre ellos.

Todo este marco servirá de contexto para conocer mejor el término y poder realizar con mayor conocimiento un análisis de un remake en comparación con su obra original. Como muchas de estas obras originales, y en especial la analizada (*La bella durmiente* (1959) como el original y su correspondiente versión en 2014, *Maléfica*), son películas adaptadas de una fuente literaria, en este caso fábulas transmitidas durante generaciones de manera oral, el análisis diegético también contará con el estudio de sus referentes literarios para conocer la evolución de las mismas en distintos formatos y a lo largo del tiempo.

Además de la historia, el resto de elementos analizados del relato audiovisual serán fundamentalmente la estética y el personaje principal de la obra, en comparación todo ello por supuesto, con la creación original.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal del trabajo es conocer con más detalle una fórmula que es mucho más utilizada de lo que creemos, arrojando un poco más de luz a un método en auge que hasta ahora pasaba desapercibido. En definitiva, ampliar el conocimiento sobre los remakes.

Pero mi objetivo específico es comprender el proceso al que se somete un film para devenir en una nueva versión audiovisual.

Por tanto, la metodología a utilizar para cumplir con el objetivo general será la recogida de datos mediante webgrafía y la lectura de revistas temáticas y artículos especializados.

En relación al objetivo específico se llevará a cabo un análisis o estudio práctico-teórico sobre el remake en cuestión (*Maléfica*), prestando atención especialmente a la evolución del relato, la narrativa del mismo (la estructura, el espacio fílmico, el tiempo dramático...) así como del personaje y a puntos de la estética fundamentales como son:

- Los planos
- La luminancia y la crominancia
- La escenografía
- El sonido
- Lo efectos

Me parece importante estudiar la evolución y la transformación que ha tenido lugar esta historia desde sus inicios, para comprender cómo afecta el paso del tiempo a la adaptación del relato dirigido a nuevas generaciones y poder realizar así un análisis más objetivo del remake en cuestión, siendo consciente de dónde proceden los aspectos relevantes de la historia.

En este análisis, también considero fundamental el estudio de la protagonista, Maléfica, puesto que es un personaje que ha ido evolucionando con la fábula y con las distintas versiones de Disney hasta llegar a ser el personaje antagonico que conocemos hoy en día, y no la simple villana cuya personalidad y actos estaban solamente justificados por su naturaleza malvada.

Los ítems narrativos para analizar han sido elegidos dada su relevancia y el especial interés que aportan al análisis de ambas películas, pues es donde podemos realizar comparaciones más claras. Son aspectos que los dos films comparten (como los espacios, la presencia de un narrador, etc.) pero que son adaptados a la nueva versión y utilizados de forma distinta. Las diferencias de la nueva versión con respecto a la antigua son las que van a permitir que nos percatemos de cómo se transforman determinados elementos de una película para que la obra resultante sea considerada un remake.

En cuanto a los principios estéticos objeto de análisis, son una recopilación de los ítems más estudiados a lo largo de la carrera en relación a la técnica del cine, y que al igual que en los narrativos, he considerado los más importantes a la hora de contraponer ambas versiones. Tratamos con un producto audiovisual, por lo que la intención es abarcar los principales elementos que conforman la imagen y el sonido.

Para el análisis de las películas también se recogen datos puntuales y esenciales acerca de las mismas, además del visionado de los films y de material extra y complementario de esta.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Remake: el concepto.

Para comenzar el trabajo lo primero que debemos saber es qué es un remake. La definición más simple y clara es una nueva versión de un producto audiovisual cuya fuente y referente inmediato es del mismo modo, audiovisual. Normalmente, y en la mayoría de ocasiones, tratándose de largometrajes.

Podemos encontrar también otras definiciones igual de sintéticas y evidentes como son:

- “*Nueva versión de una película realizada con anterioridad*” (Diccionario Técnico Akal de Cine, 2004).
- “*Anything that has been remade, renovated, or rebuilt*” es decir, todo lo que se ha rehecho, reformado o reconstruido (Wordreference.com).

Pues como bien cita Bravo (2012):

“El remake no es algo nuevo en el cine. Para ser justos, ni siquiera es algo que haya surgido directamente ahí, todas las artes revisitan sus obras centrales, las reinterpretan y resignifican. Para ser estrictos, un cover, una interpretación musical clásica o un montaje teatral, son esencialmente reinenciones de cada artista (...)” (Humonegro.com).

Pero este trabajo se centra en el remake cinematográfico, por lo que podemos ahondar mucho más en este término en concreto. Por ello he creído conveniente reunir algunas de las definiciones más completas e interesantes del concepto:

- “Término inglés utilizado internacionalmente para designar la nueva versión de una película con actores y técnicas distintas a las producciones anteriores” (Cebrián, 1981; citado en Abad, 2012).
- “El remake ha sido una práctica habitual en el cine norteamericano desde sus mismos inicios que se ha enmarcado dentro de una política de producción que ha buscado el reaprovechamiento y reciclaje de materiales narrativos, incluyendo los pertenecientes a otros modos de representación como la novela, el teatro, el cómic, la televisión y los videojuegos.” (Cascajosa, 2005).

- “Película realizada a partir de la misma historia que una película anterior, (...) A menudo, la película se aprovecha de la evolución de la técnica (color, efectos especiales). El guion y la puesta en escena se ven modificados en consecuencia.” (Magny, 2005; citado en Abad, 2012).

Así pues, el remake no trata sólo de reciclar una vieja historia, sino que adapta ésta a los nuevos tiempos, tanto desde el punto de vista diégetico y a la evolución de la sociedad, como desde el punto de vista técnico y por consiguiente a la evolución tecnológica. Un remake por tanto, no es una copia exacta de un film anterior, pues ¿qué interés y rentabilidad tendría rodar la misma película dos veces? En el momento que el concepto *versión* va intrínseco en la definición de remake, evidentemente éste debería desligarse de cualquier copia exacta de su original y tomar sus propios giros en narrativa y técnica, eso sí, siempre sin perder la esencia original:

“Cuando se anuncia un remake, uno no espera lo mismo en alta definición o con más colores. Lo que uno espera es una nueva versión de la idea, o quizá una mejora de lo que se hizo, no con el objetivo de sustituir, sino de aportar solidez creando un producto más redondo.” (Fernández, 2013).

De hecho, los remakes que no se reinventaron, sino que simplemente calcaron la obra original, han sido en su mayor parte fracasos. Un buen ejemplo de ello es la versión *Psycho* (1998) de Gus Van Sant, que siguió al pie de la letra no solo la narrativa de la obra de Hitchcock, sino también cada plano: “*Una nueva versión necesita tener un significado actual (...) Si sólo quisiéramos ver la vieja historia, alquilaríamos el original. La ausencia de un nuevo significado ha sido la causa del fracaso de muchos remakes (...)*” (Seger, 2000).

En la revista digital *Cinerama*, se distinguen algunos tipos de remakes:

“El remake se presenta como una repetición muchas veces innecesaria de una cinta que gozó de gran éxito en su momento, inicialmente se rehacían películas que tenían ya algunas décadas abandonadas y fueron favoritos del público. Un segundo tipo de remake un poco más justificado implica llevar una cinta muy popular que proviene de un lenguaje extranjero –*The Ring, Vanilla Sky*- o que bien se presenta como una gran oportunidad de espectáculo visual con las tecnologías más actuales –*Godzilla, A Nightmare on Elm Street*-, o por último traer un producto de relativa gran calidad, pero un poco olvidado por el público o cuya versión existente resulta algo anticuada para la época actual, a la realidad presente.” (Viñán, 2012).

Por tanto de lo que se trata es de actualizar y renovar un producto audiovisual ya sea por una cuestión temporal, tecnológica, artística o monetaria, como veremos más adelante.

3.1.1 Origen y desarrollo del remake

Desde que los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, y con él, el séptimo arte, el cine ha adaptado desde sus inicios distintos formatos narrativos. Desde la fábula al teatro pasando por la novela, de las que más adaptaciones se realizan, el cine recurrió a estas formas narrativas y las transformó para adecuarlas a un nuevo medio de expresión.

Como dice Frago (2005, 49):

“Los primeros grandes cineastas se apoyaron además en la tradición literaria para desarrollar las primeras convenciones narrativas cinematográficas, al tiempo que utilizaban los argumentos literarios y teatrales como base para la narración fílmica. Conocidos los casos de Griffith, en Norteamérica, quien basó sus películas en obras de teatro, novelas, relatos cortos, textos clásicos, e incluso en poemas; y, en Europa, de Méliès, quien en 1900 ya había adaptado *La Cenicienta* al cine, partiendo no ya del cuento sino de una adaptación teatral de este.”

Al contrario de lo que creemos, el remake no es un concepto nuevo, sino uno de moda, puesto que no es de extrañar que desde el momento en que surgen las primeras piezas cinematográficas otros autores quisieran transcribirlas, sobre todo a raíz de la aparición del cine sonoro, que recuperó muchos de los clásicos del cine mudo.

Un ejemplo del alcance en la historia del remake es la pieza de George Méliès *Un viaje a la Luna* (1902) que cuenta con un remake dirigido por Segundo Chomón de 1908, llamado *Excursión a la Luna*. Pero todavía podemos ir más allá: “*Rehacer films es tan antiguo como la máquina para hacer cine, pudiendo considerar el primero a A Wringing Good Joke, título estrenado en 1899 y rehecho el año siguiente.*” (Bravo, 2012).

Moine (2007) diferencia una serie de fases por las que el remake evoluciona a lo largo del tiempo:

- En la década de los años 20 y 30, muchas de las películas mudas se vuelven a realizar doblando los diálogos. En esta misma época, también se adaptan versiones originales a otras culturas, comenzando por ejemplo por subtítular los films en varios idiomas.

- Hasta 1950 hay una gran emigración de cineastas franceses a Estados Unidos, con lo que se adaptan muchas de las obras realizadas en Francia al modelo hollywoodense.
- Pero la verdadera revelación de los remakes ocurre en los años 80. A partir de esta fecha, se reconocen oficialmente los remakes, y comienzan a aparecer otro tipo de repeticiones, no solo en cine, sino también en televisión y video: las series, las precuelas y las secuelas. Moine reconoce estas nuevas repeticiones como remakes postmodernos.

3.1.2 ¿Por qué se recurre al remake?

Existen varias razones por las que la industria del cine decide reciclar viejas historias en lugar de crear otras nuevas.

La más obvia es por supuesto, el criterio comercial y la rentabilidad económica: explotar una idea de éxito para asegurar la taquilla.

Las grandes productoras son recelosas de apostar por una idea innovadora o completamente original que conlleve un gran riesgo para sus intereses económicos, puesto que como dice Gubern (1992, 12) no debemos olvidar que:

“Además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, fábrica de mitos, instrumento de conocimiento y documento histórico de la época y sociedad en la que nace, el cine es una industria y la película es una mercancía, que proporciona unos ingresos a su productor, a su distribuidor y a su exhibidor.”

El cine como sabemos, es una industria que mueve millones, y que un film fracase supone no recuperar lo invertido en él. La gran cadena de personas que trabajan desde la creación hasta la distribución de la película, se ve afectada por supuesto por este hecho.

Por tanto, las productoras dejan de apostar para asegurar. Aprovechan el renombre y la fama de ciertos films para ganarse al público, que acudirá a ver la película normalmente por la curiosidad de la nueva adaptación narrativa o tecnológica. Juegan con la ventaja de ser una historia conocida, lo que les permite consolidarse en el mercado. Como dice Abad (2012, 16): *“La razón era simple: si un argumento funcionaba bien, probablemente volvería a funcionar.”*

André Bazin también afirmaba que *“cuando una película tiene tanto éxito como para ser recordada, los productores no la redistribuyen, sino que hacen un remake.”* (Bazin, 1951; citado en Arantzazu, 2012).

Siguiendo la reflexión de Abad, otras de las razones para recurrir al remake es la falta de ideas o de creatividad, como sucedió durante los años 30 y 40. Al no contar con material suficiente para llenar las salas de cine, se recurría a films ya estrenados para reinventarlos. ¿Podemos dar por hecho que esta es una de las principales razones por las que hoy día la producción de remakes ha aumentado considerablemente? Esta es una cuestión controvertida en la que como en todo, los críticos del sector azuzan o defienden según su experiencia o punto de vista. Bien es cierto que las obras completamente originales en el cine son escasas en comparación con la gran cantidad de adaptaciones que se estrenan cada año, pero el solo hecho de reproducir obras ya creadas, con un discurso totalmente distinto, provengan o no del mismo medio, pone de manifiesto la gran capacidad de los profesionales para transformar un producto creado con un fin en otro que pueda tener salidas y direcciones diferentes a su obra de referencia.

Continuando con la enumeración de los motivos que llevan a la industria a realizar remakes y comenzando desde una perspectiva más artística, el interés del director es una buena motivación para rehacer un film. La ocasión de contar la historia desde su propio punto de vista, de hacerla suya y de salvar los errores realizados en la versión anterior, empuja a ello.

La oportunidad de presentar un nuevo reparto, en ocasiones configurado por actores de prestigio y reputación, es otra de las razones, que a su vez también es un buen cebo para garantizar la rentabilidad y el éxito del remake.

También para adecuar la película a diferentes culturas, lo que “*puede ser el punto de partida de un auténtico diálogo intercultural entre dos formas diferentes de ver la realidad.*” (Cascajosa, 2005).

Esta misma autora concibe el remake como una reflexión sobre las diferencias culturales:

“En sendas obras monográficas Carolyn Durham (1998) y Lucy Mazdon (2000) han analizado desde este punto de vista cómo se tratan de diferente manera nociones como la sexualidad, la clase social, la masculinidad y feminidad, la maternidad, la orientación sexual, la etnicidad y otro tipo de conceptos tradicionalmente tratados en el campo de los estudios culturales.”

En otras palabras, y como razona en el mismo artículo, aunque partan de un argumento similar, las versiones culturales de una misma película pueden dar lugar a resultados muy diferentes.

En definitiva y según Quaresima (2002, 73-84):

“No fue la propia naturaleza reproducible del filme lo que provocó la repetición en el cine, sino la estructura hollywoodiense, necesitada de un canon y un modelo a los que regresar, cuestionar y rehacer según los valores éticos y estéticos de cada momento, alterando con ello la propia posición de las películas objeto de remake en el flujo de la historia.” (Contrapicado.net).

Y por último, un buen motivo tanto artístico como personal, es sin duda el reconocimiento a la obra original y la admiración que de ella se tiene, realizando la mayoría de las veces un digno homenaje a su precedente.

3.1.3 ¿Qué determina el éxito o fracaso de un remake?

Recuperar una vieja película popular puede ser un buen factor para conseguir triunfar con un remake. Centrar el foco en un público joven para darles la historia a conocer, a la vez que se juega con la nostalgia y la curiosidad de las viejas generaciones, consigue ventaja a la hora de captar la atención de los espectadores.

“Desde que una telenovela empiece a arrojar altos índices en su rating, empiezan a su vez a nacer versiones en el mismo país en el que fue producida o en otros.” (Actuemos.net). Lo mismo ocurre en el cine. Por lo tanto adaptar la trama y los personajes al contexto social y la cultura, consigue que el público se identifique con la película (algo muy importante para obtener buenos resultados) y se sientan más próximos y cercanos a la realidad que se les muestra en ella.

Al igual que la calca excesiva de la película que el remake toma como referencia, puede suponer la pérdida de interés del espectador, el caso completamente opuesto también puede llevar la nueva versión a un fracaso absoluto:

“Del remake se dice que a veces la audiencia la rechaza cuando se sale del guion original o el final es diferente. Estos cambios en la adaptación, si son bruscos van a generar inconformidad en la audiencia. Lo que anima a su vez el riesgo de arruinar toda una historia y que ésta pierda su esencia, esa aura que le impregnaron sus guionistas y directores.” (Actuemos.net).

Por ello ante el peligro de una desafortunada adaptación, el vendedor del remake debe pactar con su comprador los aspectos no negociables de la nueva transformación audiovisual. Estos aspectos pueden ir desde la absoluta fidelidad de ciertas escenas, hasta los puntos claves de su faceta cultural.

Los recursos tecnológicos y técnicos también son en algunos casos, un agente importante para conseguir la notoriedad en el remake, aunque obviamente no la única. Más que un factor determinante, podríamos considerarlo una notable mejora que empuja o ayuda a conseguir ese éxito.

Todas aquellas películas cuyos efectos especiales se realizaban antaño con maquetas y arquetipos de cartón piedra, indudablemente ganan en calidad técnica con los actuales medios.

Ejemplos de este hecho son innumerables películas: *Superman Returns* (2005), *Batman Begins* (2005), *King Kong* (2005), *El planeta de los simios* (2001), y un largo etc.

Pero el elemento con mayor peso en el éxito del film es sin duda el director que decide crear el remake:

“La clave, lógicamente, está en quien interpreta la obra primigenia y decide rehacerla. La subjetividad en el artista es más importante que cualquier herramienta o técnica, y determina su trabajo de forma absoluta. En el cine, quizás la más socializada de las artes, la revisión de una historia ya contada puede generarse en circunstancias tan diversas y desarrollarse en condiciones tan contradictorias, que cualquier empresa que se proponga volver a contar una trama, transita sobre la delgada línea que separa el fracaso absoluto y el aplauso del público y la crítica.” (Bravo, 2012).

3.2 Otros procesos relacionados

Existen algunos conceptos vinculados al remake que he creído necesario abordar para dejar claras sus diferencias. Aunque obviamente, no significan ni son lo mismo, algunos de los aspectos que comparten pueden llevar a confusión a la hora de catalogar un film en algunos de estos términos.

3.2.1 El reboot

La técnica del reboot proviene del ámbito de los cómics, donde las historias de los mismos personajes se reinventaban una y otra vez. Por cuestiones de necesidad, el mundo del cine ha acogido recientemente este concepto que significa “reinicio”, es decir comenzar una historia desde cero, sin tener por qué seguir forzosamente la continuidad del producto original, manteniendo únicamente los elementos más importantes.

Lo que el reboot intenta es relanzar historias originales ya desgastadas para otorgarles una nueva vida (y como no, un mejor bolsillo). Ejemplos de ello son *The Amazing Spiderman* (2012) o la actual *Batman vs Superman* (2016) que logran desligarse por completo de la narración original.

Por tanto, como señala Viñán (2012) en *Cinerama*:

“Los reboots se diferencian de los remakes porque comparten la misma idea o personaje elemental, pero el desarrollo de la historia no guarda relación con los hechos de las cintas equivalentes en la saga original ni comparten los mismos sucesos -como sí ocurre en un remake. Los reboots son menos objeto de comparación que remakes o spin-offs debido al componente de originalidad que exigen, y su recepción crítica y comercial entonces serán tan diversas como la de cualquier otra cinta original.”

Esencialmente, la gran diferencia es que el remake revisa la obra original mientras que el reboot la reinventa desvinculándose de ella y siendo a veces incluso totalmente opuesta a la intención de la original.

3.2.2 La adaptación

Cuando hablamos de adaptación podemos referirnos a ella en multitud de formas. El concepto general “adaptar” se refiere según el Diccionario de la Lengua Española a: “*Modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original.*” (Rae.es)

Podemos considerar entonces, que un remake es por lo tanto adaptar: adaptar un producto audiovisual que se difunde entre un público distinto al que iba destinado la obra original (normalmente las nuevas generaciones) y al que se le otorga una forma diferente (como ya hemos dicho no se trata de copiar la obra original, sino de jugar con el discurso).

Pero la idea de adaptación que nos interesa ahora mismo, es una en particular.

“Modificar una obra literaria, musical, etc., para que pueda ser difundida entre otro tipo de público o para que pueda ser transmitida por un medio distinto del pensado originariamente” Aquí encontramos, pues, un matiz añadido: no consiste sólo en dar una forma diferente, sino en transmitir por un medio distinto, un medio técnico, como por ejemplo el cinematógrafo.” (Moliner, 1998; Abad, 2012).

Por tanto, la primera diferencia que podemos encontrar con respecto al remake, es el cambio de fuente: de literatura, fábula, teatro o musical a cine, mientras que como ya sabemos, el remake usa la misma base de referencia: de cine a cine.

Como dice Abad (2012, 14) en relación a la adaptación: “(...) *se trata de un término amplio que acoge muchos tipos de relaciones entre artes y medios.*”

Pero, ¿qué es lo que se conoce generalmente como una adaptación? Normalmente lo primero que se nos viene a la cabeza es la adaptación literaria, es decir, una creación escrita que deviene en el cine.

Puesto que el remake es también una adaptación, ¿no sería más preciso hablar de transcodificación en el caso de las obras literarias? Así lo cree Lotman (1970) al entender que la adaptación literaria (transcodificación para él) es la configuración y el traslado de un código (el literario) a otro propio y totalmente distinto (el audiovisual). Esta sería así, la segunda gran diferencia entre adaptación y remake. Bluestone (1957) desarrolla esta idea de la siguiente manera:

“La novela es un medio lingüístico, mientras que el cine es un medio esencialmente visual. A esto hay que añadir el hecho de que estos dos medios tienen orígenes diferentes, públicos diferentes y diferentes modos de producción. La novela acreditada, hablando en términos generales, ha sido apoyada por un público reducido y culto, ha sido obra de un escritor individual y ha permanecido relativamente libre de una censura rígida. Por otro lado, el cine ha sido apoyado por un público masivo, es el producto de un trabajo de colaboración en condiciones industriales y ha sufrido la censura del Código de Producción” (citado en Rodríguez, 2005, 85).

3.3 Controversia fidelidad – original

¿Qué es lo que conocemos como la fidelidad de una obra en el sector cinematográfico? Seger (2000, 98) nos da la respuesta: “(...) *mayor o menor grado de similitud entre los personajes y los sucesos de los textos literario y fílmico.*”

Desde el momento en el que un guion toma como referencia una obra ya creada, surge la polémica de si el producto resultante ha sido o no fiel a su original. Pero, ¿hasta qué punto es necesario guardar esa relación? Vamos a poner de manifiesto el nivel de fidelidad que los espectadores exigen en función de los tres procesos anteriormente explicados: la adaptación, el remake y el reboot.

Siguiendo la catalogación de Seger (2000) podemos distinguir distintos tipos de adaptación según el grado de fidelidad-creatividad de la obra resultante:

- Adaptación como ilustración: es una adaptación fiel y literal a su obra original. Lo importante en ella es la historia y no el discurso, por lo que las únicas transformaciones que se llevan a cabo son las requeridas por el cambio de medio.

- Adaptación como transposición:

“Se traslada al lenguaje fílmico y a la estética cinematográfica el mundo del autor expresado en esa obra literaria, con sus mismas -o similares- cualidades estéticas, culturales o ideológicas.” (Alonsoquijano.org).

Es decir, respeta la obra original trasladando los elementos más significativos al medio audiovisual pero construyendo a la vez una entidad propia del mismo.

- Adaptación como interpretación: en este caso la obra resultante se distancia de la original optando por un estilo más personal y cambiando tramas o personajes claves pero manteniendo siempre la idea, la esencia o la temática del trabajo inicial.

- Adaptación libre: el menor grado de fidelidad lo consigue este tipo de adaptación. De lo que trata es de reescribir el guion, el esqueleto narrativo, de inspirarse en él y darle una vuelta de tuerca. Se utiliza sobre todo en relatos cortos que únicamente se utilizan como esquemas argumentales para desarrollar posteriormente otra historia mucho más compleja. Buen ejemplo de ello lo encontramos en las fábulas en general, y en las obras objeto de análisis en especial: *La bella durmiente del bosque* (Perrault, 1697) y su adaptación cinematográfica *La bella durmiente* (Disney, 1959).

Para la mayoría de los espectadores, una adaptación cinematográfica que rompe, se sale u omite ciertos aspectos de la versión literaria, es en muchos casos una decepción. Pero lo que debemos entender no ya los profesionales del audiovisual sino como consumidores de cine, es que cada medio juega conforme a unas reglas únicas y diferentes. Como los académicos de la adaptación declaran:

“La fidelidad a la letra es sencillamente un imposible, (...) desde el momento en que admitimos que una película no se lee como un libro. De ahí que los intentos de copiar al máximo el modelo literario siempre hayan resultado un fracaso, al quedar forzada la propia naturaleza del medio fílmico.” (Frago, 2005, 66).

Si bien ya sabemos que los cambios y transformaciones en la adaptación literaria no son muy bien acogidos entre el público en general, ¿cómo se juzga esa fidelidad en el caso de los remakes?

Como ya hemos dicho un remake puede ser abordado de dos maneras: como una copia exacta de su original, o como una revisión de la misma (que es lo que debería ser, y en la mayoría de los casos es).

Sea como fuere, de lo que se trata es de mantener la esencia de la obra y para ello podemos recurrir a un término procedente del mundo de la adaptación y que puede ser perfectamente acogido por el remake: la *cortesía*, entendida como:

“Actitud en el encuentro del adaptador con la obra literaria que implica respeto hacia esta por parte del cineasta, tanto por su condición de ser primera en la existencia como por la fábula-mito que contiene. (...) La cortesía es fértil en cuanto a diálogos y aproximaciones entre culturas y mundos personales, pero no atiende a tiranías por parte de uno de los lados. Por tanto, la película adaptada podrá aparecer como plural y culturalmente diversa, pero al mismo tiempo deberá traer impresa su condición de texto derivado, incluso cuando sobrepase y brille más que el original (...)” (Frago, 2005, 74).

En resumen conceptos tan arraigados a su creación inicial como son adaptación y remake, deben siempre respetar la naturaleza de su original, lo que no es necesario en el caso de los reboots debido al alto nivel de creatividad que exigen. Desde el momento que sabemos que vamos a visionar un reboot, somos conscientes que nos encontraremos algo totalmente distinto a lo que hasta entonces conocemos, y por ello las comparaciones con el original son inútiles. Aquí la fidelidad y la cortesía en el caso del relato no tienen sentido, puesto que la historia que se nos muestra será una totalmente nueva y, por tanto, debería ser juzgada como una obra propia y original.

4. ANÁLISIS PRÁCTICO DE UN REMAKE: “MALÉFICA”.

4.1 Contextualización

Como ya sabemos *Maléfica* (2014) es el remake de *La bella durmiente* (1959), ambos films producidos por Walt Disney. No podemos considerar esta película el primer remake de la compañía, pues se iniciaron con *101 Dálmatas* en 1996 llevando a la realidad el primer clásico animado contemporáneo; ni tampoco el más rentable de sus remakes, pues ese puesto pertenece a *Alicia en el País de las Maravillas* (2010) que se convirtió en una de las películas más taquilleras de la historia. Sí podemos considerar que *Maléfica* fue el primer remake que consiguió el éxito y la expectación suficientes para empujar a la productora a generar toda una línea de películas adaptando sus antiguos clásicos animados a la acción real.

Pero, ¿por qué Disney lanza ahora este aluvión de remakes? ¿Es la antigüedad de sus clásicos y el afán de mostrarlos a las nuevas generaciones en un formato más adecuado para ellos, la verdadera razón de estos estrenos tan continuados?

“La nueva política de Disney responde a la necesidad de Hollywood de apostar seguro. Con presupuestos de entre 137 y 164 millones de euros, el estudio quiere monetizar títulos que ya funcionaron, cuentan con seguidores y están libres de derechos de autor. “Hollywood siente una aversión al riesgo. Estos títulos ya están vendidos”, recordó la revista Variety.” (Elpais.com).

En definitiva, algunas de las razones principales que se han explicado previamente en el apartado 3.1.2.

Pero centrándonos en la película objeto de análisis, nos percatamos que por primera vez Disney deja a un lado los cuentos de hadas, para contar la versión y la historia de una villana.

“El ejercicio no consistía en hacer divertida a una villana, sino en explorar qué hace de las personas viles y malvadas ser violentas y crueles. ¿Qué le pudo ocurrir a Maléfica para que lanzara aquella maldición en el bautizo de Aurora?” (Jolie, 2014)

A raíz de ahí, comienzan a crear un pasado al personaje que justificase de alguna manera por qué es como es y por qué hizo lo que hizo. Nos cuentan lo que no sabemos, nos hacen recorrer la película en los zapatos de la protagonista, ponen cierta distancia con la historia original siempre sin perder el alma de la misma: “*Es una historia hermosa y creo que es muy distinta de lo que la gente espera*” (Jolie, 2014). Contar con la sorpresa del público ya acostumbrado a ver lo mismo con actores de carne y hueso, es lo que hace tan especial a este remake de Disney.

4.2 Evolución del relato

Para conocer a fondo la historia de *La Bella Durmiente* he considerado necesario incluir las distintas versiones de la fábula que se fueron transmitiendo de manera oral a lo largo de generaciones, y comprender así qué elementos incluyó Disney en su adaptación de 1959 y por qué funcionaron.

A continuación expongo un cuadro comparativo de las interpretaciones de los principales autores, que estimo constituyen los orígenes de este cuento.

Tabla 1. Cuadro comparativo de las distintas versiones de *La Bella Durmiente*. (Fuente: elaboración propia)

Autor	Giambattista Basile (1636)	Charles Perrault (1697)	Hermanos Grimm (1812)
Título	Sol, Luna y Talía.	La bella durmiente del bosque.	Rosita con espinas o La bella durmiente.
Nombre de la protagonista	Talía.	No se menciona.	Rosa.

	Giambattista Basile	Charles Perrault	Hermanos Grimm
Relato	Los reyes tienen una hija.	Los reyes tienen una hija.	Los reyes tienen una hija.
	Adivinos y sabios predicen el destino de la pequeña.	Celebran su bautizo, al que acuden 7 hadas para otorgar sus dones a la pequeña.	Celebran su bautizo, al que acuden 12 hadas para otorgar sus dones a la pequeña.
	En su destino observan un gran peligro: Talía morirá al pincharse con una espina de lino.	Olvidan invitar a una de las hadas, que se presenta en la ceremonia y enfadada, lanza una maldición: la princesa morirá al pincharse con un huso.	Olvidan invitar a una de las hadas, que se presenta en la ceremonia y enfadada, lanza una maldición: la princesa morirá al pincharse con un huso.
	El padre prohíbe las espinas de lino en el reino.	El padre prohíbe los husos en el reino.	El padre hace quemar todos los husos del reino.
		Las hadas consiguen remediar el encantamiento: la princesa dormirá durante un siglo.	Las hadas consiguen remediar el encantamiento: la princesa dormirá durante un siglo.
	Talía se pincha con la espina y muere.	La princesa se pincha con el huso a los 15 años.	La princesa se pincha con el huso a los 16 años.
		Las hadas encantan a los habitantes del castillo para que duerman hasta que ella despierte (a excepción de sus padres) y levantan vegetación alrededor del palacio.	Las hadas encantan a los habitantes del castillo para que duerman hasta que ella despierte (incluyendo a sus padres) y levantan espinos alrededor del palacio.
	Un rey la encuentra e intenta despertarla sin resultado. Cae rendido ante su belleza y la lleva a un lecho donde consuma su amor.	Cien años después, un príncipe la encuentra, se enamora de ella y la despierta.	Cien años después, un príncipe la encuentra, se enamora de ella y la despierta con un beso de amor.

	Giambattista Basile	Charles Perrault	Hermanos Grimm
Relato	Aún “dormida” Talía da a luz a dos niños: Sol y Luna. Estos consiguen despertarla succionando la espina de su dedo, en un intento de mamar de su madre.	Ambos se casan y tienen dos hijos: Aurora y Día.	FIN
	El rey oculta a Talía y sus hijos al estar ya casado.	El príncipe se convierte en rey y anuncia su matrimonio.	
	La mujer del rey se entera de la infidelidad y manda cocinarlos para dárselos de comer a su marido.	La madre del príncipe, de raza ogra, manda a cocinar a la princesa y a sus nietos para comérselos.	
	El cocinero los salva la vida y en realidad, lo que el rey se come es carne de animal.	El mayordomo los salva la vida y en realidad, lo que le ofrece a la ogra es carne de animal.	
	El rey descubre las intenciones de su mujer y ordena quemarla. Recupera a Talía y sus hijos, y se casa con ella.	El príncipe lo descubre todo. Su madre rabiosa por haber sido descubierta, cae y mure devorada por las serpientes que tenía preparadas para su familia, al descubrir que seguían vivos.	
	FIN	FIN	

Después de realizar este análisis y conociendo ya la versión animada, nos damos cuenta que Disney realizó una adaptación basándose en la fábula de Perrault, omitiendo parte de su historia, y combinándola con algunos elementos de la versión de los Hermanos Grimm. Adaptó una fábula que en sus interpretaciones resultaba cuanto menos, algo aterradora para la época y el público infantil, consiguiendo una historia clásica e inocente y convirtiéndose a partir de su estreno en la versión más conocida del cuento, hasta el punto incluso que los relatos originales quedaron en el olvido.

Algunos de los cambios más significativos que realiza la productora, son los siguientes:

- Adoptan el nombre de Aurora (recordemos que es el nombre que la bella durmiente da a su hija) para la protagonista del cuento.
- En esta versión, únicamente son 3 hadas, que no solo modifican el maleficio, sino que crían a la pequeña para protegerla.
- Para preservar su verdadera identidad, las hadas le cambian el nombre de Aurora (versión de Perrault) por Rosa (versión de los Grimm).
- En todas las versiones, el príncipe/rey conoce a la princesa ya dormida después de haber caído en el maleficio, pero Disney provoca en su versión no solo que se enamorasen antes de que el hechizo ocurra, sino que ya sus padres, los comprometieran al nacer.
- En lugar de ser Aurora quien encuentra a la anciana hilando en una rueca, en la película es Maléfica quien encanta a Aurora para que siga el camino hasta una que ella misma crea con magia, asegurando con ello que su maldición se cumpla. En las versiones de Perrault y Grimm, esta cae en un profundo sueño durante un siglo, mientras que en el cuento de Disney, Aurora no pasa más de un día o dos dormida.

- El destino no es quien provoca el encuentro del príncipe con la bella durmiente, como ocurre en las fábulas. En el film las hadas juegan un papel fundamental para unir a ambos y romper el maleficio.
- Mientras que en las versiones de Perrault y los hermanos Grimm, las hadas levantan vegetación o espinos para ahuyentar a curiosos, en la versión de Disney, es Maléfica quien rodea el castillo de espinos para que el príncipe no pueda llegar hasta ella.

4.3 Comparación de las historias: La Bella durmiente (1959) vs. Maléfica (2014)

La principal diferencia que podemos encontrar es el punto de vista que se le da a la historia. *La Bella Durmiente*, centra su relato en Aurora, mientras que en *Maléfica*, como su nombre indica, la protagonista central de la historia deja de ser Aurora, para contarnos la vida de la villana. Deja de ser un personaje secundario, para convertirse en el principal.

Este cambio en el punto de vista se puede apreciar desde el comienzo de la película, dónde la narradora comenta textualmente: “*Narraremos una historia ya sabida, para comprobar hasta qué punto la conocéis*”.

Otras diferencias también importantes son las siguientes:

1. La versión de 1959 comienza con la escena del bautizo de Aurora, mientras que el remake contextualiza el mágico mundo de la pequeña Maléfica. En ambos relatos son 3 hadas, pero sus nombres cambian: en *La Bella Durmiente* se llaman Flora, Fauna y Primavera, y en *Maléfica* se llaman Clavelina, Fronda y Violeta, respectivamente.

También varía el nombre del rey: de Estefano a Stefan; y el del príncipe: de Felipe a Philip.

2. Otra diferencia destacada es que al contrario que en el original y en las fábulas, Stefan no es rey, sino un simple campesino huérfano que sueña con la vida de palacio. No solo no es de sangre real, sino que consigue el trono vengando la muerte del hasta entonces rey Henry, y traicionando a su amiga Maléfica (le corta las alas como trofeo para su señor y conseguir así el trono).
3. El bastón de mando que usa Maléfica en ambas películas, es un signo de poder en *La Bella Durmiente*, mientras que al contrario, en *Maléfica*, es un signo de su debilidad: ha perdido sus alas y necesita un apoyo.
4. La montaña prohibida, el castillo dónde la protagonista vive en el cuento clásico, apenas aparece un par de veces en forma de ruinas tenebrosas donde Maléfica acude a reflexionar. Su hogar en la versión más reciente, son las ciénagas.
5. El cuervo en la primera versión de Disney es un simple pájaro fiel a su dueña cuya única función es la de sumarle maldad a la protagonista, pero en el remake es mucho más: es un cuervo que Maléfica salva de morir golpeado por un hombre (seguramente por lo que para ella representa: un ser libre al que intentan maltratar, como hicieron con ella), y al que convierte en hombre o en distintos animales según sus necesidades (lobo para defenderse, caballo para salvar a la princesa, dragón para protegerse, etc.). Diaval, como lo llama en esta versión (en la original se llama Diablo) no solo se convierte en su siervo, sino en su conciencia.
6. Los dones que las hadas otorgan a la princesa al nacer, no son exactamente iguales en las dos versiones: en la original, se le otorga belleza, una melodiosa voz, e intentan minimizar la maldición de Maléfica, para que la pequeña no muera sino que duerma hasta que reciba su primer beso de amor. En el remake, se le otorga también belleza, pero la voz es sustituida por felicidad y dicha. El tercer don nunca le llega a ser concedido, puesto que Maléfica interrumpe (al igual que en la versión original).

7. En cuanto al bautizo, es la escena clave de la historia, por la que la respetan casi íntegramente, y es tan parecida que incluso los diálogos son casi iguales:

LA BELLA DURMIENTE, 1959:

Maléfica: ¡Vaya! Sí que es esta una reunión brillante rey Stefano. La realeza, la nobleza, la plebe y ¡ah! Que singular, hasta la gentuza. Realmente me sentí apenada al no recibir invitación.

Primavera: Es que no te queríamos aquí.

Maléfica: Que no... ¡oh dios, que embarazosa situación! Espero que todo se debiera a un descuido, pero en tal caso será mejor que me vaya.

Reina Flor: ¿No os sentís ofendida, excelencia?

Maléfica: Yo, ¿por qué, vuestra majestad? Y para demostraros mi buena voluntad, yo también concederé un don a vuestra hija: Oíd bien todos vosotros, la princesa sí crecerá dotada de gracia y belleza, podrá ser amada por cuantos la conozcan, pero al cumplir los 16 años antes de que el sol se ponga, se pinchará el dedo con el huso de una rueca y morirá.

MALÉFICA, 2014:

Maléfica: Vaya, vaya...qué reunión tan deslumbrante rey Stefan. La realeza, la aristocracia, la alta sociedad... qué pintoresco... hasta la plebe. Francamente, me sentí bastante dolida al no recibir una invitación.

Stefan: No eres bien recibida.

Maléfica: ¡Cielos, que situación tan violenta!

Reina Leila: ¿No estáis ofendida?

Maléfica: Pues no. Y para que veáis que no albergo ningún rencor, yo también quiero hacerle un regalo a la niña: (...) Oídme bien todos. La princesa crecerá llena de gracia y belleza y cuantos la conozcan la amarán. (...) Pero, antes de que se ponga el sol en su decimosexto cumpleaños se pinchará el dedo con la aguja de una rueca y caerá en un sueño tan profundo como la muerte.

La mayor variación en esta escena es que la propia Maléfica es quien la hechiza a dormir profundamente y ser únicamente despertada por un beso de amor verdadero (algo que realizaba la última hada en la versión original).

El rey, en lugar de ordenar detenerla como ocurre en *La Bella Durmiente*, suplica varias veces a Maléfica para que pare.

La razón por la que elige la edad de 16 años es porque fue la edad en la que el rey Stefan le dio su primero beso, y la maldición de la rucica se le ocurre al observar una en palacio.

8. En ambas versiones, las rucicas son quemadas, pero mientras que en el cuento clásico suponemos que se deshacen de los restos, en *Maléfica* los ocultan en una de las mazmorras más profundas del castillo, con lo que Aurora no es guiada por Maléfica para pincharse (como en la versión de 1959) sino que encuentra la mazmorra atraída por el hechizo y se pincha con el huso de una de las rucicas (que al igual que en la versión original, se reconstruye por arte de magia).
9. Las hadas crían a la niña en ambas películas, pero su transformación a simple campesinas ocurre en distintos momentos: en *La Bella Durmiente*, se convierten antes de salir de palacio para no atraer la atención de Maléfica, mientras que en el remake lo hacen una vez que llegan a su nuevo hogar.
10. Al contrario que en la versión del 59, Maléfica sabe dónde se encuentra Aurora desde el momento que en se la llevan de palacio, y no solo eso, sino que sigue el día a día de la pequeña durante sus 16 años. Incluso se muestra ante ella, creyendo Aurora que se trata de su hada madrina. Esto no ocurre en *La Bella Durmiente*, donde Maléfica pasa 16 años buscando el paradero de la joven, sin resultado hasta poco antes de su decimosexto cumpleaños.

Así, en la primera versión la villana se obsesiona con que su maldición se cumpla a toda costa. Sin embargo, en la última, Maléfica se encariña de la joven hasta el punto que decide retirar la maldición (aunque no lo consigue, puesto que ningún poder terrenal puede cambiarlo. Ni siquiera el suyo).

11. Aurora se entera en ambas versiones de la verdad el día de su cumpleaños, no obstante, en la versión reciente acude sola a palacio después del enfrentamiento con Maléfica, y conoce a su padre. Mientras que en *La Bella Durmiente* el recibimiento a Aurora es acogedor, en esta última su padre (pues su madre murió, algo que difiere también en cuanto a la original) la recibe fríamente: a lo largo de los años se ha convertido en un ser paranoico que solo piensa en acabar con Maléfica. En la versión de 1959 acude a palacio acompañada por las hadas, y su disgusto no se debía a conocer la identidad de Maléfica, sino a no poder reencontrarse con el príncipe Felipe.

12. Mientras que en la primera versión de Disney es Maléfica quien levanta los espinos alrededor del castillo para no dejar pasar al príncipe, en el remake, es el propio rey Stefan quien ordena levantar una barrera impenetrable de espinos de hierro (que es el material que daña a Maléfica en la reciente versión, puesto que en 1959 no se manifiesta ninguna debilidad de la villana) para no dejar pasar a Maléfica.
Los espinos también los levanta Maléfica alrededor de las ciénagas para evitar su destrucción por parte de los hombres.

13. El príncipe llega en esta nueva versión hasta Aurora gracias a Maléfica, que es quien lo lleva hasta palacio para que le dé el beso de amor, pero en la película original son las hadas las que salvan al príncipe y lo ayudan a vencer a la villana para llegar hasta Aurora. Sin embargo, mientras que el cuento y las fábulas clásicas narran cómo Aurora despierta con un beso de su príncipe azul, en *Maléfica*, Philip la besa pero sin resultado. El beso de amor verdadero que rompe el hechizo es el de la propia Maléfica.

14. Maléfica se convierte en un dragón en *La Bella Durmiente* para evitar que el príncipe llegue hasta su amada y rompa el maleficio, por lo que lucha con él hasta que éste la vence. No obstante, en la versión más reciente es Maléfica quien convierte a su leal Diaval en un dragón, para que la ayude a luchar contra el ejército del rey Stefan. Mientras que en la película original es Maléfica quien muere derrotada por el príncipe, en el remake, es Maléfica quien vence al rey Stefan.

4.4 Maléfica: el personaje

Para analizar el personaje de Maléfica, debemos comenzar también por sus orígenes. ¿Cuándo y quién inventa la figura de esta villana? ¿Se considera Disney su creador?

Volviendo de nuevo a las fábulas, en su versión más antigua (Basile, 1636) no encontramos ningún hada o bruja que se asemeje a nuestra protagonista, pero podemos considerar que la verdadera mujer del rey, es la villana de esta historia, que muchos años después fue transformándose a la vez que el relato. La mujer del rey fue traicionada por su amor verdadero y se vuelve despiadada movida por el dolor y la venganza (al igual que nuestra Maléfica en 2014).

Sesenta años después de esta primera versión, Perrault reestructura la historia y la convierte ya en un “cuento de hadas” con un final algo más escabroso de lo que lo conocemos. Por primera vez, aparece un hada malvada que se asemeja mucho más a la Maléfica original de Disney.

Centrándonos en el personaje de 1959, observamos que aunque Disney no fue el creador de este personaje, sí que lo dotó de personalidad y le otorgó una mayor relevancia que en las fábulas. Y al igual que lo dotó de una identidad, también le asignó un nombre que hiciera honor a su carácter: Maléfica, surgido del juego de palabras entre “maldad” y “malevolencia”.

En esta época nos encontramos quizá, con el personaje más oscuro creado por Disney hasta entonces.

Más que un hada malvada, el aspecto que se le confiere es el de una bruja poderosa e implacable, sin un ápice de humanidad que se denomina a sí misma “la emperatriz del mal” y cuyos poderes son tan viles y malignos que incluso están vinculados a los del mismísimo Lucifer.

El motivo por el que lanza la maldición es simplemente por la perversión y la malicia que su ser representa. Se siente dolida al no ser invitada al bautizo de la pequeña, pero el hecho de no ser bien recibida en el evento, ya nos anticipa que es un personaje que dará problemas.

La propia Fauna nos la describe dando a entender que es una persona infeliz y despiadada: *“Maléfica no sabe nada del amor, de la caridad, ni de la bondad, ni de la satisfacción de hacer bien a otros. A veces pienso que no es muy feliz.”* (*La bella durmiente*, 1959).

Efectivamente se trata de alguien desdichado, cuyo único objetivo en la vida es arruinar la de otros, y que pasa los años ofuscada al ver frustrado su plan (pues pasa 16 años sin encontrar a Aurora). Es una persona competitiva que disfruta con el sufrimiento ajeno y que hace lo necesario para salvaguardar sus infames propósitos.

Es además un personaje estático, que no progresa al ritmo de la historia, y cuya ambición la lleva irremediabilmente a la muerte.

En cuanto a su apariencia física, el ser la encarnación del mal conlleva por supuesto colores oscuros: el negro y el morado están siempre presentes en su vestuario, incluso cuando se transforma en dragón. La piel pálida y verdosa junto con un rostro formado por líneas muy verticales y angulosas, manifiestan ese aspecto sombrío y tenebroso. Sus llamas de color verde amarillento y fluorescente consiguen convertirla en la villana por excelencia de Disney.



Imagen 1. Diseño original de Maléfica. (Disney)

Además, la forma que se le dio a su vestuario la asemeja bastante a un murciélago (una silueta que se aprecia mucho más cuando desaparece). Símbolo de este animal, son el cuello de su capa y las mangas de su vestido, que emulan las alas del mismo. Cuando desaparece no solo observamos este contorno, sino también algo parecido a una luna verde, que sin duda representa el orbe de su bastón de mando: todo ello en definitiva simboliza su enorme poder.



Imagen 2. Maléfica desapareciendo. (Disney)

La intención era crear un personaje tan temido que cuando el film se estrenó, los padres tenían que salir de las salas de cine porque a los niños les asustaba la villana. Realmente, consiguieron su propósito.

Mientras que en la primera versión de Disney, Maléfica era claramente antagonista, en la reciente versión, nos encontramos con una protagonista antagónica, es decir, es héroe y villano simultáneamente: *“Al final mi reino no lo unió un héroe ni un villano como había predicho la leyenda, sino alguien que era tanto héroe como villano, y su nombre era Maléfica.”* (Maléfica, 2014).

En el remake se nos presenta a Maléfica de manera muy distinta a su cinta original. Maléfica solo es una pequeña hada bondadosa con una conexión especial con la naturaleza, que se preocupa por proteger su hogar. Es una niña inocente y llena de vida, que le abre su corazón a un joven Stefan. La ambición de Stefan al ser más fuerte que su amor por Maléfica, los distancia y con el paso de los años Maléfica se transforma en una persona más madura, que consciente de su potencial y fuerza, se convierte en una dura e infalible protectora de las ciénagas.

Pero ello no la convierte en la Maléfica que conocemos, pues cuando Stefan vuelve a ella descubrimos que su corazón todavía alberga amor y compasión, y perdona todos los años de ausencia de Stefan.

Es la traición de su verdadero amor, lo que la corrompe y la convierte en un ser vengativo, calculador y perverso. Esta deslealtad provoca en Maléfica la pérdida de toda ilusión y esperanza (deja de creer en el amor verdadero). Su rabia e incomparable dolor (algo que descubrimos por ejemplo, en el momento que sabe del nacimiento de la hija del rey) la torna en la persona oscura que conocemos. Como en el original, la propia Maléfica se autodefine: “*Existe un ser malvado en el mundo, y no puedo protegerte de él.*” (Maléfica, 2014).

Sin embargo es la propia Aurora, el foco de su venganza, quien tras el paso de los años consigue devolverle su humanidad: “*Robaste lo que quedaba de mi corazón, y ahora te he perdido para siempre.*” (Maléfica, 2014).

Los cuidados que Maléfica y Diaval proporcionaban a la pequeña entre las sombras para cubrir las carencias de unas hadas poco aptas para atender a una niña, estrecha los lazos entre ambas, convirtiéndose casi en un referente maternal, sobre todo cuando Maléfica descubre el respeto y la admiración por la naturaleza que comparte con Aurora.

Tal es la contradicción interna en la que Maléfica se debate, que llega a renegar de su propio poder e intenta retirar el maleficio sin resultado. A pesar de creer insalvable su propio hechizo, la idea de perder a Aurora y el empuje de Diaval, consiguen devolver sus esperanzas y sus ganas de luchar. Esta paradoja unida a su peculiar humor, la convierten en un personaje fascinante y desagradable a la vez.

En esta versión apreciamos pues una clara evolución del personaje a lo largo de la historia: primero de la bondad a la maldad, y luego a la inversa. Al contrario que en la versión original del clásico, es un personaje que se encuentra en constante reflexión y evolución, lo que lo convierte en un personaje mucho más complejo que la simple villana de 1959 (pues cómo he dicho ya, consigue ambos roles).

Como he comentado también en el apartado 4.3, aunque se nos presenta como alguien invencible, también se nos muestran sus debilidades: el hierro es su “kriptonita”.

Mientras que la ambición y la obsesión llevan a Maléfica en la primera versión a una muerte insalvable, en la última versión, el amor la conduce hasta la victoria. A pesar de seguir sintiendo un gran rencor por Stefan, consigue buscar una vez más la compasión dentro de ella y lo deja vivir, aunque finalmente las circunstancias (y la codicia de Stefan) no resultaran ser favorables para el rey.

4.4.1 Caracterización del personaje

Analizando ahora su aspecto, nos encontramos con que el personaje está muy bien conseguido físicamente. En contraposición a la versión de 1959, la oscuridad no se encuentra siempre de manera constante en su vestuario. Podemos diferenciar bien que el traje clásico (negro y majestuoso) es utilizado en los momentos en que el personaje requiere demostrar más poder y crueldad, mientras que usa otra serie de vestidos en colores más neutros y brillantes (marrones, dorados muy oscuros, etc.) cuando la luz se va abriendo paso entre tanta oscuridad (por ejemplo, cuando conoce más a Aurora en las ciénagas o cuando retira el hechizo).

“Los trajes de Maléfica evolucionan y pasan de las tonalidades verde musgo y los tejidos “etéreos” a los colores oscuros y las formas esculturales con tejidos mucho más pesados con muchísimo volumen. Las pieles artificiales y los accesorios de plumas que crearon diseñadores especializados se utilizaron para darle un aspecto mucho más oscuro y siniestro al personaje”. (Sheppard, 2014)



Imagen 3. Distintos vestuarios de la protagonista en *Maléfica* (Labutaca.net y Disney)

Lo mismo podemos decir de las coronas de piel que rodean sus cuernos: son un elemento exclusivo de la parte malvada de Maléfica, pues aparece por primera vez en el bautizo, y desaparece al final de la película, cuando recupera el esplendor de las ciénagas y a su querida Aurora.

Se crearon seis tocados distintos que se correspondían con distintos ambientes de la película, y tres prototipos de cuernos basándose en el diseño original de Maléfica, hasta encontrar el que mejor encajaba en su estilo.

Del mismo modo, su traje negro, de igual forma que en la versión clásica de la película, contiene también un cuello formado por plumas y en forma de alas, que si en la versión original recordaba a un murciélago, esta vez representa la pérdida tan valiosa de sus alas de hada.



Imagen 4. Plano corto del vestuario (Labutacana.net)

En cuanto a las alas, más que de hada parece que intentan imitar las de un ángel: grandiosas, fuertes, con plumas. Una simbología que se aprecia muy bien en varias escenas al comienzo y al final de la película.



Imagen 5. Alas de Maléfica (Labutaca.net)

Para el rostro de Jolie usaron prótesis para conseguir ese efecto de angulosidad en sus facciones, que le otorgaran el efecto dramático que querían conseguir:

“Para que todas las prótesis de Angelina Jolie encajaran con los ángulos de su rostro, el equipo hizo un molde de su cabeza y elaboró mejillas y orejas de goma siguiendo esos contornos. En el caso de Angelina Jolie, se invertían cuatro horas diarias en colocarle la prótesis.” (Panaromaaudiovisual.com)

A todo ello se le une una mirada profunda y felina a la vez que cristalina, conseguido a través del diseño que realizó una artista para las lentillas de la protagonista.



Imagen 6. Primer plano de la mirada de Maléfica (Elpaís.com)

“Intenté hacer algo que espero que resulte nuevo y algo vanguardista, con un toque futurista. Pero no quería que diera miedo ni que acaparara demasiado la atención” (Smith, 2014).

No sabemos si lo consiguió del todo, pero desde luego provocó el mismo efecto en los niños que en el estreno de 1959, pues es ya bien conocida la anécdota en la que la propia hija de Jolie fue elegida para representar a Aurora a la edad de 5 años, puesto que todos los niños del casting sentía temor al ver caracterizada a la protagonista.

4.5 Análisis narrativo

4.5.1 El espacio fílmico

Como sabemos el espacio fílmico es el conjunto de lugares o escenarios que aun siendo diferentes o encontrándose en distintos sitios, conforman un espacio nuevo y único a través del montaje, que luego el espectador recreará en su mente.

Los espacios en ambas películas son básicamente los mismos, aunque su apariencia cambia totalmente (principalmente por el paso de la animación al *live action*).

Los espacios utilizados son el reino de los hombres (el palacio), el bosque donde Aurora vive, y el espacio donde se sitúa a Maléfica sí que varía: en la versión de 1959 vive en un castillo (la montaña Prohibida) mientras que en la versión de 2014 vive en las ciénagas.

Cada uno de estos escenarios, cuenta con sus propios espacios que en su conjunto forman uno más grande que permiten al espectador conocer sus rincones, y establecer distancias entre ellos.

4.5.2 El tiempo fílmico

Para analizar el tiempo fílmico tendremos en cuenta dos aspectos como son el tiempo dramático (es decir, la duración de la historia) y el orden temporal (la manera en que el discurso dispone los acontecimientos).

En la primera versión de Disney el tiempo dramático es de 16 años, desde que Aurora nace hasta su decimosexto cumpleaños. Este tiempo es más largo en el caso de *Maléfica*, pues comienza cuando la protagonista es aún una niña (alrededor de 10 años), hasta que Aurora cumple los 16 años. No podemos saber con exactitud cuántos años pasan hasta que Aurora nace, pero podemos calcular que aproximadamente el tiempo dramático total sería de unos 30 años.

Por tanto se trata de un tiempo cuya duración es de tipo sumario o resumen, es decir, el discurso es más breve que la historia. Puesto que no pueden contarse todos los años día a día, se realiza una síntesis de estos.

En ambos casos, se trata de un tiempo lineal, donde las acciones y los hechos son contados según el orden lógico, pasado-presente-futuro, sin ningún tipo de anacronía.

4.5.3 El narrador

En *La bella durmiente* encontramos un narrador en off extradiegético, es decir, ajeno completamente a la historia que cuenta. Su narración es anterior y posterior a los hechos, solo interviene para contextualizar el relato e introducir el segundo acto.

Se trata pues, de un narrador cuya omnisciencia es neutra, es decir, cuenta la historia en tercera persona, de modo impersonal, y decidiendo cuándo participa.

En el remake sin embargo, encontramos una voz en off con la diferencia que esta vez es intradiegética, con lo cual pertenece a la historia. Al ser la propia Aurora la que cuenta la historia de Maléfica, estamos ante un narrador homodiégetico (que sin ser el protagonista de la película, puesto que ese puesto aquí pertenece a Maléfica, sí que es un personaje importante e implicado en la misma).

Su omnisciencia es injerente, es decir, es un personaje autónomo que conoce la historia y que interviene intercaladamente en los momentos de acción, realizando un sumario o resumen de los mismos, con lo que presuponemos que posee un alto grado de conocimiento de la misma. Esto, lo afirmamos al final de la película, cuando descubrimos que es la propia Aurora quien la narra.

4.5.4 La estructura narrativa y la acción dramática

A continuación distingo los actos de los films en relación a las acciones que se llevan a cabo en cada uno, y para ello lo defino en función de los siguientes aspectos: estado de cuestión (los elementos que ya estaban ahí antes de que el espectador llegase), detonante (conflicto que provoca una situación desestabilizadora y que engancha al espectador), plot y subplot (núcleos que pueden ser de diferentes temáticas), crisis (complicación, situación desestabilizadora), puntos de giro (momentos que cambian el rumbo de los acontecimientos), clímax (momento de mayor interés en la historia) y la resolución del problema.

LA BELLA DURMIENTE (1959).

I ACTO: El planteamiento.

- **Estado de cuestión:** el nacimiento de una princesa y su bautizo, el momento clave de la historia que sirve para contextualizar.
- **Detonante:** la maldición. También se considera este momento un **plot central** de venganza.

II ACTO: El nudo.

- **Crisis:** han de salvar a la princesa. Se deshacen del objeto que puede acabar con su vida (las rucas), y la alejan de su hogar con el fin de esconderla y protegerla de Maléfica.
- **Primer punto de giro:** al alejarla de su familia, en lugar de llevar la vida de una princesa, se verá a obligada a llevar la vida de una campesina.
- **Subplot** (de amor): Aurora y Felipe se enamoran, pero desconociendo la verdadera identidad del otro, creen que no pueden estar juntos.

III ACTO: El desenlace.

- **Clímax:** Aurora se pincha con el huso y cae en un profundo sueño. Consideramos este momento el **segundo punto de giro** en la trama, pues cambia la dirección de los acontecimientos.
- **Resolución:** el beso de amor del príncipe, que consigue romper la maldición.

MALÉFICA (2014)

I ACTO: El planteamiento.

- **Estado de cuestión:** enfrentamiento entre dos reinos: el de los hombres y el de las criaturas mágicas.
- **Detonante:** traición de Stefan a Maléfica (le corta las alas para convertirse en rey), lo que también podemos considerar el **primer punto de giro** pues a raíz de esto, Maléfica se convierte en un ser infalible movido por la venganza.

II ACTO: El nudo.

- **Crisis:** el maleficio, lo que consideramos también al igual que en la versión original el **plot central** de venganza.
- **Segundo punto de giro:** Maléfica decide retirar la maldición y ayudar a salvar a la pequeña.
- **Subplot:** al igual que en la versión original nos encontramos con un subnúcleo de amor (maternalista), pero esta vez entre Maléfica y Aurora.

III ACTO: El desenlace.

- **Clímax:** aquí también difiere de su versión original. No es el momento en que Aurora se pincha el dedo, pues es algo que todo el mundo espera, sino cómo van a conseguir despertarla.
- **Resolución:** la victoria de Maléfica sobre el rey Stefan.

4.6 Análisis estético

4.6.1 El plano

LA BELLA DURMIENTE (1959)

Para analizar el plano debemos tener en cuenta varios aspectos de este:

La escala, es decir, los tipos de plano que encontramos en la película. Los más utilizados son:

- Plano general: es un plano que utiliza mucho para mostrar el ambiente en el que los personajes desarrollan la acción. Con ellos consigue mostrar los elementos que los rodean, y en él pueden introducir a un conjunto o grupo de personajes sin que el espectador pierda conciencia de los hechos que se producen.



Imagen 7. Plano General de Aurora en el bosque. (Disney)

- Plano medio: este es un plano al que le da mucho uso en dos versiones (plano medio largo y plano medio corto) en función de la importancia que quiere otorgarse al personaje en cuestión. Cuando quiere implicar al espectador en la conversación o en el diálogo realiza un plano medio corto, que sin llegar a ser un primer plano, centra la atención en lo que el personaje dice (por ejemplo, cuando las hadas hablan en bajo o dicen secretos). Sin embargo el plano medio largo, suele incluir a un par de personajes y parte del contexto, con lo que la atención se distribuye entre más elementos, aunque la acción es mucho más fácil de seguir y reconocer que en el plano general.



Imagen 8. Arriba plano medio largo de las hadas, abajo plano medio corto de Flora.
(Disney)

- Primer Plano: es un plano que utiliza para centrar la atención en un personaje o para otorgar peso dramático a la escena. Por ejemplo, el momento en que Aurora va a pincharse el dedo con el huso o el momento en el que despierta.



Imagen 9. Primer Plano de Aurora despertando. (Disney)

Otros planos que se utilizan en menor medida son:

- Gran plano general: se utiliza solo para contextualizar y poner al espectador en situación. Por ejemplo al inicio de la película cuando hay varios planos del reino, en el bautizo también realiza este plano del palacio, o del bosque hasta llegar donde se encuentra la cabaña donde Aurora vive.
- Plano Americano: muestra ya con claridad el rostro de los personajes de rodillas para arriba, sin perder una parte importante del ambiente.

La profundidad de campo

En la película la mayoría del tiempo se utiliza mucha profundidad de campo al tratarse casi siempre de planos más o menos abiertos (una distancia más lejana y una focal angular o normal, otorgan más profundidad de campo). Dónde observamos menor profundidad de campo es en los pocos primeros planos que la película contiene.

La angulación, es decir las posiciones de cámara que más utilizan:

- Frontal: la angulación normal, a la altura de los ojos del espectador y del personaje. Es la que utiliza casi constantemente en la película.
- Picado: es un plano que se utiliza en las ocasiones que quieren expresar algo en la escena. Que la cámara se sitúe inclinada desde arriba puede describir simplemente la posición en la que se encuentra el personaje (por ejemplo cuando el príncipe va subiendo las escaleras, la posición de la cámara es picada para manifestar que se encuentra más abajo que el resto de personajes) o para demostrar la inferioridad de un personaje sobre su contrincante: lo reduce, lo resta importancia, lo subordina.



Imagen 10. Plano picado del príncipe.
(Disney)

- **Contrapicado:** también es un plano usado para manifestar alguna expresión, pero en contraposición al plano anterior. Este plano también puede describir la posición del personaje (por ejemplo cuando los siervos de Maléfica van bajando las escaleras, la cámara está contrapicada, por lo que ellos están más arriba que el príncipe). También se usa de manera recurrente en la película para monumentalizar al personaje (normalmente Maléfica), para otorgarle poder, superioridad y grandeza. También lo usa por ejemplo con el castillo de Maléfica: lo que indicaría majestuosidad.



Imagen 11. Plano contrapicado de Maléfica. (Disney)

Los movimientos de cámara.

Básicamente el movimiento que utiliza es el travelling en sus diferentes versiones. Ya sea un travelling vertical u horizontal, lo que pretende con este movimiento es acompañar siempre la acción del personaje, aportar continuidad, seguir al sujeto u objeto en su recorrido.

También usa el travelling de aproximación o de alejamiento (comúnmente conocido como zoom). En el caso del primero su intención es la de guiar al personaje a través del espacio hacia el lugar donde la acción ocurre (el primer ejemplo que encontramos de ello, es cuando se aproxima al libro hasta introducirse en él. Otros ejemplos son cuando llega hasta la cabaña, hasta el castillo de Maléfica, o hasta la torre donde descansa Aurora); la de cerrar un plano para centrar el interés en él o si lo hace de manera brusca y rápida, la de provocar sorpresa en el espectador. El segundo caso, menos utilizado, lo suele utilizar para abrir plano.

MALÉFICA (2014)

La escala.

- Gran plano general: se utiliza para contextualizar y ubicar al espectador en el lugar donde la secuencia ocurre. Es un plano que utiliza de forma recurrente y suele ir acompañado con movimientos de cámara, por ejemplo para dar a conocer las ciénagas, la montaña prohibida, el reino o el bosque.



Imagen 12. Gran plano general de las ciénagas. (Disney)

- Plano general y plano entero: es un plano que usa mucho para mostrar diversas acciones que ocurren a la vez, o para encuadrar a un grupo amplio de personas.



Imagen 13. Plano general del ejército del rey Henry. (Disney)

- Plano medio: se utiliza de igual manera que en la versión original.
- Primer Plano: es un plano al que le saca mucho más partido que en la versión original. Lo usa para otorgar peso dramático a la escena y centrar la atención exclusivamente en el personaje en cuestión, en lo que dice y siente.



Imagen 14. Primer plano del beso de Aurora y Philip. (Disney)

- Primerísimo primer plano: este plano que usa en menor medida, pero que también consigue un gran peso dramático en la escena. Por ejemplo, el momento en que Maléfica se entera de la traición de Stefan y se vuelve vengativa, o cuando observa a Aurora tras el cristal de su alcoba mientras duerme.

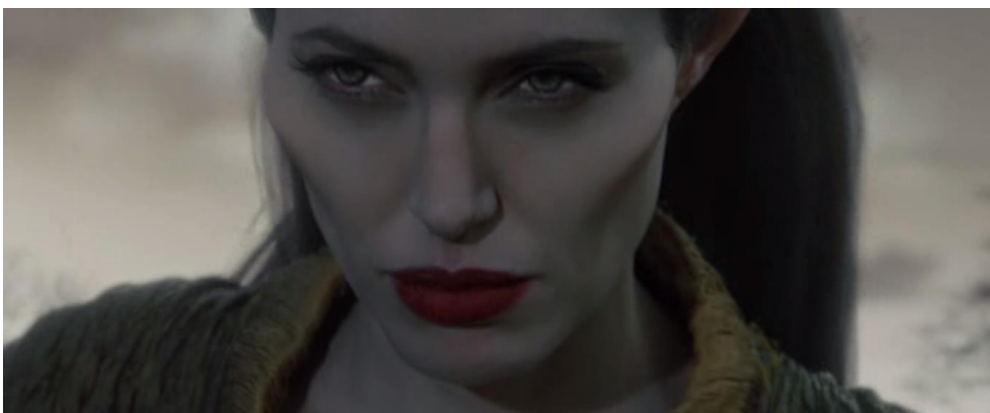


Imagen 15. Primerísimo primer plano de Maléfica. (Disney)

Una técnica que aprovechan mucho es la de plano contra – plano, a diferencia de la versión original.

La profundidad de campo.

En el film se usa tanto la mucha como la poca profundidad de campo, al contrario de la original, donde apenas podíamos encontrar poca profundidad de campo. Al haber una mayor cantidad de planos cortos, la poca profundidad de campo en esta versión es mucho más utilizada, no sólo como elemento técnico, sino como elemento creativo y estético.

La angulación.

Mientras que en la versión original la angulación más utilizada es la frontal, y recurren sobre todo a los picados y contrapicados de forma periódica, en esta versión estos planos son mucho más utilizados, a veces incluso pasando desapercibidos para el espectador: algunos no llegan a ser picados o contrapicados totales, pero tampoco se encuentran a la altura de los ojos del personaje, con lo que consiguen transmitir una idea (superioridad/ inferioridad; poder vs. debilidad, etc.) sin que el espectador lo note de manera consciente.



Imagen 16. Plano contrapicado de Maléfica. (Disney)

Esta última versión es mucho más rica no solo en cuanto a la escala, sino también en cuanto a angulación. Observamos además el uso recurrente del plano cenital, por ejemplo cuando presentan a Maléfica de pequeña, cuando la princesa cae en su profundo sueño, o cuando el rey cae al vacío, entre muchos otros.



Imagen 17. Plano cenital de Maléfica. (Disney)

Es también frecuente aunque en menor medida el uso del plano de subjetivo, es decir, reproduce lo que el personaje está viendo en ese momento. Es un plano que se usa por ejemplo cuando Maléfica vuela.

También encontramos otros planos cuya intención es la de expresar o provocar ideas, por ejemplo, que el horizonte en el encuadre se encuentre en diagonal. Este plano tan particular lo encontramos cuando el rey habla solo con las alas de Maléfica, lo que nos provoca inestabilidad (y en efecto representa la locura en la que el rey cae, su inestabilidad mental).



Imagen 18. Encuadre con horizonte inclinado. (Disney)

Los movimientos de cámara.

Al igual que en resto de elementos del plano, los movimientos en esta versión son mucho más diversos y complejos:

- Usa una gran cantidad de travelling, también en todas sus versiones (verticales, horizontales, de aproximación o de alejamiento) pero su desplazamiento gana en velocidad y distancia. Muchos de estos travelling podemos incluso considerarlos aéreos por la sensación que nos producen: sobrevolar una determinada escena.
- Igualmente encontramos multitud de movimientos de grúa, que consiguen desplazamientos, distancias y planos que no sería posible conseguir de otra forma.
- Así mismo es utilizada la cámara en mano, sobre todo en las escenas de guerra y lucha para otorgar mayor realismo y verosimilitud a la acción: su intención es la de lograr el efecto de los golpes, la inestabilidad, la tensión y la confusión en el espectador.
- También utilizan panorámicas de manera muy sutil, pues apenas parece que la cámara esté girando sobre sí misma. Nunca termina de realizar una rotación completa.

4.6.2 Iluminación y color

En el cine existen estos dos elementos que son muy importantes tanto desde el punto de vista técnico (para poder darle visibilidad y realismo a la escena) como creativo (que nos permite dotar de distintos significados y expresiones a la imagen).

LA BELLA DURMIENTE (1959)

En esta película juegan con las diferentes direcciones e intensidades de la luz para expresar el paso del tiempo o crear diversas atmósferas. Por ejemplo, la luz cambia cuando Maléfica aparece: lo hace entre oscuridad y rayos, creando con ello sombras duras que otorgan un aspecto más anguloso al personaje (ya que el efecto de la luz dura es destacar las líneas y acentuar los contrastes) y con ello genera miedo, en contraposición por ejemplo a las líneas redondeadas de la reina que dan sensación de dulzura.

Todo lo que rodea a Maléfica en esta versión sigue ese mismo patrón. Esto ocurre por ejemplo en su castillo: todas las luces utilizadas son duras, pues provienen en su mayoría del fuego, que genera grandes sombras muy marcadas, que unidas a los colores fríos y apagados del castillo, otorgan al contexto tenebrosidad.

Por la noche, la luz se reduce y la oscuridad aparece, pero no del modo siniestro que conlleva por ejemplo la iluminación que tiene que ver con Maléfica. Los colores cambian: se vuelven más apagados por la falta de luz. En este caso, puesto que la única iluminación con la que se cuenta es la luna, las sombras son algo más marcadas al provenir de una luz directa.



Imagen 19. Diferencia entre la iluminación nocturna (arriba) y la oscuridad creada por Maléfica (abajo). (Disney)

En cuanto a los colores usan muchos en diferentes tonalidades, dependiendo de los personajes o las situaciones que ocurran. También acompañan a la iluminación en función de si ésta es o no suficiente (por ejemplo siendo más intensos cuando es de día, y más oscuros y apagados de noche).

La mayoría de los colores son brillantes y vivos para llamar la atención del público infantil. Un ejemplo es la gran diversidad de ellos que podemos encontrar en el plano general del bautizo, dónde la intensidad de los distintos colores destaca sobre las paredes del castillo, que son de un color más neutro.



Imagen 20. Plano general del bautizo de Aurora. (Disney)

El castillo de Maléfica sin embargo, usa mucho los colores oscuros (negros, grises, marrones) y está iluminado constantemente por tonos amarillentos y el verde chillón, lo que debilita los colores y entristece los objetos, creando ese ambiente de maldad.



Imagen 21. La montaña Prohibida. (Disney)

El caso contrario ocurre por ejemplo en el reino, donde ya hemos dicho que los colores vivos abundan de todas las maneras (rojos, verdes, azules, amarillos, etc.) o los utilizados en el bosque, colores claros que atraen más la mirada y crean un ambiente de tranquilidad y armonía, contrastado con los colores intensos usados en los animales que conforman el bosque.



Imagen 22. El bosque en *La bella durmiente*. (Disney).

Consiguen también un tono verdoso apagado que se va extendiendo a medida que las hadas duermen al reino. Este tono desaparece en el momento que el príncipe rompe el hechizo. El reino entero vuelve a cobrar vida.



Imagen 23. Diferentes tonalidades con el reino dormido (arriba) y cuando despiertan (abajo). (Disney)

En cuanto a los colores usados en el vestuario destacamos:

- En la primera imagen en la que aparece el príncipe, este va vestido de azul: el símil es claro. Se trata del príncipe azul de nuestra protagonista.
- Los dos reyes, tanto Stefano como Humberto, llevan colores dorados, propios de la riqueza y la realeza.
- Las hadas visten de los colores básicos: rojo, verde y azul. Cada una representa lo que su propio nombre indica: Flora, Fauna y Primavera, respectivamente.
- Aurora, viste de un color muy neutro: el gris claro. Ello permite destacar su rostro y centrar la atención en su belleza. Contrasta también con su pelo rubio y sus labios rojos.
- Los sirvientes de Maléfica visten con colores oscuros: marrones y grises, lo que denota tristeza y oscuridad.

MALÉFICA (2014)

Al igual que en la versión original, utiliza la iluminación y los colores dependiendo de lo que quieran representar: la iluminación se vuelve lúgubre con la transformación de Maléfica, los tonos se apagan (algo que encontramos muy obvio en el momento en el que Maléfica se vuelve malvada: conforme anda por las ciénagas, estas se van oscureciendo y perdiendo intensidad). Sin embargo, la iluminación viva y radiante se recupera al final de la película, cuando vuelve a las ciénagas con Aurora.



Imagen 24. Cambio de iluminación y tonalidad en las ciénagas según la actitud de Maléfica (Disney)

Hacen un gran uso de los contraluces (a diferencia de en la versión original) consiguiendo planos verdaderamente hermosos.



Imagen 25. Diferentes contraluces encontrados en la película. (Disney)

También usan la iluminación en los ojos para conseguir mayor emoción y dramatismo:



Imagen 26. Maléfica observando a Aurora. (Disney)

Usan una iluminación fría y dura por ejemplo, para las escenas donde aparece el rey Stefan (se va encerrando en sí mismo, obsesionándose con la maldición, hasta casi perder el juicio) y una iluminación cálida y tenue por ejemplo, en los momentos en el que el primer rey o Aurora se encuentran en su lecho de muerte (aunque la muerte se representa en la versión original en tonos fríos, aquí la elección de una iluminación cálida puede referirse al calor y al cariño que les es profesado a ambos).

En cuanto a los colores, estos son más vivos y brillantes al comienzo y al final de la película lo que representa la felicidad de Maléfica, y se tornan más fríos y apagados con la aflicción de la protagonista. Incluso el color de su magia es distinto: cambia de dorado (bondad) a verde (maldad) con la transformación del personaje.

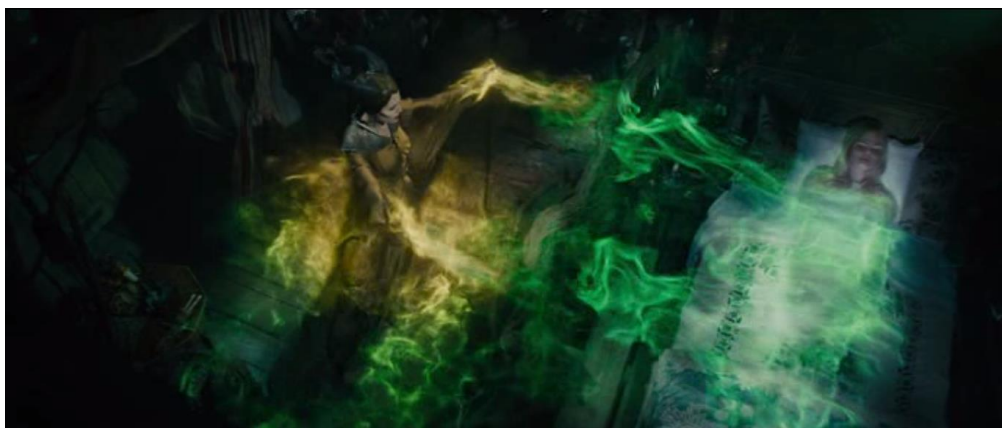


Imagen 27. Maléfica retirando la maldición (magia buena contra magia malvada). (Disney).

Comparando los colores del vestuario con la versión original encontramos:

- El príncipe Philip en su adolescencia pasa de vestir de rojo en *La bella durmiente* a seguir llevando un traje en un tono verde azulado, que no solo mantiene el símil del príncipe azul, sino que además combina con el vestido de Aurora en el momento que se conocen.
- El vestuario de Stefan pasa por distintas fases: cuando lo conocemos viste como un campesino, con colores marrones y pobres. En el bautizo de Aurora, ya convertido en rey, él y su mujer visten majestuosos vestidos en tonos claros y dorados. Posteriormente, a medida que el rey va enloqueciendo, su vestuario pasa a ser más oscuro: negros y marrones con trajes que se asemejan a los de un soldado de la época. Por último, aparece vestido con una armadura gris de hierro que detona no solo su rabia y su severidad, sino también su decadencia a lo largo de los años.
- El vestuario de las hadas se respeta igual que en la versión de 1959. Rojo, verde y azul para Clavelina (Flora), Fronda (Fauna) y Violeta (Primavera) respectivamente.
- Los vestidos de Aurora van cambiando de color para adaptarse al contexto que la rodea y conseguir armonía y equilibrio con el ambiente. Siempre utilizando tonos claros y pastel (azules, verdes, amarillos, crudos, etc.).
- En cuanto a Diaval, el fiel siervo de Maléfica, siempre viste de negro, haciendo honor al animal que representa: el cuervo. Así mismo, todos los animales en los que su dueña lo convierte, comparte el color negro de su pelaje (el lobo, el caballo, dragón, todos tienen su pelo o piel negra).

4.6.3 Escenografía

En cuanto a la creación de los escenarios para ambientar el film de *Maléfica*, se realizó un trabajo impresionante: se construyeron cerca de 40 platós y sets físicos, que iban desde el m² hasta los 460 m².

Al igual que el castillo de *La bella durmiente* está inspirado en el castillo de Neuschwanstein (Alemania), en *Maléfica* se hizo una recreación del mismo:

“Es grandioso, con suelos de mármol y materiales y acabados del siglo XVI y está amueblado con antigüedades. Se tardó 14 semanas en construir, empleando 250 operarios, y un departamento artístico de 20 personas.” (Panoramaaudiovisual).

La mayor parte de las grabaciones se realizaron en los estudios Pinewood. Los escenarios abarcaron casi la totalidad de estos estudios, pero también se buscaron localizaciones exteriores, y se crearon escenarios físicos que luego fueron completados mediante edición digital.

A los increíbles decorados creados para la película, se le unen los más de 2000 trajes que se confeccionaron, muchos de ellos bordados a mano.

Toda esta gran producción consigue unas localizaciones únicas, donde se cuida el más mínimo detalle, y que logra que la escenografía luzca de manera mágica y encantada.

4.6.4 El sonido

Como sabemos el sonido es una pieza fundamental en el cine. Para realizar un análisis sonoro lo más completo posible, vamos a estudiar distintos elementos de este:

Las voces de sus personajes principales:

- Aurora: En la versión animada su voz es bastante aguda, femenina y delicada, mientras que en la versión *live action*, es una voz inocente, casi de niña, que todavía no ha alcanzado su completa madurez. En ambos casos se trata de una voz dulce y dicharachera.

Mientras que en el clásico, Aurora es bendecida con una voz melodiosa (como constatamos en cada uno de sus cantos) en la nueva versión este es un don que la protagonista no posee.

- Príncipe Felipe/ Philip: en *La bella durmiente* su voz es aterciopelada, sosegada y muy atractiva. Cuando canta se convierte en una voz muy grave, varonil y potente. Sin embargo en *Maléfica* aunque su voz también es seductora y calmada, no es nada varonil ni grave, pues se trata de un muchacho muy joven, al que posiblemente no se le haya cambiado aun la voz del todo.
- Maléfica: En la versión de 1959 su voz es muy aguda mientras que en la versión de 2014 su tono es medio. En ambos casos su voz es pausada, su cadencia es larga y su risa malvada es lo que caracteriza al personaje. También cuenta con un deje de indiferencia en *La bella durmiente*, mientras que en *Maléfica* el deje de su voz es dolido y roto.

La banda sonora:

En *La bella durmiente* toda la música que utilizan son adaptaciones de la obra de Tchaicovsky y fue interpretada por la Orquesta Sinfónica de Berlín. En esta película, escuchamos multitud de canciones cuyas letras corresponde con la situación que está teniendo lugar. Por ejemplo, al inicio de la película cuando Aurora nace, la primera canción que escuchamos es un salve a la princesa. Otro ejemplo es la famosa canción “Once upon a dream” cuando Aurora y Felipe se conocen (titulada en español “Eres tú el príncipe azul”). Esto es algo que no ocurre en *Maléfica* puesto que no encontramos ninguna música cantada más allá de los coros.

En la primera versión la música acompaña en todo momento la acción que se lleva a cabo para otorgarle más emoción o dramatismo, es decir, tiene una función descriptiva-expresiva. Por ejemplo, un ritmo rápido que acompaña el vuelo de las hadas, lo que denota alegría; el galope del caballo, que manifiesta la velocidad; una música que genera tensión cuando Maléfica aparece, etc.

En la segunda versión podemos distinguir claramente cómo se han compuesto temas en dos direcciones: unos que representan a Aurora, su inocencia y pureza; otros para Maléfica, la maldad, la venganza, el poder, que cargan de dramatismo las escenas de la villana.

El paisaje sonoro o banda internacional, es decir, el conjunto de sonidos que crean el ambiente sonoro de la película, y otorgan realismo a la misma:

- *La bella durmiente* (1959): todos los sonidos son verosímiles aunque es obvio, que esa biblioteca de sonidos actualmente estaría mucho más conseguida y ahora son más reales. Lo importante es que corresponde a cada lugar o movimiento y han cuidado cada uno de ellos con lo que no encontramos ninguna ausencia sonora que pueda despistar al espectador.
- *Maléfica* (2014): todos los sonidos están perfectamente cuidados, desde el sonido ambiente hasta los efectos sonoros. Son completamente verosímiles, pues a pesar de ser una película basada en la magia y la fantasía, consiguen atrapar al espectador en el mundo que se le muestra.

4.6.5 Efectos y trucajes

A continuación analizo los trucajes y efectos especiales utilizados en la película para manipular imágenes y convertirlas en otras distintas.

- *La bella durmiente* (1959): Al tratarse de una película de animación, el film es básicamente un conjunto de procedimientos que manipulan la imagen pudiendo obtener así cualquier tipo de resultado. Pero desde el punto de vista del montaje, los efectos utilizados en la película son:
 - Al corte (el más utilizado).
 - Encadenado: la transición progresiva de una imagen a otra (muy utilizado).
 - Fundido a negro (poco utilizado).

- *Maléfica* (2014): En cuanto a efectos de montaje, el más utilizado es la escena al corte, mientras que encontramos también un par de fundidos a negro y un encadenado (fusiona la imagen de los espinos ardiendo con el fuego de la chimenea en palacio).

Encontramos también un efecto de tipo mecánico (que juega con la velocidad de la imagen), lo que consigue una gran impresión en el espectador: la cámara lenta que utilizan en el momento que Maléfica sale volando y rompe la vidriera del palacio.



Imagen 28. Cámara lenta de Maléfica. (Disney)

Como he comentado anteriormente, para la realización de la película no solo se usaron efectos especiales, sino multitud de localizaciones, maquetas y vestuario que fueron adaptados con retoque digital para conseguir el resultado final.

En relación a los efectos propiamente dichos, la película está sustentada en gran parte por ellos: las ciénagas y sus habitantes está casi íntegramente realizado a partir de efectos, al igual que todo lo que supone magia: el fuego que tantas veces aparece, todos los animales (incluido el cuervo), etc. son elementos clave de la película que se basan en la animación digital.



Imagen 29. Las ciénagas en *Maléfica*. (Disney).

5. CONCLUSIONES

El remake es un procedimiento que revisa obras ya creadas desde el origen del cinematógrafo y que ha tenido su mayor manifestación en las últimas décadas, combinando criterios comerciales y artísticos para concebir proyectos si no mejores, al menos diferentes de lo ya visto. Esta distinción, al tratarse de un producto basado en otro anterior, solo debería ser en apariencia (discurso) pero no en sustancia (diégesis) puesto que no deja de tratarse de una “reconstrucción” de una obra previa a la que indudablemente está ligada y a la que le debe por tanto, cierto respeto y fidelidad.

A lo largo de los distintos análisis realizados en este trabajo, nos percatamos por ejemplo, cómo se adaptan las tramas a los nuevos tiempos: en este caso en especial, desaparece la idea del amor perfecto con el que Disney comenzó en sus inicios, y ajusta las tramas de amor a otros más realistas, sin tener que ser siempre estas estrictamente sentimentales (en *Maléfica* se trata de un amor maternal).

Comprendemos con este estudio también la importancia de crear un personaje complejo y bien redondo, y dárselo a conocer al público haciendo que se sientan identificados con él y que entiendan a la par que el personaje sus errores y aprendan nuevos valores. Es decir, no es solo poner al público en la piel del protagonista, sino conseguir que el espectador se transforme con él en las distintas situaciones.

Variar la estructura narrativa en comparación al film original para sorprender al espectador, a la vez que se mantienen los espacios clave para no perder la familiaridad y jugar con el tiempo dramático (crear un antes o un después de la trama principal antes nunca visto) es una buena combinación para reproducir de maneras diferentes u originales, relatos muy conocidos por el público.

En definitiva, creo que dotar de un nuevo significado a la película utilizando los elementos narrativos y estéticos a disposición del cine es la mejor arma para demostrar que una reproducción o una “repetición” es un gran reto que nos indica que un remake puede llegar a contar con altos niveles de creatividad sin que ello suponga romper con el hilo o la esencia de la obra original.

6. FUENTES

Referencias bibliográficas

Abad, C. (2012). *Érase otra vez el cine*. Trabajo de Fin de Máster. Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla.

Cascajosa, C. (2005). "El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural" en *Razón y Palabra*. Vol. 10, No. 44, Abril-Mayo, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

Cascajosa, C. (2007). "El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood" en *Comunicación*. No. 5, Universidad de Sevilla.

Díaz, S. (2012). "Adaptación audiovisual e hibridación discursiva" en *Comunicación*. Vol. 1, No. 10, Universidad Carlos III, Madrid.

Frago, M. (2005). "Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica", en *Comunicación y sociedad*. Vol. XVIII, No. 2, Universidad de Navarra, Pamplona.

Konigsberg, I., Herrando Pérez, E. y López Martín, F (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Tres Cantos, Madrid: Akal Ediciones.

Maldonado, J. (2014). *Historia y teoría cinematográficas*. Documento inédito. Universidad de Extremadura, Badajoz.

Pérez, J. (2004). "La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones recientes" en *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*. No.13, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.

Pérez, J. (2012). "Reescrituras filmicas: territorios de la adaptación" en *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*. No. 21, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.

Rodríguez, M. (2007). "Teorías sobre adaptación cinematográfica", en *Casa del tiempo*. Vol. 3, No. 100, Julio-Septiembre, Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Ternicier, C. (2009). "Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica. José Antonio Pérez Bowie. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2008, 216 pp" en *Revista de Humanidades*, Vol. 19, No. 20, Junio-Diciembre, Universidad Nacional Andrés Bello.

Trabadela, J. (2014). *Narrativa Audiovisual I*. Documento inédito. Universidad de Extremadura, Badajoz.

Webgrafía

Actuemos.net (2008). "Tras el éxito de los remakes." [En línea] disponible en: <http://actuemos.net/editorial/tras-el-%C3%A9xito-de-los-remakes/#> [consultado el 06/04/16].

Alonso, G. (2014). "Los 10 hechizos de Angelina Jolie" en *Fotogramas.es* [En línea]. Disponible en: <http://www.fotogramas.es/Peliculas/Malefica/Los-10-hechizos-de-Angelina-Jolie> [revisado el 28/05/16].

Alonsoquijano.org (N.D). "Módulo IV: De la literatura al cine. La adaptación cinematográfica". [En línea]. Disponible en: <http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/BLADE%20RUNNER/I.%20Adaptaciones.htm.htm> [consultado el 11/04/16].

Arantzazu, P. (2012) "Los años 'remake'. Una introducción al fenómeno del remake contemporáneo" en *Contrapicado.net*. [En línea]. Disponible en: <http://contrapicado.net/article/los-anos-remake-una-introduccion-al-fenomeno-del-remake-contemporaneo/> [revisado el 28/05/16].

Ayuso, R. (2015). "Los clásicos de Disney ganan carne, hueso y dinero" en *Elpaís.com* [En línea]. Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2015/08/05/actualidad/1438798630_683481.html [revisado el 28/05/16].

Basile, G. (1991). "Sol, Luna y Talía" en *El cuento de los cuentos*. [En línea] Disponible en: ftp://85.152.37.8/recursos/2013/rutas/ruta2/pdfs/Sol_Luna_Talia.pdf [revisado el 14/06/16]

Bravo, J. (2012). “Remakes, la delgada línea entre éxito y fracaso” en *Humonegro.com* [En línea]. Disponible en: <http://www.humonegro.com/cine/remakes-la-delgada-linea-entre-exito-y-fracaso/> [revisado el 23/05/16].

Castejón, M. (2014). “Maléfica una de las mejores malas malísimas (redimidas)” en *Pikaramagazine.com* [En línea]. Disponible en: <http://www.pikaramagazine.com/2014/06/malefica-una-de-las-mejores-malas-malisimas-redimidas> [consultado el 28/05/2016].

Cine y valores (2012). “*La estética cinematográfica: luz y color*”. [En línea]. Disponible en: <http://cineyvalores.apoclam.org/la-estetica-cinematografica-luz-y-color.html> [revisado 28/05/16]

Cinebso (N.D). “Crítica Maléfica (2014)” en *Cine y bso*. [En línea]. Disponible en: <http://www.cinebso.net/2014/06/critica-malefica-2014.html> [revisado el 29/05/2016].

Disney Movies ES (2014). *Maleficent – Page – Gallery – ES*. [En línea]. Disponible en: <http://www.disney.es/peliculas/malefica/galeria> [consultado el 29/05/16].

Gail, A. (2015). “¿Son necesarios los remakes en carne y hueso de los clásicos de Disney?” en *Losreplicantes.com* [En línea]. Disponible en: <http://www.losreplicantes.com/articulos/remakes-carne-y-hueso-clasicos-disney/> [revisado el 29/05/16].

Grimm, J. y Grimm, W. (2010). “La bella durmiente del bosque” en *Biblioteca Virtual Universal*. [En línea]. Disponible en: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/157263.pdf> [revisado el 14/06/16].

La butaca (2014). “*Imágenes de Maléfica – 1/112*” [En línea]. Disponible en: <http://www.labutaca.net/imagenes/tag/malefica/> [consultado el 29/05/16].

La butaca (2014). “*Maléfica – El legado de la bella durmiente.*” [En línea]. Disponible en: <http://www.labutaca.net/trailers/malefica-maleficent-featurette-la-historia/> [revisado el 28/05/16].

López, J. (2016). “Remakes, un género controvertido” en *OjoCrítico.com* [En línea] Disponible en: <http://www.ojocritico.com/miradas/remakes-un-genero-controvertido/> [revisado el 23/05/16].

Muyo, B. (2014). “El verdadero y oculto origen de Maléfica” en *Malatintamagazine.com* [En línea]. Disponible en: <http://www.malatintamagazine.com/el-verdadero-y-oculto-origen-de-malefica/> [consultado el 28/05/2016].

Panorama Audiovisual (2014). *Maléfica, la bruja por excelencia de Disney, cobra vida en la gran pantalla.* [En línea]. Disponible en: <http://www.panoramaaudiovisual.com/2014/05/30/malefica-la-bruja-por-excelencia-de-disney-cobra-vida-en-la-gran-pantalla/> [consultado el 29/05/2016].

Perrault, C. (1997). “La bella del bosque durmiente” en *Rincón castellano.* [En línea]. Disponible en: <files.bibliotecauaca.com/200000437-ea2d9eb255/belladurmiente.pdf> [revisado el 14/06/16].

RAE (2016). “Adaptar - Diccionario de la lengua española. Edición del Tricentenario.” [En línea]. Disponible en: <http://dle.rae.es/?w=adaptar> [revisado el 28/05/16].

Series y cine (2010). “Diferencias entre Reboot, Remake y Precuela” [En línea]. Disponible en: <http://www.seriesycine.com/2010/10/diferencias-entre-reboot-remake-y-precuela/> [revisado el 29/05/16].

Viñán, R. (2012) “¿Remake o reboot?” en *Cinerama.ec.* [En línea] Disponible en: <http://cinerama.ec/2012/08/11/articulo-remake-o-reboot/> [revisado el 23/05/16].

Wordreference (2016). “Remake- *Wordreference.com Dictionary of English*” [En línea]. Disponible en: <http://www.wordreference.com/definicion/remake> [consultado el 02/04/16].

Youtube (2014) “*Detrás de las cámaras*” [En línea]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=eRrVfQGrhDs> [consultado el 11/06/16].

Filmografía

Maleficent (2014). Película dirigida por Robert Stromberg, Estados Unidos, Moving Picture Company/ Roth Films. [Video]

Sleeping Beauty (1959). Película dirigida por Clyde Geronimi, Estados Unidos, Walt Disney Pictures. [Video]

7. ANEXO

Glosario

ANTAGONISTA: Personaje de una obra cinematográfica que se opone al protagonista y que suele ser un impedimento para el personaje principal.

CAMARA LENTA: Efecto mecánico que afecta a la velocidad de la cámara, ralentizando el movimiento de la imagen con respecto a su velocidad real.

CLÍMAX: Punto de interés correspondiente al tercer acto en las películas según la estructura clásica narrativa. Es el momento de mayor interés dramático, el punto clave de la historia.

COMPLICACIÓN: Punto de interés correspondiente al segundo acto en las películas según la estructura clásica narrativa. El problema del personaje empeora.

CONTRAPICADO: Angulación de la cámara en un eje oblicuo ascendente. Enfoca el objeto desde un punto de vista inferior e inclinado.

CRISIS: Punto de interés presente en el segundo acto de las películas según la estructura clásica narrativa. Los personajes intentan normalizar la situación, pero la acción se lleva al límite.

DETONANTE: Exposición del problema del personaje principal. Suele ser un conflicto que provoca una situación desestabilizadora y que engancha al espectador.

DIÉGESIS: El desarrollo narrativo de los hechos en obras literarias o cinematográficas (la historia).

DISCURSO: Mensaje con una determinada intención compuesto por los distintos elementos que conforman el lenguaje audiovisual (planos, sonidos, iluminación, ritmo, etc.), es decir, la forma de expresar el mensaje, el modo de contar las cosas.

ENCADENADO: Fusión progresiva del final de un fotograma con el comienzo del siguiente.

ESCALA: Proporción o tamaño del plano en relación a los sujetos y objetos que aparecen en el encuadre. Según la escala se distinguen los tipos de planos.

ESTADO DE CUESTIÓN: Elementos de la diégesis que ya estaban ahí antes de que el espectador llegase.

ESTÉTICA: Estudio del cine como arte y de los filmes como mensajes artísticos conformados por un conjunto de elementos estilísticos, temáticos y técnicos que lo caracterizan.

HISTORIA: Narración de unos hechos ocurridos, el contenido.

LIVE ACTION: Películas de imagen real, donde la grabación de los actores se realiza físicamente y no a través de la animación.

NARRADOR EXTRADIEGÉTICO: Narrador ajeno a la historia que cuenta, por lo que no pertenece a ella.

NARRADOR INTRADIEGÉTICO: Narrador que relata su propia historia como un personaje que pertenece a la misma.

ANÁLISIS NARRATIVO: Estudio sobre la habilidad o destreza que disponen las imágenes y el sonido para contar historias.

OMNISCENCIA: Conocimiento que tiene el narrador acerca de los hechos que ocurren en el filme. Dependiendo del grado de conocimiento, existen varios tipos omnisciencia.

ORDEN TEMPORAL: Manera en el que el discurso dispone o coloca los acontecimientos que ocurren en la historia.

PAISAJE SONORO: Conjunto de sonidos que crean el ambiente sonoro de la película y otorgan realismo a la misma.

PLANO CENTRAL: Angulación radical donde el eje de la cámara se encuentra totalmente recto y descendente, por lo que el campo de visión que nos otorga la imagen es de arriba hacia abajo.

PLANO CONTRAPLANO: Dos planos contiguos que narran una acción, con la misma escala y angulación de la cámara, respetando el eje y la continuidad de la acción.

PLANO PICADO: Angulación donde el eje de la cámara tiene una posición diagonal y descendente, es decir, capta la imagen inclinada y desde arriba.

PLANO SUBJETIVO: Reproduce el punto de vista de un personaje, por lo que el espectador observa exactamente lo mismo que este.

PLOT: Núcleo central en el desarrollo de la historia que pueden ser de diferentes temáticas.

PROFUNDIDAD DE CAMPO: Distancia entre el primer y el último punto de un mismo plano de enfoque que aparecen con una visión nítida.

PUNTOS DE GIRO: Momentos en la historia que cambian el rumbo de los acontecimientos.

RESOLUCIÓN: Último punto de interés que corresponde al tercer acto de las películas según la estructura clásica narrativa. Se trata de la conclusión del film. El protagonista resuelve (o no) el problema, y sirve como cierre de la historia.

SUBPLOT: Subnúcleo o núcleo secundario de la historia, que también pueden ser de diferentes temáticas.

TIEMPO DRAMÁTICO: Cantidad de tiempo en el que sucede la acción dramática de la película. En él puede variar el orden de los hechos, y se puede experimentar saltos en el tiempo (los conocidos flashback o flashforward).

TRANSCODIFICACIÓN: Acto de comunicación que realiza un emisor con sus propios códigos y sistemas de expresión para devenir en un segundo tipo de acto de comunicación con sus códigos y sistemas particulares.

TRAVELLING: Desplazamiento de la cámara en una dirección sobre vagones o raíles con el fin de suavizar el movimiento de la imagen resultante. También se puede realizar travelling ópticos (zoom).