



# FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Ciencias de la Comunicación

## MANIFESTACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LO SINIESTRO EN LA NARRATIVA EN STOP MOTION DE LA PELÍCULA CORALINE Y LA PUERTA SECRETA

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Autor:

Bach. Betty Stefany Rebaza Hoyos

Asesor:

Mg. Diego Alonso Baca Cáceres

Cajamarca - Perú

2019

## DEDICATORIA

A mi niña interior, para que siempre se sorprenda de los detalles simples de la vida.  
A mamá, por todo su amor que, en resumen, es todo lo que necesito.

## AGRADECIMIENTO

A todas y cada una de las personas que me ayudaron en esta aventura del cine y el stop motion:  
a Emilio Bustamente por el soporte,  
a mamá por el café y tanto amor en las madrugadas de desvelo,  
a mi mejor amiga,  
a mi asesor por el apoyo incondicional y su ánimo para seguir investigando.

## Tabla de contenidos

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>2</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>3</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>5</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS .....</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO II. METODOLOGÍA .....</b>	<b>44</b>
<b>CAPÍTULO III. RESULTADOS.....</b>	<b>46</b>
<b>CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....</b>	<b>95</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>105</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>109</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Principios del análisis cinematográfico.....	46
<b>Tabla 2</b>	Análisis del estilo cinematográfico o sistema estilístico.....	49
<b>Tabla 3</b>	Matriz de consistencia.....	119

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Coraline deja la muñeca.....	65
<b>Figura 2</b> Palacio rosa real.....	65
<b>Figura 3</b> Palacio rosa alternativo.....	66
<b>Figura 4</b> Jardín real.....	66
<b>Figura 5</b> Jardín mundo alterno.....	67
<b>Figura 6</b> Casa real Mr. Bobinski.....	67
<b>Figura 7</b> Casa alterna Mr. Bobinski.....	68
<b>Figura 8</b> Casa real de las actrices.....	68
<b>Figura 9</b> Casa alterna de las actrices.....	69
<b>Figura 10</b> Cocina real.....	69
<b>Figura 11</b> Cocina del otro mundo.....	70
<b>Figura 12</b> Estudio real.....	70
<b>Figura 13</b> El otro estudio.....	71
<b>Figura 14</b> El túnel del otro mundo.....	71
<b>Figura 15</b> La vuelta al otro mundo.....	72
<b>Figura 16</b> Cañones de algodón.....	72
<b>Figura 17</b> Plantas carnívoras.....	73
<b>Figura 18</b> Personajes de la película.....	73
<b>Figura 19</b> Sombra inherente.....	74
<b>Figura 20</b> Luz contrapicada.....	74

<b>Figura 21</b> Imperfecciones.....	75
<b>Figura 22</b> Padre escena siniestra.....	75
<b>Figura 23</b> Madre siniestra.....	76
<b>Figura 24</b> La verdadera madre.....	76
<b>Figura 25</b> La otra madre.....	77
<b>Figura 26</b> El verdadero padre.....	77
<b>Figura 27</b> El otro padre.....	78
<b>Figura 28</b> Wybie real.....	78
<b>Figura 29</b> Wybie del mundo alterno.....	79
<b>Figura 30</b> Mr. Bobinski real.....	79
<b>Figura 31</b> El otro Mr. Bobinski.....	80
<b>Figura 32</b> Spink y Forcible real.....	80
<b>Figura 33</b> Spink y Forcible del otro mundo.....	81
<b>Figura 34</b> Gato.....	81
<b>Figura 35</b> Coraline Jones.....	82
<b>Figura 36</b> Modelo actancial N°1.....	83
<b>Figura 37</b> Modelo actancial N°2.....	84
<b>Figura 38</b> Modelo actancial N°3.....	85
<b>Figura 39</b> Modelo actancial N°4.....	86
<b>Figura 40</b> Modelo actancial N°5.....	87
<b>Figura 41</b> Cuadro de Greimas N°1.....	88
<b>Figura 42</b> Cuadro de Greimas N°2.....	89

<b>Figura 43</b> Cuadro de Greimas N°3.....	90
<b>Figura 44</b> Cuadro de Greimas N°4.....	91
<b>Figura 45</b> Cuadro de Greimas N°5.....	92
<b>Figura 46</b> Cuadro de Greimas N°6.....	93
<b>Figura 47</b> Cuadro de Greimas N°7.....	94

## RESUMEN

El stop motion es claramente diferenciable de las imágenes generadas por computadora o Computer Generated Imagery (CGI) por varios aspectos que revelan su lado artesanal. Por su parte, lo siniestro se demuestra en variedad de películas casi siempre del género del terror y el *suspense*. Unir estas variables en una producción cinematográfica infantil se presta para el estudio de la relación de ambas en el contexto mostrado y por qué funcionan juntas como una puesta en escena completa.

La presente tesis se centra en el estudio de la manifestación de las características de lo siniestro en la narrativa en stop motion, es decir, qué características de las variables estudiadas cumple la película Coraline y la puerta secreta y cómo se revela la primera en la segunda.

La investigación se divide en el marco teórico que es reforzado con trabajos de investigación relacionados y teorías que avalan lo que se sustenta en la presente tesis, el desarrollo de investigación donde se señala detalladamente el cumplimiento de la hipótesis en la película que ha servido de unidad de estudio; y finalmente se ofrecen conclusiones y sugerencias para enriquecer los resultados obtenidos durante la investigación.

El trabajo concluye en la relación significativa de ambas variables que demuestra por qué las películas rodadas en stop motion que mantienen una narrativa siniestra, obtienen un resultado tan prolijo.

El estudio demuestra cómo se manifiestan las características de lo siniestro en la narrativa en stop motion a partir del uso de instrumentos de revisión documental que han permitido recoger los datos más relevantes para demostrar la hipótesis.

**Palabras clave:** Stop motion, siniestro, narrativa, convención, puesta en escena, argumento.

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

El cine es uno de los artes más versátiles que ha creado el hombre pues existen muchas formas de rodar una cinta. Las técnicas que usan los directores cinematográficos van desde manejos de guion, planos, rodaje y posproducción que permiten que cada obra tenga un matiz que la diferencie de otras y la enmarque en determinada categoría. Por nombrar algunas técnicas (indistintamente de la herramienta o parte del proceso cinematográfico al que pertenezca), está el plano secuencia (toma que no considera cortes y desarrolla la escena o la cinta en su integridad sin montaje), la cámara subjetiva que muestra las escenas desde la visión del personaje (donde la cámara se convierte en el personaje que presencia el desarrollo de la cinta) o la animación (técnica donde los personajes son recreados con muñecos o a través de un software, dejando de lado la actuación con personajes reales).

La animación es una de las técnicas más usadas al momento de realizar una cinta. Con la evolución de la tecnología es posible que esta técnica se haya desarrollado hasta niveles sorprendentes; sin embargo, mantiene en sus raíces el concepto básico del movimiento fotograma a fotograma. El método de producir la sensación de movimiento a partir de una serie de fotografías de objetos y personajes inanimados es conocido como stop motion. Se realizan cientos de fotografías según el movimiento del elemento permitiendo la sensación de movilidad de los personajes y dando la sensación de que estos objetos inanimados tuviesen vida propia (Donoso Astudillo, 2013). Así es como esta técnica aparenta el movimiento de objetos estáticos mediante una serie de imágenes sucesivas, imágenes sacadas de la realidad que no han sido generadas por computadora o artificialmente.

Al ser el stop motion una técnica y no un género cinematográfico, es posible usarlo para la producción de diversas películas independientemente del corte que le quiera dar el director. Muestra de esto, son las diversas producciones que se han valido del stop motion para transmitir desde un mensaje meramente infantil como *Chicken Run: Evasión en la Granja* (2000) hasta una comedia dramática como *Anomalisa* (2015). Además del género que puede manejar una película, el trasfondo también influye al momento de elegir el formato en el que se va a realizar. Diversos directores han usado la técnica en películas oscuras como la comedia dramática *Mary and Max* (2009) y en películas orientadas a un público infantil como las de Aardman Animations. La característica que permite que el stop motion sea amigable con diversos géneros y conceptos audiovisuales se debe a la manera en la que se produce esta técnica: producción estrictamente artesanal que responde al reto épico de convertir lo estático en movimiento, descubriendo en ciertas “imperfecciones” del material, la mano discreta del hombre. En cuanto a este punto, Tim Burton señala que la textura y las características propias de los muñecos hechos a mano, no pueden ser superadas por las creaciones digitales, que aún tienen problemas para ser dotados de vida, según los productores de animación digital (Arenas, 2013).

De acuerdo a las apreciaciones de varios estudiosos, uno de los conceptos más compatibles con el stop motion es lo siniestro. Sigmund Freud indica que lo siniestro “es aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo” (1919, p.1). El concepto se revela, no por mera casualidad, en varias producciones de directores especialistas en el tema como Tim Burton y su ya conocido cine gótico en producciones como *Corpse Bride* (2005) o *Frankenweenie* (2012), y Henry Selick en *The Nightmare before Christmas* (1993) y *Coraline* (2009). Estas cintas mantienen una atmósfera de suspenso donde los objetos

cotidianos se ven envueltos en una trama de espanto, revelando secretos y misterios ocultos al interior de cada película.

Pieza audiovisual que demostrará claramente el concepto antes mencionado en el desarrollo de la presente tesis es Coraline y la puerta secreta (Selick, 2009). Esta cinta realizada en stop motion – que, como ya se mencionó, dota de vida a muñecos inanimados a través del movimiento fotograma a fotograma - muestra las experiencias paranormales que vive una niña en la casa nueva a la que se muda. Correspondiente al concepto de lo siniestro, Coraline descubre aquello que debió mantenerse secreto, denotando la extrañeza de aquello que se tenía como conocido. Según Freud, lo siniestro también se refleja en la presencia de amputaciones de órganos representativos de la personalidad como los ojos. El psicoanalista señala que “el estudio de los sueños, de las fantasías y mitos nos ha enseñado que la angustia por los ojos, la angustia de quedar ciego, es con harta frecuencia un sustituto de la angustia ante la castración” (1919, p. 6), contexto presente en la película mencionada (los protagonistas antagónicos presentan botones en lugar de ojos).

Lo anterior es un atisbo de que la relación stop motion – siniestro va más allá de una casualidad o de la elección de la técnica por simple estética. Detrás de esta conexión entre ambos conceptos, hay diferentes aspectos que estudiar. Si bien hay estudios acerca de la relación de determinados conceptos con algunas técnicas cinematográficas, el stop motion ha sido relegado y, a pesar de ser una técnica altamente aprovechable, no ha sido estudiada en la medida ideal para conocer todo el potencial que esta herramienta puede darle a una producción audiovisual. Los estudios consultados refieren a la explicación de la técnica más no a la relación que puede mantener con conceptos como lo siniestro y la efectividad que puede representar esta técnica en la producción de tramas asociadas al cine de géneros y el cine de autor.

Independientemente, cada uno de los conceptos anteriores es estudiando en campos estrictamente dirigidos a su desarrollo, es decir, el stop motion es analizado a partir del uso práctico que se le puede dar, mientras que lo siniestro es analizado desde la naturaleza del psicoanálisis. Pocos son los estudios que refieren este segundo término relacionado al arte (pintura, cine, teatro).

Al analizar los formatos del stop motion y las características de lo siniestro, se busca entender las relaciones sintácticas, semánticas y pragmáticas de ambas categorías a fin reconocer su potencial en producciones audiovisuales o para el estudio de producciones vigentes.

La presente tesis se propone identificar de qué manera el uso de los diversos formatos que maneja el stop motion en la actualidad, contribuye a la configuración de lo siniestro en la película Coraline y la puerta secreta (Selick, 2012), referida líneas arriba como producción animada en stop motion, en la que se ha identificado la cualidad de siniestro.

### **Antecedentes**

Un primer trabajo corresponde a Carmen Luengo Naranjo (2012), titulado “La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas”. En esta tesis, se explica el desarrollo de una pieza audiovisual en stop motion (pre producción, producción, posproducción), contextualizando teóricamente su realización.

La tesis de Luengo estudia detalladamente el mundo del stop motion, haciendo hincapié en la singularidad de los resultados del uso de la técnica en comparación con otro tipo de animación. El estudio se centra tanto en su importancia a lo largo de la historia del cine como por la capacidad que tiene esta técnica en la experimentación

dentro de la retórica audiovisual. También estudia la creación de los elementos que conforman el stop motion y cita referencias para la creación de la pieza audiovisual propuesta en la tesis.

Los resultados de esta tesis señalan los aspectos más relevantes al momento de desarrollar una pieza en stop motion; demuestra la vigencia de la técnica, apelando a la infinidad de sus posibilidades de producción y comprueba que el éxito del stop motion se da al recrear la pieza correctamente desde el primer intento debido a que no existe ningún equivalente real de la visualización previa del movimiento.

En la tesis de Camila Donoso Astudillo (2013), titulada “Camposanto: Diseño experimental de audiovisuales animados en stop motion. Nuevos lenguajes de creación visual para la transferencia y preservación del patrimonio cultural inmaterial de las leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago”, explica cómo los medios audiovisuales, incluyendo la animación, se han convertido en uno de los medios más persuasivos para el público, señalando que el cine de animación se ha expandido a tal punto que ya no es sólo cine para niños o cine de dibujos animados. A partir del diseño y desarrollo de una pieza audiovisual animada en stop motion, busca crear nuevas formas y lenguajes para transferir y resguardar el patrimonio cultural inmaterial de su país, específicamente en torno a las leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago.

Donoso realiza una investigación de carácter descriptiva y exploratoria en base a la recopilación de información, entrevistas y un proceso creativo de carácter fundamental. A partir de esta información, crea una obra en stop motion teniendo como tema las leyendas urbanas del Cementerio General del Santiago.

Los resultados de esta tesis comprueban el desenvolvimiento por sí solo de los medios audiovisuales y los campos narrativos del patrimonio cultural inmaterial, pero también la forma en la que funciona la transferencia de una a otra para lograr un esbozo de conceptos primarios claves a la hora de enfrentarse a la creación experimental. La práctica cercana de las herramientas necesarias para enfrentar los procesos que la creación de una pieza audiovisual animada requiere, aportó al desarrollo profesional para el buen desenvolvimiento en la dirección de trabajos enmarcados en un contexto profesional y en la creación audiovisual futura.

Por otro lado, Andrea Abalia (2013) en su tesis “Lo siniestro femenino en la creación plástica contemporánea” estudia el concepto de lo siniestro desde una perspectiva artística, analizando los recursos específicos de lo siniestro que se manejan en la creación de imágenes. Abalia hace un estudio de la forma en la que se manifiesta lo siniestro visual desde el campo específico de la imagen artística para después abordar lo siniestro específicamente femenino, analizando cómo se representa visualmente lo siniestro vinculado a feminidad. De esta forma, esta investigación estudia los recursos visuales que maneja el lenguaje de las imágenes, señalando que lo siniestro se forma de acuerdo a unos principios y recursos significantes estudiados por el efecto negativo que producen.

Abalia hace una profundización teórica sobre el concepto de lo siniestro y realiza un estudio de la imagen artística, pictórica y fotográfica para analizar lo siniestro visual en dichos objetos de estudio. La metodología aplicada abarca la conceptualización y contextualización de lo siniestro, su vinculación con la feminidad y el estudio específico de la conexión de ambos conceptos en la imagen artística, pictórica y

fotográfica a través de un análisis plástico, iconoplástico, icónico y narrativo (recursos básicos de la imagen).

La investigación arroja como resultado el vínculo estrecho entre lo siniestro y la creación artística basándose en la dimensión psíquica que ambas comparten. La representación artística y lo siniestro participan de un carácter catártico por lo que destaca la esencia visual, frente a otros medios como el musical o narrativo, la capacidad del lenguaje visual de penetrar en el inconsciente y producir imágenes mentales necesarias para vivenciar lo siniestro. Este estudio también determina cómo un encuadre específico, determinado empleo de luz o un tratamiento textural ofrecen una connotación negativa a una imagen, provocando incertidumbre y desasosiego, lo que confirma que lo siniestro se crea de acuerdo a unos principios y recursos específicos del medio visual. También comprueba que la incertidumbre de lo real es una de las claves fundamentales de lo siniestro.

El ensayo de Eugenio Trías (1982): “Lo bello y lo siniestro” presenta cinco movimientos introductorios de lo bello, lo sublime y lo siniestro. La obra de Trías defiende en su hipótesis que lo siniestro es el límite de lo bello, a partir de la genealogía de los conceptos y el estudio de sus significaciones.

La investigación de Trías realiza un análisis en diversos objetos de estudio ligados a lo siniestro: primero, del humanismo neoplático de la escuela florentina a partir de La alegoría de la primavera y El nacimiento de Venus (Botticelli); posteriormente en la película Vértigo de Alfred Hitchcock y finalmente de los conceptos de la poesía aristotélica y la estética kantiana.

Trías concluye su investigación afirmando que una de las condiciones para que una obra sea bella es ocultando y sugiriendo algo siniestro. Además, indica que la obra artística funciona como un manto entre aquello que está oculto (lo siniestro) y la representación de la obra (lo bello), sugiriendo sin mostrar.

La obra de Sigmund Freud (1919) titulada “Lo siniestro”, perteneciente al Volumen XVII - «De la historia de una neurosis infantil» (Caso del «Hombre de los lobos»), y otras obras (1917-1919) de sus Obras Completas, hace un estudio de lo ominoso (lo siniestro) a partir del término alemán Heimlich, haciendo referencia al diccionario de la lengua alemana de Daniel Sanders y otros referentes. En el ensayo, Freud explica el concepto de lo siniestro al relacionarlo con términos alemanes sobre lo familiar y lo conocido y sus antónimos.

La metodología utilizada por Freud consiste en un profundo estudio del término lingüístico, definiendo la raíz de lo ominoso como una variedad de lo terrorífico que se remonta a lo designado de ya conocido. En la búsqueda de esta raíz, el autor se guía por una vertiente hermenéutica no simbólica simple (sustituir una representación consciente por una inconsciente). El objeto de estudio de esta investigación es el cuento El hombre de arena (Hoffman, 1816), donde se identifican aspectos que generan la sensación de ominoso.

Freud concluye que la historia de El hombre de arena está repleta de situaciones y personajes pavorosos que reaparecen, en una especie de compulsión de repetición, demostrando que la repetición no voluntaria genera que un evento se convierta en ominoso. Además, resalta la influencia de las amputaciones y mutilaciones como rasgo

de lo ominoso tomando como ejemplo el despojo de los ojos, castración que representa angustia infantil y donde el miedo a perder la vista evoca el sentimiento ominoso.

### **Justificación**

En un contexto donde la imagen generada a computadora no supera a la animación tradicional, es interesante investigar cuáles son los factores que permiten que una técnica artesanal siga siendo exitosa, especialmente al aplicarse a producciones donde se trabaja el concepto de lo siniestro. Parte de esa investigación busca darle bases teóricas que sustenten el resultado de la técnica aplicada a lo siniestro, dos conceptos aparentemente incompatibles. La relación de lo siniestro y el stop motion es claramente efectiva pero no existe aún el marco teórico-metodológico que permita reconocer componentes, describir procesos y señalar mecanismos dentro de la creación del texto que explique a qué se debe el buen desempeño de ambos términos en conjunto.

El estudio de la contribución del uso de los formatos del stop motion en la configuración de las características de lo siniestro podrá facilitar a estudiantes y productores la elección de un formato de producción cinematográfica (la animación en stop motion) en caso de buscar realizar una pieza con contenido siniestro, debido a que este estudio explicará la forma en que la técnica permite potenciar el concepto siniestro del producto audiovisual que se pretende rodar.

Analizar el stop motion y la cualidad de lo siniestro en una obra cinematográfica, permitirá identificar las cualidades, que aún no han sido estudiadas o identificadas a plenitud, con las que cuentan ambas variables al fusionarse en un mismo trabajo.

Finalmente, al reconocer las potencialidades de ambas categorías y sus relaciones semánticas y pragmáticas se espera contribuir al proceso creativo del realizador audiovisual, al identificar nuevas posibilidades en el contexto de producción de la animación.

## **Elementos teóricos y definiciones conceptuales**

### **Stop motion**

Barry Purves (2011) define al stop motion como la técnica que permite la recreación de la ilusión de movimiento usando objetos estáticos como marionetas, recortes y otros materiales mediante una secuencia de imágenes sucesivas.

A pesar de que esta técnica es muy utilizada en el mundo cinematográfico, muchos espectadores no identifican las cintas que usan este formato. Muchas veces debido a que la velocidad con la que pasan los fotogramas permite que la sensación de movimiento sea tan efectiva como la de una cinta rodada con personajes y elementos en movimiento, pero no llega a ser tan fluida como el CGI o la dramatización real (live action).

### **Teoría de persistencia de la visión**

El científico belga Joseph Plateau descubrió el principio de la persistencia de la visión en 1829, que consiste en la ilusión de movimiento continuo generada por el movimiento consecutivo de 10 imágenes por segundo.

Luengo Naranjo (2012) explica:

Dicho fenómeno visual se basa en que toda animación, sea mecánica, en película o en un formato digital, funciona como tal porque el cerebro humano percibe una secuencia de imágenes fijas en movimiento como si de una acción continua se tratara. Si las imágenes son colocadas simultáneamente y a la velocidad necesaria (aproximadamente diez por segundo), el cerebro las verá como una sola imagen con elementos en movimiento. Cada imagen o frame representa un

cambio minúsculo en el personaje o la escena que se está animando, de manera que cuando se proyecta la película, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las enlaza, por lo que esos elementos aparentan moverse. Si esto no ocurriera, veríamos pasar la realidad como una rápida sucesión de imágenes independientes y estáticas. El cine aprovecha este efecto y provoca ese enlace proyectando más de diez imágenes por segundo (generalmente a 24), lo que genera en nuestro cerebro la ilusión de movimiento, es decir, que percibamos una secuencia de fotogramas individuales como una sola imagen visual móvil y continua. (pp. 9-10)

La proyección de un número determinado de fotogramas por segundo genera, precisamente, la ilusión del movimiento. Técnicamente esto puede aplicarse a cualquier película debido a que el fotograma es la unidad más pequeña de una secuencia; pero es el concepto básico en el que el stop motion se basa para la realización de la técnica: una fotografía por segundo para ir modificando después de cada una la posición del muñeco u objeto y seguir fotografiando hasta finalmente proyectar esta secuencia en una cantidad de aproximadamente 24 fps. El aumento o disminución de fotogramas por segundo intensifica o disminuye, respectivamente, la sensación de realismo en los movimientos al interior de una escena.

### **Concepto de Morphing**

Camila Donoso explica: “Se le denomina Morphing o Morph al tratamiento de la forma en los objetos de una animación, que van mutando y transformándose cambiando radicalmente su forma inicial. Se ocupa la plastilina como material idóneo donde su maleabilidad permite estas transformaciones.” (2013, p. 41) Este concepto

aplica a la realización del stop motion al utilizar este, elementos maleables (tanto en personajes como en otros objetos de la escena). Como menciona el concepto, la plastilina es uno de los ingredientes más comunes para el logro del mismo; este detalle es mencionado por el productor Tim Burton que resalta cómo las características propias de la textura de los muñecos hechos a mano no son superadas por los generados por computadora.

### **Principios del stop motion**

Naranjo Valdez y Salcedo Luna (2010) describen diez principios básicos del stop motion que explican cómo esta técnica de animación es viable para la producción de cualquier tipo de largometraje.

- Aplastado y estiramiento: el stop motion suele desarrollarse con materiales flexibles que necesitan de este principio para darle el realismo que necesita la acción a desarrollar.
- Anticipación: permite llamar la atención a la acción, reduciendo o desapareciendo el movimiento de las acciones que no protagonizan para que el muñeco o marioneta principal pueda prepararse para el movimiento y logre ser el centro de atención de la mirada del espectador.
- Follow - Through y acción traslapada: resultado físico del movimiento ordenado que requiere el stop motion para la acción de elementos y personajes.
- Arcos: el movimiento natural del cuerpo y de los objetos en la gravedad tiende a ser en arcos; el movimiento recto no corresponde al movimiento natural, a menos que se busque dotar de una apariencia robótica la acción.

- Aceleración y desaceleración: consiste en la tendencia de acumulación y retraso gradual del movimiento natural al comenzar y parar de moverse.
- Tiempos: consta de la sincronización física, es decir, los movimientos reales necesarios para la acción; y la sincronización de teatro, referida a las pausas y énfasis propios del drama.
- Acción secundaria: movimientos no esenciales en la escena pero que agregan significado a la acción.
- Exageración: forma de agregar énfasis a los movimientos para llamar la atención en el punto que se desee.
- Puesta en escena: herramienta del director usada no sólo en la animación sino en cualquier producción cinematográfica que consiste en el arte de usar ángulos y movimientos de cámara, iluminación, composición de escenografías y elementos para dirigir la mirada a un punto de atención.
- Empatía: relación emocional de los personajes con el espectador mediante el desarrollo del mismo y de la historia.

### **Teoría psicoanalista cinematográfica**

La pretensión de esta teoría es establecer una relación entre la estructura de significación del cine y la psique para confirmar que el sistema de representación cinematográfico está modelado sobre nuestro inconsciente. Varias disciplinas contribuyen a esta teoría como la filmología, la teoría feminista del cine, la psicología experimental y la antropología. Sangro Colón (2007), catedrático de la Universidad

Pontificia de Salamanca, explica que “la irrupción del psicoanálisis en la reflexión fílmica forja la idea que considera el cine como un dispositivo psíquico auxiliar capaz de constituirnos en sujetos y sumergirnos en las emociones que se juegan en los conflictos propuestos por toda historia audiovisual.”

Esta teoría ofrece las bases necesarias para estudiar por qué determinado concepto cinematográfico genera ciertas sensaciones en el espectador, a partir de los conflictos propuestos y su fusión con la técnica de rodaje utilizada.

### **Lo ominoso según Freud y las seis definiciones de lo siniestro**

Freud (1919) hace un estudio respecto a lo siniestro a partir del análisis de varios cuentos infantiles. El psicoanalista busca identificar rasgos de lo ominoso en los mismos a partir del significado alemán de la palabra, afirmando que lo ominoso es una variedad de lo terrorífico que se remonta a lo familiar desde hace mucho tiempo. Los rasgos identificados son los siguientes:

- Individuos portadores de maleficios o infortunios: personajes con personalidades tétricas y malévolas que generan la sensación de lo ominoso. Por ejemplo, el hada no invitada de La bella durmiente de Perrault o Coppola en el cuento El hombre de arena de Hoffmann (objeto de estudio de Freud para analizar lo siniestro).
- Los dobles: consiste en la aparición de personas de aspecto idéntico (rasgos faciales, caracteres, nombres, hechos criminales) donde ambas poseen el saber, sentir y vivenciar de la otra.

- Lo inanimado que cobra vida: lo ominoso se revela a través del sentimiento que provoca la incertidumbre de si un ser aparentemente vivo en verdad es un ser animado y si una cosa inerte puede no tener alma.
- Las repeticiones: otro sentimiento que causa lo siniestro es el retorno de lo igual, es decir, la repetición pues denota la angustia que representa vivir la misma imagen o escena una y otra vez.
- Las amputaciones: el autor señala que las amputaciones son aplicadas específicamente a órganos representativos de la personalidad, principalmente los ojos. Esta castración representa a la angustia infantil.
- Lo fantástico soñado en lo real: Al borrar los límites entre fantasía y realidad se genera la sensación de lo ominoso. El no poder diferenciar la realidad de la fantasía genera la angustia característica del término.

### **Das Unheimlich según Freud**

El psicoanalista define lo ominoso, cuya traducción más conocida es lo siniestro, a partir de la palabra unheimlich en alemán. En su obra Lo ominoso (1919) señala:

La palabra alemana «unheimlich» es, evidentemente, lo opuesto de «heimlich» («íntimo»), «heimisch» {«doméstico»}, «vertraut» {«familiar»}; y puede inferirse que es algo terrorífico justamente porque no es consabido {bekannt} ni familiar. Desde luego, no todo lo nuevo y no familiar es terrorífico; el nexos no es susceptible de inversión. Sólo puede decirse que lo novedoso se vuelve fácilmente terrorífico y ominoso; algo de lo novedoso es ominoso, pero no todo. A lo nuevo y no familiar tiene que agregarse algo que lo vuelva ominoso. (p. 1)

Posterior al análisis de lo ominoso en diversas lenguas, Freud regresa al origen alemán del concepto para estudiar la conexión entre heimlich y unheimlich, para concluir que ambos conceptos, aunque son ajenos entre sí, no llegan a ser opuestos. Por tanto, nos dice que lo unheimlich es “todo lo que, estando destinado a permanecer en secreto, en lo oculto, ha salido a la luz.” (Freud, 1919, p. 3)

La propuesta de Freud permite el análisis de diversas producciones audiovisuales que contengan los rasgos que explica mediante la definición de lo unheimlich, para posteriormente ser analizadas por los demás rasgos que se desligan de la primera definición que le da el psicoanalista a lo siniestro.

### **Lo siniestro según Eugenio Trías**

Eugenio Trías (1982) afirma en su obra *Lo bello y lo siniestro* que lo siniestro es condición y límite de lo bello pero que, por dicha condición, se presenta bajo la imagen de algo familiar. A partir del análisis cinematográfico de *Vértigo* (1958) y *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock, Trías verifica su hipótesis estética afirmando que el arte (cinematográfico en este caso) es un campo de expresión sublimatoria y territorio común entre lo real y lo fantástico, volviéndose así, principal fuente de lo siniestro.

Trías afirma que lo siniestro es condición de lo bello debido a que no existe belleza sin una dosis de lo siniestro y afirma que es límite porque la revelación de lo siniestro anula el efecto estético. De acuerdo a esto, formula tres condiciones:

- Lo bello sin lo siniestro carece de fuerza. Para que algo sea bello, lo siniestro debe participar latentemente.

- La presencia evidente de lo siniestro destruye el efecto estético por lo que el éxito de lo siniestro depende de su tendencia oculta.
- El caos debe presentirse a través de la belleza, sin transmitirse directamente.

Tales afirmaciones permiten aplicar la teoría a diversas producciones cinematográficas sin discriminar la técnica con la que haya sido realizada, aportando al estudio de la unidad de estudio de la presente tesis.

### **Lo siniestro según E. Jentsch: la incertidumbre intelectual**

Ernst Jentsch define lo siniestro como la sensación que se produce ante lo novedoso o insólito, a partir de la definición que le da a la incertidumbre intelectual que consiste en las dudas que sufren las personas al no identificar el carácter animado o inanimado de determinadas cosas.

Fué [sic] E. Jentsch el primero en buscar una interpretación psicológica, destacando como caso por excelencia en que lo siniestro se manifiesta, aquel en que se duda de que un ser animado sea viviente, e, inversamente, de que sea inanimado un ser sin vida.

Dió [sic] como ejemplo típico la impresión que causan las figuras de cera, las muñecas "sabias" y los autómatas, comparando la impresión causada por ellos a la que producen las crisis epilépticas y las diversas manifestaciones de la locura. Estos fenómenos evocarían el recuerdo de procesos automáticos, mecanismos que se ocultan bajo el cuadro habitual de nuestra vida. (Pichón-Rivière, E., 1946, pp.614-615)

Los estudios sobre lo siniestro de Freud se basan en gran parte en los principios de Ernst Jentsch, psicólogo alemán que en 1906 escribió *Zur Psychologie des Unheimlichen* donde señala la idea de la incertidumbre intelectual que se experimenta ante lo siniestro.

El legado de Jentsch es especialmente relevante para esta investigación puesto que los conceptos que propone, aplican tanto a la temática de personajes al interior de la película analizada, como en la técnica utilizada, puesto que el stop motion dota de vida a elementos inertes mediante el desplazamiento consecutivo hasta lograr la sensación de movimiento. Como señala Abalia (2013) “[el sujeto] tiende a quedar sorprendido frente aquello que, como en suspenso, escapa a su comprensión.” (p.58)

### **Teorías cinematográficas**

Las teorías cinematográficas consisten en el estudio de la naturaleza del cine, permitiendo proveer un marco teórico para comprender la relación del cine con la realidad por motivos tanto prácticos como teóricos. Dudley Andrew en su obra *Las Principales Teorías Cinematográficas* (1993) explica:

“El objetivo de la teoría cinematográfica es formular una idea esquemática sobre la posibilidad del cine. Puede aducirse que el cine no es una actividad racional y que ninguna descripción esquemática le sería adecuada. Pero esto nos devuelve al problema del conocimiento y de la experiencia. Cuando se le pregunta «¿Qué valor posible existe en tratar científicamente el cine?», el teórico cinematográfico debe contestar que la esquematización de cualquier actividad nos permite relacionarla con otros aspectos de nuestra vida.” (p.30)

En el propósito del estudio de las características de lo siniestro y la narrativa en spot motion, las teorías a continuación presentadas pretenden esbozar la idea esquemática de la unión de ambas variables, en base a teorías relacionadas al estudio psicoanalítico y al estudio subjetivo del cine, “desplazando el análisis del significado de las películas hacia el estudio de los fenómenos encargados de manufacturar la producción de subjetividad que se produce durante su visionado.” (Sangro Colón, 2007)

### **Teorías formalistas**

Las teorías formalistas del cine enfatizan la técnica cinematográfica, ubican los elementos del lenguaje por encima de lo narrado. A diferencia de las teorías realistas, las teorías formalistas defienden que el cineasta crea una realidad distinta a la realidad circundante. Durante los años 60 renació junto a la semiótica y aún influye en nuevas teorías.

Uno de los primeros en hacer las distinciones de las teorías formalistas y realistas es Andrew Dudley en su obra *Las principales Teorías Cinematográficas* (1993), señalando que las teorías formalistas responden a un cine que no solo es un fenómeno sociológico sino una forma artística como cualquier otra. El propósito de los primeros formalistas es conocer las propiedades del cine, centrada en la técnica siempre ligada a la forma y propósito cinematográficos, para explicar el éxito de los grandes films. Los formalistas consideran la técnica el punto más importante de su teoría pero no la separan de la forma cinematográfica pues de existir este desligue, la teoría quedaría resumida a un listado de técnicas de rodaje.

Dudley explica que el cine responde a su función estética cuando fuerza al espectador a ver una realidad en una forma especial mediante técnicas artificiales, indica que el

realizador “debe hacernos ver el film no como un mero sustituto del mundo real, sino como una imagen existente para una percepción significativa.” (Dudley, 1993, p.109) Por tal, el formalismo reconoce en la técnica y el estilo de las técnicas al arte en sí como lo definen los teóricos.

Fernández Labayen (2008) señala que “las teorías formalistas versan sobre cómo se organiza el film para narrar y transmitir sensaciones, apelando a un análisis escrupuloso de las relaciones que se establecen entre los distintos elementos lingüísticos del filme: el sonido, el montaje y la puesta en escena.” Esta teoría se apoya en la semiótica que se convierte en su principal línea de trabajo pues explica la realidad cinematográfica a partir de signos y códigos, adoptando una posición científica alejándose de la admisión de juicios de valor.

Estas teorías, al basarse en la técnica y por tanto en el significado del filme, permiten explicar de manera semiótica cómo es que conceptos no reales (como lo siniestro) pueden ser expuestos a partir de la técnica cinematográfica usada en una producción, basándose en los códigos y los signos, relacionados al concepto estudiado, que transmite determinada película.

### **Hugo Münsterberg**

El principal aporte de Münsterberg va dirigido a la capacidad del cine por narrar historias y conectar directamente con la mente del hombre, basándose en los mecanismos psicológicos de la percepción fílmica en la profundidad y el movimiento, el papel de la imaginación y de las emociones.

El psicólogo alemán que definió al cine como el arte de la mente, enfatiza sus estudios en la capacidad narrativa del cine plasmándolos en *The Photoplay*. A psychological study (1916) donde explica que una película ubica al espectador frente a una experiencia estética al ser un fenómeno mental, esto permite que la experiencia cinematográfica supere al tiempo y al espacio, permitiendo que la obra cobre sentido en la mente del espectador, convirtiendo la realidad en objeto de imaginación; esto se demuestra por la creación psicológica de la película en mente. A un nivel superior, las emociones dirigen la narración, como una experiencia mental fuera del mundo real. El espacio, el tiempo y los hechos en el cine son imaginarios y no actúan en nuestras vidas.

El aporte de Münsterberg apoya las reacciones que produce lo siniestro en la mente pues indica que los realizadores trabajan con los elementos de la mente para, a partir de eso, construir la narrativa que va a provocar ciertas sensaciones en el espectador.

### **Serguéi Eisenstein**

Eisenstein fue el único de los teóricos formalistas que, además de formular teoría, realizó cine durante sus años de actividad. Los principales aportes de Eisenstein se basan en una dialéctica que contrapone a la máquina y al organismo, generando interesantes contribuciones a la teorización de la cinética.

Como primer aporte, Eisenstein generó la idea de la atracción como materia prima del cine, elemento mucho menos mecanizado de la toma que considera la actividad mental del espectador más allá de la simple acción del realizador. El teórico determina que cada atracción funciona de manera armónica sobre la base de la toma y son capaces de dar al espectador una impresión psicológica precisa, debido a que esta materia prima

tiene un lado material (las atracciones) y un lado mental (la reacción psicológica de la mente atraída) lo que se define en una relación entre mente y materia; muy relacionada a la experiencia del público. (Andrew, 1993)

El estudio de las atracciones de Eisenstein considera a cada elemento al interior de la toma, que aporta atracciones afines o conflictivas que generan efectos psicológicos en el espectador. Considerando que la unidad de trabajo de la presente tesis es una película rodada en stop motion, donde cada toma ha sido minuciosamente preparada tanto en aspectos técnicos generales del cine como propios del manejo de títeres del stop motion, guarda mucha relación como la concepción física de cada toma busca aprovechar las atracciones que se pueden crear con la técnica del stop motion. Para el teórico la materia prima del cine son los elementos que provocan una discreta reacción en el público, tal como es el efecto sutil que genera el stop motion (y las características del mismo mencionadas anteriormente) en el espectador. El realizador creativo es capaz de construir estas relaciones no implícitas en el significado de la toma, creando nuevos significados a la mente del espectador.

Los estudios de Eisenstein continúan con la conciliación dialéctica entre las teorías mecanicista y orgánica. La primera señala que el film “ha funcionado como una máquina, utilizando un combustible apto (atracciones), activado para crear una corriente firme de movimiento (montaje), desarrollando un significado dramático controlado y total (argumento, tono, carácter, etc.) que conduce a un destino inevitable (la idea final o tema).” (Andrew, 1993, p.89) Es decir, el realizador escoge los estilos adecuados para el propósito del film no solo por su función estilística sino por la reacción mental consciente del espectador. Sobre la teoría mecanicista, Eisenstein explica en su libro El sentido del cine que una película no es un producto sino un

proceso creativo que permite la participación intelectual y emocional del público (Eisenstein, 1974). La teoría orgánica, por su lado, explica que el tema es lo que lleva al film a ser como es, exigiendo la formulación de ciertas elecciones y el descarte de otras en el proceso creativo. La analogía orgánica del film indica que la forma cinematográfica yace estrictamente en el film y lo aleja de su realizador, quien debe adoptar las técnicas que el film orgánicamente requiere a través de una comprensión fuera de la conciencia del creador pero que supone solo por medio de ella. (Andrew, 1993) La teoría orgánica indica que la forma es el alma de una película y esta no está fija ni se compone, sino que simplemente surge y nace en la forma que debe ser.

La relación de ambas teorías permite formar una idea de “máquina orgánica” como la define Eisenstein. El film nace a partir de su forma y el realizador escoge las atracciones que corresponden a lo que la forma exige. De esta manera se siente involucrado también el espectador que identifica y yuxtapone mentalmente las atracciones y las tomas participando de manera psicológicamente activa. Teniendo en cuenta esta teoría, se puede considerar que, debido a la forma que tiene la película Coraline, la técnica en stop motion es una atracción acorde a las exigencias del argumento de la película, enfocando las estructuras en la mente humana que es finalmente el destino del mensaje cinético.

### **Teoría contemporánea**

#### **Jean Mitry**

Este investigador del arte cinematográfico es el autor del libro *Estética y Psicología del cine* (1963), estudio que le permitió acercarse de modo más científico al cine. En su obra, Mitry distingue varios períodos en la construcción de la teoría estética

cinematográfica, aportando tres niveles de significación en la imagen fílmica desde el aspecto de la percepción psicológica de la imagen: percepción per se y la realidad que comporta (imagen como signo primario), narración y secuencia de imágenes (denotado diegético) y significación artística de su propio mundo (sentido connotado). El investigador explica, a partir de lo anterior, que los grandes filmes pueden construir el sentido abstracto más allá del narrativo. (Cañizares Fernández, 2002)

Cañizares Fernández (2002), cita a Mitry en su explicación del cine como lenguaje y de cómo los signos y su significación permiten dotar al cine con tan calificativo:

“Resulta evidente que un filme es una cosa muy distinta que un sistema de signos y símbolos. Al menos, no se presenta como solamente esto. Un filme es, ante todo, imágenes, e imágenes de algo. Es un sistema de imágenes que tiene por objeto describir, desarrollar, narrar un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos cualesquiera. Pero estas imágenes, según la narración elegida, se organizan como un sistema de signos y de símbolos; se convierten en símbolos o pueden convertirse en tales por añadidura. No son únicamente signo, como las palabras, sino ante todo objeto, realidad concreta: un objeto que se carga (o al que se carga) con una significación determinada. En esto el cine es LENGUAJE; se convierte en lenguaje en la medida en que primero es representación, y gracias a esta representación es, si se quiere, un lenguaje en segundo grado. (p.140)

Es, si se quiere, un lenguaje en segundo grado. No se da como una forma abstracta a la que se le podrían agregar ciertas cualidades estéticas, sino como esta cualidad estética misma, aumentada con las propiedades del lenguaje; en suma, como un todo orgánico en el cual arte y lenguaje se confunden, siendo uno solidario del otro.” (1978, tomo 1, p. 52). (p.140)

Mitry afirma que la imagen puede ser creada y registrada según los intereses y categoría que le da el productor, pudiendo combinarla con más imágenes para producir series estéticas, sentidos y reacciones psicológicas nuevas, debido a que cada lenguaje (cinematográfico en este caso) posee un sistema diferente y responde a una simbología apropiada.

A partir del estudio de Mitry, respecto a las posibilidades de combinación que hacen que el lenguaje de una cinta cumpla con los tres niveles de significación que propone, es posible explicar la relación de un concepto (como lo siniestro) y el uso de una técnica (como el stop motion) para una realización cinematográfica. El autor expone: “El realizador cinematográfico debe elegir determinadas percepciones de la realidad con las que podrá construir un mundo cinematográfico completo y propio. Si es capaz de aprovechar creativamente todas las posibilidades de ese material, a través de su propia creación poética podrá transformarlos en un mundo complejo de amplio significado humano.” (Cañizares Fernández, 2002, p. 150)

### **Christian Metz: cine y psicoanálisis y filmología**

Metz aporta en la semiología del cine desde la filmología, donde aplica disciplinas como el psicoanálisis al estudio del cine. “La filmología se ocupa ya del filme y de sus efectos; pero del filme en abstracto. Se trata de un estudio científico realizado desde fuera por psicólogos, psiquiatras, sociólogos, pedagogos, biólogos, etc.” (Cañizares Fernández, 2002, p. 34)

Metz, creador de la semiología fílmica, señala cuatro métodos para estudiar el fenómeno cinematográfico: crítico, teórico, histórico y la filmología. Lo que permite a Metz apoyar la filmología se debe a que identifica al cine como un fenómeno

semiológico en un sentido genérico, especialmente al compararlo con la lingüística.

“El cine es un hecho de lenguaje en el sentido de que es capaz de construir en cada una de sus manifestaciones su propio discurso gracias al montaje, capaz de recrear en cada film sus propios términos expresivos.” (Marzal Felici y Gómez Tarín, 2007, p. 384)

En el haber de Metz también está la autoría del libro *El significante imaginario: psicoanálisis y cine* (1974) donde señala la relación del psicoanálisis y el cine pues este segundo implica procesos del inconsciente como cualquier otro arte. Esta relación estudia cómo funciona la psique humana (fenómeno general) y la representación cinematográfica (sistema particular) a partir de una serie de herramientas del psicoanálisis para demostrar cómo las películas son posibles solo a través del trabajo mental del espectador. El autor se refiere a la película como el imaginario que percibe el espectador, quien vendría a ser el nuevo significante de la misma al tener acceso a lo simbólico de la cinta.

Metz relaciona el análisis freudiano con la semiología, al abordar al cine en su totalidad significativa (códigos, efectos de sentido no codificados y configuraciones semánticas). Así mismo, identifica al significante fílmico, que contiene los rasgos, características, imágenes obtenidas según el proceso fotográfico al que luego se le da movimiento; la secuencialidad y el montaje. El autor explica que este significante puede ser ilustrado a través del psicoanálisis, que es una disciplina meramente semiótica. (Metz, 2001)

Metz indica que “el cine implica procesos de lo inconsciente en mayor medida que cualquier otro medio artístico. Los filmes en sí mismo solo llegan a existir a través del trabajo ficcional de sus espectadores, ya que sus significados se

activan durante el visionado y en este sentido, todo film es una construcción de su espectador. Y es al mismo tiempo un sistema simbólico y una operación imaginaria.” (Brisset, 2011, p.88)

De esta forma, el aporte de Metz explica cómo es que la gente puede sentir ciertas emociones y sensaciones al ver una cinta, debido al carácter de significante que adoptan tanto el espectador como el film, a partir de las configuraciones semánticas, semióticas y características que conforman el significante fílmico.

### **Teoría sobre lo fantástico**

La teoría fantástica estudia y explica los elementos sobrenaturales que caracterizan la narrativa fantástica. Involucra lo maravilloso, lo insólito y lo fantástico. Señala también como cualidad que la narrativa fantástica permite que el espectador identifique el contexto de la producción como propio e intente racionalizar los elementos sobrenaturales que rompen con las leyes naturales; y que la narración fantástica debe replicar nuestra realidad pero cambiando las estructuras universales para poder provocar miedo, denotando este segundo como requisito indispensable de cualquier producción fantástica provocado por la falta absoluta de explicación natural ante los fenómenos que se desarrollan en la trama. (Naranjo Valdez y Salcedo Luna, 2010)

### **Teoría fantástica según Todorov**

El lingüista Tzvetan Todorov en su libro *Introducción a la teoría fantástica* (1980), describe al género fantástico como aquella incertidumbre que se ubica entre ilusión y realidad. Señala la aparición de “el misterio”, “lo inexplicable” y “lo inadmisibles”

dentro de “la vida real”, “el mundo real” y “la inalterable legalidad cotidiana” como definición de lo fantástico.

Lo fantástico permite vacilar entre la interpretación natural y sobrenatural de los eventos sin decidirse por una de ambas. Elegir uno de los dos caminos lleva al género de lo extraño y de lo maravilloso respectivamente. Añade también la ambigüedad que trae consigo el género que siempre responde a una sensación de miedo por parte del lector. Roger Caillois remite esta duda a que “Lo fantástico requiere algo involuntario, súbito, una interrogación inquieta y no menos inquietante, surgida de improviso de no se sabe qué tinieblas, y que su autor se vio obligado a tomar tal como vino...” (1965, p. 46)

Según el filósofo Vladimir Soloviov, en lo fantástico existe la posibilidad de una explicación racional de los eventos y, al mismo tiempo, esta explicación no tiene una probabilidad interna. Por otro lado, Olga Reimann señala que es el héroe es el que siente la contradicción entre el mundo real y el mundo fantástico. Ambas propuestas son válidas, aunque la primera atiende al lector y la segunda al personaje (Todorov, 1980).

Todorov expone que la brecha entre lo fantástico y lo extraño, y lo fantástico y lo maravilloso es muy frágil. Admitir que los eventos que suceden al interior de la trama responden a sucesos naturales o sobrenaturales rompe con la vacilación característica de lo fantástico. Explica que: “lo maravilloso corresponde a un fenómeno desconocido, aún no visto, por venir: por consiguiente, a un futuro. En lo extraño, en cambio, lo inexplicable es reducido a hechos conocidos, a una experiencia previa, y, de esta suerte, al pasado.” (1980, p. 24)

En La introducción a la literatura fantástica, se destaca a lo extraño como das Unheimlich según Freud, cumpliendo con eso con una de las condiciones de lo fantástico: la descripción de las reacciones, en especial la del miedo. El autor habla de la polisemia de la imagen poniendo como ejemplo la presencia (benigna o maligna) del doble en los textos fantásticos. Si se presenta un doble que encarne una alegría o una amenaza para los personajes es posible asumir una semejanza con la imagen que propone Freud sobre lo siniestro, donde la presencia del doble es una de sus características.

La incertidumbre característica de lo fantástico puede aplicarse a la presencia o ausencia de vida en un personaje o al elemento que lo representa en el rodaje de una cinta. Entendiendo que los muñecos usados en el stop motion son seres inanimados, pero al involucrarse ellos en el papel que el animador les ofrece, es posible etiquetarlos como fantásticos.

### **Stop motion y lo siniestro**

Paul Wells señala en su obra Los fundamentos de la animación que el formato en stop motion, participa con un toque realista en el diseño de espacios para narraciones sobrenaturales y también surrealistas. Así, las películas que manejan la técnica de stop motion y una trama sombría y un ambiente gótico afrontan tanto el reto técnico como el narrativo y estético de realizar un todo envolvente. (Wells, 2007)

Por otro lado, Viñolo-Locuviche y Duran-Castells (2013) citan a Hames (2008) que revela la cantidad de autores y productores que han reconocido que la animación tridimensional tiene una capacidad para sugerir lo siniestro. Dichos autores apoyan tal hipótesis debido a que lo siniestro genera inquietud al no reconocer algo extraño en lo

familiar, pero especialmente debido a que la animación tridimensional (en especial el stop motion) presenta personajes que parecen tener consciencia propia y no estar vivos al mismo tiempo.

### **Expresionismo alemán**

El expresionismo alemán es una corriente artística que bien puede involucrarse en la explicación del funcionamiento del stop motion y lo siniestro en la misma cinta. Esta corriente es influencia de importantes directores de stop motion como Tim Burton, quien ha trabajado en diversas ocasiones con Henry Selick, director de Coraline.

El término expresionismo alemán nace a partir del grupo Die Brücke (el puente), primer grupo de expresionistas. El término alude a la obra Así habló Zaratustra de Nietzsche, que dice: “La grandeza del hombre está en ser un puente y no una meta: lo que en el hombre se puede amar es que es un tránsito y un ocaso” (2007, p.4) Así, los expresionistas ubican este elemento en diversas obras cinematográficas como metáfora a la separación de dos realidades o dos mundos. Esto se demuestra en Coraline en el túnel que separa el mundo real del otro mundo, concretando un camino que transforma tal como lo señala Scheebart en su libro Arquitectura de Cristal (1998) quien indica que el puente metaforiza la provisionalidad de la condición humana denotando el paso de un estado a otro, cristalizando un proceso metafórico.

El expresionismo alemán busca transmitir las emociones y sentimientos del autor más que la realidad objetiva que lo circunda. Entre los temas que trata usualmente están los estados del alma: los miedos, las fantasías y los sueños (Rojas, 2015). Espinós Escuder (2008) explica que el expresionismo recrea la muerte, los mundos fantásticos, las realidades paralelas y las dobles personalidades; materias que se refuerzan con el uso

del claroscuro, la distorsión de formas – tanto de personajes como de espacios, angulosos y asimétricos – y decorados que parecen interactuar con los personajes. La doble realidad suele manifestarse en las sombras; se puede ejemplificar esto en Coraline en el uso que se le da a las sombras cuando los personajes del otro mundo mutan a su verdadera forma, como la otra madre. Los mundos fantásticos, por otro lado, pueden presentarse mediante el uso de los ángulos y desproporciones.

La corriente del expresionismo le da mayor importancia a la puesta en escena, “que adopta una fuerza dramática muy persuasiva gracias a la naturaleza hiperbólica del escenario, el vestuario, la iluminación y la caracterización de los personajes” (Zavala, 2005, p.6). Considerando que los personajes en el expresionismo adquieren ciertos matices que les dotan características terroríficas, y que los personajes dentro del stop motion tienen rasgos particulares propios de su creación manual, es importante señalar lo que indica Deleuze en su libro *La imagen-movimiento* (1983) al respecto de los seres aparentemente vivos dentro de un film. El autor indica que tanto autómatas como robots y títeres no destacan por su cantidad de movimiento sino por la caracterización propia de su personaje (como sonámbulos o zombies) que expresan la intensidad de esa vida no orgánica. Frente a esto indica también que “la vida no orgánica de las cosas, una vida terrible que ignora la sabiduría y los límites del organismo, tal es el principio del expresionismo” (p.79). Deleuze indica que las diferencias entre lo humano y lo mecánico ya no existen, pero se destaca la vida no orgánica de las cosas. El expresionismo es, indica el autor, “la oposición del impulso vital a la representación orgánica, invocando la línea de lo “gótico o septentrional” (p.80).

Esta corriente cinematográfica “concibe la arquitectura del porvenir como una prolongación imaginaria de la naturaleza, realizada a impulsos de fuerzas biológicas

que encuentran en el arquitecto su vía de manifestación. De acuerdo con ello, realiza maquetas y dibujos de extrañas formas que parecen dotadas de vida orgánica y prestas a metamorfosearse, en un estado entre lo mineral, lo animal y lo vegetal.” (Casals, 1982, p.106)

Como punto más importante de referencia, el expresionismo, tanto como el stop motion, aprovechan a las marionetas personajes para dotarles una vida no orgánica que genera un resultado gótico. Sumado a esto, la corriente del expresionismo mantiene tópicos fácilmente relacionables a lo siniestro, tales como los dobles, los mundos paralelos, la muerte y los sueños. La fusión de ambos elementos: la vida no orgánica y los temas que trata el expresionismo alemán se sustentan en la puesta en escena que aprovecha los ángulos y las formas irregulares para generar los efectos que tiene en sus espectadores.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera las características de lo siniestro se manifiestan en la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Qué características de lo siniestro están presentes en la película Coraline y la puerta secreta?
- ¿Cuáles son los rasgos de la narrativa de stop motion en la película Coraline y la puerta secreta?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Identificar las características de lo siniestro que se manifiestan en la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Describir las características de lo siniestro presentes en la película Coraline y la puerta secreta.
- Describir los rasgos de la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta.

## CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

### 2.1. Tipo de investigación

No experimental, descriptiva, transversal.

### 2.2. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

#### **Revisión documental:**

**Metodología para el análisis del film:** Este instrumento consiste en una metodología confeccionada a partir del análisis del texto fílmico de Bordwell y Thompson.

**Modelo actancial:** Se confeccionaron cuadros semióticos que permite el análisis de los personajes y sus relaciones al interior del film, aportando un análisis semiótico que sirve para reforzar el instrumento principal adaptado del texto de Bordwell y Thompson.

**Cuadrado semiótico de Greimas:** Con este instrumento se busca analizar la estructura elemental de la significación del film, basándose en la negación y aserción para poder clasificar los conceptos según un par que se oponen, reforzando los aspectos estudiados en la metodología para el análisis del film como el estilo cinematográfico y la puesta en escena.

### 2.3. Procedimiento

Para realizar la investigación de la presente tesis se realizarán los siguientes pasos:

- Ver la película Coraline y la puerta secreta para identificar los rasgos que se señalarán en los instrumentos que se elaborarán para el análisis de la misma.

- Adaptar el texto fílmico de Bordwell y Thomson, orientado al estudio de las variables de la tesis.
- Desarrollar cuadros de modelo actancial para analizar a los personajes de la película.
- Interpretar los hitos más relevantes de la película en cuadros semióticos de Greimas.
- Realizar el análisis de la película haciendo uso de los instrumentos mencionados y visualizando la película las veces necesarias para evaluar cada uno de los indicadores precisados.

### CAPÍTULO III. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Principios del análisis cinematográfico*

---

**Forma filmica de la película: Narrativa**

---

**Expectativas formales**

---

<b>Suspense</b>	La trama de Coraline y la puerta secreta mantiene un aire de suspense a lo largo del largometraje. El espectador conoce que la protagonista corre peligro y presupone quiénes son los personajes encargados de ponerla en riesgo. Durante las primeras visitas al mundo paralelo, Coraline desconoce el peligro a pesar de ser advertida por dos personajes. Cuando es inevitable su encierro en esta realidad alterna, ella se da cuenta que en realidad su vida peligra, detalle que ya conoce el espectador.
<b>Curiosidad</b>	El espectador especula acerca de la historia que envuelve la trama de Coraline y la puerta secreta. Antes del inicio de la trama (llegada de la familia al Palacio Rosa), Coraline tiene una vida y amigos, sus padres tienen un trabajo y ciertas circunstancias los hacen mudarse. La curiosidad también se hace presente sobre la historia de la hermana de la dueña del Palacio Rosa y la forma misteriosa en la que desaparece. Estos detalles, pertenecientes a la historia más no al argumento, permiten que el espectador mantenga esa curiosidad que será saciada paulatinamente con la evolución de la trama y los personajes.
<b>Sorpresa</b>	En varios momentos del argumento, parece que todo está perdido para Coraline y va a perder el juego que ha propuesto a la otra madre y nunca recuperará a sus padres. La atmósfera siniestra de la película da pie a pensar eso y que posiblemente la historia no tenga un buen final. Pero aparece siempre un personaje que funciona como ayudante de la protagonista y salva el momento.

---

**Principios de la forma filmica**

---

<b>Función</b>	Un elemento importante es la muñeca de trapo que se parece a Coraline. Su función dentro del argumento es ser la espía de la otra madre en la realidad. La muñeca desaparece y aparece en lugares diferentes lo que es
----------------	--

---

muestra de una de las características de lo siniestro pues representa a algo inanimado que cobra vida. Además, la muñeca espía de la otra madre revela la existencia de la puerta secreta que estaba destinada a estar oculta, pero ha salido a la luz, otra cualidad de lo siniestro que se ve reforzada en la caracterización artesanal de la muñeca. (Fig. 1.1)

**Similitud y repetición** Un elemento repetitivo a lo largo del film es la bola del Detroit Zoo, elemento del atrezzo que luego será la prisión de los padres reales de Coraline. El elemento se muestra en varias escenas para que el espectador capte que es un elemento importante.

**Diferencia y variación** La mayoría de elementos se muestran en contraste entre la realidad y el otro mundo de Coraline. Existe un paralelismo explícito entre ambos mundos y sus elementos, el espectador compara los elementos de ambos mundos al realzar la similitud entre los personajes y la construcción escenográfica. Las diferencias radican en el color e iluminación de la escena, la personalidad de los personajes y los ojos de botón que tienen las marionetas del otro mundo.

**Desarrollo (segmentación)** La forma global de la película señala la evolución y maduración de la heroína. Esto implica a una enemiga y un ayudante. La enemiga es la otra madre y cumple con las características de un personaje siniestro tanto por su personalidad como por la animación que adquiere la marioneta.

**Unidad/desunidad** Las partes de la película se relacionan sistemáticamente entre sí pues se trata de una forma narrativa. Existen las causalidades que permiten que todo el argumento siga una línea: desde que Coraline llega a su nueva casa, pasando por el descubrimiento de la puerta secreta hasta el final cuando vence a la otra madre.

### Principios del análisis fílmico

**Causa-efecto** Al mantener una forma narrativa, la evolución del argumento es lineal, cada acto funciona como causa que desencadena a su vez un efecto dramático. La sucesión de estos eventos más la resolución de cada conflicto presente en ellos permite que las líneas narrativas se cierren al finalizar el clímax de la cinta.

---

<b>Diferencias entre historia y argumento</b>	<p>El argumento inicia con la llegada de Coraline al Palacio rosa; la historia inicia con la desaparición de la hermana de la dueña del edificio.</p> <p>Debemos deducir que la hermana tiene algo que ver con la otra madre y la aparición de la muñeca debido a las advertencias que hace Wybie sobre el ingreso de los niños a la casa y las prohibiciones que le hace su abuela en la misma escena donde el gato mira a la muñeca y le gruñe; finalmente se revela que la hermana ha sido una de las víctimas. El único material no diegético en el argumento son los créditos y la musicalización.</p>
<b>Motivaciones</b>	<p>La desaparición de la hermana da referencia de la muñeca por primera vez. En los créditos se ve cuando una muñeca idéntica al fantasma de la niña desaparecida (cuya primera aparición es en el cuarto detrás del espejo) es modificada por unas manos de agujas hasta convertirse en una pequeña versión de Coraline. Esta es la causa de que Wybie le regale la muñeca a Coraline y que luego esta le revele la puerta secreta.</p>
<b>Paralelismos</b>	<p>El espectador se ve en la necesidad de comparar las escenas que se producen en la película debido a que existen dos mundos paralelos como dos foros distintos con los mismos personajes, pero convertidos en otros. Esta característica se expresa a través de la puesta en escena de cada uno de los foros, mostrando la otredad de los personajes reales como monstruos siniestros.</p>
<b>Progresión del comienzo al final (desarrollo del argumento)</b>	<p>El orden temporal en el argumento es lineal, no se hace uso de flashbacks ni flashforward, por lo que la narrativa es de fácil comprensión para el primer público al que se dirige: niños. El desenlace refleja un esquema claro de desarrollo que une todas las líneas narrativas que se tenían pendientes como el origen de la muñeca, qué pasó con la hermana de la dueña del Palacio Rosa y el final de la otra madre.</p> <p>La narración de la información se limita al conocimiento de ciertos personajes, es decir, ni Coraline ni quienes la advierten al inicio del argumento, conocen el verdadero peligro que corre, cumpliendo con la expectativa formal del suspense, rasgo adecuado para las convenciones de lo siniestro. No se percibe la exploración de los estados mentales de los personajes a partir de sonidos diegéticos internos excepto en la escena</p>

---

---

donde Coraline decide enfrentar a la otra madre y su pensamiento dice:  
“Sé fuerte, Coraline.”

---

<b>Alcance y profundidad de la narración</b>	Coraline y la puerta secreta hace saltos entre el género fantástico y el género maravilloso. La cinta refleja un carácter infantil expresado en la empatía y caracterización de sus personajes, pero también cumple con las convenciones del género fantástico (cuando Coraline no distingue el sueño de la realidad) y el maravilloso (cuando la incertidumbre termina al identificar que los eventos sobrenaturales responden a un fenómeno desconocido). Los rasgos definidos a lo largo de la cinta, responden a las características de lo siniestro por lo que se las toma como convenciones de una especie de híbrido cinematográfico.
--	--

---

Nota: El presente análisis se basará en el estudio de la creación de marionetas y movimientos en stop motion y argumento siniestro, y la relación que mantienen ambos para concebir una pieza audiovisual; y adopta como sistema de elementos las escenas que contemplan cada una de las maravillas que descubre Coraline en el otro mundo e incluye a los personajes, construcción escenográfica y soporte sonoro. Fuente: Bordwell B. y Thompson K. (1995) El arte cinematográfico. Barcelona: Paidós.

## Tabla 2

### *Análisis del estilo cinematográfico o sistema estilístico*

---

#### **Determinar la estructura organizativa de la película, su sistema formal**

---

<b>Forma</b>	Forma narrativa. La película mantiene un sistema narrativo pues cuenta la historia de manera lineal, mostrando sucesos consecutivos, causales de otros eventos que desencadenan en el nudo del argumento. La película analizada no es un documental ni tampoco presenta una forma abstracta por lo que es posible analizarla a partir de cada sistema de elementos audiovisuales.
--------------	---

---

<b>Argumento</b>	El argumento de Coraline y la puerta secreta es sobre una niña que, inconforme con su nueva vida a raíz de una mudanza, descubre una
------------------	--

---

---

puerta secreta que la conduce a una realidad alterna donde todo lo que conoce en la vida real es mejor y más divertido. El argumento narrativo nos permite idear una historia que va desde varias décadas anteriores, con la desaparición de la niña que vivía en el Palacio Rosa y, más cercano a la ubicación temporal del argumento, a la vida previa de Coraline Jones junto a sus amigos en un lugar más acogedor al que actualmente es su hogar. La serie de sucesos de la historia que dan pie al argumento (como la nostalgia por su vieja vida causada por la mudanza) generan una cadena de causas y consecuencias que llevan a la protagonista a tomar ciertas decisiones que desencadenan en el inicio, nudo y desenlace de la trama. Durante todo el proceso del argumento, notamos una evolución tanto en los personajes como en la atmósfera de la realidad y la realidad alterna en la que se mueve Coraline, llegando a un pico alto como final de la película.

---

### **Segmentación**

Para identificar plenamente la narrativa de la película, es necesario segmentar el argumento según las necesidades identificadas en el presente análisis. La manera en la que segmentaremos la película será a partir de escenas donde se muestren las maravillas que Coraline descubre en la realidad alterna: Casa de los Jones, jardín de los Jones, casa de Mr. Bobinski y casa de las Srtas. Spink y Forcible y la intervención que tiene cada uno de los personajes resaltantes en cada maravilla descubierta.

---

### **Identificar las técnicas más destacadas que se utilizan**

**La técnica más utilizada en la producción de Coraline y la puerta secreta es la puesta en escena. El análisis de esta técnica nos permite, aparte de desmenuzar los aspectos más importantes de la trama y su aporte al corte siniestro que mantiene la película, estudiar la forma en la que la creación del espacio y de los personajes mediante la técnica del stop motion aporta al argumento.**

**La puesta en escena consta de decorados y escenarios, vestuario y maquillaje, iluminación, expresión y movimiento de las figuras y relación de la puesta en escena en el espacio-tiempo.**

---

### **Técnica: Puesta en escena**

---

---

<p><b>Decorados y escenarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Decorados seleccionados o construidos</li> <li>- Construcciones realistas o abstractas</li> <li>- Uso del color</li> <li>- Atrezzo</li> </ul>	<p>Los escenarios y decorados de Coraline y la puerta secreta han sido confeccionados a mano en maquetas que posteriormente han sido fotografiadas para el uso directo de stop motion o para la realización de chroma key en algunos fondos de la película. El detalle especial del stop motion es que refleja ciertas imperfecciones en la confección de los elementos cinematográficos y que también permite recrear la escenografía ideal según el propósito del animador. Entre los escenarios destacados en el argumento están:</p> <p>El palacio rosa y el otro Palacio rosa. Aparentemente ambos foros reflejan la misma casa, pero existen ligeras variaciones. Según el momento de la película, la fachada del otro mundo refleja una luz azul mientras que en la realidad siempre es rosa. Ambos foros son maquetas creadas a mano, pero el real Palacio rosa denota antigüedad pues muestra escaleras oxidadas y ventanas y paredes despintadas por el tiempo, mientras que, en el otro mundo, la casa se muestra con una fachada joven: fachada, ventanas y barandas recién pintadas y un aspecto acogedor; también muestra decoración extravagante y diferente al Palacio rosa original. Según evoluciona el argumento y la otra madre va perdiendo vitalidad, la realidad alterna también va perdiendo vigor y empieza a mostrarse maltrecha. (Fig. 1.2 y 1.3)</p> <p>El jardín del Palacio Rosa. En la realidad, el jardín es un espacio árido, con vegetación seca lo que denota que no sido cuidado hace mucho tiempo. En el otro mundo, el jardín es una de las maravillas que ofrece la otra madre a Coraline para conquistarla. Como el otro padre señala: “Te conoce como la palma de su mano.” El jardín de la realidad alterna muestra colores fosforescentes y conforme Coraline lo recorre, descubre que tiene la forma de su cara. (Fig. 1.4 y 1.5)</p> <p>Casa Mr. Bobinski. La casa real de Mr. B se relaciona a su estilo de vida excéntrico. Resaltan las paredes sin tapizar, el desorden y la oscuridad de un ambiente descuidado. En la realidad alternativa el foro es completamente diferente pues presenta una especie de circo con colores fuertes (naranja, rojo, amarillo) y el ambiente se nota más</p>
---	---

---

---

profundo. La mesa con lámpara de la casa real muta en una pequeña carpa de circo en el otro mundo. La profundidad del mundo alterno da la sensación de espacio y libertad que busca Coraline, mientras que la poca profundidad de la primera casa más las sombras púrpuras en lugar de negras, reflejan la vida monótona de la protagonista. (Fig. 1.6 y 1.7)

Casa de las Srtas. Spink y Forcible. En el caso de este escenario se mantiene el común denominador de áreas anteriores: la vida real, el escenario es menos profundo, mantiene tonalidades grises y resaltan las imperfecciones de una casa vieja mientras que, en el foro del mundo alterno, resalta la profundidad y los colores vivos (naranja, amarillo, rojo). En la casa real resaltan los perros disecados de las actrices, marionetas hechas a mano que producen cierta sensación de tenebrosidad por saberse que están muertos, pero permanecen en la casa. El teatro en el que se convierte la casa en la realidad alterna es el escenario más alto y amplio de todos los foros. (Fig. 1.8 y 1.9)

La apertura de los planos y la profundidad que denotan en las escenas rodadas en el mundo alternativo, dan la sensación de espacio y libertad (Fig.1.11 y Fig.1.13). Además, permiten señalar más detalles y se nota la sensación de espacio y libre movilidad a lo largo del escenario. Por otra parte, en el mundo real, las tomas son más cerradas y los escenarios denotan menos profundidad (Fig.1.10 y 1.12); también se usan colores grises y tonalidades bajas que contrastan con la ropa colorida de Coraline, revelando la monotonía de su vida, principal causa de que ella busque la entrada al mundo alterno que le ofrece lo que ella necesita. En cuanto a la creación de escenarios, cada una de las maquetas refleja la creación artesanal propia del stop motion. Cada uno de los foros más los movimientos que puede adquirir cada atrezzo cumplen con las características del movimiento fotograma a fotograma y reflejan la sensación de movimiento artesanal.

---

---

Las construcciones de cada escenario mantienen un aspecto realista, sobre todo en el mundo real donde en cada foro no hay más que lo indispensable. Una ligera variación se da en el mundo alterno pues se mantiene como un escenario realista, pero incluye objetos y detalles de formas abstractas, como los cuadros que no son rectos y los cajones que no respetan las leyes de la gravedad en el otro estudio. Lo que resalta en el otro mundo, más que una presencia de construcciones abstractas, es la de elementos fantasiosos que no se hallan comúnmente en una casa (Fig.1.16 y 1.17).

El uso del color es uno de los elementos más importantes de las construcciones escenográficas en Coraline y la puerta secreta. El color busca sugerir y subrayar efectos y sensaciones como el contraste de las tonalidades grises del mundo real (depresión, lejanía) y los colores encendidos como el naranja y el rojo en el mundo alterno (exaltación, felicidad), que funcionan perfectamente para reflejar la monotonía y aburrimiento de la vida real de Coraline a comparación de la vida alegre y llena de sorpresas que tiene en el mundo alterno. El color azul (serenidad) también es importante dentro de la composición de las construcciones: el túnel que comunica ambos mundos (Fig.1.14) mantiene ese color al igual que el Palacio rosa cuando Coraline descubre que ese mundo es una creación de la otra madre, de acuerdo a las cosas que sabe que podrán conquistarla (Fig.1.15).

Funciona como atrezzo de la construcción, el túnel que conecta ambos mundos pues es uno de los elementos del decorado que opera de forma activa dentro de la acción. Otros elementos que forman parte del atrezzo son los objetos que conforman cada una de las maravillas que recibe Coraline, como los cañones expendedores de algodones de azúcar, las plantas carnívoras en el jardín y los perros en el teatro de las actrices.

Otra cualidad que refleja la construcción en stop motion de escenarios en Coraline y la puerta secreta es el uso de materiales

---

---

		convencionales, como palomitas de maíz para las flores de cerezo, dedales para algunas flores, entre otros.
--	--	---

---

<p><b>Vestuario y maquillaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Uso del color</b></li> <li>- <b>Asignación de elementos del atrezzo al sistema narrativo</b></li> <li>- <b>Armonía o contraste entre vestuario y decorado</b></li> <li>- <b>Tipo de maquillaje según género y convenciones</b></li> </ul>	<p>y</p> <p>de</p> <p>entre</p> <p>y</p> <p>de</p> <p>y</p>	<p>El vestuario y maquillaje de Coraline y la puerta secreta se adecúa a la personalidad de cada personaje. El rodaje en stop motion implica la creación de muchas réplicas de ropa y el detalle de la misma todo creado a mano.</p> <p>Al igual que con el escenario, la ropa de los personajes en el mundo real mantiene un color gris y sombrío que expresa monotonía. En el mundo paralelo, todos los personajes usan ropa de colores vivos y maquillaje acorde. La otra madre usa ropa diferente y labial rojo intenso. El otro padre usa ropa naranja. Las actrices usan ropa naranja y roja y maquillaje intenso. Mr. Bobinski tiene la tez azul y usa ropa de cirquero roja. Wybie es el único que mantiene la misma ropa en ambos mundos: casaca gris oscura y pantalones. Coraline es la única en el mundo real que usa ropa colorida: impermeable y botas amarillas, chompa naranja, pijama naranja.</p> <p>El maquillaje estrafalario de varios personajes cumple un importante papel en las convenciones del género del terror y de la trama siniestra. El maquillaje aporta en los rasgos de los personajes: la excentricidad de las actrices, la elegancia de la otra madre.</p> <p>Tanto decorado como vestuario mantiene una armonía pues los colores se contrastan entre los diferentes foros. El cabello azul de Coraline hace contraste con los colores cálidos del mundo alterno. (Fig. 1.18)</p>
--	---	--

---

<p><b>Iluminación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Composición global del plano</b></li> <li>- <b>Definir texturas</b></li> <li>- <b>Reflejos y sombras</b></li> </ul>	<p>y</p> <p>y</p>	<p>La iluminación a lo largo de la película se muestra diferente dependiendo del foro en el que esté. En el mundo real, la mayoría de escenas son de día por lo que la presencia de sombras es nula, pero se mantiene una iluminación en clave baja. En el mundo paralelo, siempre es de noche y la iluminación consta de focos, velas y luz de luna. Este tipo de iluminación proyecta las sombras de los personajes</p>
---	-------------------	---

---

---

<p><b>- Cualidad, dirección, fuente y color</b></p>	<p>y solo ilumina parte de los personajes y objetos debido a la forma de su superficie, lo que indica presencia siniestra.</p> <p>La cualidad de la iluminación en el mundo real denota simpleza y normalidad pues la intensidad de la luz es suave y no genera sombras. En el mundo paralelo la intensidad es dura y proyecta sombras y genera inherencias, creando texturas y contornos definidos.</p> <p>En las escenas donde hay presencia de fuentes de luz específicas, la dirección es lateral o contrapicada, generando el efecto con esta segunda dirección, de terror y siniestro al distorsionar los rasgos y crear dramáticos efectos siniestros. (Fig. 1.19 y 1.20)</p>
<p><b>Expresión y movimiento de las figuras</b></p> <p><b>- Modelos cinéticos: anticipación, follow-throgh y acción traslapada, arcos, aceleración y desaceleración, tiempos, acción secundaria.</b></p> <p><b>- Interpretación (visuales: apariencia, gestos, expresiones faciales; sonoros: voz, efectos)</b></p>	<p>La expresión y movimiento de las figuras es la parte más importante de este análisis por lo que será bastante incisiva la explicación de esta parte del estilo cinematográfico de Coraline y la puerta secreta.</p> <p>La construcción de la puesta en escena en base a la técnica del stop motion habilita la creación de modelos cinéticos pues consiste en el comportamiento que le da el animador a cada una de las figuras. El movimiento de los muñecos responde a los principios del stop motion porque respetan las leyes naturales de movimiento para que este se note normal. Añadido a esto, cada personaje demuestra su personalidad a través del modelo cinético que ofrece: Wybie se mueve dubitativamente, encorvado y con la cabeza hacia un costado, la sensación que produce con sus movimientos es la de un cuerpo inanimado que por alguna fuerza se mantiene en pie, dando los primeros indicios de un comportamiento siniestro a pesar de que su personaje ayuda a la protagonista.</p> <p>La aceleración y desaceleración en los movimientos permite que la sensación de movilidad sea más natural, muestra de esto es la escena donde Coraline cae con el balcón de Mr. B, al principio el movimiento es suave, coge velocidad para terminar en un golpe seco en el suelo. Lo mismo ocurre cuando Coraline corre (al inicio de la película cuando el gato la asusta o cuando huye del segundo padre).</p>

---

---

<p>- <b>Factores formales, causalidad de la narración y convenciones del género</b></p>	<p>Los tiempos se demuestran a lo largo de la cinta: el movimiento de los personajes se muestra natural, aunque en ciertos momentos se nota la intervención manual en espacios donde los 24 fotogramas que conforman el segundo audiovisual son insuficientes para el completo realismo del movimiento, las marionetas articuladas permiten el movimiento de rodillas, brazos, cabeza y otras partes del cuerpo que dotan de vida al personaje; asimismo, aportan las reacciones dramáticas del movimiento y propias de la personalidad de cada muñeco.</p>
<p>- <b>Comportamiento apropiado a la función del personaje en el contexto: los dobles, repeticiones, complejo de castración, lo inanimado que cobra vida, lo fantástico soñado en lo real.</b></p>	<p>El movimiento en arcos y la acción traslapada dan un resultado físico acorde al movimiento ordenado y natural de los elementos y personajes del argumento.</p> <p>La concepción de la película en stop motion está hecha a 24 fps. La visualización detenida refleja que el rodaje a 24 fps de marionetas tiene cierto efecto de letargo lo que revela que lo inanimado está tomando vida a través del movimiento del animador.</p> <p>Las figuras animadas son muy importantes en la puesta en escena. Al ser marionetas, el animador tiene la potestad de darles el movimiento preciso de acuerdo a su personalidad y al contexto. La producción en stop motion de Coraline y la puerta secreta exagera ciertos movimientos de acuerdo al personaje para mantener una atmósfera dinámica y permitir así los tiempos dramáticos.</p>
<p>- <b>Motivaciones psicológicas</b></p>	<p>Cada uno de los personajes ha sido creado a mano por lo que resaltan ciertas imperfecciones propias del stop motion. El cabello está hecho con pelo artificial a diferencia del cabello moldeado típico de la técnica, lo que implica el movimiento natural del mismo, añadiendo realismo a los personajes. (Fig. 1.21)</p>
<p>- <b>Tipos amplios, anónimos e individualizados: individuos portadores de maleficios (arquetipo de la madre, heroína)</b></p>	<p>Cada uno de los personajes de Coraline y la puerta secreta tiene su contraparte en el mundo alterno. Los únicos personajes que no tienen un doble son Coraline y el gato.</p>
<p>- <b>Expresión facial y corporal:</b></p>	<p>Coraline y la puerta secreta es una película para niños que mantiene ciertas convenciones del género terrorífico. Pertenece así, al género</p>

---

---

**aplastado y fantástico** concluyente en el género maravilloso. Por tal se ha englobado la cinta por el corte siniestro que mantiene y la **estiramiento,** determinación de factores formales, causalidad de la narración y las **exageración,** convenciones serán analizadas en base a este corte. **empatía, calidad** de **realismo,** La interpretación que hace cada personaje muestra la exageración **nivel de** que necesita una marioneta que será animada mediante stop motion. **verosimilitud y** Este es uno de los principios de la técnica y es claramente apreciable **naturalidad del** en el movimiento de cada personaje en escena apoyando los tiempos **movimiento del** dramáticos que se dan, generando una interpretación estilizada. Una **personaje.** actuación más realista restaría efecto en la forma global de la cinta **- Factores** afectando a la percepción que se tendría de la misma. **contextuales** Cada uno de los personajes mantiene un doble en el mundo alterno **importantes** que cumple con las expectativas que tiene Coraline. Tanto la **cuando el** expresión facial como el tono de voz y la personalidad de cada uno **personaje no es** cambia radicalmente entre mundos; un factor que aporta a que esta **humano:** diferencia se note, es el uso de color e iluminación cálidos en el otro **encuadre,** mundo a diferencia de las tonalidades en escala de grises e **montaje, otras** iluminación natural en el mundo real. El uso de colores vivos en el **técnicas** mundo alterno influye en la apariencia divertida y extravagante de los dobles que aparecen en esta realidad, la extravagancia del maquillaje y vestuario es característica de las convenciones del terror; la aparición de elementos mágicos y exagerados como el tren de la salsa en la otra casa o los perros como espectadores en el teatro de Spink y Forcible denotan la fantasía aparentemente soñada de Coraline en sus dos primeras visitas. Los personajes se comportan de una manera ilusoria de acuerdo a los eventos ofrecidos en cada una de las maravillas por lo que Coraline piensa que lo vivido es un sueño.

La tipificación no aplica a ninguno de los personajes ofrecidos en la cinta. Ninguno de los personajes está estereotipado y cada uno es una creación individualista del personaje, este detalle asume a una de las características de lo siniestro que es lo desconocido. Cada personaje

---

---

mantiene un rasgo fantástico como el cabello azul de Coraline, los enormes pechos de Forcible, la piel azul de Mr. B o la postura irreal de Wybie. Este hecho implica que cada personaje tiene motivaciones psicológicas de desenvolvimiento que apoyan a las convenciones siniestras.

El uso de movimientos de cámara afecta la percepción del espectador sobre la interpretación de los personajes. En Coraline y la puerta secreta, existe un travelling in al momento de conocer a algunos personajes y en momentos importantes del argumento que aportan a las convenciones de lo siniestro. Otro rasgo relacionado al movimiento de cámara que aporte al desenvolvimiento del personaje son los ángulos contrapicados en momentos siniestros del argumento. Cuando el otro padre ha perdido vitalidad y se encuentra en el otro estudio, al momento de gesticular la cara larga que puso Wybie, hay un movimiento de cámara hacia el interior de la escena con un contrapicado que fortalece el efecto terrorífico del texto. El mismo travelling in más contrapicado se repite cuando la otra madre revela su verdadera identidad maligna. (Fig. 1.22 y 1.23)

El elemento visual principal de la puesta en escena de Coraline y la puerta secreta es la creación y animación en stop motion de foros y personajes. Si bien es cierto que reconocer la forma en que una película ha sido rodada no es siempre sencillo, el análisis cinematográfico permite identificarlo. Los rasgos que revelan que Coraline y la puerta secreta ha sido realizada mediante stop motion es la fluidez limitada de los movimientos, la imperfección de los personajes y decorados creados a mano que denotan su carácter artesanal y la creación no realista de la forma global en el argumento. El reconocimiento del uso de esta técnica es de gran utilidad para los principios fundamentales de la organización total de la película: su unidad y sus modelos de similitud, diferencia y desarrollo.

Los personajes artesanales y las características de cada uno, dividen la película en escenas y contrasta entre ellas las diferencias y

---

---

similitudes entre ambos mundos. La puesta en escena restringe la narración al mostrar la concepción de la visión generada por el stop motion.

Mel Jones, la madre de Coraline, tiene la apariencia de una mujer cansada y seria. El estrés laboral y el accidente del cuello le dan una personalidad seca con su hija; la otra madre ofrece todo lo que Coraline quiere y tiene una apariencia más juvenil. La madre real se ve desaliñada y la otra madre bien arreglada y carismática. La voz de ambas madres es la misma con la sutil diferencia que la otra madre es más dulce al inicio y al final del argumento habla casi a alaridos. La otra madre es la antagonista de la película y cumple con las características de lo siniestro femenino, pues es el otro del personaje real de la madre y además tiene el deseo de quitarles los ojos a los niños (relacionado al complejo de castración). Este personaje aporta a su caracterización siniestra manteniendo siempre su plato de comida vacío. La marioneta de la madre, creada a mano, muestra ciertas imperfecciones que reflejan la técnica de rodaje aplicada. El movimiento revela que la manipulación del animador es la causante de dotar de vida a la marioneta.

Otra característica de lo siniestro con la que cuenta la otra madre es ser el personaje portador de maleficios. Este ser puede crear una realidad acorde a las necesidades de su víctima a partir de la información que le da la muñeca espía en la casa de Coraline. Cuando no puede apoderarse de los ojos de la niña, su fuerza se ve debilitada y con ello las maravillas que le ofreció, revelando la verdadera identidad terrorífica de cada una de ellas. (Fig. 1.24 y 1.25)

Charlie Jones, el padre de Coraline, cumple con el arquetipo del padre condicionado a lo que la madre decida. También está sumergido en la realización del catálogo de jardín por lo que siempre está estresado y trata de mantener ocupada a Coraline con otras cosas para que no interrumpa su trabajo. Charlie mantiene una postura encorvada y la apariencia de un hombre cansado (ojeras, cejas caídas

---

y joroba), situación que se refleja en su andar y hablar. Pese a ello busca darle más atención a Coraline que su madre y suele darle muestras de cariño. Su versión doble en el mundo alterno, es un padre emocionante, de actitud activa y apariencia elegante. El cabello peinado y la actitud de músico le dan personalidad a este personaje. La voz de ambos padres es la misma con la diferencia propia de cada personaje: para el padre real la voz es cansada mientras que el otro padre suena alegre y vivaz, conforme avanza la trama, la voz del otro padre cambia y se vuelve aletargada, pastosa y, en su última escena, polifónica. (Fig. 1.26 y 1.27)

Wybie es un personaje causal debido a que él entrega la muñeca a Coraline y luego, tanto en la realidad como en la versión alterna, ayuda a la protagonista. Se muestra excéntrico y espía usualmente a Coraline. Los movimientos de este personaje son vagos, mantiene una postura encorvada y la cabeza extremadamente inclinada hacia un lado; este rasgo lo hace diferir de una persona normal y lo dota de cierta extrañeza. El Wybie real tiene una voz un tanto dubitativa aunque insistente, mientras el otro Wybie no habla por un arreglo realizado por la otra madre para comodidad de Coraline. (Fig. 1.28 y 1.29)

Mr. Bobinsky, excéntrico cirquero que aparenta problemas de alcoholismo, es un personaje que a lo largo de la cinta da muestras de su habilidad acrobática. Es el primer personaje que ofrece una maravilla en la realidad alterna de Coraline (fuera del padre) y también advierte sin saberlo en la realidad. El otro Mr. B es más elegante y se ve más arreglado y en forma. La voz de ambos es la misma con las diferencias propias de la personalidad de cada realidad. La evolución del otro Mr. B cuando Coraline busca los ojos de los niños, lo convierte en un cuerpo invertebrado que se contorsiona sin problema, este rasgo cumple con la característica de lo siniestro de dotar de vida a lo inanimado. La voz muestra la influencia del alcohol y cuando se va a descubrir que la causa del

---

---

movimiento de su cuerpo es porque está compuesto por las ratas cirqueras, la voz se torna polifónica. (Fig. 1.30 y 1.31)

Srtas. Spink y Forcible, actrices inglesas retiradas que viven rodeadas de perros vivos y disecados. La actitud de ellas es elegante pero marcada por la vejez y la lucha por evitarla. Spink camina con un andador y Forcible lentamente. Ambas tienen una voz chillona y advierten a Coraline sobre su peligro al igual que Mr. B. En el otro mundo, ambas son jóvenes acróbatas que luego se convierten en una especie de gemelas de dulce, apelando al doble siniestro. (Fig. 1.32 y 1.33)

El gato es el principal ayudante y guía de Coraline y el único personaje que puede transportarse entre ambos mundos. Representa al principal obstáculo de la madre y resalta que esta odia a los gatos pero que él puede burlarla cruzando al otro mundo a su gusto. Este personaje muestra claramente su creación manual, su cuerpo muestra el moldeado y el efecto de pelo sobre la superficie que lo compone. Sus movimientos son sigilosos y tiene la voz tranquila de un hombre adulto.

El uso de stop motion también favorece a este personaje, que de haber sido rodado con personajes reales, hubiese sido más complicado conseguir el efecto protector y alerta que tiene el gato. El rodaje fotograma a fotograma permite que el gato tenga sutiles expresiones faciales y gestos creados que acentúan su estado de alerta sin necesidad de acudir a planos muy cerrados. (Fig. 1.34)

Coraline, protagonista del filme, es la marioneta más meticulosa de todo el reparto. Usa varios cambios de ropa y tiene 200,000 expresiones faciales. Se crearon 28 muñecos diferentes para la recreación de Coraline. La apariencia de la niña es segura y confiada, pero manteniendo la actitud de una niña de su edad, sus expresiones van desde la sorpresa hasta el terror y su voz (Dakota Fanning) se matiza según el momento del argumento. En este personaje resalta el cabello azul que tiene que moverse de acuerdo al contexto. Una

---

escena donde se nota claramente el uso de stop motion es cuando Coraline sacude el cabello luego de que se moja en la ducha de su casa.

El personaje de Coraline ofrece una evolución a lo largo de la cinta, desde el desconocimiento del peligro que corre, hasta el momento en que destruye a la antagonista de la película luego de haber aprendido cómo hacer tal cosa. Entra entonces dentro del arquetipo del héroe que recibe la llamada a la aventura, tiene ayuda sobrenatural, pasa por un camino de pruebas y finalmente rescata al mundo exterior.

El hecho de que la heroína sea una niña, incrementa las sensaciones siniestras. Si se tratase de un adulto, el riesgo que correría sería aparentemente menor que el que corre una niña que tiene que aprender a defenderse sola. (Fig. 1.35)

---

### Localizar patrones de las técnicas dentro de toda la película

---

<b>Estructuración de las técnicas</b>	Un patrón repetitivo a lo largo de la película es el uso de transiciones cruzadas para cambiar de escena. El efecto que produce esta transición es de ambigüedad y relación entre las escenas que usan
<b>Reacciones</b>	este corte. El efecto fortalece la sensación siniestra al pasar de la
<b>Modos en los que se refuerzan los patrones de la organización narrativa</b>	escena donde los otros padres arrullan a Coraline a la escena donde se despierta y el lugar que ocupaba la otra madre está ocupado ahora por la muñeca que espía la vida de Coraline.  Los travelling in más ángulo contrapicado en primeros planos permite que las imperfecciones del trabajo manual del stop motion resalte aún más. Añadido a la sensación de inercia de las marionetas ambos elementos del estilo cinematográfico de Coraline y la puerta secreta potencian los efectos siniestros de la cinta.

---

### Proponer funciones para las técnicas destacadas y los patrones que forman

---

<b>Papel que desempeña el estilo en la forma global de la película</b>	Cada técnica repetitiva identificada en la película, fortalece las convenciones de lo siniestro: el uso de dobles cuyos rasgos manuales son bastante notorios refleja la apariencia inerte de las marionetas, más lo paralelismos entre ambos mundos que definen al otro mundo
--	--

---

---

**Efectos de la película** como una especie de escenario de personajes monstruosos. Lo siniestro se demuestra a partir de ciertas cosas inanimadas que cobran vida y que lo siniestro se revela tras algo familiar y conocido que libera algo que debe mantenerse oculto según la teoría. Los elementos cotidianos que se utilizan en el stop motion de Coraline y la puerta secreta permiten la reproducción de esta premisa a diferencia de la animación por computadora, que posee de por sí la vitalidad que otorgan las texturas computarizadas a los personajes y objetos pertenecientes a una producción cinematográfica.

Los travelling usados aportan al tiempo dramático ofrecido en la cinta: al acercar el plano se permite reducir la profundidad de campo y hacer más énfasis en los rasgos terroríficos que propone cada personaje.

La animación fotograma a fotograma utilizada en la puesta en escena ofrece movimientos imprecisos responsables de la carga emocional que tiene el carácter artesanal de esta técnica. Sumado a las convenciones siniestras como el complejo de castración, los dobles, lo fantástico soñado en lo real producen las sensaciones de incertidumbre y terror.

---

### **Análisis del sonido**

---

**Nivel, tono, timbre**

El sonido en Coraline y la puerta secreta se divide en diálogos, efectos de sonido y música o banda sonora.

**Diálogos, música, efectos sonoros**

La banda sonora es atípica y consta de temas cantados y partes instrumentales. Los sonidos no diegéticos de la banda sonora aportan atmósfera a la escena. Cuando Coraline corre luego de asustarse con el maullido del gato, la música enfatiza la sensación de terror. En la misma escena también colaboran los sonidos diegéticos como los truenos al momento de la primera aparición de Wybie. Ambos elementos fortalecen las convenciones siniestras y terroríficas.

**Ritmo, fidelidad, espacio, tiempo**

El fondo musical refuerza el desarrollo de la secuencia, los tiempos lentos difieren de la escena cálida de una cena o de un encuentro

---

---

familiar y acentúan la sensación de que algo no está bien para dar pase a las sensaciones ominosas del stop motion.

Un tintineo suena cada vez que está por descubrirse algo fantástico como la llegada de la muñeca a manos de Coraline, cuando descubre la puerta secreta o cuando se revela el túnel al otro mundo.

El efecto recurrente de vidrios lustrándose encauza la atención de manera bastante específica hacia un objeto. El sonido se repite desde que los padres de Coraline desaparecen y la verdadera madre pide ayuda escribiendo en el espejo. El sonido se repite en la sala del mundo paralelo y finalmente revela que los padres están escondidos en la bola de nieve de Detroit Zoo.

Las canciones corales son galimatías, lo que refuerza las convenciones siniestras atendiendo al efecto eufórico que puedan tener las palabras.

El timbre de voz de los personajes originales y de sus versiones alternas en el otro mundo también afectan las sensaciones que producen, el diferir entre sus tonos de voz influye como característica de diferencia entre los personajes de uno y otro mundo fortaleciendo la característica de otredad como parte de las convenciones de lo siniestro.

---

Nota: El patrón de los otros en el mundo alterno de Coraline responde a uno de los recursos artísticos de lo siniestro, donde necesariamente el otro funciona como un monstruo que obedece a leyes desconocidas y contradice la lógica. Esto produce un efecto siniestro que se ve reforzado en el complejo de castración evocado a los ojos. La pérdida de los ojos representa según la teoría la angustia infantil por lo que el miedo a perderlos evoca el sentimiento siniestro, ya que los ojos son órganos representativos de la personalidad.

Otro momento importante en la trama que refleja la relación del stop motion y lo siniestro, son dos escenas donde hay interacción con insectos: Coraline mata 12 bichos en la ducha y la otra madre ofrece chocolates en forma de escarabajo que se mueven constantemente. El movimiento de estos es repetitivo respondiendo a la animación menos fluida del stop motion, pero donde el movimiento mecánico y compulsivo provoca el efecto siniestro, según la teoría, próximo al de las crisis epilépticas. Fuente: Bordwell B. y Thompson K. (1995) El arte cinematográfico. Barcelona: Paidós.



Figura 1: Coraline deja la muñeca Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



Figura 2: Palacio Rosa real Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 3:* Palacio Rosa alternativo Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 4:* Jardín real Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 5:* Jardín mundo alternativo Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 6:* Casa real Mr. Bobinski Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 7:* Casa alterna Mr. Bobinski Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 8:* Casa real de las actrices Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



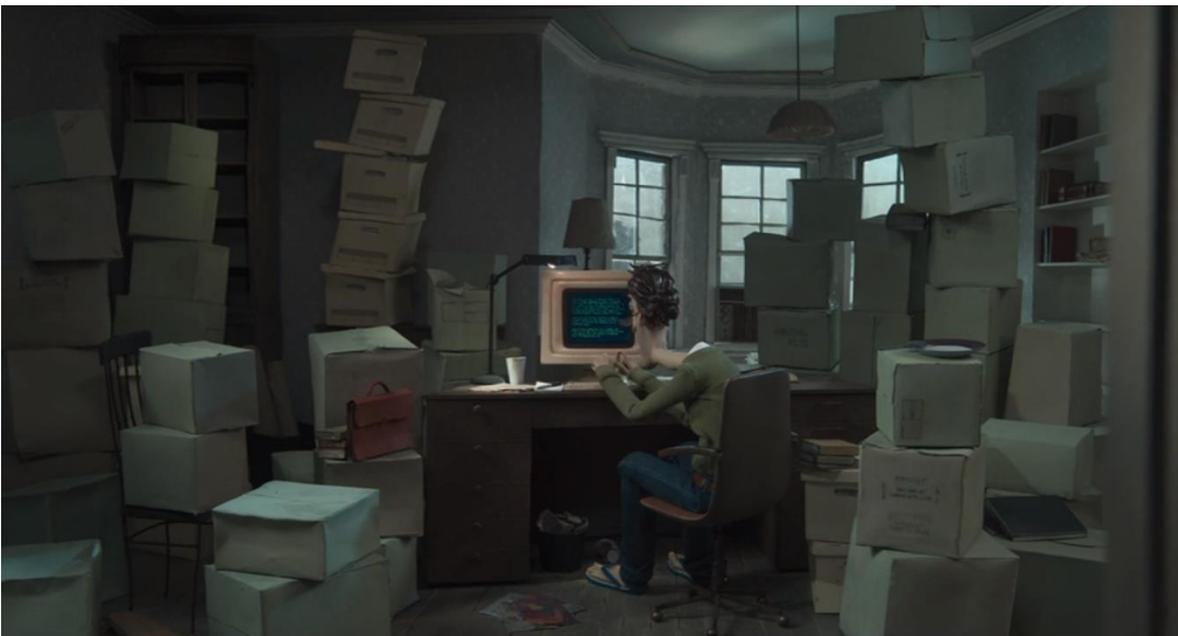
*Figura 9:* Casa alterna de las actrices Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 10:* Cocina real Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 11:* Cocina del otro mundo Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 12:* Estudio real Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 13:* El otro estudio Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 14:* Túnel al otro mundo Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 15:* La vuelta al mundo Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 16:* Cañones de algodón Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 17:* Plantas carnívoras Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 18:* Personajes de la película Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 19:* Sombra inherente Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 20:* Luz contrapicada Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 21:* Imperfecciones Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 22:* Padre escena siniestra Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 23:* Madre siniestra Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 24:* La verdadera madre Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 25:* La otra madre Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 26:* El verdadero padre Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 27:* El otro padre Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 28:* Wybie real Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 29:* Wybie del mundo alternativo Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 30:* Mr. Bobinsky real Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 31:* El otro Mr. Bobinski Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 32:* Spink y Forcible reales Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.



*Figura 33:* Spink y Forcible del otro mundo Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.

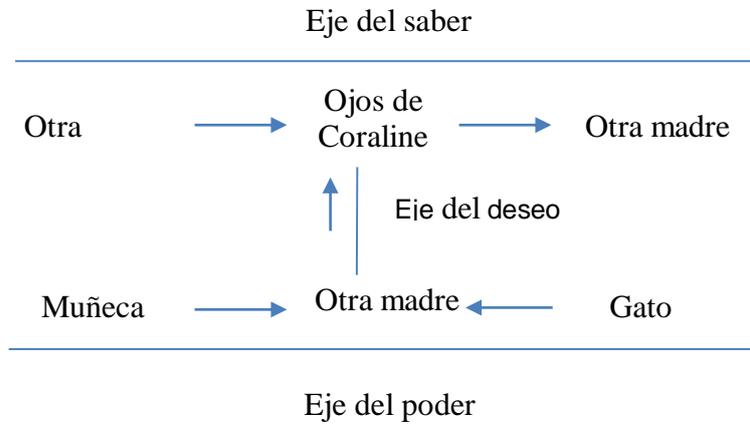


*Figura 34:* Gato Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.

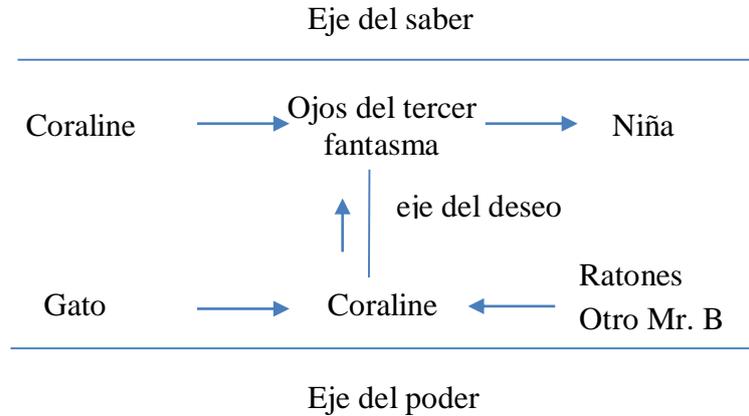


Coraline Jones Fuente: Película Coraline y la Puerta Secreta.

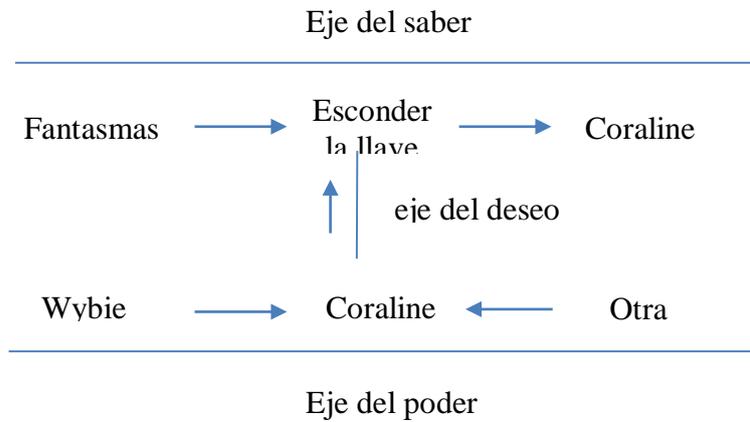
### Modelos actanciales



*Figura 36:* La otra madre, que cumple con las características de lo siniestro planteadas por Freud, mantiene los maleficios, genera los dobles en el mundo alterno, se muestra como lo fantástico soñado en lo real y es la encargada de las amputaciones de ojos de los niños. Ella brinda la información sobre su necesidad sobre los ojos de Coraline y al mismo tiempo es la beneficiada. El objeto de su deseo son los ojos de Coraline y cuenta con la ayuda la muñeca, ente siniestro que espía a la niña y le comunica todo a la otra madre. Esta es una muñeca idéntica a Coraline que funciona como un doble inanimado que en ocasiones aparece en sitios diferentes a donde se la dejó. El gato es el oponente de la otra madre, pues, trata de evitar que esta logre su cometido. Cumple con el papel de protector de Coraline detalle que se demuestra en sus gestos enfatizados manualmente. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018.

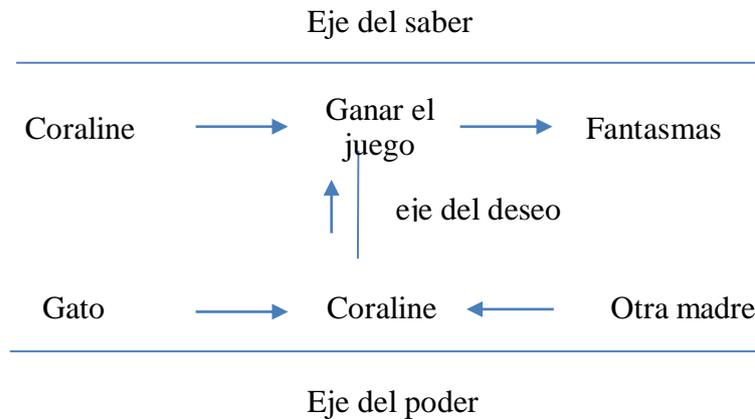


*Figura 37:* Coraline es el sujeto que actúa como héroe en este modelo, donde el objeto de su deseo es el ojo del tercer fantasma, el gato la ayuda y los ratones (que componen el cuerpo del otro Mr. B) se oponen. Coraline propone el reto de hallar el tercer ojo del fantasma, así que ella es la destinadora mientras que la niña dueña de los ojos, es decir, el tercer fantasma, sería el destinatario. La función que cumple el otro Mr. B cuyo cuerpo se conforma por ratones, lo que permite la contorsión de la misma, es generar terror y atemorizar a la heroína; así, la asimetría de este personaje hiperboliza la narrativa siniestra. La composición física de Mr. B implica una plástica que le permite al personaje mostrarse como una persona, pero al mismo tiempo insinuar que está conformado por algún elemento incógnito que luego se da a conocer, representación ideal del concepto *unheimlich*. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018



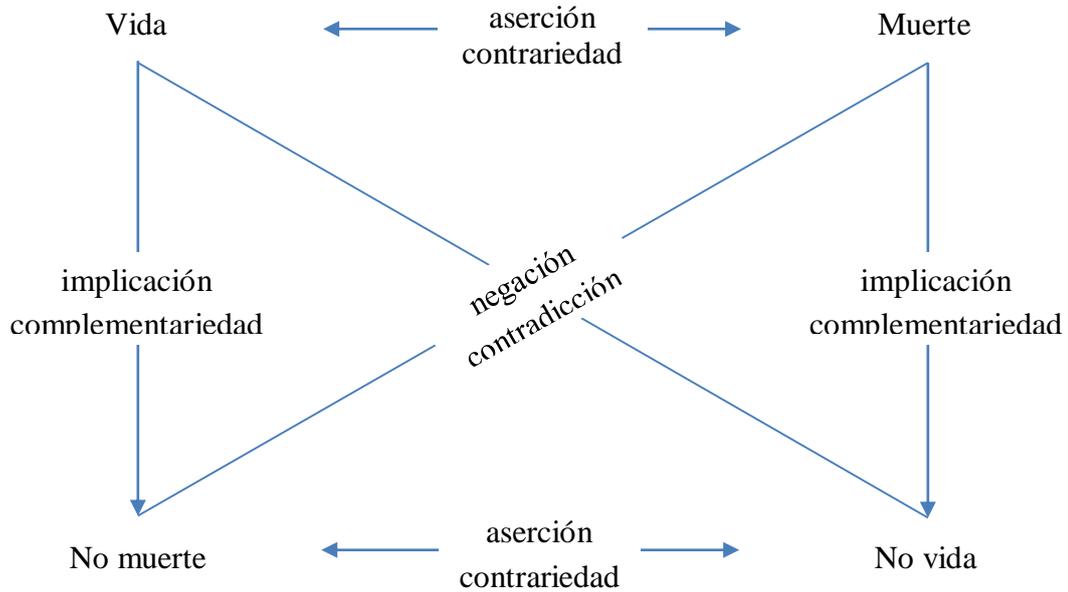
*Figura 38:* El sujeto es Coraline nuevamente como heroína del argumento donde el objeto de su deseo es esconder la llave que la otra madre quiere. Wybie la ayuda y la otra madre se opone. Cada uno cumple con el papel necesario para conseguir que Coraline consiga su objetivo y alcance la madurez como heroína. La otra madre se manifiesta a través de una mano hecha por agujas que aparentemente ya no tiene vida, pero sigue moviéndose indiscriminadamente para evitar que Coraline cumpla su objetivo, denotando un nuevo rasgo de lo inanimado que cobra vida en dos sentidos: la ausencia real de vida en una mano hecha de agujas y la vida no orgánica de la marioneta que representa al elemento. Wybie entra en ese momento a dar soporte a la protagonista y evitar los ataques siniestros de la otra madre. Los fantasmas advierten a Coraline que tiene que esconder la llave por lo que se convierten en los destinatarios y Coraline es la beneficiada al obtener este conocimiento. La relación ayudante-oponente debe ser equilibrada por lo que la actitud siniestra de la otra madre se compensa con la personalidad inquietante de Wybie que mantiene una personalidad extraña acompañada de una vestimenta poco usual y un comportamiento corporal anormal para un ser humano (cabeza extremadamente inclinada, gestos tristes) que responden a la asimetría de la técnica y a la naturaleza hiperbólica de la narrativa. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018



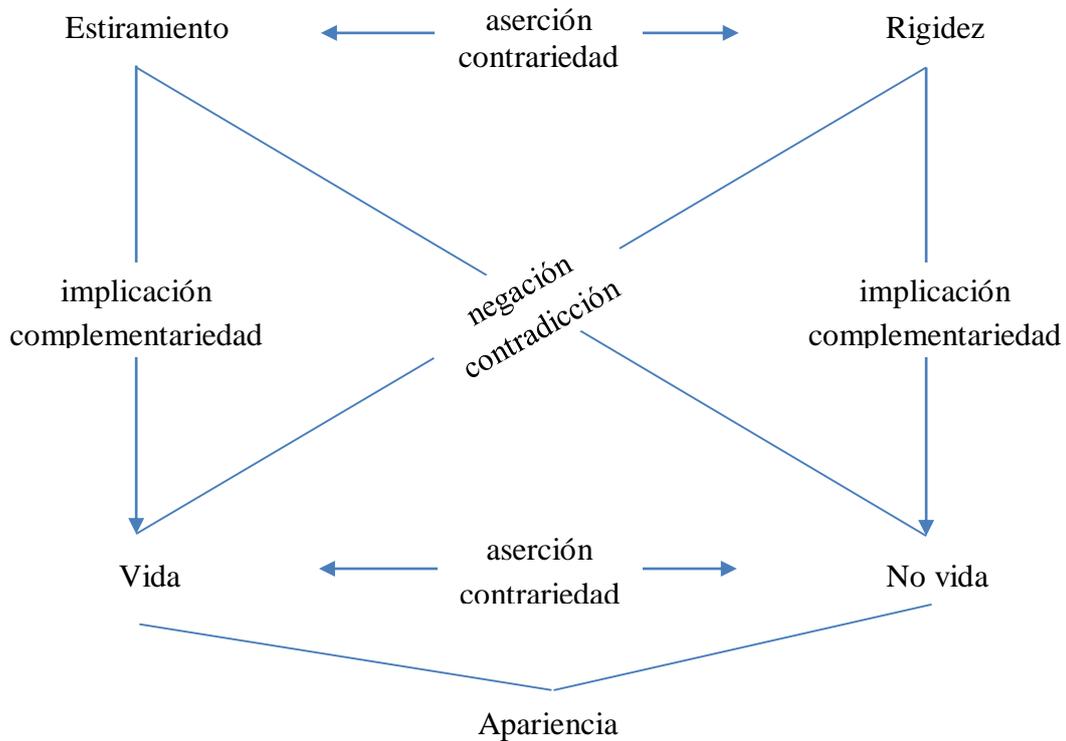


*Figura 40:* Coraline tiene como ayudante al gato que cumple con el papel de protector, las características y gestos que le permite tener el stop motion a la marioneta del gato permiten mayor naturalidad en la personalidad y desenvolvimiento del personaje lo que refuerza la actitud protectora que tiene con la protagonista. La oponente es la otra madre que cumple con las características de lo siniestro, enfatizando en su función de ser maligno, el no saber de dónde proviene la madre y por tanto considerarla un ser cuya vitalidad existe realmente. Todas las características mencionadas se ven reflejadas en la plástica que obtienen cada uno de estos personajes para demostrar que ambos son seres fantásticos cuyo origen físico se desconoce. El objeto del deseo de Coraline es ganar el juego que ella misma le propone a la otra madre, por tanto, es ella misma la destinadora y los fantasmas que recuperarían sus ojos, serían los destinatarios. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018

### Cuadrados de Greimas

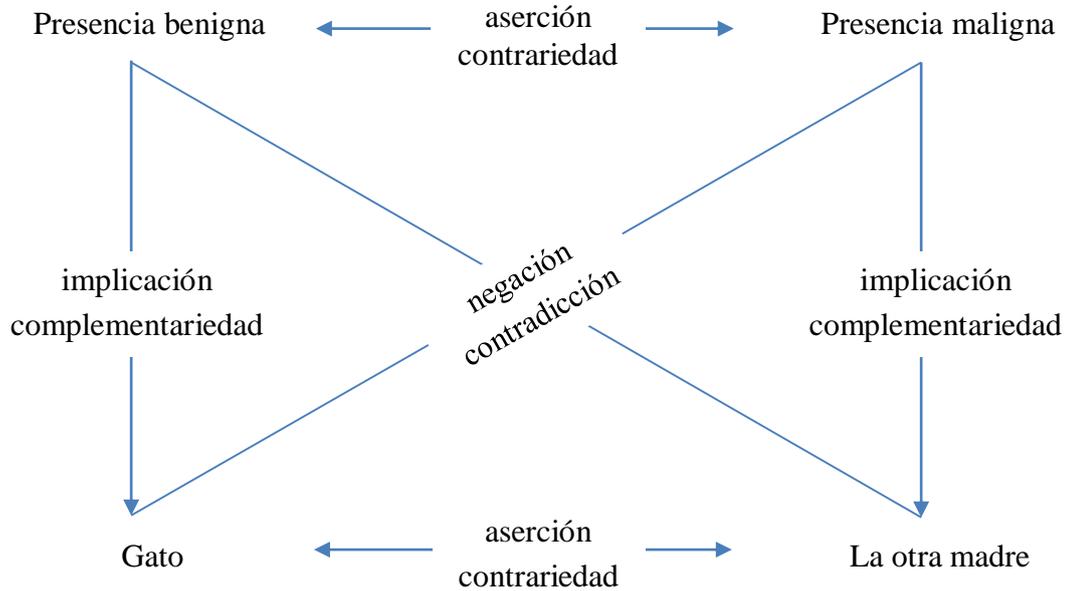


*Figura 41:* Este cuadrado responde al aspecto siniestro de lo inanimado que cobra vida. El término lógico de oposición a la vida es la muerte, sin embargo, lo que se busca representar es la ausencia de vida sin tener como condicional a la muerte; por tanto, esta contrariedad ilógica es un claro signo de la incertidumbre intelectual que propone Jentsch: dudas que se sufren al no identificar el carácter animado o inanimado de las cosas y la sensación de angustia propia de lo siniestro al no poder interpretar el sentido correcto del cuadrado. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018

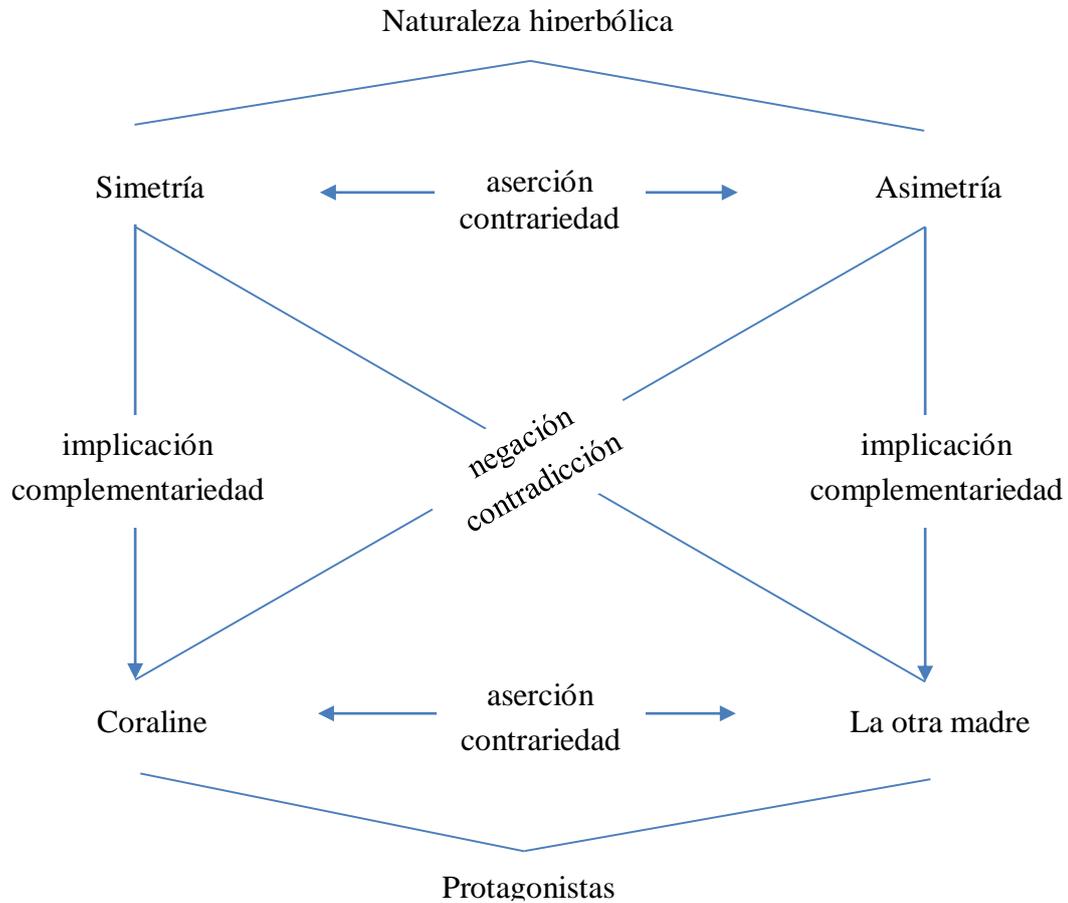


*Figura 42:* El estiramiento – y aplastado – principio del stop motion se aplica a la maleabilidad del material usado en personajes y elementos fílmicos, denotando realidad, y, por tanto, representando vida. La rigidez y falta de movimiento indica la ausencia de la vida. Ambos términos (estiramiento y rigidez) se aprecian en personajes de la película que, al ser rodada en stop motion, se toma licencias de movimiento con algunos personajes, potenciando así el aspecto siniestro.

Según la teoría de Eisenstein, en donde las películas se componen de atracciones (elementos necesarios según las exigencias del argumento), el argumento siniestro de Coraline requiere de elementos de stop motion para el desarrollo de la trama. Esto se avala en la teoría formalista que indica que la técnica es la base del propósito del film, pues, permite la experimentación en la retórica audiovisual. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018



*Figura 43:* Una de las características de lo siniestro es la presencia de dobles. La otra madre, que cumple con este tópico, representa una amenaza para los personajes y por tanto es una presencia maligna reforzando la teoría del género fantástico; mientras que el gato por su parte, que es un personaje benigno, no tiene un doble. De esta manera, la otra madre contradice a una presencia benigna y refuerza esta caracterización al ser un doble de la realidad alterna del Palacio Rosa. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018



*Figura 44:* Según el expresionismo alemán, la asimetría de elementos es una característica siniestra en un film, que refuerza los argumentos de los dobles y las realidades paralelas y adopta una fuerza dramática. La otra madre es un personaje antagonico que contraria a Coraline por los rasgos mencionados. Del mismo modo, se complementa con la asimetría de sus rasgos una vez que pierde su vitalidad, asimetría posible por la creación artesanal que implica su realización en stop motion. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018

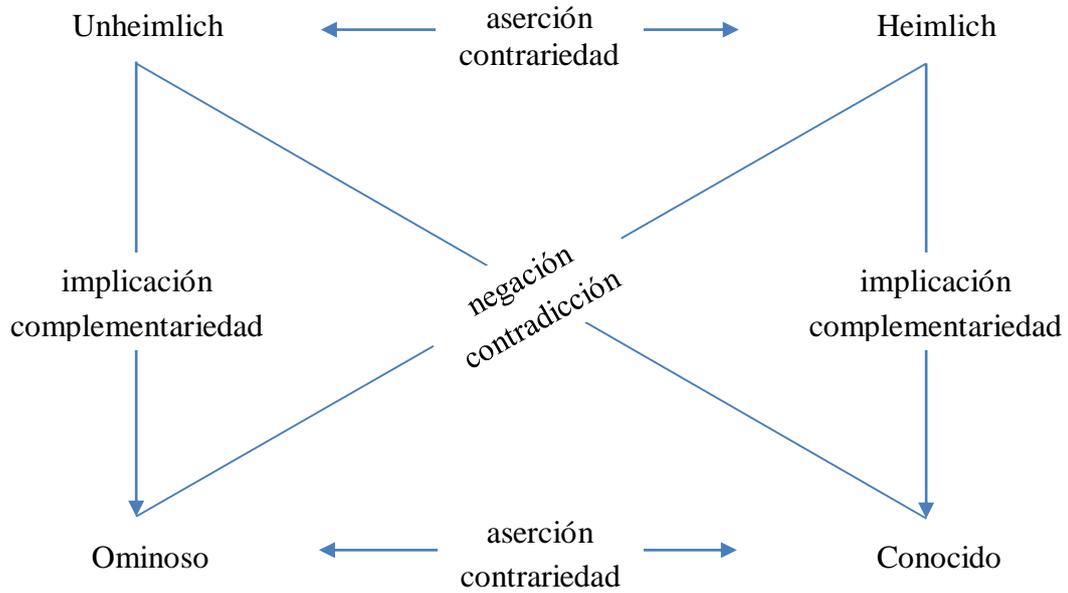
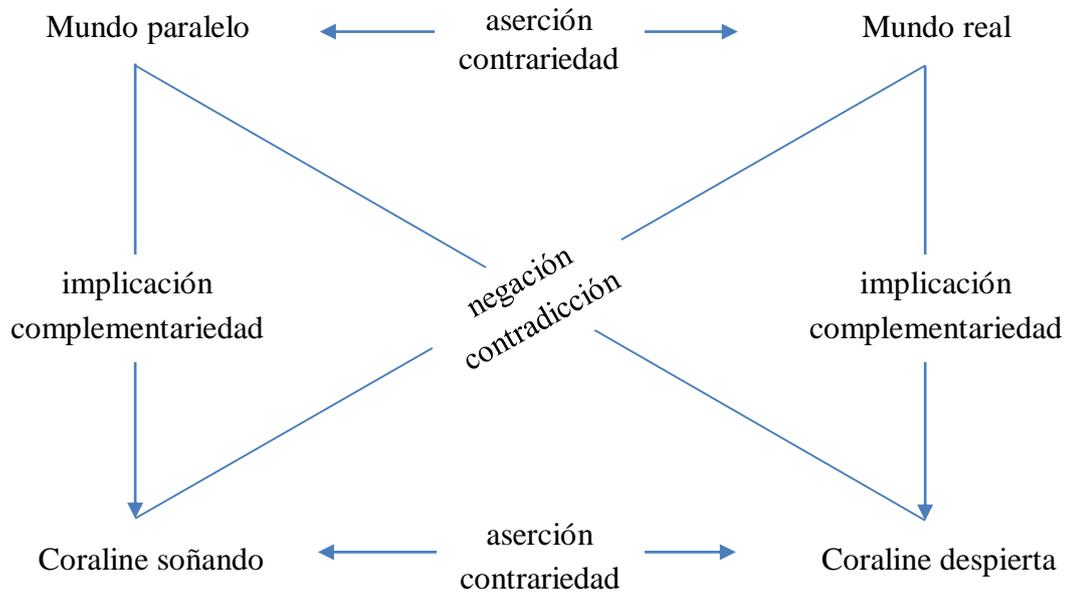
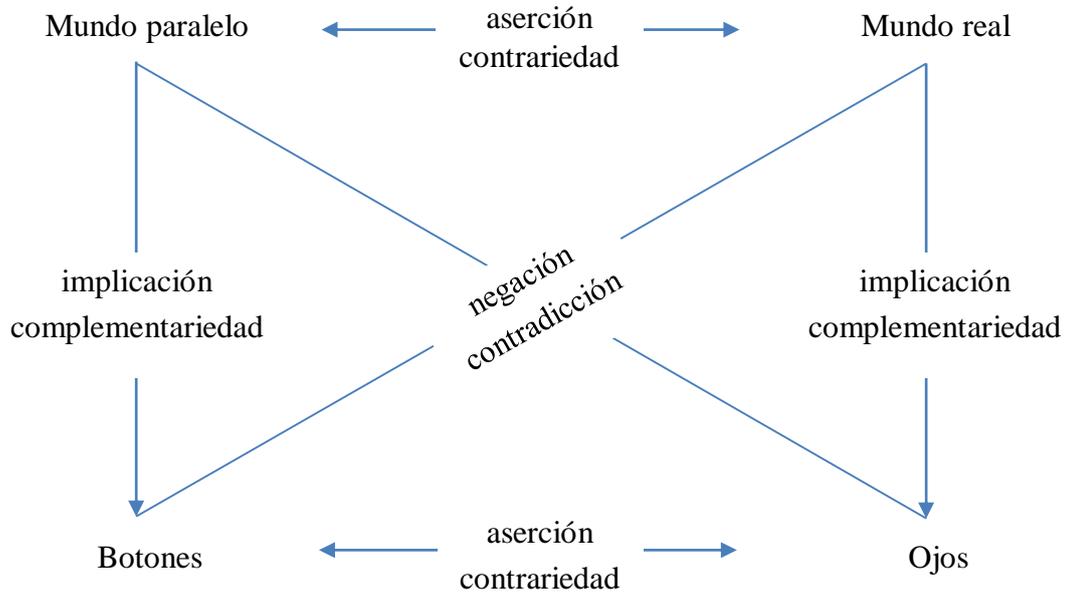


Figura 45: Unheimlich-heimlich. Fuente: Elaborada por la autora en octubre 2018



*Figura 46:* Incertidumbre de lo real. Lo fantástico soñado en lo real. Elaborada por la autora en octubre 2018



*Figura 47:* Amputaciones. Castración de órganos representativos de la personalidad. Fuente:  
Elaborada por la autora en octubre 2018

## CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1 Discusión

El estudio de la manifestación de las características de lo siniestro en la narrativa en stop motion ha permitido adquirir fuentes y resultados muy ricos frente a los instrumentos propuestos para el análisis mencionado. Tanto las fuentes teóricas como los resultados arrojados por el estudio generan una sinergia debido al carácter similar de los estudios previos como de los nuevos descubrimientos a partir de la unidad de estudio.

El punto de inicio que determina el alcance de lo estudiado es la teoría de Sigmund Freud (1919) donde se determina que la raíz es lo ominoso guarda directa relación con lo terrorífico. Aporta también Wells (2007) que indica que el stop motion permite diseñar espacios para narraciones surrealistas y sobrenaturales.

Entre los individuos portadores de maleficios que tienen personalidades tétricas o malévolas destaca la presencia de la otra madre. Ella cumple con las características de lo siniestro femenino al portar los maleficios, al buscar amputar los ojos de los niños y por su figura angulosa.

Los dobles, que son personajes siniestros de aspecto idéntico, están presentes también en la teoría del género fantástico de Todorov (1980) una de cuyas características es la polisemia de las imágenes y en la falta de explicación natural ante los fenómenos de la trama. De acuerdo a los principios de la forma fílmica que proponen Bordwell y Thompson (1995) existe un paralelismo entre ambos mundos que responde al principio de la diferencia y variación. Así, se refleja la presencia de los dobles y el contraste de sus personalidades, color

e iluminación que los acompañan; esto muestra la otredad de los personajes reales en monstruos siniestros. Por ejemplo, las Srtas. Spink y Forcible que se convierten en dos gemelas de dulce y apelan al doble siniestro. Asimismo, la narrativa fantástica replica la realidad pero cambiando las estructuras universales para poder provocar miedo. Esta estructura vendría a ser el stop motion.

Lo fantástico soñado en lo real y la teoría de la literatura fantástica apuntan al mismo concepto: no poder diferenciar la realidad de la fantasía. La profundidad de la narración según el análisis obtenido de Bordwell y Thompson permite identificar a la unidad de estudio dentro del género fantástico cumpliendo con los rasgos de lo siniestro. El género fantástico según Todorov responde a la incertidumbre entre realidad y ficción. Responde al misterio y lo inexplicable dentro de la vida real y a su conversión en lo maravilloso cuando lo sucedido se puede explicar por un evento sobrenatural.

Las repeticiones y la angustia de vivir una misma escena una y otra vez como cuando Coraline despierta y sigue en el mundo alterno suman a los elementos identificados en el análisis de Bordwell y Thompson que cumplen con determinadas funciones que fortalecen la narrativa y el uso de la técnica. Existen también elementos similares y repetitivos que podrían apelar nuevamente al sentido siniestro de la repetición.

En el estudio de Freud en el cuento El Hombre de arena (Hoffman, 1816) que mantiene principios de lo siniestro similares a Coraline y la puerta secreta donde ambas narraciones tienen personajes y situaciones pavorosas que reaparecen, se visiona la intención de mutilación de ojos, órganos representativos de la personalidad.

El mejor rasgo de relación entre lo siniestro y el stop motion se basa en lo inanimado que cobra vida, donde no se sabe si un ser aparentemente vivo es un ser animado. Un estudio que

refuerza lo dicho es el de Jentsch (1906) donde la incertidumbre intelectual se refiere a las dudas que se sufren al no identificar el carácter animado o inanimado de las cosas. Responde a lo inanimado que cobra vida según Freud. Se refleja por ejemplo en los autómatas (procesos automáticos) al comparar la impresión que generan las crisis epilépticas o la locura. El stop motion replica esto pues el movimiento de personajes no es 100% natural. Un ejemplo es el otro Sr. B que es un cuerpo invertebrado que refleja fielmente lo inanimado dotado de vida.

En este punto del conocimiento, es necesario identificar el papel que cumple la narrativa cinematográfica como unificador de ambas variables. La relación entre la estructura de significación del cine y la psique es la base de la teoría psicoanalítica cinematográfica, Sangro Colón (2007) indica que el cine es un dispositivo psíquico que constituye a las personas en sujetos y los sumerge en las emociones de la narrativa audiovisual.

El estudio de Abalia (2013) señala que el lenguaje visual penetra en el inconsciente y produce imágenes mentales que permiten vivenciar lo siniestro que se forma según recursos y principios significantes que generan efectos negativos. Tanto el arte cinematográfico como lo siniestro mantienen un vínculo cercano por la dimensión psíquica que comparten. Por su parte, el stop motion mantiene la característica de la singularidad frente a otros tipos de animación por la capacidad de experimentación audiovisual que tiene. Según Donoso Astudillo (2013) el desenvolvimiento de la técnica y los campos narrativos permiten la transferencia entre ambas para lograr el esbozo de los conceptos primarios. Así, por ejemplo, las texturas tanto del stop motion como de lo siniestro generan incertidumbre propia de lo siniestro; esto reforzado en los encuadres, la luz y los ángulos.

Ha sido importante también el uso de la teoría formalista para el estudio de la película pues esta teoría enfatiza la técnica cinematográfica (puesta en escena, montaje, fotografía y sonido) y también se soporta en la semiótica. La presente investigación acentúa el estudio de la puesta en escena para reconocer la participación de lo siniestro y el stop motion y tiene su soporte en el cuadro actancial para definir exactamente la función de los personajes en determinados momentos del argumento. Esto ha permitido recoger que los resultados obtenidos sean coherentes, de manera que se ha identificado, de acuerdo a la teoría, cómo se organiza esta película para narrar y transmitir sensaciones. De acuerdo al análisis cinematográfico de Bordwell y Thompson, la película cumple con las expectativas formales de la forma fílmica según el formato de que son el suspense, la curiosidad y la sorpresa.

En el análisis cinematográfico ofrecido también se observa que la película estudiada cumple con los diez principios del stop motion propuestas por Naranjo Valdez y Salcedo Luna (2010). Esto fortalece la teoría de la persistencia de la visión que propone que el paso de imágenes simultáneas genera la ilusión de movimiento, y se producen acciones naturales cuando se cumple con el concepto de Morphing que habla acerca del tratamiento de la forma en los objetos de una animación hechos con un material maleable que, en el caso del stop motion, genera las características propias de la textura.

Es importante señalar que el stop motion según Hames (2008) presenta personajes que aparecen tener consciencia propia y no estar vivos al mismo tiempo. Según los resultados, el movimiento de los personajes denota perfectamente la intervención manual del animador y la cualidad de inanimado tanto de la marioneta como del personaje que representa al ofrecer posiciones de movimiento no naturales y aletargadas. También refuerza la exageración que impone el stop motion que resaltan las imperfecciones, el movimiento fotograma a fotograma y los tiempos dramáticos.

El análisis ha permitido identificar que las imperfecciones en la confección manual de personajes y elementos cinematográficos que incluye objetos y detalles abstractos y elementos fantasiosos refuerza lo siniestro tanto por la connotación de lo inerte del stop motion como los efectos y sensaciones de lo siniestro que refuerza la teoría del expresionismo alemán. El contraste de tonalidades de colores, iluminación y formas entre un mundo y otro producen las sensaciones de tenebrosidad a las que apela el expresionismo y su narrativa.

El término Die Brücke (el puente) del expresionismo alemán explica la metáfora de separación de dos realidades y la provisionalidad de la condición humana denotando el paso de un estado a otro. Uno de los resultados indica que, dentro del film, el túnel funciona como atrezzo de la construcción pues es el elemento del decorado que funciona de forma activa en la acción. Además, el expresionismo alemán refuerza ciertas cualidades de lo siniestro como la muerte los miedos, la fantasía, las realidades paralelas y las dobles personalidades. Estos aspectos se ven demostrados en el film haciendo uso del claroscuro, distorsión de formas, ángulos, sombras y desproporciones debido a la naturaleza hiperbólica propia del expresionismo y del stop motion en su principio de la exageración.

Un punto interesante que arroja la investigación es que el maquillaje estrafalario refuerza las convenciones de lo siniestro y del expresionismo alemán que resalta el uso de maquillajes exagerados y oscuros como parte de la corriente. La iluminación igualmente aprovecha al máximo las sombras y la generación de texturas y contornos definidos que se producen al proyectarse desde un contrapicado. Genera así, dramáticos efectos siniestros y expresionistas. Se define así lo que indica Rojas (2015) cuando dice que el expresionismo alemán busca transmitir emociones y se basa en los estados del alma como los miedos, fantasías y sueños.

Otro aspecto relevante al interior de esta investigación es la interactividad mental que tiene el producto audiovisual con el espectador. El formalista Münsterberg (1916) indica que el cine es un fenómeno mental donde la realidad se convierte en objeto de la imaginación y se genera la creación psicológica de la película en la mente. Por su parte, Metz señala que el cine implica procesos del inconsciente y por tanto los significados se activan durante el visionado (1974). El efecto siniestro se refuerza cuando el espectador adopta como real la narrativa. La teoría cinematográfica identifica al cine como un proceso cuya esquematización permite relacionarlo con los aspectos de la vida y elementos reales presentes en el film (atrezzo). Así, las imágenes de un filme se organizan como un sistema de signos y símbolos en los que se convierte la historia según la técnica utilizada. El punto destacable de este párrafo radica en la capacidad del realizador cinematográfico de elegir las percepciones de la realidad con las que construirá un universo narrativo acordes al propósito y razón de ser del film.

El estudio de Mitry presentado en la tesis de Cañizares Fernández (2002) permite explicar la relación entre el concepto de lo siniestro y el uso de la técnica del stop motion para la realización del film, a partir de determinadas percepciones de la realidad que elige el director para poder construir el mundo cinematográfico con los foros y personajes necesarios. Según el análisis realizado, el uso de la técnica para la puesta en escena permite la transformación del concepto en un mundo complejo que contiene alto significado humano, personajes consolidados reflejados en marionetas empáticas y con un argumento penetrante. Para complementar esto, lo propuesto por Wells (2007) dice que el stop motion es efectivo para narraciones sobrenaturales, reflejado en un argumento sombrío o en un ambiente gótico; y Hames (2008) que señala que el stop motion presenta personajes donde es difícil diferir entre si son seres animados verdaderamente o un tercero los dota de vida.

Luego del estudio de las bases y los resultados arrojados por la investigación, tanto el stop motion como lo siniestro (apoyado en el expresionismo alemán y el género fantástico) resaltan la intensidad de la vida no orgánica. La incertidumbre de lo fantástico aplica a la presencia o ausencia de vida tanto como lo siniestro mismo. Igualmente, el hecho de que los personajes no estén estereotipados y no tengan un aspecto lógico fortifica la característica de lo desconocido en lo familiar que indica lo siniestro, además de los rasgos fantásticos y extravagantes de la creación artesanal. Estos personajes del mundo alterno funcionan como monstruos que obedecen a leyes que contradicen la lógica tanto en la narrativa como en la realización física de la técnica.

#### **4.2 Conclusiones**

Los datos obtenidos en los instrumentos de análisis escogidos para la presente tesis permiten concluir que las características de lo siniestro se manifiestan significativamente en la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta. Esto se debe principalmente a que lo siniestro consiste en algo inanimado que cobra vida: las marionetas en inercia tienen movimiento debido al trabajo del animador. Lo siniestro también apela a que algo que debe mantenerse oculto se revela tras un manto de familiaridad y cotidianidad: los elementos y marionetas creados para la animación en stop motion son obtenidas del mundo real por lo que mantienen un aspecto artesanal e imperfecciones marcadas.

En general, la película Coraline y la puerta secreta comprende la técnica de stop motion que se vincula directamente con lo siniestro, al comprender el uso de marionetas (seres inanimados que cobran vida mediante el estímulo del animador). En cuanto al argumento, mantiene claras manifestaciones de lo siniestro. Como punto más importante, se concluye en que tanto técnica como argumento apuntan al mismo efecto generado. Respecto a las características de lo siniestro y la narrativa en stop motion se detalla a continuación:

La película responde adecuadamente a la mayoría de las características de lo siniestro estudiadas en la presente investigación:

1. Individuos portadores de maleficios: la otra madre es catalogada como una bruja y a lo largo del film se aprecia cómo realiza ciertos maleficios, al crear una realidad alterna o por su capacidad de transformarse en cualquier ser que ella quisiese.

2. Los dobles: cada personaje tiene un doble de aspecto idéntico en el otro mundo que conoce la forma de parecer y ser del personaje original. La otredad se muestra como una versión deformada y monstruosa del personaje real.

3. Lo inanimado que cobra vida: esta categoría aplica a un personaje en específico que es la muñeca espía que desaparece y aparece en lugares diferentes y también a la creación de las marionetas en general que se mueven gracias a la técnica del movimiento fotograma a fotograma. El no saber si un ser aparentemente vivo es en realidad un ser animado genera la sensación de incertidumbre.

4. Las amputaciones: el objetivo de la otra madre es sacarle los ojos a los niños que atrapa para coserles botones en su lugar.

5. Lo fantástico soñado en lo real: El límite entre fantasía y realidad se borra cuando Coraline cruza al otro mundo en medio de la noche. Esto hace que la protagonista piense que este viaje sea parte de un sueño y el no poder diferenciar la realidad de la fantasía genera angustia.

La narrativa en stop motion de la película respeta los principios básicos de este tipo de animación para generar la sensación de movimiento que la caracteriza.

1. Aplastado y estiramiento: los movimientos naturales y gestos maleables demuestran que las marionetas creadas para la realización de Coraline y la puerta secreta están hechas con materiales flexibles.
2. Anticipación: la acción sigue el movimiento del protagonista reduciendo otras acciones para permitirle ser el centro de atención.
3. Follow - Through y acción traslapada: cada movimiento es ordenado (por ejemplo al caminar, una pierna delante de otra acompañada del movimiento de brazos) generando el resultado físico de una acción natural.
4. Arcos: cada personaje tiene un desenvolvimiento natural debido a que el animador genera acciones en arcos.
5. Aceleración y desaceleración: el movimiento de las marionetas se nota natural debido a la acumulación y retraso gradual cuando inician y terminan de caminar, correr, hacer piruetas, etc.
6. Tiempos: cada muñeco, como parte de su personalidad, se mueve creando énfasis de acuerdo a su comportamiento, acompañado de la sincronización física que implica.
7. Acción secundaria: en escenas donde hay más de un personaje, los personajes o elementos secundarios muestran movimientos sutiles que añaden significado, como cuando Coraline visita el teatro y todos los perros mueven las colas y menean la cabeza.
8. Exageración: efecto propio de la animación en especial del stop motion que necesita mayor énfasis en los movimientos para generar el efecto deseado y de paso dotar de una personalidad específica a las marionetas. Este principio también permite la generación de los efectos de lo siniestro.

9. Puesta en escena: los elementos usados para esta película han sido sacados de la realidad (palomitas de maíz, dedales, etc.), además se han usado ángulos que enfatizan los aspectos siniestros e iluminaciones que contrastan los dos mundos paralelos existentes en la trama. La puesta en escena responde a la estilística del filme en términos generales; y por tanto aporta significativamente al desarrollo de una trama. En el caso particular del stop motion, es conveniente considerarlo también un elemento básico en el uso de la técnica.

10. Empatía: la fusión de los elementos anteriores, en especial el tiempo dramático y la exageración producen una relación emocional con el espectador a raíz del desarrollo de la trama.

#### **4.3 Recomendaciones**

Al investigador, aplicar los instrumentos propuestos en otra serie de películas que mantengan el mismo corte y poder comparar, corroborar y fortalecer lo propuesto en la hipótesis y analizar las películas: *The adventures of Mark Twain* (1985), *The nightmare before christmas* (1993), *Corpse Bride* (2005), *Frankenweenie* (2012) y de los cortometrajes *Vincent* (1982) y *The Sandman* (1991).

A la academia, aumentar los de estudios sobre los principios básicos de la animación a partir del movimiento fotograma a fotograma para ampliar el espectro y utilizar los conocimientos adquiridos para nuevas producciones fílmicas y reducir la ausencia de investigación cinematográfica en especial en el campo de la animación.

A las Facultades de Comunicaciones o Cinematografía, realizar una propuesta de un análisis cinematográfico a partir de los principios y convenciones propios de la animación.

A los productores cinematográficos, considerar el stop motion como técnica posible y adecuada para el rodaje de cintas con carácter siniestro.

## REFERENCIAS

- Abalia, A. (2003). *Lo siniestro femenino en la creación plástica contemporánea*. (Tesis doctoral). Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Vizcaya, España.
- Andrew, D. (1993). *Las principales teorías cinematográficas*. (2ª edición). Madrid: Ediciones Rialp.
- Arenas, C. (2013). *El renacimiento del stop motion*. Universitat de València, Valencia, España.
- Bordwell B. y Thompson K. (1995) *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Brisset, D. (2011) *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Caillois, R. (1965) *Au coeur du fantastique*. Paris: Gallimard.
- Cañizares Fernández, E. (2002) *El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico*. (Memoria para optar al grado de doctor). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Casals, J. (1982). *El expresionismo: orígenes y desarrollo de una nueva sensibilidad*. Barcelona: Montesinos Editor.
- Corro P, P. (2000). *Un espacio siniestro en el cine de Buñuel*. Instituto de Estética Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, Chile.

Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento*. España: Paidós.

Donoso Astudillo, C. (2013). *Camposanto Diseño experimental de audiovisuales en stop motion. Nuevos lenguajes de creación visual para la transferencia y preservación del patrimonio cultural inmaterial de las leyendas urbanas del Cementerio general de Santiago*. (Proyecto para optar al título de Diseñador Gráfico). Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Eisenstein, S. (1974). *El sentido del cine*. Buenos Aires: Siglo XXI de Argentina Editores, S.A.

Espinós Escuder, P. (2008). *Tim Burton y el expresionismo*. (Licenciatura en Comunicación Audiovisual). Centro de Estudios Ciudad de la Luz, Alicante, España.

Fernández Labayen, M. (2008) *Pensar el cine. Un repaso histórico a las teorías cinematográficas*. Portal de la Comunicación, Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de: <http://www.portalcomunicacion.com/download/39.pdf>

Freud, S (1917-1919). *Obras Completas Vol. XVII «De la historia de una neurosis infantil» (Caso del «Hombre de los lobos»)*, y otras obras. (2ª edición). Argentina: Amorrortu Editores.

(1919) XVII. *Lo ominoso*.

García Contto, J. (2011) *Manual de semiótica narrativa*. Universidad de Lima, Lima.

Luengo Naranjo, C. (2012). *La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas.*

*Cut-out: Siluetas animadas.* (Trabajo final de Máster). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.

Metz, C. (2001). *El significante imaginario: Psicoanálisis y cine.* (4ta edición). Barcelona: Paidós.

Münsterberg, H. (2005). *The photoplay: A psychological study.* Salt Lake City: Audrey Longhurst, Annika Feilbach and the Online Distributed Proofreading Team.  
Recuperado de <http://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>

Naranjo Valdez, I. y Salcedo Luna, S. (2010). *Recreación animada del cuento “Revelaciones” utilizando la técnica del Stop Motion como recurso tecnológico de información y comunicación.* (Tesis previa a la obtención del Título de: Licenciado en Comunicación Social con especialidad en Desarrollo). Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador.

Pichon-Rivière, E. (1946). *Lo siniestro en la vida y en la obra del conde de Lautréamont.* Instituto Francés de Estudios Superiores, Buenos Aires, Argentina.

Purves, B. (2011). *Basics Animaton: Stop Motion.* Barcelona: Blume

Rojas Rodríguez, O. (2015) *Desde el corazón de Tim Burton. Espacios Expresionistas.* En *Revista Ventana Indiscreta*, 14.

Sangro Colón, P. El cine en el diván: teoría fílmica y psicoanálisis. En *Revista de Medicina y Cine*, 4. Recuperado de <http://revistamedicinacine.usal.es/es/78-vol4/num121/194-el-cine-en-el-divan-teoria-filmica-y-psicoanalisis>

Scheebat, P. (1998). *La arquitectura de cristal*. Murcia: Colección de Arquitectura 37.

Selick, H. (Director). *Coraline* [Película]. EE.UU.: Laika.

Todorov, T. (1980). *Introducción a la literatura fantástica*. (2ª edición). México: Editions  
du Seuil

Trías, E. (1982). *Lo bello y lo siniestro*. (ePUB r1.0). Costa Rica: epublibre.

Valencia Giraldo, M. y López Ríos, X. (2015). Estructura de la imagen en las películas de  
cine animado. Up: Una Aventura de Altura, Coraline y la Puerta Secreta, ToyStory  
3, Frankenweenie y Hotel Transylvania. En *Revista Escribanía*, 13 (2) p. 105.  
Recuperado de  
<http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/1431/1506>

Viñolo-Locuviche, S. y Duran-Castells, J. (2013). Entre lo siniestro y lo subversivo.  
Categorías estéticas del cine de animación híbrido. En *Revista Archivos de la  
Filmoteca*, 72 pp. 37-49. Recuperado de  
<http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/488/481>

Zavala, L. (2005) Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. Razón y Palabra. Recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/html/1995/199520647003/> ISSN 1605-4806

## ANEXOS

### ANEXO n°1

#### **Formato de análisis cinematográfico basado en la propuesta de Bordwell y Thompson**

Para empezar:

Analizar el tipo de forma que mantiene la película: narrativa o no narrativa.

#### **Expectativas formales:**

Suspense: alude al retraso en el cumplimiento de una idea preconcebida.

Curiosidad: capacidad para estructurar hipótesis sobre acontecimiento anteriores (factor importante en la forma narrativa).

Sorpresa: resultado de una expectativa que descubrimos como equivocada.

#### **Principios de la forma fílmica: referente a cada sistema de elementos**

Función

Similitud y repetición

Diferencia y variación

Desarrollo (segmentación)

Unidad/desunidad

#### **Preguntas para los principios de la forma fílmica:**

1. De cualquier elemento de la película nos podemos preguntar ¿cuál es su función dentro de la forma global? ¿Cómo está motivado?
2. ¿Hay elementos o modelos repetidos a lo largo de la película? Si es así, ¿cómo y en qué momentos? ¿Nos están pidiendo los motivos y paralelismos que comparemos elementos?

3. ¿Cómo se contrastan y diferencian entre sí los elementos? ¿Cómo se oponen los diferentes elementos unos a otros?
4. ¿Qué principios de progresión o desarrollo funcional a lo largo de la forma fílmica? Más específicamente, ¿cómo revela una comparación de comienzo y el final la forma global de las películas?
5. ¿Qué grado de unidad está presente en la forma total de la película? ¿Está la unidad subordinada a la unidad total o domina la desunidad?

### **Principios del análisis fílmico:**

Causa-efecto

Diferencias entre historia y argumento

Motivaciones

Paralelismos

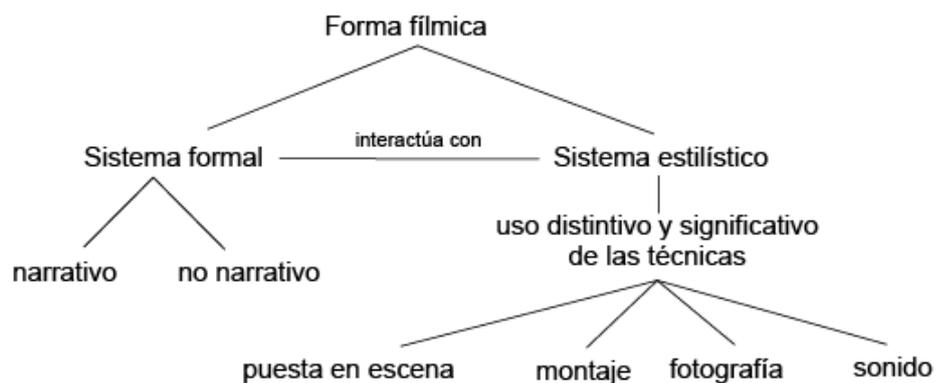
Progresión del comienzo al final (desarrollo del argumento)

Alcance y profundidad de la narración

### **Preguntas para los principios del análisis fílmico:**

1. ¿Qué hechos de la historia se nos presentan directamente en el argumento y cuáles debemos deducir? ¿Proporciona el argumento algún material no diegético?
2. ¿Cuál es el primer acontecimiento de la historia que conocemos? ¿Cómo se relaciona mediante una serie de causas y efectos con hechos posteriores?
3. ¿Cuál es la relación temporal de los hechos de la historia? ¿Se han manipulado en el argumento el orden temporal, la frecuencia y la duración para influir en nuestra comprensión de los hechos?

4. ¿Refleja el desenlace un esquema claro de desarrollo que lo relaciona con el comienzo? ¿Todas las líneas narrativas consiguen clausurarse o se dejan algunas abiertas?
5. ¿Cómo nos presenta la narración la información de la historia? ¿Se limita al conocimiento de uno o unos pocos personajes, o se extiende libremente entre los personajes en diferentes espacios? ¿Nos proporciona una considerable profundidad de información de la historia mediante la exploración de los estados mentales de los personajes?
6. ¿Pertenece esta película a un género conocido? Si es así, ¿qué convenciones de ese género emplea la narración para guiar nuestras expectativas?
7. ¿Cuán fielmente sigue la película las convenciones del cine clásico de Hollywood? Si se aparta significativamente de esas convenciones, ¿qué principios formales utiliza entonces?



## **Estilo cinematográfico: uso unificado, desarrollado y significativo de las elecciones técnicas concretas**

### **Análisis del sistema estilístico**

#### **Técnica 1: Puesta en escena**

- Decorados y escenarios:
  - Decorados seleccionados o contruidos
  - Construcciones realistas o abstractas
  - Uso del color
  - Atrezzo
- Vestuario y maquillaje
  - Uso del color
  - Asignación de elementos del atrezzo al sistema narrativo
  - Armonía o contraste entre vestuario y decorado
  - Tipo de maquillaje según género y convenciones
- Iluminación
  - Composición global del plano
  - Definir texturas
  - Reflejos y sombras
  - Calidad, dirección, fuente y color
- Expresión y movimiento de las figuras
  - Modelos cinéticos: anticipación, follow-through y acción traslapada, arcos, aceleración y desaceleración, tiempos, acción secundaria.

- Interpretación (visuales: apariencia, gestos, expresiones faciales; sonoros: voz, efectos)
- Factores formales, causalidad de la narración y convenciones del género
- Comportamiento apropiado a la función del personaje en el contexto: los dobles, repeticiones, complejo de castración, lo inanimado que cobra vida, lo fantástico soñado en lo real.
- Motivaciones psicológicas
- Tipos amplios, anónimos e individualizados: individuos portadores de maleficios (arquetipo de la madre, heroína)
- Expresión facial y corporal: aplastado y estiramiento, exageración, empatía, calidad de realismo, nivel de verosimilitud y naturalidad del movimiento del personaje.
- Factores contextuales importantes cuando el personaje no es humano: encuadre, montaje, otras técnicas
- Puesta en escena en el espacio-tiempo
  - Espacio (profundidad): movimiento, diferencias de color, equilibrio de componentes, variación de tamaños
  - Tiempo: compás, tempo, acentos

#### **Análisis del sonido:**

- Nivel, tono, timbre
- Diálogos, música, efectos sonoros
- Ritmo, fidelidad, espacio, tiempo

1. ¿Qué sonidos están presentes, música, diálogos, efectos sonoros? ¿Cómo se utilizan el nivel, el tono y el timbre? ¿La mezcla es sobria o densa? ¿Es modulada o cambia repentinamente?
2. ¿Está relacionado rítmicamente el sonido con la imagen? Si es así, ¿cómo?
3. ¿Es fiel el sonido a la fuente que percibimos?
4. ¿De dónde procede el sonido? ¿Del espacio de la historia o de fuera de él? ¿De dentro de la imagen o del exterior?
5. ¿Cuándo se está produciendo el sonido? ¿Al mismo tiempo que la acción de la historia? ¿Antes? ¿Después?
6. ¿Cómo están organizados los diferentes tipos de sonidos a lo largo de una secuencia o de toda la película? ¿Qué patrones se reforman y como refuerzan aspectos del sistema formal global de la película (narrativo o no narrativo)?
7. Para cada una de las preguntas de 1 a 6, ¿qué objetivos se cumplen y que efectos se consiguen mediante las manipulaciones sonoras?

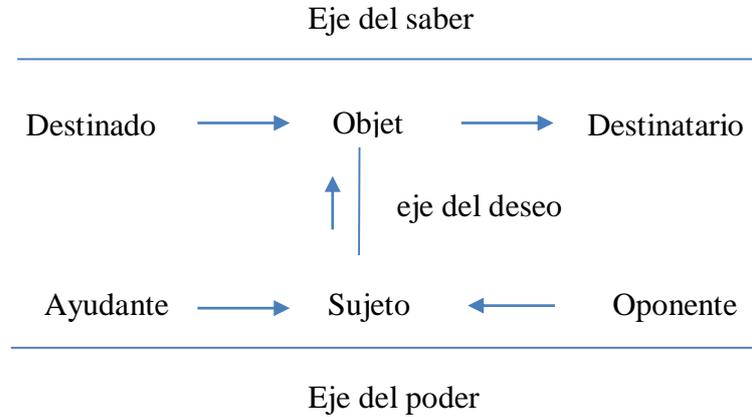
### **Pasos para analizar el estilo de una película:**

- Determinar la estructura organizativa de la película, su sistema formal
- Identificar las técnicas más destacadas que se utilizan
- Localizar patrones de las técnicas dentro de toda la película
- Proponer funciones para las técnicas destacadas y los patrones que forman

Fuente: Bordwell B. y Thompson K. (1995) El arte cinematográfico. Barcelona: Paidós.

## ANEXO n°2

### Modelo actancial



Donde:

Destinador: inclina al sujeto hacia el objeto (impulso)

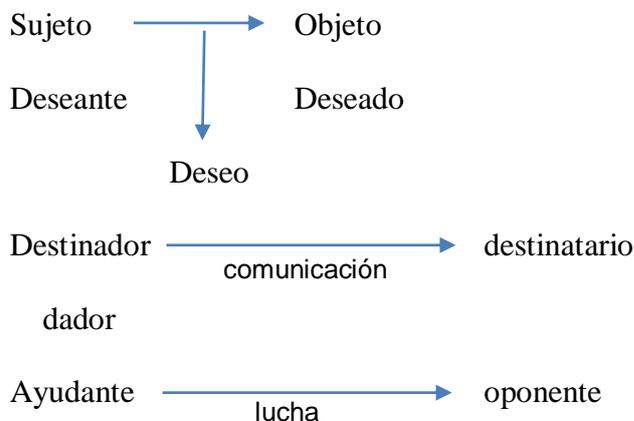
Destinatario: recibe el objeto con beneficios

Ayudante: le facilita al sujeto el logro del objeto (coadyuvante)

Oponente: impide al sujeto el logro del objetivo

Objeto y sujeto: trayectoria de acción, búsqueda del protagonista

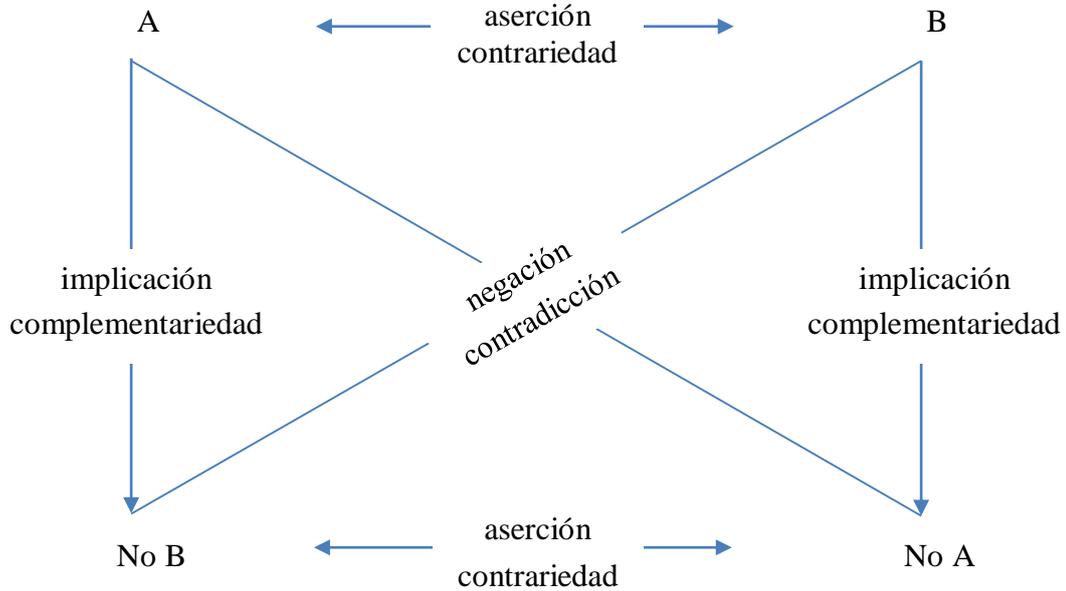
Relación:



**Fuente:** García Contto, J. (2011) Manual de semiótica narrativa. Lima. Universidad de Lima

### ANEXO n°3

#### Cuadrado de Greimas



Donde:

El modelo establece relaciones lógicas entre los elementos que lo conforman. Estos términos y sus recorridos pueden explicar aspectos centrales del sentido del texto.

Operaciones:

Aserción →

Negación 

Implicación ↑

**Fuente:** García Contto, J. (2011) Manual de semiótica narrativa. Lima. Universidad de Lima

**ANEXO n°4**

**Matriz de consistencia**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p align="center"><b>PROBLEMA PRINCIPAL</b></p> <p>¿De qué manera las características de lo siniestro se manifiestan en la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta?</p>	<p align="center"><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Identificar cómo se manifiestan las características de lo siniestro en la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta.</p>	<p align="center"><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Las características de lo siniestro se manifiestan significativamente en la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta.</p>	<p align="center">Narrativa de stop motion</p>	Técnica	Uso de Chroma Key	TIPO DE INVESTIGACIÓN
				Uso de escenografía física	Básica	
				Creación de elementos artesanales	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	
				Sensación de movimiento	Aplastado y estiramiento	Descriptiva
					Anticipación	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN
						Analítico - deductivo

<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>- ¿Cuáles son las características de lo siniestro presentes en la película <i>Coraline y la puerta secreta</i>?</p> <p>- ¿Cuáles son los rasgos de la narrativa de stop motion en la película <i>Coraline y la puerta secreta</i>?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>- Describir las características siniestros presentes en la película <i>Coraline y la puerta secreta</i>.</p> <p>- Describir los rasgos de la narrativa en stop motion de la película <i>Coraline y la puerta secreta</i>.</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>- Las características de lo siniestro presentes en la película <i>Coraline y la puerta secreta</i> responden a la propuesta de Freud.</p> <p>- Los rasgos de la narrativa del stop motion en la película <i>Coraline y la puerta secreta</i> responden a los diez principios</p>			Follow - Through y acción traslapada	<p><b>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b></p> <p>No experimental</p> <p><b>UNIDAD DE ESTUDIO</b></p> <p>Película <i>Coraline</i> (2009)</p> <p><b>TÉCNICAS</b></p> <p>Revisión documental</p> <p><b>INSTRUMENTOS</b></p> <p>Metodología para el análisis del film</p> <p>Actantes posicionales</p>
					Arcos	
					Aceleración y desaceleración	
					Tiempos	
					Acción secundaria	
					Exageración	
					Puesta en escena	
					Empatía	
Fotograma	Calidad de realismo en					

		básicos del stop motion.			fotogramas	
				Animación corpórea	Nivel de verosimilitud y naturalidad del movimiento del personaje	
			Características de lo siniestro	Los maleficios	Personajes portadores de maleficios en la película.	
				Los dobles	Personajes que mantienen un doble en la película.	
		Lo inanimado que cobra vida		Personajes inanimados que cobran vida en la película.		

				Las repeticiones	Escenas que representen acciones que se repiten de manera idéntica.	
				Complejo de castración	Escenas que muestren órganos amputados.	
				Lo fantástico soñado en lo real	Escenas donde el personaje no difiere de la realidad y lo fantástico.	