

Los mundos [teóricos] de *Coraline*: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación

Estefanía Martínez González

Resumen:

Este artículo contribuye al estudio de diferentes metodologías como modo de aproximación al estudio teórico sobre la animación, utilizando como caso de estudio la película de animación *Los Mundos de Coraline* (Henry Selick, 2009), que incorpora a su complejo hilo argumental ideas procedentes de diversos movimientos histórico-sociales y filosóficos. Además, esta investigación justifica la necesidad de integrar en el actual cine de animación una fuerte inspiración teórica en la narrativa, además de las innovaciones tecnológicas que se desarrollan paralelamente.

A través de la revisión de esta producción animada, se alega que los personajes animados pueden y deben ser protagonistas de narrativas tan profundas como las que aquí se tratan, ya que la animación tiene la potencialidad de incidir profundamente en cuestiones como la confirmación de la identidad o el desarrollo cognitivo del personaje protagonista, a través de la simbólica visualización de sus experiencias, miedos y frustraciones en el camino hacia su madurez.

Palabras clave:

Coraline, feminismo, identidad, Lacan, castración, stop-motion, semiótica

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo analiza el film de stop-motion *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, Henry Selick, 2009) aplicando las teorías de diversos movimientos histórico-sociales y filosóficos. El desarrollo está dividido en tres apartados: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo, con el fin subrayar la complejidad de su hilo argumental y la importancia de esta película para el cine de animación occidental en diferentes niveles.

Con esta intención, se pretende alentar a que se efectúen otras revisiones conceptuales del argumento de las producciones animadas que desarrollan narrativas tan complejas como las que aquí se tratan. En concreto, en este estudio se han aplicado las teorías de Jacques Lacan en relación con el psicoanálisis en el primer apartado para desarrollar temas como la identidad de la niña, sus demandas y el deseo de otras personas hacia su recién formada subjetividad. También se discuten en este apartado la figura de la *otra* madre como figura castrante y el famoso *estadio del espejo* para el complejo desarrollo de la subjetividad de Coraline.

En un segundo apartado, se examina la base postfeminista del argumento tomando como referencia los postulados de Judith Butler y Laura Mulvey para analizar aspectos de la madre como “actriz” así como la figura femenina en relación a sus roles. Mientras que el último apartado aborda el postmodernismo como la teoría central que guía la narrativa para cuestionar aspectos relacionados con la deslegitimación de las estructuras tradicionales, crisis de representación, y con conceptos como “simulación” y “simulacra”, formulados por Baudrillard.

2. EL MUNDO FRENTE AL ESPEJO: CORALINE Y LACAN

El argumento de *Los mundos de Coraline* trata de una niña que, al mudarse a su nuevo hogar, descubre una pequeña puerta escondida en su casa. Aburrida de intentar llamar la atención de sus padres constantemente, encuentra detrás de esta puerta una realidad alternativa bastante parecida a la que ya es su vida. Aunque existe una macabra diferencia, que consiste en que todos los personajes tienen botones por ojos, la vida allí es aparentemente mucho mejor. Pero la aventura da un giro inesperado cuando su *otra* madre intenta retenerla para siempre y hace desaparecer a sus verdaderos padres. Es entonces cuando Coraline deberá contar con su inteligencia, determinación y astucia para volver a casa y rescatarlos.

La película responde a cuestiones localizadas en el núcleo de las teorías freudianas: “Questions unavoidably press upon us: Who am I? What do I want? What does the Other wants from me?” (Lapsey, 2006: 79).¹ Temas como la identidad de la niña, sus demandas y el deseo de otras personas hacia su recién formada subjetividad conformarán el centro del argumento tomando como base analítica las teorías de Lacan.

2.1. ¿QUIÉN SOY YO? LA FORMACIÓN DEL EGO

Cuando Coraline se muda con sus padres a un nuevo hogar, el Pink Palace, se dará cuenta que este universo le denegará desde el primer momento asumir su completa subjetividad, o en otras palabras, conformar su “ego” o su “yo”. Esta negación se muestra a través de varios elementos, siendo el primero la confusión sobre su nombre que crea una constante frustración en la pequeña –la llaman Caroline en lugar de Coraline–. Además, el único amigo de Coraline es Wybie,² un personaje que la acompaña y cuestiona el propósito de su existencia. En contraste, el otro mundo le proporcionará la satisfacción que necesita para conformar su ego siendo el ejemplo más remarcable la escena en la que los ratones de Mr. Bobinsky crean su nombre correctamente durante el espectáculo en el *otro* mundo.

81



Dcha., Coraline atravesando la puerta entre ambos mundos, e izqda., imagen alegórica de la castración.

Coraline atraviesa lo que se conoce como el “estadio del espejo” formulado por Lacan en el primero de sus *Écrits*.³ Es un estadio donde el niño se disocia de la figura maternal y se conforma como ser independiente, a través de un proceso de identificación del sujeto en su propio reflejo en el espejo. Es puramente la función formativa del Ego o el yo en el Psicoanálisis. Esta experiencia es individual, tal como es pasar de un mundo a otro a través de esa pequeña puerta y negociar su subjetividad en base a esas dos realidades, donde Coraline se encuentra. De hecho, Coraline es la única capaz de pasar de un mundo a otro, además del gato, que en realidad funciona más como elemento terapéutico para la pequeña y por razones obvias del argumento, puesto que la protagonista debe tener alguien con quien compartir sus pensamientos durante el desarrollo de la historia.

2.2. ¿QUÉ ES LO QUE QUIERO?: LA DEMANDA DE AMOR

En el Pink Palace, Coraline se dará cuenta de sus carencias afectivas, que intentará completar a través de la atención de sus padres. Son numerosas las escenas en las que Coraline intenta llamar su atención, aunque ellos se encuentran normalmente muy ocupados en terminar de redactar una guía botánica. La constante demanda de amor la empuja hacia este *otro* mundo. Según Lacan en *The Signification of the Phallus*, desear significa estar constantemente queriendo tener algo y por ende, estar en un estado de carencia latente.

Para Coraline este objeto de deseo es el de conseguir la atención de sus padres y definirse a sí misma como un sujeto único. Durante una escena de la película, Coraline insiste en comprarse unos guantes mientras su madre acumula ropa oscura de uniforme para ir a su nueva escuela: “Pero mamá, toda la escuela llevará esa ropa aburrida... ¡Nadie llevará estos guantes!”. Cuando su madre le pide que los deje allí, la niña responde: “Mi otra madre me los compraría...”, porque cree que la otra madre satisface sus demandas afectivas y, en última instancia, guía su proceso formativo del Ego.

Coraline atravesará un complejo de castración, o en otras palabras, se verá impedida de obtener su objeto de deseo por sus dos madres, que actuarán como madres fálicas. Este objeto de deseo, es decir, satisfacer sus carencias afectivas, le será denegado por la madre y la *otra* madre por distintas razones: la primera porque está ocupada en otros roles, no sólo en la figura maternal, y la segunda porque sus obligaciones inmediatas la obligan continuamente a aplazar sus intereses afectivos.

Operan, pues, en diferentes registros lacanianos: una en el nivel de lo real y otra en el imaginario. Coraline se da cuenta que ninguna de las dos puede satisfacer sus deseos y que la única salida es conformar su personalidad a través de la represión de este deseo, al margen de las dos figuras maternas y restableciendo la figura del padre.

El padre, aunque siendo un personaje secundario en la trama, es reconocido como una figura importante en el tránsito hacia su madurez. Hay una escena en la que el padre intenta coger la nariz de la niña a lo que ella responde bruscamente: “¡Papá! ¡Que ya no tengo cinco años!”. También cuando se dispone a tirar la llave que abre la puerta al fondo del pozo para liberarse por fin de la amenaza de la otra madre, Coraline cantará la canción que su padre solía cantarle cuando era pequeña para intentar liberarse de su miedo. Al final de la película, vemos como Coraline, ya conformada como un sujeto independiente, actúa en frente de su padre como si aún fuera una niña que aún juega con peluches –aunque no lo sea–, recreando una infancia que ya no posee y usándola como una máscara. Pero como vamos a ver en el siguiente apartado, Coraline no sólo es sujeto carente sino que la otra madre también se constituye como sujeto carente y ve en Coraline su objeto de deseo.

2.3. ¿QUÉ QUIERE EL OTRO DE MÍ?: EL OBJETO DE DESEO

83

La demanda se formula siempre en relación a otro, creando una relación de dependencia. Mientras Coraline fantasea sobre la falta de afecto de su madre real –sobre una demanda de amor– y proyecta este deseo en el *otro* mundo –en el registro del imaginario–, la *otra* madre localizará su objeto de deseo –el “falo” laciano– en poseer la subjetividad que la niña está construyendo.

Esto es así porque la otra madre también es un sujeto que desea poseer el yo (“I”) de Coraline y para ello quiere coser botones en sus ojos (“eye”).⁴ La conexión entre los ojos no es casual y se refiere directamente a la representación de la individualidad del sujeto. Se dice en el saber popular que los ojos son el espejo del alma, y también son la única herramienta que permite que el niño reconozca su imagen reflejada como la suya propia durante el estadio del espejo para desarrollar su Ego. Incluso los niños fantasmales le dirán a Coraline: “Le dejamos coser botones en nuestros ojos y devoró nuestras vidas”, confirmando esta amenaza.

Cuando aparece este peligro, Coraline rechazará el otro mundo como objeto de deseo y terminará de construir su personalidad a través de la represión de ese deseo. Coraline se ve privada del “falo” por las dos madres, por lo que ambas

madres son madres fálicas, una en el nivel de lo real y otra en el del imaginario. No obstante, cuando vuelve al mundo real, su madre le habrá recompensado con los guantes, reforzando esta nueva identidad recién adquirida que la hace única. Cuando la figura maternal se disocia del sujeto, la individualidad de la niña se ha formado oficialmente y la madre real deja de ser una figura “castrante”.

El orden familiar es restablecido porque la *otra* madre deja de ser vista como un objeto represivo una vez que la llave es echada al pozo, y por tanto la castración de esta madre fálica en el registro del imaginario desaparece. Pero también el padre ayuda a restablecer este orden y su preeminencia es mostrada al final, cuando Coraline vuelve a jugar en la cama con él –aunque adoptando una inocencia que ya no posee– y siendo aceptada con una nueva recién conformada identidad –los vecinos la llamarán por fin Coraline.

3. POSTFEMINISMO: EL MUNDO DE CORALINE, SUS MADRES Y BUTLER

Los mundos de Coraline tiene como núcleo argumental a una niña. Ella es la protagonista, el centro sobre el que el hilo argumental es construido, proporcionando interesantes puntos de discusión. El hecho de que Coraline esté atravesando su proceso de madurez hace que sus decisiones sean significativas, porque cada una de ellas contribuye a su construcción sexual como mujer. A través de esta perspectiva de género, sus acciones mostrarán lo que ella considera que es valioso adoptar para sí como mujer, y lo proyectará en las contradictorias personalidades de sus madres. Precisamente estas figuras, Coraline y sus dos madres, guiarán la historia y esta peculiaridad es la que hace que esta película animada sea memorable desde un punto de vista postfeminista.

3.1. CON OJOS (Y VOZ) DE NIÑA

Los mundos de Coraline presenta un caso especial si lo abordamos desde una perspectiva postfeminista en relación con las narrativas de animación occidental. Especial porque la protagonista principal es una niña, algo ya de por sí poco recurrente, que además interactúa con otras dos mujeres: madre y *otra* madre. El hecho de visualizar la película de aventuras desde el punto de vista femenino no ocurre con frecuencia en el cine de animación. *Los mundos de Coraline* es una película animada de aventuras cuyo personaje central femenino enlaza con las

narrativas orientales que desarrolla también el cineasta Hayao Miyazaki. Pero de nuevo, estas son excepciones en el cine animado.

El cine de Hollywood ha generalizado un posicionamiento ante la pantalla por el que la audiencia adopta frecuentemente la perspectiva de un hombre blanco heterosexual, al identificarse con el protagonista. Esto es lo que Laura Mulvey bautizó como “male gaze” en *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1993: 169). A grandes rasgos, Mulvey argumenta que las mujeres del cine clásico de Hollywood se tenían que conformar con papeles pasivos e insignificantes, lo que negaba su agencia y las convertía en objetos de deseo. La mujer, pues, no podía sentirse identificada con un rol de sujeto activo –ya que era masculino– y debía conformarse con adoptar el de objeto pasivo.

Aunque la representación femenina presenta una variación por géneros cinematográficos –la mujer en el cine de aventuras sería más activa que en un melodrama, por ejemplo – y presenta una gran problemática al ser aplicada, siendo ampliamente discutida entre teóricos del cine por lo cuestionable de sus argumentos, sí que es cierto que esta perspectiva sigue siendo mantenida curiosamente por el cine de animación, donde las niñas son raramente protagonistas de la aventura y si lo son, acaban por ser un premio para el héroe masculino por el éxito alcanzado o adoptando el trillado rol de la princesa. Aunque hay que reconocerle a la factoría Disney un cambio en el rol pasivo de las princesas a uno más activo y decidido desde finales de los ochenta con *La Sirenita* (*The Little Mermaid*, Ron Clements, John Musker, 1989), también es cierto que estas princesas no se han desechado de lo anticuado del este rol porque continúan careciendo de figura maternal y necesitan ser rescatadas o vinculadas a un príncipe para completar su historia: por ejemplo Jasmine en *Aladdin* (John Musker, 1992), Bella en *La bella y la bestia* (*The Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991). Incluso la intrépida *Mulan* (Jingle Ma, 1998), por mencionar el caso más extraordinario de braveza e independencia femenina en el cine de animación Disney, se viste y se corta el pelo como un hombre para restaurar el honor de la familia. De este modo, las figuras femeninas, aunque más activas, siguen supeditadas a la autoridad masculina y acaban siendo premiadas en base a esos términos patriarcales a los que se vinculan al final de la historia, transfiriéndose de la esfera patriarcal del padre a la de su nuevo esposo.

Coraline, sin embargo, rompe con este estereotipo y narra su aventura desde su propio punto de vista, alzándose como una heroína de acción –no relegándose a

objeto, sino conformándose como sujeto— con voz propia que toma sus propias decisiones, rechazando un rol pasivo y adoptando en su lugar uno activo. El protagonismo otorgado a la niña hace que el resto de personajes se organicen alrededor de esta figura central, siendo llamativo el hecho de que las figuras masculinas dependan de mujeres: Wybie de su abuela y el padre y el *otro* padre, de igual manera a la madre y a *otra* madre, correspondientemente. Así pues, la interacción entre las tres figuras femeninas guiará la narrativa, mientras que los personajes masculinos serán meros observadores. Algunos como el *otro* Wybie o el *otro* padre serán incluso privados de su voz por la otra madre, algo simbólico a la vez que irónico en el cine de animación.⁵

3.2. LA MADRE COMO ROL

Otra peculiaridad de la narrativa postfeminista es la representación polarizada de la figura fememina y sus roles, comentados a través de la madre y la *otra* madre. Una visión más conservadora y otra más liberal serán las que definan, y en última instancia construyan, la identidad de la niña. Mientras la vida real de Coraline muestra a unos padres que reparten las tareas del hogar y trabajan fuera de casa, en el *otro* mundo se ofrece una visión más conservadora de la vida familiar, donde el *otro* padre tienta a Coraline con: “Si te quedas, jugaremos y tu madre te cocinará tus comidas preferidas”. Es también interesante como todas las veces que Coraline entra en el *otro* mundo su *otra* madre está esperándola, curiosamente, en la cocina.

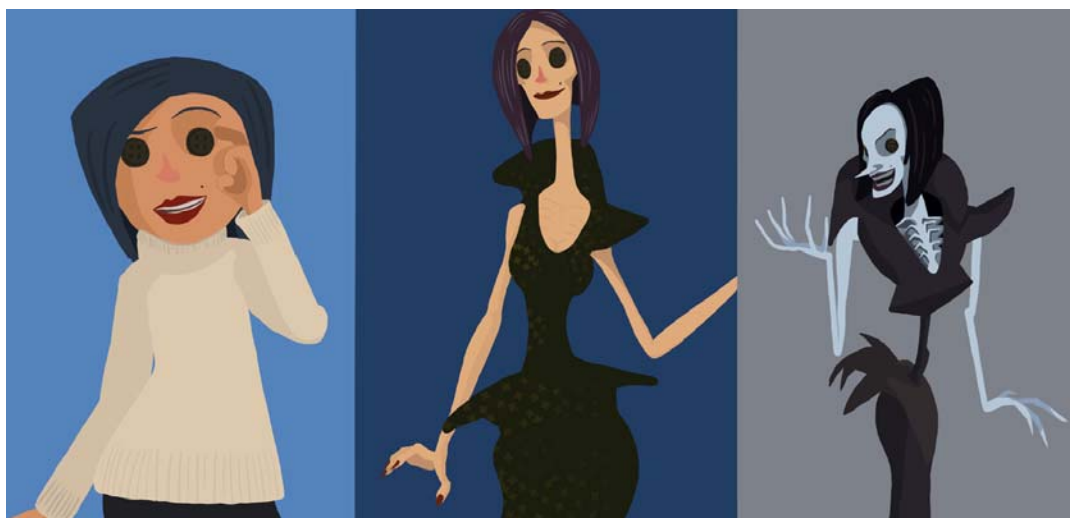
Así pues, para Coraline la madre ideal o la que ella desea inicialmente, posee dos características principales. La primera es que es tradicional y conservadora, y la segunda es que está sometida las veinticuatro horas del día a las directrices estandarizadas de belleza y consumismo. En efecto, durante la primera mitad de la película, la contradicción entre la madre y la *otra* madre muestran dos polos opuestos aunque físicamente reminiscentes, y Coraline se inclinará por la *otra* madre: una mujer que cose su ropa, cocina su comida y no trabaja fuera de casa. Su madre ideal es entonces una perfecta ama de casa que reparte todo su tiempo entre ella y las labores del hogar, tal y como Friedan apuntaba: “the fulfillment of feminity through women’s roles as housewives as women’s highest value and only commitment” (Rakow, 1994: 203).⁶

Si atendemos a la apariencia física, la percepción de Coraline del otro mundo está “perpetuating the woman as pin-up, the enduring linchpin of commercial beauty culture” (Tasker, Negra, 2007: 3),⁷ donde ser mujer sólo se mide a través de

ser bella e ir vestida a la moda. Mientras que su madre siempre viste jersey con pantalones negros y nunca lleva maquillaje, la *otra* madre lleva vestidos muy ceñidos a su cuerpo, mostrándose reluciente con el pelo arreglado y perfectamente maquillada. No obstante, como veremos a continuación, el rol de madre, incluyendo este estricto canon de belleza, es de carácter puramente interpretativo.

3.3. ACTUANDO COMO MUJER

El cuerpo de la mujer y su maleabilidad a través de la animación permite profundizar en cuestiones de género e interpretación. Por ejemplo, la metamorfosis se emplea para modificar la apariencia de la compleja figura de la otra madre, que comienza siendo una copia física aparentemente mejorada de la anterior, con la única diferencia de tener botones por ojos. Lentamente, cambiará hasta convertirse en un esqueleto metálico que termina por transformarse en araña. Esta metamorfosis enlaza directamente las ideas desarrolladas por Judith Butler, quien afirma en su teoría performativa del sexo y la sexualidad que todo género es construido a través de la actuación o “performance” (1993: 29).



La actuación polimórfica de la *otra* madre.

Ser mujer representa una ficción, es un mito, porque sólo existe porque un cuerpo actúa como una mujer. Tomando el caso de Coraline, la otra madre es una bruja que está actuando como si adoptara un rol de madre. Esta actuación como otra mujer es empleada a modo de máscara para camuflar sus intenciones. Ambas categorías –mujer y madre– son claras actuaciones de un mismo cuerpo, y la otra madre está creando esta máscara con la que mostrarse ante Coraline para satisfacer

los deseos de la niña. Así pues la identidad de la otra madre carece de género como tal, pues la maleabilidad de su cuerpo esconde que en realidad se trata de una bruja camuflada que está adoptando un rol –el de *falsa* madre– y un cuerpo concreto –la madre de Coraline.

Otro ejemplo es la escena en la que Miss Forcible y Miss Spinky actúan para Coraline en el teatro en el *otro* mundo. En un momento dado, ambas se deshacen de sus viejos cuerpos y se transforman en jóvenes y bellas acróbatas de impresionantes curvas, como si fuesen orugas convertidas en mariposas. Esta deconstrucción del cuerpo como si fuese una chaqueta que puede ponerse y quitarse, comenta visualmente sobre en temas de performatividad⁸ y lenguaje tratados por Butler en *Bodies that Matter*, e invita al espectador a cuestionar cómo es el mundo en realidad, independientemente de cómo lo percibimos o cómo lo construimos a través de nuestras actuaciones.

4. EL MUNDO SIMULADO DE CORALINE: BAUDRILLARD Y EL POSTMODERNISMO

88

En *Los mundos de Coraline* se muestran dos mundos aparentemente opuestos – el mundo real y el *otro* mundo– que son comparados a través de los ojos de una niña. Estos dos mundos pueden ser vistos como representaciones de una misma cosa o signo: “familia” o “maternidad”. Centrándonos en estos “signos” para cuestionar aspectos posmodernistas relacionados con la deslegitimación de las estructuras tradicionales, a través de la oposición binaria de los mundos para crear discursos alternativos. Esta idea es comunicada visualmente con éxito cuando el mundo real es deslegitimado una vez que el otro mundo aparece en la ecuación como versión alternativa, denegando la posibilidad de acceder a una única verdad y provocando una crisis de representación, que desemboca inevitablemente en el escepticismo de la protagonista.

4.1. OPOSICIONES BINARIAS

Desde el momento en que Coraline descubre el *otro* mundo, comienza una deconstrucción del mundo real, esto es, el único discurso hasta entonces legitimado para la pequeña. Esta deconstrucción lleva inevitablemente al escepticismo de la protagonista, que ahora debe valorar y reconocer como válida

una nueva versión de la que, hasta ahora, era su única realidad. Esta situación conlleva una crisis de representación para Coraline, porque “there is no single Truth; there are, instead, multiple truths” (Hutcheon, 2006: 121).⁹ Con el otro mundo, aparece un nuevo signo –otro mundo– y una nueva verdad, que a su vez sirve de contenedor de múltiples signos –otra madre, otro padre, etc.– que conlleva múltiples verdades.

Esta oposición binaria se presenta a través del lenguaje inserto en la narrativa: madre/otra madre y así con el resto de personajes. El *otro* mundo está cuestionando el significado del concepto *realidad*, puesto que presenta una alternativa a ésta. Al igual que el postmodernismo, *Los mundos de Coraline* “offered instead a model that would force us to consider equally both sides of this or any other binary opposition, and in effect to undo or to deconstruct the seeming opposition between its two terms” (Hutcheon, 2006: 116),¹⁰ ya que cuando ella entra en el *otro* mundo, deja literalmente la puerta abierta a nuevas interpretaciones de lo que se presenta como real y verdadero.

4.2. ESCEPTICISMO Y CRISIS DE REPRESENTACIÓN

Dejar la puerta abierta a nuevas interpretaciones conlleva inevitablemente una crisis de representación para el sujeto –Coraline–, que se convierte en un personaje escéptico, ya que todas las formas y procesos de representación anteriormente legitimados son objetos de sospecha. Además, el hecho de que el *otro* mundo sea similar –porque es “simulado”– a su signo real –el mundo real– crea una sensación de distorsión, ya que los conocimientos que supuestamente estaban validados como reales se convierten de repente en meras apariencias. Esta duda conlleva replantearse el significado de verdad y realidad en la mente de la protagonista.

La dualidad de mundos que arrastra a Coraline al escepticismo se extiende a lo que se presenta como real e irreal –lo *otro*–. Los signos –habitaciones, vecinos y objetos– parecen similares a los de mundo real pero no lo son, provocando que Coraline los perciba distorsionados. Esta distorsión se basa en que estos signos están en constante cambio, rompiendo el principio de equivalencia entre signo y realidad. La representación no es estable y hay numerosos ejemplos visuales en el *otro* mundo: por ejemplo, la transformación de la madre a araña, los ratones de Mr. Bobinsky que se transforman en ratas y el hecho de que el mobiliario sea capaz de moverse por sí mismo.



El mundo como simulación: una maléfica red tejida por la *Otra* madre.

90

Las cosas no son lo que parecen, y esto responde a una fascinación por la distorsión en el lenguaje cinematográfico posmodernista. Esta fascinación enlaza simbólicamente con objetos determinados como los espejos –recordemos su uso en escenas de películas tan diferentes como *Mullholand Drive* (David Lynch, 2001) o *The Matrix* (Wachowsky Brothers, 1999)–, donde el reflejo como apariencia comenta en la naturaleza real de las cosas. Coraline es también empujada dentro de lo que parece ser un espejo, pero allí se encuentra una prisión para los niños fantasmales. Igualmente, sus padres aparecerán atrapados dentro de ese mismo espejo que ella romperá en añicos de un puñetazo. La fascinación de Coraline por ese *mundo-simulacro* se identifica inevitablemente con su anulación, es fatal como el Narciso mitológico que morirá al enamorarse de su reflejo.

El ejemplo más significado de lo que hemos discutido en este apartado ocurre durante la primera vez que Coraline llega al otro mundo por primera vez y se encuentra con la *otra* madre. Entonces ella dirá sorprendida: “Tú no eres mi madre... Mi madre no tiene...”, a lo que la otra madre responderá completando la frase: “¿...botones? ¿Te gustan? ¡Soy tu *otra* madre, tonta!”. Esta escena muestra el primer encuentro entre el sujeto y la apariencia. Su *otra* madre parece real, pero los botones la hacen irreal y el sujeto sospecha de lo que está viendo como algo verdadero.

Esta escena muestra una crisis de representación en toda regla puesto que su idea legitimada de “madre” –el signo de “madre”– está siendo reestablecido con

esta nueva representación. Más tarde, durante la cena, Coraline dirá: “No sabía que tuviese otra madre”, a lo que la otra madre responde: “¡Pues claro! ¡Todo el mundo la tiene!”. En este momento, Coraline ya ha asumido que su idea de madre real puede ser replanteada y dar paso a una nueva verdad, a una nueva manera de representar la idea o el signo de “madre”.

4.3. EL MUNDO SIMULADO SEGÚN BAUDRILLARD

Cuando Coraline se da cuenta de las oscuras intenciones de la *otra* madre, intentará huir del *otro* mundo. A su paso, este mundo se desintegrará y volverá a un mismo punto, descubriendo la dimensión y el espacio no existen en este *otro* mundo. Es entonces cuando se da cuenta de que el *otro* mundo es pura apariencia, un mundo simulado sólo para ella. El gato le confirmará: “No hay nada aquí. Es la parte vacía de este mundo. Ella sólo ha hecho lo que sabría que te impresionaría”. Esto es lo que Baudrillard llama el *desierto de lo real* o el *simulacro total* (1988: 166). No hay necesidad de referente real –un signo real en el que inspirarse– que vincule el mundo real con el *otro* mundo nunca más, porque la representación como apariencia no importa ahora que el oscuro propósito de la *otra* madre ha sido descubierto.

Cuando la *otra* madre es desenmascarada, el resto del *otro* mundo muestra también su verdadera naturaleza, mostrándose como un compendio de imágenes sin significado para el sujeto, porque “images dissimulate the fact that there is nothing behind them” (Baudrillard, 1994: 391).¹¹ Interpretando las ideas de Baudrillard también se podrían explicar los motivos que empujarán a Coraline a volver a casa: “When the real is no longer what it used to be, nostalgia assumes its full meaning” (1994: 395).¹² Esta nostalgia se traduce en los esfuerzos de Coraline por recuperar esa idea inicial de familia. Y de hecho, rescatar a sus padres de las garras de la *otra* madre significa recuperar esa verdad por la que se tiene nostalgia, legitimarla de nuevo con un nuevo significado y restablecer el orden para la protagonista.

5. CONCLUSIONES

Los mundos de Coraline desarrolla una narrativa extremadamente compleja que aborda con éxito teorías relacionadas con cuestiones de identidad, género y

sexualidad, entre otras, demostrando que calidad en el hilo argumental debe equipararse en calidad con las innovaciones tecnológicas que hacen avanzar constantemente el cine de animación en la actualidad.

En esta película, el hecho de colocar a una niña en el centro de la historia animada muestra no sólo que merece la pena relatar historias desde una perspectiva femenina, sino también que los estereotipos en animación pueden ser deconstruidos. Las figuras femeninas adoptan un rol pasivo de princesas o trofeos en el campo de la animación, y apostar por nuevos modelos donde la figura de la mujer o la niña adopta una identidad activa e independiente con capacidad de desarrollar una historia excitante y entretenida, como ocurre aquí, demuestra que las chicas en el cine de animación no tienen necesidad de acabar siempre siendo un accesorio para el héroe de turno.

Las representaciones femeninas están extrañamente anticuadas en un cine que anda a pasos gigantescos en innovaciones digitales: las heroínas surgidas de la era digital se encuentran altamente sexualizadas en los videojuegos –como Lara Croft– o aún permanecen en segundo plano como en las películas de Pixar, –aunque más activas que sus predecesoras en Disney–.¹³ Y quizá sea precisamente eso, el hecho de que los efectos digitales sean tan frecuentemente celebrados por el público, lo que provoque que se descuide el guión que yace bajo el desorbitado coste de producción. Otro pensamiento podría apuntar a que es una industria mayormente controlada por hombres y esto pasa a traducirse en la pantalla. Aún con todo, esto no son más que especulaciones que deben desarrollarse en análisis más exhaustivos del tema.

En esta película, que aborda el tema de la identidad de la niña como central, *Coraline* lleva sus deseos y miedos inconscientes demasiado lejos, hasta exponerlos a la luz de su conciencia. La otra madre se convierte entonces en una figura amenazante que quiere devorar su recién adquirida subjetividad, simbolizada en la posesión de los ojos de Coraline. La disociación final de la niña de la figura maternal marca el inicio de la niña como individuo y el final de la amenaza de la madre castradora. Este análisis ofrecido a través del psicoanálisis muestra como se negocia la identidad de la niña en el límite de estos dos mundos, estableciendo un paralelismo con el reconocimiento de la imagen especular del niño en el espejo tal y como lo describe Lacan en su “estadio del espejo”.

Los Mundos de Coraline muestra un examen paradójico de conceptos opuestos a través de la presentación de dos mundos con similitudes y macabras diferencias,

siendo el más obvio el hecho de que los personajes lleven botones por ojos. Esta yuxtaposición que acompaña la narrativa abre en primera instancia un debate sobre la naturaleza del núcleo familiar que acaba cuestionando su base. Examinar la naturaleza del otro conlleva abrir una puerta alternativa, deslegitimar esta base y establecer una crisis de representación que amenaza la estabilidad de las verdades hasta entonces asentadas. Cuando el otro mundo es descubierto como amenaza desvela su verdadera naturaleza: un vacío sin referentes – “simulacrum” en palabras de Baudrillard–. Coraline quiere volver a casa y recuperar a sus padres, y es entonces cuando la nostalgia aparece como una poderosa herramienta que reconstruirá la idea inicial de familia que finalmente restablecerá el orden en el sujeto.

El núcleo familiar y identidad de Coraline como niña y como fémina, son temas altamente complejos que se abordan simbólicamente a lo largo de la narrativa. No hay que olvidar que la animación arrastra aún el estigma de ser un arte para niños y por ello el mensaje implícito en la trama no suele abordarse de la forma adecuada con la seriedad que se merece. En este caso excepcional, incluso las bases del psicoanálisis para analizar la madurez de la niña y los escritos de Baudrillard sobre simulación tienen cabida. En última instancia, estas tres perspectivas – postfeminismo, psicoanálisis y posmodernismo– demuestran que la animación es un lenguaje muy rico que debe explotarse al máximo, y esto implica hoy día no sólo empujarlo a evolucionar en lo que se refiere a producción digital, sino también hacerlo crecer en calidad narrativa y argumental.

93

Estefanía Martínez González nació en Benajárfes (Málaga), licenciándose en Periodismo. Actualmente se encuentra finalizando un Master en Arte en Medios de Comunicación en Southern Illinois University en Carbondale (EEUU), especializándose en animación 3D e ilustración digital. Ha impartido clases como profesora asistente en esta universidad en las áreas de diseño gráfico, animación 3D y producción digital.

En el ámbito académico investiga cuestiones relacionadas con la representación de género en la animación digital y la relación entre la imagen animada y la música. Como alumna de doctorado de Comunicación y Música en la Universidad de Málaga, está redactando su tesis doctoral sobre la definición de la banda sonora en la animación española.

Ilustraciones originales: **Rafael Andrés López**.

Rafael Andrés López nació en 1985 en Alcoy (Alicante), y es diseñador, ilustrador y animador. En 2006 obtuvo el título de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño de Ilustración en la EASD de Alcoy, y actualmente estudia Bellas Artes en Valencia. También ha realizado el curso intensivo sobre diseño de personajes en cómic y animación en la escuela JOSO de Barcelona.

Ha sido seleccionado en varios certámenes de animación como la Fundació per la Pau, el II Festival de CortoComenius, y el festival de arte multimedia de CAMON de 2008. Actualmente se encuentra en la realización del proyecto final de carrera, mientras colabora con el área de animación de la Facultad de Bellas Artes de la UPV.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCOFF, Linda, 1988, "Cultural Feminism versus Post-Structuralism: The Identity Crisis in Feminist Theory: The Identity Crisis in Feminist Theory", en *Signs*, Vol.13, No.3, Chicago: University of Chicago Press, 1988, pp. 405-436.

BAUDRILLARD, Jean, 1985, "The Precession of Simulacra", en *Cultural Theory and Popular Culture. A Reader*. John Storey, England: Pearson, 1994, pp. 389-396.

BAUDRILLARD, Jean, 1988, "Jean Baudrillard, Selected Writings", ed. Mark Poster. Stanford: Stanford University Press, 1988, pp.166-184.

BUTLER, Judith. 1993, "Bodies that Matter" en *Bodies that Matter*. New York: Routledge, 1993, pp. 27-55.

COPJEC, Joan, 1989, "The Ortopsychoic Subject: Film Theory and the Reception of Lacan" en *Feminism and Film*. Ann Kaplan. Oxford: Oxford University Press, 2000, pp. 287-306.

DE SAUSSURE, Ferdinand, 1916, "Course in General Linguistics" en *A Critical and Cultural Theory Reader*. Antony Easthope and Kate MacGowan. Toronto and Buffalo: Toronto Press, 1992, pp. 5-11.

HEKMAN, Susan, 2006, "Feminism" en *The Routledge Companion to Critical Theory*. Ed. Simon Malpas and Paul Wake. London: Routledge, 2006, pp. 91-101.

HEBDIGE, Dick, 1988, "Postmodernism and 'the Other Side'" en *Cultural Theory and Popular Culture. A Reader*. John Storey. England: Pearson, 1994, pp. 411-424.

HUTCHEON, Linda, 1989, "Postmodernism", en *The Routledge Companion to Critical Theory*. Simon Malpas and Paul Wake. London: Routledge, 2006, pp. 115-126.

LACAN, Jacques, 1949, "The Mirror Stage as Formative of the Function of the I as Revealed in Psychoanalytic Experience" en *Cultural Theory and Popular Culture. A Reader*. John Storey. England: Pearson, 1994. Pages 287-292.

- LACAN, Jaques, 1953-54, "The Signification of the Phallus" en *Ecrits*. London and New York: Norton and Company, 1977. Pages 281-291.
- LAPSLEY, Rob, 2006, "Psychoanalytic Criticism" in *The Routledge Companion to Critical Theory*. Simon Malpas and Paul Wake. London: Routledge, 2006. Pages 115-126.
- MULVEY, Laura, 1975, "Visual Pleasure and Narrative Cinema" en *A Critical and Cultural Theory Reader*. Antony Easthope and Kate MacGowan. Toronto and Buffalo: Toronto Press, 1992. Pages 168- 176.
- RAKOW, Lana F., 1986, "Feminist Approaches to Popular Culture: Giving Patriarchy its Due" en *Cultural Theory and Popular Culture A Reader*. Ed. John Storey. London: Pearson, 1994.
- TASKER, Yvonne, NEGRA, Diane, 2007, "Introduction: Feminist Politics and Postfeminist Culture." *Interrogating Postfeminism: Gender and the Politics of Popular Culture*. Duke University Press, 2007.
- ROSE, Gillian, 2007, "Psychoanalysis" en *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage Publications, 2007, pp. 107-140.

NOTAS

1. "Cuestiones inevitablemente se ciernen sobre nosotros: ¿Quién soy? ¿Qué quiero? ¿Qué quiere el Otro de mí?" (trad. a.)
2. Wybie es apodo de Wyborn, un juego de palabras en inglés con la frase "Why born?" que significa "¿Por qué he nacido?".
3. Tomado de *Cultural Theory and Popular Culture. A Reader*, de John Storey (1994: 289).
4. En inglés "I" (yo) y "Eye" (ojo) se pronuncian igual.
5. Recordemos cómo en *La Sirenita*, al igual que en el cuento clásico, Ariel tiene que ser privada de su voz a cambio de ir en busca del hombre que ama y de la vida que quiere.
6. "La culminación de la feminidad se consigue a través del rol de la mujer como ama de casa como su valor más alto y su único compromiso" (trad. a.)
7. "Perpetuando la mujer como figura de pin-up, fortaleciendo la cultura de la comercialización de la belleza" (trad. a.)
8. Tomado del inglés *performance*: interpretación, función o actuación.
9. "No hay una única Verdad, sino que hay, en su lugar, múltiples verdades" (trad. a.)
10. "Ofrece un modelo que nos fuerza a considerar igualmente ambas caras de cualquier oposición binaria, y en efecto deshacer o deconstruir la aparente oposición entre estos dos términos" (trad. a.)

11. “Las imágenes disimulan o esconden el hecho de que no hay nada tras ellas” (trad.a.)
12. “Cuando lo real no es lo que solía ser, la nostalgia asume su significado completo” (trad. a.)
13. Si echamos un simple vistazo a cualquier película de Pixar veremos que todas las historias, aunque extraordinarias desde el punto de vista visual y narrativo, se centran en historias para chicos: refuerzo de los lazos emocionales entre un padre y un hijo, por ejemplo *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Staton, Lee Unkrich, 2003), la crisis del cabeza de familia en *Los Increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004), la historia de amistad entre un viejo y un niño en *Up!* (Andrew Stanton, 2009) o la historia de Woody, líder de los juguetes de Andy, contra la amenaza de otro nuevo juguete, Buzz Lightyear, en *Toy Story* (John Lasseter, 1995), por mencionar algunas. De todas estas películas, para mí el personaje femenino protagonista que merece ser mencionado es Dory de *Buscando a Nemo*, porque desarrolla un personaje activo, divertido que acompaña al héroe pero no acaba vinculada a él emocionalmente.

© Del texto: Estefanía Martínez González

© De las ilustraciones: Rafael Andrés López