

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

## “Coraline: del libro a la pantalla”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Borja Durbá Puchades**

Tutor/a:

**Fernando Luis Macías Pintado**

**GANDÍA, 2017**

## RESUMEN

**Título:** Coraline: del libro a la pantalla

Este trabajo se basa en un estudio exhaustivo sobre cómo la novela de Neil Gaiman *Coraline* fue llevada al cine en forma de película de animación stop-motion bajo el mismo título por Henry Selick. De este modo, se explican los procesos de cambio que la novela debió sufrir para convertirse en un producto audiovisual adaptable a la gran pantalla, comparando el guión de la película con el texto de la novela. Además, se estudia la forma en que se ha tratado de representar el mundo descrito por la novela en el filme, observando si ambos son similares o no, y por qué. Por último, también se le da cierta importancia al videojuego basado en la película de "Coraline", viendo cómo, tras convertirse la novela en un filme, ahora se convierte en una experiencia jugable.

**Palabras clave:** análisis, adaptación, Coraline, libro, película, videojuego

## ABSTRACT

**Title:** Coraline: from book to screen

This project is based on an exhaustive study about how Neil Gaiman's novel *Coraline* was adapted in film as a stop-motion movie with the same title by Henry Selick. For this purpose, the processes and changes that the novel had to suffer to become an audiovisual product will be explained through this project, comparing the film script to the original text. Besides, the project studies how the world of the book is represented in the movie, analyzing its similarities and differences, and the reason behind this decision. Finally, we will take a look at the videogame based on the film as well and we'll study how a novel becomes a movie and then a playable experience with the videogame adaptation.

**Key words:** analysis, adaptation, Coraline, book, movie, videogame

|  |    |
|--|----|
| <b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....                           | 3  |
| <b>2. EL GUIÓN ADAPTADO</b> .....                      | 6  |
| 2.1. FORMATOS ABIERTOS A LA ADAPTACIÓN LITERARIA ..... | 6  |
| 2.2. LOS DISTINTOS TIPOS DE ADAPTACIÓN .....           | 7  |
| <b>3. CORALINE</b> .....                               | 9  |
| 3.1. EL LIBRO .....                                    | 9  |
| 3.2. LA PELÍCULA .....                                 | 9  |
| <b>4. ANÁLISIS DE UNA ADAPTACIÓN</b> .....             | 11 |
| 4.1. PRIMER ACTO: PLANTEAMIENTO .....                  | 11 |
| 4.1.1. SINOPSIS .....                                  | 11 |
| 4.1.2. CAMBIOS EN LA HISTORIA .....                    | 12 |
| 4.1.3. PERSONAJES .....                                | 16 |
| 4.1.4. ESCENARIOS .....                                | 24 |
| 4.2. SEGUNDO ACTO: CONFRONTACIÓN .....                 | 28 |
| 4.2.1. SINOPSIS .....                                  | 28 |
| 4.2.2. CAMBIOS EN LA HISTORIA .....                    | 29 |
| 4.2.3. PERSONAJES .....                                | 33 |
| 4.2.4. ESCENARIOS .....                                | 38 |
| 4.3. TERCER ACTO: RESOLUCIÓN .....                     | 40 |
| 4.3.1. SINOPSIS .....                                  | 40 |
| 4.3.2. CAMBIOS EN LA HISTORIA .....                    | 41 |
| 4.3.3. PERSONAJES .....                                | 44 |
| 4.3.4. ESCENARIOS .....                                | 45 |
| 4.4. RESULTADO FINAL .....                             | 45 |
| <b>5. EL VIDEOJUEGO</b> .....                          | 47 |
| 5.1. FIDELIDAD A LA HISTORIA .....                     | 47 |
| 5.2. UN MUNDO INTERACTIVO .....                        | 48 |
| <b>6. CONCLUSIÓN</b> .....                             | 49 |
| <b>7. BIBLIOGRAFÍA</b> .....                           | 51 |

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. PRESENTACIÓN

No es nada extraño encontrarnos con adaptaciones en el cine. Adaptaciones de todo tipo: de libros, de videojuegos, de obras de teatro... pero sobre todo de libros. Esto es algo tradicional en la historia del cine<sup>1</sup>, ya que las adaptaciones cinematográficas han existido desde hace mucho tiempo y, por lo tanto, el espectador está acostumbrado a ellas.

Que nuestro libro favorito se convierta en película es algo que no nos sorprende, sino que más bien esperamos que ocurra. Pero, ¿significa esto que cada vez que surge una nueva adaptación el público la recibe siempre con los brazos abiertos? La respuesta es un claro no.

El público sabe que la adaptación va a llegar, pero siempre teme que no esté a la altura de la obra original, y es normal, porque lo más probable es que libro y película difieran entre sí. La auténtica duda es: ¿es esto algo bueno o malo? E independientemente de la respuesta, ¿por qué motivo se hacen estos cambios? ¿Por qué no todas las adaptaciones son fieles a sus bases?

Esto es algo que debe analizarse punto por punto para poder comprenderse, y ese es el objetivo de este trabajo tomando como ejemplo la adaptación de la novela *Coraline* (Neil Gaiman, 2002) al mundo audiovisual como película y videojuego. Todo ello para contestar a la siguiente pregunta: ¿es lícito que en una adaptación se modifiquen aspectos de la obra original?

### 1.2. OBJETIVOS

Objetivo principal

- Explicar el proceso mediante el cual una novela, en este caso *Coraline*, pasa de ser un libro a convertirse en dos productos audiovisuales distintos.

Objetivos generales

- Descubrir qué aspectos y/o elementos se han incluido, cuáles han sido eliminados y cuáles mantenidos de la novela en la película y el porqué de estas decisiones.

---

<sup>1</sup> La primera de ellas tendría lugar en el año 1887 tan solo dos años después del nacimiento del cine en 1885. Esta sería el corto *Faust: apparition de Méphistophélès* realizado por los hermanos Lumière y basado en el famoso mito de Fausto.

- Buscar la razón para la elección de cada diseño de personajes, de vestuario, de escenarios, música, estilo de animación, etc., que llevó a la película a ser lo que es hoy en día en base a la novela.
- Explicar el proceso desarrollado para adaptar el libro a película y la película a videojuego.

### **1.3. METODOLOGÍA**

Con el fin de alcanzar estos objetivos, la metodología a seguir consistirá en el análisis tanto de la adaptación cinematográfica como de su versión interactiva en el terreno de los videojuegos. Aun así, el análisis que recibirá la primera adaptación será mucho más profundo que el de la segunda, debido a que el videojuego es una versión jugable de la película y por tanto resultará más interesante estudiar la primera adaptación base, que es el filme.

Para el primer análisis se dividirá la película en los 3 actos argumentales que conforman una trama definidos por el maestro de guionistas Syd Field: planteamiento, confrontación y resolución. Dentro de cada uno de ellos se estudiarán las diferencias de cada acto en comparación a la historia, los personajes y los escenarios de la obra literaria.

En segundo lugar y conocidos los cambios entre la versión cinematográfica y la versión escrita de *Coraline*, pasaremos a analizar el videojuego desde dos perspectivas: los cambios que se han producido entre la historia de la película y la historia del videojuego, y cómo esta historia se ha convertido en un producto interactivo.

Como base del estudio, se utilizarán algunas citas tanto del director de la película y del autor de la novela, como de otros autores que ya han hablado previamente sobre la adaptación audiovisual.

### **1.4. PROBLEMAS**

El único problema que ha surgido durante la realización de este trabajo está relacionado con las citas extraídas del libro en el que se basa la película. Al disponer únicamente de la versión traducida de la novela, todas las referencias a ella incluidas en el trabajo estaban al principio en castellano, a diferencia de las referencias al guion original, que estaban en inglés. Este hecho resultaba extraño, ya que todas las citas juntas no parecían formar entre sí un todo cohesionado al estar en distintos idiomas: unas en inglés y otras en castellano.

Por ello, la lógica solución fue adquirir una versión en inglés del libro para que todos los extractos incluidos en el trabajo, tanto los del guion como los de la obra de Gaiman, estuviesen en el mismo lenguaje y, por tanto, en la misma línea.

## 2. EL GUION ADAPTADO

Según la RAE, el concepto “adaptar” significa “acomodar o ajustar algo a otra cosa, haciendo las modificaciones oportunas”. Es decir, el hecho de adaptar una obra procedente de un ámbito a otro supone realizar modificaciones en ella, alterando su forma inicial. Por ello, adaptar una novela a otro género distinto al literario equivale siempre a crear una obra original, puesto que aunque se parte de una base, una idea ya desarrollada, va a hacer falta cambiarla para darle un nuevo sentido dentro de un nuevo contexto. Al adaptar no solo se cambia de formato, sino también de lenguaje, de forma que se debe tener en cuenta que la obra original solo servirá como punto de partida para crear algo nuevo que puede mantenerse fiel o resultar totalmente distinto al material original.

Como se verá ahora, no solo existen distintos formatos a los que es posible adaptar un relato literario, sino que también existen distintas formas de hacerlo.

### 2.1. FORMATOS ABIERTOS A LA ADAPTACIÓN LITERARIA

La razón de haber escogido la novela *Coraline* para este estudio y no otra es el hecho de que, pese a ser un relato de ficción relativamente poco conocido, actualmente ya ha sido adaptada como novela gráfica (2008), musical (2009), largometraje (2009) y videojuego (2009). Es un caso extremadamente llamativo, puesto que, aunque en este trabajo solo van a estudiarse sus adaptaciones enfocadas al género audiovisual, es una obra que ha sido traducida a cuatro formatos distintos en tan solo siete años de vida.

Como se demuestra con esto, la adaptación literaria puede ser muy variada. Una obra escrita, ya sea una novela, un poema, un cuento, etc., puede ser traducida a diversos lenguajes tales como el del cine, el del teatro, el del videojuego o el de la novela gráfica, e incluso el de la música. Dentro de cada una de estas categorías también existen distintos géneros y técnicas que harán variar la forma en la que la obra original será adaptada. Por ejemplo, dentro del ámbito cinematográfico, un libro puede ser adaptado a una película de acción real o a una de animación, como es el caso de *Coraline*. Dependerá del género escogido el tono que se le vaya a aportar a la adaptación, manteniendo el mismo que el de la obra original o adaptándolo a unas nuevas formas. Lo mismo ocurre, entre otros casos, con el teatro, en el que una obra escrita puede ser adaptada en forma de obra teatral con diálogos hablados o en forma de musical con diálogos cantados. Dentro de cada modalidad, ya sea teatro hablado o musical, se tendrían que tener en cuenta los distintos géneros como la comedia, la tragedia o el drama, como ocurre también en los demás lenguajes dados a la adaptación literaria.

La razón de adaptar una obra que ya existe en vez de crear una nueva puede ser que, además de querer aportarle un nuevo enfoque al relato original, también resulta más rentable al haber ya segura una comunidad de seguidores que conoce la versión original del texto y se sentirá atraída por ver cómo es la nueva versión adaptada. Además, cabe añadir que en el mundo del cine donde las películas son más un negocio que una forma de arte para los productores, adaptar una obra preexistente es, en principio, mucho más fácil y rápido que crear una historia original, con lo que las películas se producen con mayor velocidad y suelen asegurar beneficios económicos.

## 2.2. LOS DISTINTOS TIPOS DE ADAPTACIÓN

En este trabajo, el análisis principal se centra en la adaptación cinematográfica de la novela *Coraline*, debido a que es la que mayor contenido de estudio ofrece si la comparamos con el videojuego. El videojuego está basado en la película y muy condicionado por esta, ya que en esencia trataron de hacer una versión jugable del propio filme. Esto, además de las similitudes que existen entre el lenguaje cinematográfico y el de los videojuegos, conlleva que los cambios sean mucho menos numerosos y significativos que en el paso del relato escrito al cinematográfico. Es por ello que la base principal de nuestro trabajo será el análisis de la adaptación fílmica.

A grandes rasgos, Sánchez Noriega (2000: 63-67) define cuatro tipos de adaptaciones cinematográficas en base a la fidelidad que guarda el texto fílmico en relación con el literario.

- *Adaptación como ilustración.* Se trata de una adaptación literal del texto original, manteniéndose fiel a su historia en todo momento. Los únicos cambios que pueden darse en este tipo de adaptación son los necesarios para traducir el lenguaje literario a fílmico, como la transcripción de diálogos o el apoyo en elementos visuales.
- *Adaptación como transposición.* Equivale a una adaptación que respeta la forma y el fondo de la obra original pero que a su vez pretende ser un texto fílmico autónomo al literario y con personalidad propia. Para ello, la transposición se apoya en técnicas exclusivamente cinematográficas aprovechando todas las posibilidades expresivas y dramáticas del relato escrito.
- *Adaptación como interpretación.* Es un modo más personal de adaptación en el que se le aporta al texto literario un nuevo punto de vista que va más allá del primero,



quedando influenciado por la visión del cineasta. Aun así, se diferencia de la adaptación libre por mantener todavía viva la esencia de la obra escrita dentro del texto fílmico.

- *Adaptación libre*. El nivel de menor fidelidad respecto a la obra literaria en el que el autor fílmico reescribe la historia original cambiando su forma y fondo en base a sus propios intereses. El relato escrito solo sirve como punto de partida para crear algo totalmente nuevo que se etiquetará como “inspirado en...”.

Como se irá descubriendo a lo largo del análisis de la adaptación cinematográfica de *Coraline*, esta versión fílmica pertenece al estilo de adaptación como transposición.

### 3. CORALINE

#### 3.1. EL LIBRO

*Coraline* es una novela de fantasía y terror infantil escrita por el autor británico Neil Gaiman y publicada por primera vez en el año 2002 por la editorial Bloomsbury Publishing. En ella se relata la historia de Coraline, una niña que, sin recibir atención de sus padres, encuentra una puerta a otro mundo en su nuevo apartamento. En esta otra realidad todo parece mejor, con unos padres y vecinos que siempre juegan con ella y le dan todo lo que quiere. Todo parece mejor a excepción de un detalle: nadie tiene ojos, solo botones en su lugar. Coraline está segura de que ha encontrado un mundo perfecto hasta que recibe la proposición de sus Otros Padres de coserle botones en los ojos para quedarse allí para siempre.

La mayor peculiaridad de esta novela de 163 páginas es el hecho de estar considerada como una historia de terror capaz de asustar tanto a niños como a adultos gracias a la tétrica imaginación del autor y a las ilustraciones en blanco y negro realizadas por el ilustrador también británico Dave McKean.

#### 3.2. LA PELÍCULA

*Coraline* se estrena siete años después de la publicación del libro, llegando a los cines el 6 de febrero de 2009. Tras terminar el primer manuscrito de la novela en el año 2000, Gaiman se lo envía a Henry Selick para saber si estaría dispuesto a convertir su novela en un largometraje después de haber visto su trabajo como director en *Nightmare Before Christmas* (1993)<sup>2</sup>. Selick acepta y termina escribiendo y dirigiendo la película con la ayuda de Gaiman para crear un largometraje de animación en *stop-motion*<sup>3</sup> fiel a la atmósfera sombría del libro.

A pesar de estar concebida en un primer momento como una película de acción real, Selick pensó que quizá así resultaría demasiado terrorífica para los niños y Gaiman propuso hacerla en *stop-motion* debido a que, a diferencia de en la animación 3D, todos los elementos de una animación en *stop-motion* existen, pueden tocarse, y por lo tanto son más creíbles y

---

<sup>2</sup> Weintraub, S. (2009, 26 de enero). “Neil Gaiman Exclusive Interview – CORALINE” en *Collider* <<http://collider.com/neil-gaiman-exclusive-interview-coraline/>> [Consulta: 20 de febrero de 2017]

<sup>3</sup> El *stop-motion* es una técnica de animación basada en crear la sensación de movimiento mediante la rápida sucesión de imágenes fijas, es decir, una animación foto a foto.

potencialmente aterradores<sup>4</sup>. Como resultado se consigue una obra que al igual que el libro llega a inquietar tanto a pequeños como a mayores.

---

<sup>4</sup> EMPIRE MAGAZINE, "Neil Gaiman on Coraline | Empire Magazine" en Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=gviEbYj8sZU>> [Consulta: 22 de febrero de 2017]

## 4. ANÁLISIS DE UNA ADAPTACIÓN

Pese a que una novela no se divide en actos como las obras escénicas, a continuación utilizaremos esta división también al referirnos al relato escrito para que todo resulte más claro e inteligible a la hora de comparar la película con el libro y estudiar los cambios que se producen en cada uno de los actos.

### 4.1. PRIMER ACTO: PLANTEAMIENTO

En el primer acto de una película, también conocido como planteamiento o introducción, se presenta al personaje principal de la historia, además de parte del elenco de secundarios que lo acompañarán a lo largo del filme, junto a la idea de la historia y la situación en la que vive.

Para Syd Field (2002: 14), un buen guión de cine ha de saber plantear su historia en sus primeras treinta páginas aproximadamente, equivaliendo cada página a un minuto. En el caso de la película que ocupa este trabajo, su planteamiento transcurre desde la primera página hasta la número veintiséis del guión original<sup>5</sup>, lo que se traduce después en los primeros veintidós minutos del largometraje. Por ello, se podría decir que *Coraline* cumple o al menos se acerca a la norma general de Field.

A continuación se analizarán los elementos de la historia que incluye este primer acto y cómo estos difieren a lo narrado en el libro.

#### 4.1.1. SINOPSIS

Coraline Jones, una niña de 12 años, acaba de mudarse junto a sus padres al *Pink Palace*, una vieja mansión convertida en un edificio de apartamentos de alquiler en medio del bosque.

Una vez allí, sale a explorar los alrededores de su nuevo hogar, descubriendo un extraño pozo sin brocal cerca de su casa, cuya profundidad parece no tener fin. Es en este mismo sitio donde conoce a Wybie, un nervioso niño de su misma edad, y al gato que lo acompaña.

De vuelta a casa, Coraline se aburre sin saber qué hacer e intenta que sus padres la diviertan, sin mucho éxito. Ambos son personas muy dedicadas a su trabajo que parecen pasarse el día frente al teclado del ordenador. Por ello, decide explorar su nueva casa en compañía de una

---

<sup>5</sup>Anexo: Guion original

muñeca que Wybie le ha regalado y que curiosamente es igual en aspecto a ella. Es así como descubre en el salón una pequeña puerta tapiada que parece no conducir a ningún sitio.

Llegada la noche, un ratón la despierta y la conduce de nuevo a la puerta, que esta vez no está tapiada y conduce, a través de un túnel de aspecto fantástico, a un lugar similar a su apartamento en el que todo parece mejor, incluidos sus padres, quienes aquí tienen botones por ojos. Tras una espléndida cena con sus Otros Padres, unos padres que realmente la divierten, Coraline se acuesta, despertando en el mundo real.

Todo habría podido ser uno de sus sueños de no ser porque una herida que llevaba en la mano ya no está al haber sido curada la noche anterior por la que a partir de ahora llamaremos su Otra Madre, a pesar de que la puerta vuelve a aparecer tapiada.

#### **4.1.2. CAMBIOS EN LA HISTORIA**

Los cambios que vemos entre la historia narrada en la película y la del libro son numerosos, aunque ambas obras siempre mantengan la misma esencia en común. Basta con ver los primeros dos minutos del filme para encontrarse con una secuencia que no aparece en la novela y que ha sido creada específicamente para el desarrollo de la trama en la pantalla, porque, como asegura Linda Seger (2000: 30), “rara vez una película comienza o termina donde lo hace el libro”.

Se trata de una primera escena que resulta imposible de entender sin haber visto la película entera o aun habiendo leído previamente el libro, ya que en ella ya se observan dos elementos distintos a lo descrito en la novela. Además, mientras que durante toda la cinta solo existe el punto de vista de la protagonista, de forma que el espectador solo sabe lo mismo que ella, al igual que en el libro, esta secuencia resulta ser una excepción al estar vista desde un punto de vista extradiegético. Es por ello que este es el único momento en el que el espectador tiene la ventaja de ver algo que la protagonista de la historia desconoce. En el largometraje, el público ya conoce cuál va a ser la atmósfera de la historia gracias a la tétrica ambientación de esta primera secuencia, cosa que no ocurre en el libro.

De este modo, lo primero que se muestra en ella es una muñeca de trapo con botones en los ojos que entra flotando por una ventana y unas manos con agujas por dedos que la recogen. A continuación las manos empiezan a deshilar la muñeca para crear una nueva a partir de la primera, siendo esta segunda muñeca igual a la protagonista de la película y apareciendo más tarde en el filme, cuando Wybie se la regala a Coraline tras haberla encontrado en casa.

Por un lado, estas misteriosas manos pertenecen a la Otra Madre, aunque esto es algo que el espectador no podrá saber hasta pasados los primeros ochenta y dos minutos de la película y se descubra el aspecto real de esta criatura. El porqué de las manos formadas por agujas en vez de las manos humanas que se describen para este personaje en el libro se explicará en el apartado *Tercer acto: desenlace*, cuando se hable de su cambio de aspecto en la sección de *Personajes*.

Por otro, la muñeca es un elemento de gran importancia en la película que no existe en el libro, habiendo sido añadido a posteriori en la historia. Es la “muñeca espía”, como la llama Coraline, con la que la Otra Madre observa cuáles son las carencias de la protagonista en el mundo real para luego llenarlas en el Otro Mundo que ella ha creado. No solo es un elemento que se relaciona con Wybie, un personaje que tampoco existe en la novela, sino que es una forma de explicar al espectador de la película cómo es posible que la Otra Madre conozca tan bien a Coraline, pues en el filme su conocimiento sobre ella es mayor al reflejado en el libro, sabiendo incluso sobre la herida en la mano de su supuesta hija antes de verla.

En el libro la presencia de la “muñeca espía” no es necesaria porque el hecho de que la Otra Madre sepa sobre su supuesta hija es algo que se deja a la imaginación del lector, como otros varios aspectos más en la novela. La idea es que el lector se cree su propia teoría acerca del tema, de forma que evoque en ella sus propios miedos. ¿Tiene la Otra Madre espías en el mundo real? ¿Es alguien del entorno de Coraline? ¿Es su propia sombra?

En cambio, en una película, sobre todo si entre su público objetivo están los niños, todo debe estar más argumentado y entrelazado para que el espectador pueda seguir la historia en todo momento y no se pierda en ella al pararse demasiado tiempo a pensar en cómo sucede algo. La muñeca no cambia el hecho narrado en el libro de que la Otra Madre conozca la vida de Coraline, sino que solo le da una explicación, complementando así la trama literaria sin deformarla.

Terminada la primera secuencia, la película pasa a narrar la misma trama que el libro, aunque con otro orden. Así como el primer acto en la película dura veintiún minutos, en el libro se prolonga a lo largo de 24 páginas divididas en 3 capítulos. El resultado de esto es que en la película la acción es mucho más rápida a la hora de presentar los mismos hechos que en la novela, tratando de abreviarlos sin perder información necesaria para la historia por el camino.

El libro comienza una vez Coraline y sus padres ya se han mudado a su nuevo apartamento para narrar cómo pasa allí sus primeros días explorando los alrededores y conociendo a sus vecinos: las señoritas Spink y Forcible, y el anciano del piso de arriba. No sucede nada más hasta pasadas dos semanas durante las cuales se ha topado con el pozo que hay en el bosque y ha conocido al

gato negro que merodea por él. Es entonces cuando llega el día lluvioso en el que sus padres no le prestan atención y ella opta por explorar la casa, encontrando la misteriosa puerta.

En la adaptación cinematográfica, estas dos semanas se reducen a un único día en el que se suceden estos mismos hechos, a excepción de la presentación de los vecinos, que no tiene lugar hasta el segundo acto. En este primer día, que va desde la mañana hasta la noche, se introduce a la familia Jones mudándose al *Pink Palace*, de modo que el espectador se sitúa en escena al mismo tiempo que ellos. Después, Coraline sale a explorar el bosque, encontrando el viejo pozo y conociendo a Wybie y a su gato, para más tarde terminar paseándose por su casa al no recibir atención de sus padres y descubrir la pequeña puerta del salón. De este modo, el filme logra condensar los catorce días que en el libro transcurren en una sola frase<sup>6</sup> y acelera la trama para que el espectador no llegue a aburrirse nada más comenzar la película. Ver a Coraline jugando por el bosque un día tras otro no añadiría nueva información y resultaría excesivo para la cinta, ralentizando su ritmo, a pesar de que en el libro esto sí le aporta una mayor naturalidad a la historia, ya que se desarrolla con más tiempo.

Algo parecido ocurre con la noche posterior al descubrimiento de la puerta. En la película, es esa misma noche cuando entra por primera vez en el Otro Mundo al ser despertada por un ratón que la conduce hasta la pequeña entrada. En consecuencia, ambos acontecimientos quedan conectados, es decir, por la tarde descubre una puerta tapiada que parece no llevar a ninguna parte y por la noche la pared de ladrillos que había al otro lado de la misma desaparece para dar paso a un túnel que conduce a un lugar fantástico. En el libro esto es diferente.

No es hasta la segunda noche, tras haber encontrado la puerta, cuando esta conduce al Otro Mundo por primera vez. Una posible razón para este hecho puede ser que el autor de la novela no quisiese que las cosas fueran tan inmediatas, creando así el suspense, pues el lector no estaría seguro de en qué momento el portal podría abrirse. Además, Gaiman aprovecha esa primera noche para describir el sueño de Coraline (p. 22), en el cual aparecen “little black shapes with little red eyes and sharp yellow teeth” cantando:

*“We are small but we are many.*

*We are many we are small.*

*We were here before you rose.*

*We will be here when you fall”.*

---

<sup>6</sup> “That was how she spent her first two weeks in the house – exploring the garden and the grounds”, p. 17.

Este inquietante sueño es un indicio para el lector de lo que espera a la protagonista en el Otro Mundo, ya que a pesar de que Coraline no le da importancia en la historia, el lector es capaz de presuponer peligro con él. A diferencia de en el relato escrito, en la película este sueño se omite con el objetivo de hacer creer al espectador infantil que el Otro Mundo es un lugar maravilloso, tal y como Coraline lo ve, sin anticipar información.

El único detalle en la película que advierte quizá del riesgo de cruzar el portal tanto a Coraline como al público antes de hacerlo es el hecho de que sea la extraña muñeca de aspecto igual al suyo la que la conduzca a él. Esto ocurre cuando Coraline está explorando la casa por la tarde y la muñeca desaparece, volviendo a aparecer al lado de la puerta. En este aspecto, la muñeca vuelve a cobrar importancia desde su aparición en la primera secuencia y se utiliza para dar un aura de misterio a la puerta, mientras que en el libro esta última aparece sin más.

Una vez Coraline ha cruzado el portal, los hechos en ambas obras, literaria y cinematográfica, se suceden de forma muy parecida en el primer acto. La principal diferencia es que la cena que Coraline tiene con sus Otros Padres nada más llegar al Otro Mundo, aunque en el libro está descrita como mejor que el resto de comidas en el mundo real, en la película resulta ser una cena soberbia con alimentos de todos los colores, un tren de juguete que reparte la salsa en la mesa y una lámpara de araña convertida en una fuente de batidos. Es de esta forma como Henry Selick aprovecha el primer encuentro de la protagonista con sus Otros Padres, no solo exprimiendo al máximo las posibilidades visuales del *stop-motion*, sino también creando una atmósfera más llamativa para este Otro Mundo que la descrita en la novela. De nuevo, sin cambiar la historia de la obra original, la película trata de ampliarla creando algo mayor a partir de lo que se describe brevemente en ella, siendo la cena un hecho sin gran relevancia dentro del relato escrito. Asimismo, esta escena en el filme es comparable a la de la cena anterior en el mundo real justo antes de cruzar el portal, en la que Coraline es incapaz de probar su comida. Con ambas escenas en mente, el público es capaz de hacer una rápida comparación entre ellas y empatizar con el personaje de Coraline cuando al principio cree que esa otra realidad es mejor que la de siempre.

Para finalizar el primer acto, la película hace un mayor esfuerzo que el libro por dejar un cierre más claro dentro de su trama. Este final tiene lugar tras la cena, cuando Coraline sube a su nueva habitación en la Otra Casa. Así como en la novela es en esta ocasión cuando ella conoce al Otro Anciano y a sus ratas de circo para luego visitar a las Otras Spink y Forcible, en el filme este momento se guarda para el segundo acto. En su lugar, la película aprovecha esta escena para concluir el primer acto con la vuelta de Coraline al mundo real después de acostarse y



despertarse en él, terminando de esta forma su primera visita a través del portal. La razón de este cambio entre obras es probablemente la mayor diferencia entre el libro y el largometraje, pues si en el primero Coraline solo viaja dos veces al Otro Mundo –una en la que queda fascinada por él y otra en la que vuelve para salvar a sus padres–, en el segundo estas dos visitas se convierten en cuatro, repartiéndose a lo largo de la trama para facilitar su evolución. De este modo, en la película se narra a través de las tres primeras apariciones del Otro Mundo lo que en el libro se presenta ya en la primera. Con ello, se logra dar más espacio a la historia cinematográfica, intercalándose escenas del mundo real y del Otro Mundo para remarcar mejor las diferencias entre los dos: el primero parece estar más apagado y el segundo mucho más vivo. De todos modos, este aspecto será analizado con mayor profundidad en el apartado *Segundo acto: confrontación*.

Syd Field (2002: 14) defiende en su libro que al final de un primer acto existe un *nudo de la trama*, es decir, “un incidente, un acontecimiento que se engancha a la historia y le hace tomar otra dirección. Este acontecimiento se produce por lo general entre las páginas 25 y 27”. En la película *Coraline*, el *nudo* entre el primer acto y el segundo tiene lugar cuando la protagonista despierta en el mundo real y descubre que la herida que se hizo en la mano el día anterior al explorar por el bosque ya no está al haber sido curada por su Otra Madre antes de acostarse. Gracias a este hecho, Coraline sabe que su visita al Otro Mundo no fue solamente un sueño, lo que le da una razón para pensar que existe una escapatoria a su aburrida vida en el mundo real. Es por ello que durante el segundo acto estará pendiente de ver cuándo se vuelve a abrir de nuevo el portal para poder volver a cruzarlo. Como Field indica, este acontecimiento está descrito en la página 27 del guion original de la película<sup>7</sup>.

#### **4.1.3. PERSONAJES**

##### **Coraline Jones**

La mayor diferencia a la hora de describir el aspecto físico de un personaje entre un libro y una película es evidente: mientras en la película solo se necesita ver unas imágenes del personaje para entender cómo es físicamente y quizá hacerse una idea aproximada de su carácter, en el libro su descripción puede prolongarse por páginas, a veces de hecho incluso estando repartida en distintos párrafos por la historia. A pesar de ello, con la novela de Neil Gaiman no ocurre esto,

---

<sup>7</sup> Anexo: Guion original

ya que el propio libro está publicado con ilustraciones en blanco y negro de Dave McKean, dando al lector una idea de la apariencia de los personajes. Lo curioso de este caso reside en que en todo el libro no se encuentra ni una sola descripción del físico de Coraline y solo las ilustraciones muestran cómo es realmente en la mente del autor, por lo que la película se inspiraría en algunas de ellas para el diseño de su propia protagonista.



Figura 1. A la izquierda, Coraline en el libro. A la derecha, Coraline en la película.

Ni en el libro ni en la película se llega a saber la edad exacta de la protagonista, aunque sí es posible incluirla en un rango de entre 9 y 12 años debido a su comportamiento. Además, aunque es cierto que en el film no se dice de manera explícita, sí se hace en su guion con la descripción de la primera entrada de Coraline en escena, describiéndola como una niña de 11 años<sup>8</sup>. Esta aclaración en el guion serviría posteriormente como guía para los diseñadores del personaje.

CORALINE JONES, 11, steps onto the porch in a YELLOW RAINCOAT with a shoulder bag. WE - SPY'S POV - CLICK to a CLOSE-UP to find this new tenant has BLUE HAIR and a skeptical face.

Figura 2. Descripción de Coraline en el guion original de la película.

Volviendo a su apariencia, en el libro su imagen está más humanizada que en la película, donde ha sido más caricaturizada al igual que la del resto de personajes. La razón de este hecho la da el propio Henry Selick en uno de los extras del DVD de la película<sup>9</sup>: *“When you are doing humans in animation, I think there is a danger when you get too realistic. The closer you get to real, the more noticeable the differences are between real and animation”*.

Probablemente una de las cosas que más llaman la atención sobre el aspecto del personaje es su pelo de color azul eléctrico. A pesar de que en ningún momento se llega a dar una razón para

<sup>8</sup> Anexo: Guion original, p. 3

<sup>9</sup> Extra DVD: “Diseño inspirador: el diseño de los personajes y la dirección artística”

la elección de este color más allá de su vistosidad, es posible que fuese escogido por la idea que transmite para su personaje de alguien a quien le gusta no atenerse a las normas e ir más allá explorando nuevas ideas, ya que es un color de pelo atípico que parece salirse de la regla entre los demás.

En cuanto a su personalidad, tanto en el libro como en la película se presenta de la misma forma: una niña inconformista, exploradora y audaz, capaz de cuestionar a los adultos de su entorno. En el libro *El lenguaje cinematográfico* (2011: 33) se aconseja que para presentar un personaje principal lo mejor es mostrarlo haciendo algo que lo defina. En el caso de Coraline, la primera vez que la vemos aparece explorando un bosque tenebroso y vacío, por lo que el espectador capta la idea de que la protagonista es una niña valiente a la que le gusta explorar y no le importa adentrarse en los rincones más desconocidos.

Otra forma que tiene el filme de demostrar durante su introducción que Coraline no es la típica protagonista indefensa de un cuento de hadas es la escena en la que aparece ella aplastando con sus propias manos a los bichos que encuentra en la bañera de su nueva casa. Es una escena que ha sido creada específicamente para la película y que sirve para definir uno de los rasgos más característicos del personaje, que es su falta de miedo hacia lo repugnante, lo que la ayudará posteriormente a afrontar los peligros de la Otra Madre. Es en este sentido como la película se esfuerza más que la obra literaria por perfilar a su personaje principal, debido a que ha de darlo a conocer en menos tiempo y de la forma más fiel posible para que luego el espectador sea capaz de sentir empatía por él.

## **Mel Jones**

La madre de Coraline es un personaje que en el libro no tiene nombre de pila, al igual que el padre, solo apellido, haciéndose referencia a ella como “Mrs. Jones”. Quizá la idea del autor fue no dar nombres a los padres para que así el lector sintiese a los padres de Coraline como los suyos propios: personas que se pasan el día trabajando y que, aunque se preocupan por su hija, no tienen demasiado tiempo para dedicárselo. Del mismo modo, el personaje tampoco lo tiene en la película, aunque sí en el guion cuando aparecen sus diálogos<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Anexo: Guion original

```
CORALINE
I almost fell down a well yesterday, Mom.

MEL
(not listening)
Uh huh.
```

Figura 3. Diálogo entre Mel y Coraline extraído del guion original de la película.

Respecto a las ilustraciones, pese a que en el libro ambos padres sí aparecen ilustrados con aspecto más realista, en la película decidió caricaturizarlos, como ocurre con el personaje de Coraline. Descrita en el guion como una mujer de 40 años, la apariencia de Mel es muy similar a la de su hija, con rostros y cuerpos parecidos. La diferencia más evidente entre ambas son sus *looks*, ya que por una parte está el estilo colorido de Coraline con su pelo azul y su ropa llamativa, y por otra el aspecto más apagado de su madre con el pelo moreno y sus prendas de color blanquecino y negro.



Figura 4. En el centro, los padres de Coraline en el libro. A la izquierda, el padre en la película, y a la derecha, la madre.

Tanto en el libro como en la película se presenta por primera vez a los dos padres trabajando en sus ordenadores, con lo que el espectador asume la idea de que Coraline pasa mucho tiempo sola.

### Charlie Jones

Al igual que la madre, en el libro el padre de Coraline tampoco recibe un nombre propio, pero sí lo hace en la película cada vez que la madre se refiere a él por su nombre y apellido.

Como se ve en la *Figura 4*, su apariencia es una de las más caricaturizadas de la película con un cuello exageradamente largo. Un par de detalles importantes sobre su aspecto físico que no están en el libro y sí en la película, pero que no cambian la esencia del personaje, sino que la acentúan, son su pelo descuidado y su abundante barba, los cuales son elementos que denotan su continua actividad diaria frente al ordenador, sin tener tiempo para preocuparse por su imagen.

Sin saberse mucho de él por la novela, en el filme Charlie Jones es, al igual que su mujer, escritor de libros sobre jardinería. Esto es algo que no está en el libro y que Selick decidió aportar a los personajes de los padres con el fin de hacer más sólido el hecho de que fuesen personas tan monótonas que irónicamente, a pesar de escribir sobre la tierra, nunca estén en el jardín, como Coraline les recrimina.

### Wybie Lovat

El personaje de Wybie, creado por Henry Selick, es el elemento más representativo de la película vista como adaptación. La novela está relatada en tercera persona con un narrador omnisciente que se encarga de reflejar cuáles son los pensamientos y sentimientos de Coraline en cada situación. En la película esto no es posible debido a la ausencia de narrador, por lo que se hace necesario encontrar un modo de que Coraline pueda expresar cómo se siente en voz alta sin que resulte extraño, siendo la solución la creación de un



Figura 5. Wybie Lovat.

nuevo personaje como Wybie. Resulta curioso que incluso Neil Gaiman comprendiese este hecho, comentando sobre el personaje: “I like Wybie. I understood from the very first script why Wybie was there. Wybie is there so that you don’t have a girl walking around occasionally talking to herself”<sup>11</sup>.

De este modo, Wybie nace como el vecino de Coraline que, a pesar de no vivir en el *Pink Palace*, sí vive cerca, sin saberse en ningún momento de la película en qué lugar exactamente. Es un personaje que aparece y desaparece dependiendo de la necesidad del guion para no dejar sola

---

<sup>11</sup> FOCUS FEATURES, “<<Coraline>> - Meet the Inhabitants of Coraline's World” en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=YHe7-Pb-uc4>> [Consulta: 2 de marzo de 2017]

a Coraline cuando no hay nadie más cerca. Así, se introduce en la historia como un niño nervioso e inquieto que parece merodear por el bosque que Coraline se encuentra investigando al principio, para luego aparecer siempre por los alrededores de la mansión. De nuevo, aun no dándose su edad en la película, esta sí se puede ver en el guion original, donde se lo describe como un niño de 12 años.

El hecho de que Wybie se crease como un niño de la misma edad que Coraline y no un adulto se debe a que gracias a ello Coraline puede contar con una mente más abierta a creer en lo que le está sucediendo que la del resto de personajes que son incapaces de ver más allá de su realidad. A pesar de ello, la relación de Coraline con Wybie no es buena al principio, evolucionando a lo largo de la historia, ya que la primera vez que lo conoce solo piensa de él que es un niño entrometido, descubriendo poco a poco que son más parecidos de lo que ella cree.

La forma que tiene la película de atar este nuevo personaje a la historia es haciendo que él sea el nieto de la propietaria del *Pink Palace*, la cual aparece al final de la adaptación cinematográfica, y que tampoco existe en el libro. En su primera conversación con Coraline, Wybie le comenta que su abuela no suele alquilar a familias con niños, pero cambia de tema antes de que ella pueda seguir preguntándole por ello. Lo interesante de este hecho es que la abuela de Wybie es la hermana de una niña capturada por la Otra Madre en el pasado y que sí aparece en la novela durante el segundo acto, de modo que se aprovecha un aspecto del libro para a partir de él incluir dos nuevos personajes.

Un dato interesante sobre Wybie tiene que ver con su verdadero nombre, Wyborn Lovat. Cuando Coraline lo escucha por primera vez y todavía tiene la idea de que es un niño insoportable, hace el juego de palabras “why were you born?” –en castellano se podría traducir como “¿para qué naciste?”–. Se podría decir consecuentemente que el propio nombre de Wyborn es una referencia de su creador al hecho de que es un personaje que no aparece en el libro y ha nacido exclusivamente para la película, aunque no existe información que lo confirme.

## **El gato**

El gato es un personaje original del libro cuya presencia en el filme es muy similar a la de la novela. Apareciendo dibujado en las ilustraciones del libro, es un personaje cuyo diseño se ha cambiado un poco en la película para darle mayor personalidad. Descrito en el relato únicamente como “a haughty black cat” (p. 17), en la cinta se lo convierte en un delgado animal de grandes ojos azules y alargadas orejas, similares a las de la ilustración de Dave Mckean, con

una de ellas agujereada. Es esta anatomía la encargada de transmitir al espectador de la película la idea de que es un animal callejero que no necesita hogar propio. De hecho, Wybie, con quien el gato parece tener amistad desde el principio, lo describe como un animal salvaje, respaldando su apariencia.

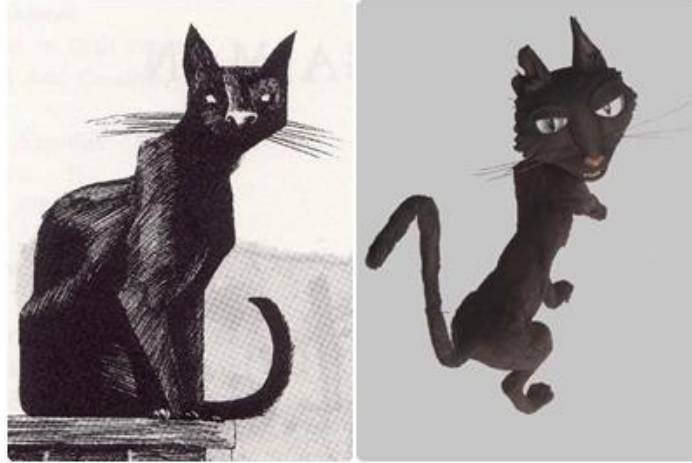


Figura 6. A la izquierda, el gato en el libro. A la derecha, el gato en la película.

Sobre su comportamiento “haughty” (altivo), en la película queda reflejado mediante sus movimientos, los cuales no aparecen descritos en el libro. Son movimientos lentos y estilizados que dan personalidad a un ser que no hablará hasta el segundo acto, cuando Coraline se lo vuelva a encontrar en el Otro Mundo.

### **La Otra Madre**

La Otra Madre es la antagonista principal en ambas obras, comportándose en las dos al principio como la madre que Coraline siempre ha querido tener. Junto a la niña, es el personaje que más importancia tiene en ambas obras. Es por ello que en el libro aparece en más de una ilustración, viéndose en ellas el cambio de aspecto que sufre a lo largo de la trama, como ocurre en la película. Aun así, esta deformación física está más enfatizada en la película, de forma que en cada acto de la misma luce un aspecto distinto, cada vez más parecido al de la criatura que realmente es: una araña.

En el libro, la primera vez que Coraline la ve, ya resulta tener una apariencia extraña diferente a la de su madre, describiéndose como: “She looked a little like Coraline’s mother. Only... Only her skin was white as paper. Only she was taller and thinner. Only her fingers were too long, and they never stopped moving, and her dark red fingernails were curved and sharp” (p. 36-37).

En la película esto es totalmente diferente, y no solo es igual a su madre real, Mel Jones, sino que tiene un físico más rejuvenecido gracias a su estilizado *look*. La idea del director era que los Otros Padres vistiesen mejor que los auténticos, cambiando de vestuario durante cada visita de Coraline, para realzar así la idea de que son personas interesantes y encantadoras, en comparación a su anodina madre y su desgreñado padre.



Figura 7. A la izquierda, la Otra Madre en el libro. A la derecha, la Otra Madre en la película.

Consecuentemente, en el largometraje se prefiere dejar su aspecto amenazador para el segundo acto, cuando la situación se complica, y presentar primero una mejor imagen de ella sin anticipar información sobre el peligro del Otro Mundo y, de paso, enfatizar su último cambio para hacerla más terrorífica al final en el tercer acto.

Para dar más profundidad al personaje, Henry Selick tuvo la idea de hacer que durante las comidas, mientras que Coraline y el Otro Padre no dejan de coger todo tipo de alimentos de la mesa, la Otra Madre tuviese su plato vacío en todo momento. Su intención era dar al espectador la sensación de que es un personaje que no se alimenta de comida, sino más bien de algo abstracto, como quizá de almas, sin querer dejarlo claro<sup>12</sup>.

Un recurso que utiliza la película para dar mayor similitud a los personajes verdaderos y a sus versiones falsas en el Otro Mundo, y que no está al alcance de la novela, es el uso de los mismos actores de doblaje, como el público descubre por primera vez con la Otra Madre.

---

<sup>12</sup> Extra DVD: "Espeluznante Coraline"



## El Otro Padre

Debido a la falta de descripción e ilustración del Otro Padre en el libro, en la película la creación de este personaje se basó en el verdadero Charlie Jones, dándole un aspecto más cuidado, con un pelo arreglado y un rostro afeitado.

El Otro Padre se introduce en el filme como un hombre de apariencia simpática e infantil, debido a su llamativo batín naranja con manchas amarillas y a sus pantuflas con cara de mono. Con este diseño, se consigue dar al personaje la apariencia de ser el padre juguetón y alegre que a Coraline le gustaría tener, aportando más a su personalidad de lo que lo hace la novela.



Figura 7. El Otro Padre.

En el libro, el Otro Padre aparece por primera vez frente a su ordenador, al igual que el padre del mundo real. En cambio, en la película, lo hace con un piano mecánico capaz de hacer música cuando se introducen las manos en los brazos auxiliares que posee el instrumento. Este piano se usa, aparte de para reforzar la idea de que es un padre divertido, para contar también después en el segundo acto del filme la forma que tiene la Otra Madre de controlar a su marido cuando ella no está con los brazos auxiliares de la máquina. Así, la película coge un hecho que no aparece explicado en la novela para darle de nuevo una razón lógica, como sucedía ya con la “muñeca espía”, y ampliar la trama.

### 4.1.4. ESCENARIOS

#### Cuarto de costura

El cuarto de costura, el escenario en el que transcurre la primera secuencia de la película, no aparece en el libro. Es un espacio caracterizado por una lúgubre atmosfera que viene dada por el color sepia que lo envuelve, las telas raídas por el paso del tiempo y la música onírica que suena de fondo. Se trata de una aportación de Selick a la trama cinematográfica que funciona a modo de representación de lo que la Otra Madre es en esencia en la novela y en el filme: una araña, siendo este el lugar donde teje sus creaciones.

Tanto la película como el relato escrito anticipan de forma indirecta la verdadera naturaleza de la antagonista. Si la primera lo hace mediante este escenario, presentándolo además plagado

de telarañas, la segunda utiliza constantes referencias a las arañas y sus redes en sus descripciones a lo largo de su historia. El caso más evidente es la forma en la que el gato describe el Otro Mundo como una telaraña creada para atrapar a Coraline: “Spiders’ webs only have to be large enough to catch flies” (p. 76), descripción que no se usa en el largometraje.



Figura 8. Distintas partes del cuarto de costura.

El cuarto de costura funciona también por razones obvias como apoyo de los que son el principal *leitmotiv* de la película: los botones, apareciendo en él un cajón lleno de ellos. Así, la película comienza centrando la atención en los que van a ser los elementos más representativos de su trama y que aparecerán en repetidas ocasiones a lo largo de ella, lo cual no ocurre en la novela. A ello cabe añadir que es en esta secuencia cuando aparece el título de la película con un botón sustituyendo la letra “o” y enfatizando la presencia de este objeto.

Otro dato importante sobre este escenario es cómo su vetusto aspecto favorece a la idea de que la Otra Madre ha existido por mucho tiempo, aportando algo más de información a su descripción que la dada por el libro, sin conocerse en ninguna obra su verdadera edad, solo que es un ser al menos tan antiguo como la mansión a la que se ha mudado Coraline.

### El *Pink Palace*

*Pink Palace Apartments*, abreviado como el *Pink Palace*, es la mansión reconvertida a edificio de apartamentos de alquiler, cuya propietaria es la abuela de Wybie. Esta construcción que en el libro carece de nombre, referenciada como “the house” o “the old house”, en la cinta recibe un nombre con el que los personajes pueden referirse a ella con



Figura 9. El *Pink Palace*.

algo más concreto que el concepto de “casa”, facilitando el situarse al espectador cuando se nombra el lugar en los diálogos.

Es un escenario cuya fachada y exteriores no son muy comentados en la novela, mientras que en la película resultan de gran importancia al ser parte del nuevo hogar en el que Coraline va a vivir y, por tanto, el espacio que mejor ha de quedar visualizado en la mente del público. Para ello, no solo se emplea el vistoso color rosa del edificio en honor a su nombre, el *Pink Palace*, sino que se sitúa en una ubicación exacta, concretamente Ashland, Oregon. Esta localización que aparece detallada en el guion de la película, pero que se desconoce tanto en el largometraje final como en la novela, tiene una razón de ser.

Por un lado, en el libro, la historia transcurre a finales de verano cuando a Coraline le falta poco para volver a entrar en el colegio, terminando justo la noche anterior a su vuelta a los estudios. Por otro, en la película, la trama se sucede durante el invierno en un lugar gris, lluvioso y húmedo como suele serlo Ashland en la realidad, incrementando así la motivación de Coraline por huir de ese escenario. En palabras de Selick<sup>13</sup>, se buscaba una localización más “apagada” en contraste con el Otro Mundo, donde todo parece estar más vivo y resulta más atractivo.

En la película se añade a la mansión el jardín del que dispone el edificio con la intención de acentuar la ironía de que los padres de Coraline escriban sobre jardinería pero nunca estén en él. Más tarde en el segundo acto, el Otro Padre será un gran jardinero que disfruta cuidando de sus plantas, información que no aparece en el libro y desarrolla mejor la personalidad de estos personajes en el largometraje.

## El pozo

Tal y como sucede en el libro, en la película el pozo también aparece únicamente en dos ocasiones: al principio cuando Coraline lo descubre y al final cuando la protagonista lo utiliza para deshacerse de la Otra Madre. En ambas obras se describe como un pozo de gran profundidad tapiado por un tablón de madera para que los niños no caigan en él. En el desenlace de la novela, después de lograr hacer caer a la Otra Madre en el pozo, Coraline recuerda que “someone had once told her that if you look up at the sky from the bottom of a mine shaft, even in the brightest daylight, you see a night sky and stars” (p. 152-153). Esta misma frase es utilizada por Wybie para describir el pozo cuando Coraline lo encuentra por primera vez.

---

<sup>13</sup> Extra DVD: “Diseño inspirador: el diseño de los personajes y la dirección artística”

## La puerta y el portal

Ambos, la puerta y el portal, suponen un cambio importante entre la novela y la película. Son dos elementos que en la cinta cambian de forma drástica para adaptarse mejor al punto de vista que Selick tiene del relato de Gaiman, en el que lo relativo al Otro Mundo resulta más fascinante y seductor al principio en comparación al libro, donde se deforma más gradualmente.



Figura 10. A la izquierda, la puerta. A la derecha, el portal.

El autor de la obra literaria describe la puerta como “the big, carved, brown wooden door” (p. 19), dándole el aspecto de una puerta normal, solo que más grande que las del resto de la casa. En la película, la puerta es mucho más pequeña, y parece haber sido creada para ser cruzada solo por los niños de cuyas almas se alimenta la Otra Madre. Es una puerta más llamativa a primera vista que la original.

Después, el portal entre mundos al que da la puerta, en el libro no es más que un pasillo que ya desde el principio no es demasiado atractivo por su oscuridad y extraño olor a antiguo. En cambio, en el filme es un túnel lleno de color y luces que parece llevar a un lugar maravilloso y que fascina a Coraline desde el primer momento en que lo ve.

Consecuentemente, en la película todo tiene un aspecto más mágico al principio que sirve para confundir no solo a la protagonista sino también al espectador infantil que piensa como ella, recordando así al clásico cuento de Hansel y Gretel, a diferencia del libro en el que estos son elementos que nunca dejan de ser perturbadores.

## El Otro Mundo

El Otro Mundo es en ambas obras un lugar similar al mundo real de Coraline, solo que más lleno de vida. En la película, para marcar el contraste entre el apartamento real de Coraline y el fantástico, se da mayor profundidad de imagen a las habitaciones del Otro Apartamento a través

de la tecnología 3D, de modo que las salas del original dan la sensación de ser más claustrofóbicas. De la misma forma, el sonido es empleado para acentuar la sensación de libertad que Coraline siente en el Otro Mundo:

“The filmmakers also aimed to keep the stereography in tune with Coraline’s emotional state as the story unfolds. When Coraline’s world is caving in on her, the stereo depth is very shallow. When she feels more of a sense of liberation they exaggerated the amount of depth behind the screen plane” (Pennington y Giardina, 2012)<sup>14</sup>.

Junto a esto, la gama de colores empleada en la versión cinematográfica del Otro Mundo es mucho más intensa, dejando de lado la tonalidad gris de Ashland.

## 4.2. SEGUNDO ACTO: CONFRONTACIÓN

Syd Field (2002: 15) define el segundo acto de un largometraje como la confrontación, pues es la parte de la historia en la que se desarrolla el conflicto por el que el protagonista afronta una serie de obstáculos, ya sean físicos o emocionales, para lograr aquello que busca. Conocida la necesidad del personaje, se adentrará en el camino de trabas que le dificultará alcanzar su objetivo en el tercer acto.

El segundo acto es siempre el más largo de los tres, pues en él se encuentra la mayor parte de la evolución del protagonista. Para Field, este suele desarrollarse entre la página treinta y la noventa del guión. En el caso de *Coraline*, el segundo acto va desde la página veintiséis hasta la noventa y siete<sup>15</sup>, por lo que las normas de las que habla Field se cumplen bastante fielmente en este caso. Estas setenta y una páginas se traducen después en sesenta minutos de película, superando con diferencia los veintidós del primer acto y los trece del tercero.

### 4.2.1. SINOPSIS

Cuando Coraline despierta en el mundo real, corre a contar a sus padres su descubrimiento del Otro Mundo, pero ellos no creen que haya sido más que un sueño. Después, ella queda de nuevo sola y sale a conocer a sus vecinos: el señor Bobinsky, un excéntrico adulto que afirma tener un

---

<sup>14</sup> A. PENNINGTON y C. GIARDINA, *Exploring 3D: The New Grammar of Stereoscopic Filmmaking* (Oxford: Focal Press, 2012), p. 36

<sup>15</sup> Anexo: Guion original

circo de ratones saltarines, y las señoritas Spink y Forcible, dos egocéntricas ancianas que aún recuerdan sus años de gloria en el teatro.

A partir de este momento, Coraline visitará el Otro Mundo dos veces más. En la primera vuelve a quedar fascinada por él, primero cuando su Otro Padre le enseña el jardín que ha creado exclusivamente para ella, y después cuando visita el circo de ratones saltarines del Otro Bobinsky. Esta visita la hace acompañada del Otro Wybie, al que la Otra Madre le ha quitado la capacidad de hablar para que a Coraline no le resulte tan irritante.

En su segundo retorno al Otro Mundo, Coraline se topa con el gato que merodea por el Pink Palace y que en esta otra realidad puede hablar. Cuando la advierte sobre el peligro de este lugar, ella no termina de creerle, y luego acude a la actuación de las Otras Spink y Forcible en su gran teatro propio, con la que queda fascinada. Pero luego todo se empieza a complicar cuando sus Otros Padres le proponen coserle botones en los ojos para quedarse a vivir allí con ellos.

Después de negarse, Coraline sube a acostarse con la esperanza de despertar en su casa, pero al hacerlo sigue en el mundo de la Otra Madre. Al encontrarse con ella, la Otra Madre la encierra junto a las almas de los niños perdidos que secuestró en el pasado, las cuales advierten a Coraline de sus verdaderas intenciones.

Cuando el Otro Wybie rescata a Coraline de su encierro y la ayuda a volver a su mundo, ella descubre, una vez en casa, que sus padres han sido secuestrados por la Otra Madre. Por ello, Coraline decide volver al Otro Mundo por última vez para retar a su Otra Madre con un juego: encontrar los lugares en los que la raptora ha ocultado a sus padres y las almas de los niños perdidos. Si ella gana, podrá liberarlos a todos, pero si pierde, tendrá que quedarse con la Otra Madre por siempre. Una vez ha conseguido dar con las tres almas, solo le queda saber dónde tiene atrapados a sus padres para escapar de sus garras y volver a su propio mundo.

#### **4.2.2. CAMBIOS EN LA HISTORIA**

El primer cambio que distingue el segundo acto de la película en comparación al del libro es la presentación tardía de los vecinos. Como ya se ha comentado anteriormente, en el libro Coraline conoce a sus vecinos durante el primer acto, antes de cruzar por primera vez el portal, pero en el filme esto no sucede hasta el comienzo del segundo. La razón de este hecho es lógica si se tiene en cuenta el funcionamiento del lenguaje cinematográfico.

El principio de una película, es decir, el primer acto, es muy importante de cara al espectador, ya que es en este momento cuando se ha de captar por primera vez su atención para así intrigarlo y mantenerlo interesado durante toda la trama. En *Coraline*, la decisión de presentar a todos los vecinos durante el primer acto hubiese retrasado en gran medida el principal punto de interés de su introducción, que es la aparición del portal al Otro Mundo, ralentizando su ritmo. Además, al tratarse de una película de animación dirigida generalmente a un público infantil, la acción debe ser más constante para un público que todavía no está acostumbrado a las historias cinematográficas de ritmo pausado y lento, por lo que todavía es más importante la llegada de la ruptura que supone el mundo de la Otra Madre con el mundo real gris y apagado.

En el libro la introducción no es tan concisa porque el autor está creando una atmósfera en la que introducir al lector, de forma que puede darse más tiempo y describir cada acontecimiento con más pausa. En la película es diferente, puesto que el tono de la historia se establece a partir de la imagen y la banda sonora, por lo que a los pocos minutos de haber empezado el público ya se puede hacer una idea de cómo va a ser, tratándose en el caso de *Coraline* de una atmósfera oscura e intrigante para ambas obras.

Además, en ambos relatos, cinematográfico y escrito, los dos grupos de vecinos –Bobinsky por un lado y las señoritas Spink y Forcible por otro– advierten a Coraline de que un serio peligro la acecha, haciéndolo de la misma forma: él se lo cuenta como algo que sabe por sus ratones y ellas se lo revelan al leerle las hojas del té. La diferencia reside en que estos avisos en el libro pertenecen al primer acto y en la cinta al segundo, con lo que el lector ya conoce el peligro que supone para Coraline cruzar la misteriosa puerta antes de que lo haga. En cambio, Selick no busca que el Otro Mundo sea perturbador desde el principio, sino que esta sea una sensación que se vaya desprendiendo de él con el desarrollo de la historia, mostrando una evolución más clara dentro de su hora y media de película.

Tras la presentación de los vecinos, Coraline vuelve a encontrarse con Wybie y su gato “salvaje”. Al adaptar novelas cortas como *Coraline*, el trabajo consiste más en añadir que quitar, añadiendo subtramas, personajes o desarrollando nuevas escenas o secuencias (Seger, 2000: 31). En la película, además de añadir al personaje de Wybie, se introduce durante esta escena una nueva subtrama que no aparece en el libro: el pasado de su abuela y la desaparición de su hermana. Wybie le cuenta a Coraline que su abuela jamás le ha dejado entrar en el *Pink Palace* debido a que, de joven, ella perdió a su hermana gemela al ser “robada” dentro de la casa y desde entonces considera peligrosa la mansión. Aunque en este punto no se da más información sobre la subtrama, posteriormente el espectador comprende que uno de los fantasmas de los niños

perdidos en el Otro Mundo es el de la gemela secuestrada, entrelazándose en la película información nueva e información original de la novela. En otras palabras, aquello que se añade a la historia del libro se hace de manera que pueda conectar con la obra de Gaiman, sin resultar fuera de lugar.

Al otro lado del portal, el Otro Wybie es un personaje que no puede hablar debido a que la Otra Madre lo ha “arreglado” para Coraline, haciéndolo menos pesado para ella. De esta forma, mientras que en el libro ella acude a ver los espectáculos de sus Otros Vecinos estando sola, en la película lo hace en compañía del Otro Wybie, un hecho que la incita a hablar para romper el silencio y convierte así a este personaje en el medio para que Coraline exprese sus pensamientos en voz alta al compartirlos con él tanto en el mundo real como en el fantástico.

Pero la adaptación de *Coraline* no solo aporta nueva información al libro, sino que también reorganiza parte de los hechos de la historia original para darle un ritmo cinematográfico más fluido.

En el libro, durante el segundo acto, Coraline solo vuelve en una ocasión al mundo real después de que sus Otros Padres le ofrezcan coserle botones en los ojos para quedarse. Ante la idea, se asusta y decide cruzar el pasillo de vuelta a su casa, descubriendo que sus padres ya no están porque la Otra Madre se los ha llevado. En la película no ocurre así.

Antes de que Coraline reciba la proposición por parte de los Otros Padres de coserle botones en los ojos, en el largometraje ella ya ha regresado al mundo real dos veces desde su primera llegada al de la Otra Madre, despertando en el primero tras dormirse en el segundo. Este es un recurso de fantasía que utiliza la película aprovechando el género fantástico de la novela, ya que en el libro para cruzar entre mundos solo puede hacerse a través del pasillo entre apartamentos, y en la película puede ser o bien mediante el portal, o bien a través del sueño. Por tanto, a la hora de adaptar la novela se tiene en cuenta el lenguaje propio del género al que esta pertenece para saber cómo traducir el relato escrito de cara a la gran pantalla. La película logra hacer más evidentes las diferencias entre ambos mundos al intercalarlos con mayor frecuencia, a la vez que acelera el ritmo de la trama con la alternancia de espacios en contraste.

En el momento en que le proponen coserle botones en los ojos a Coraline, tanto en el libro como en la película los Otros Padres se mantienen optimistas y tranquilos, sin darle gran importancia al dolor que el acto de coser botones en los ojos supondría. En el filme es un comportamiento que se acentúa a través de las interpretaciones de ambos personajes, que no dejan de sonreír en ningún momento. Para ambas obras, esta es la escena que marca el principal punto de inflexión en la historia, debido a que a partir de ella es cuando Coraline empieza a percibir el



Otro Mundo como la trampa que es. Por ello, aunque en la novela Coraline se niega y su Otra Madre le permite volver al mundo real, en el largometraje se prefiere mantener la tensión creada durante la escena, de forma que después de acostarse con la esperanza de despertar en su verdadera casa, al hacerlo sigue atrapada en la trampa. Así se logra hacer que el ritmo del largometraje vaya en aumento, “enganchando” al espectador a su historia.

Después de ser encerrada por la Otra Madre con las almas de los niños perdidos, Coraline es liberada por el Otro Wybie, que parece ser la única creación de la Otra Madre que no está de acuerdo con sus planes y gracias a la cual Coraline consigue volver al mundo real. Darle esta importancia al Otro Wybie era importante para Selick, puesto que para él, “to make Wybie and the Other Wybie work as characters, they have to continue to be in the film. It was a way to contrast this Other Wybie and the one back home that Coraline doesn’t like”<sup>16</sup>.

De la misma manera que el director busca mantener la presencia de Wybie en la película para hacerlo funcionar sin existir en el libro, también lo hace con la “muñeca espía”, que es otro elemento original de la cinta. Si Coraline descubre que sus padres han sido secuestrados por la Otra Madre es debido a que encuentra la “muñeca espía” de sus padres, con el mismo aspecto que ellos –uno por delante y otro por detrás–. Así, se perpetúa la idea de la muñeca dentro del filme, consiguiendo que la parte del público que ha leído el libro previamente se familiarice con ella.

Un último cambio importante dentro de este segundo acto en términos de lenguaje cinematográfico es el momento en el que Coraline recibe la piedra agujereada que le revela dónde se encuentran las almas de los niños perdidos al mirar a través de ella. Por una parte, en el libro se la dan las señoritas Spink y Forcible durante la primera visita que ella les hace en su casa, después de que la adviertan del peligro que la acecha al comienzo de la historia. A partir de este momento, durante toda la novela hasta la segunda mitad de su nudo, cuando Coraline descubre la utilidad de dicho objeto, el autor hace varias referencias a la piedra para que el lector no olvide que Coraline la lleva consigo desde entonces<sup>17</sup>. Por otra parte, en la cinta, con el fin de mantener la idea más reciente en la mente del espectador, Coraline no consigue el objeto mágico hasta justo antes de volver al Otro Mundo a rescatar a sus padres, cuando visita a sus vecinas en busca de ayuda. De esta forma, en la cinta se logra que el público sea capaz de recordar la piedra cuando esta vuelve a aparecer, ya que a diferencia de en un libro, el

---

<sup>16</sup> Extra DVD: “Comentarios del director”

<sup>17</sup> Un ejemplo de estas alusiones se encuentra en la página 51 de la obra original: “She put her hands in her pockets. Her fingers closed around the stone with the hole in it”.

espectador del cine no puede volver atrás en la historia si no recuerda algo, mientras que el lector sí.

Para Syd Field (2002: 15) el nudo de la trama al final del segundo acto se produce de costumbre entre las páginas 85 y 90 del guion, las últimas del acto. En el caso de *Coraline*, siendo su segundo acto algo más largo con 7 páginas más que las estimadas por Field, este nudo tiene lugar entre la 95 y la 96. En este punto, a Coraline se le termina el tiempo y cree haber perdido el reto de encontrar las almas de los tres niños perdidos cuando el gato aparece de repente en su ayuda con la tercera y última de ellas. Fielmente reflejado desde la novela, este es el hecho que da pie al tercer acto y a su último encuentro con la Otra Madre.

### 4.2.3. PERSONAJES

#### Bobinsky

El viejo anciano, como se le conoce en la obra original, es un personaje no demasiado desarrollado en el libro y no recibe un nombre hasta el final del mismo, cuando la señorita Spink se refiere a él como “Mister Bobo” (p. 150). En la película, por otro lado, no solo se le llama “Mr. Bobinsky” desde el principio, sino que también se le otorga un acento ruso con el objetivo de ahondar en su personalidad y convertirlo en un personaje más carismático con la ayuda de su doblador, un recurso del que carece cualquier relato escrito.



Figura 11. Bobinsky.

Si bien en la novela Bobinsky no está descrito físicamente, su “otra” versión sí posee una ilustración propia. Pese a ello, en el largometraje su apariencia no tiene nada que ver con la de este dibujo, siendo la más caricaturizada con su piel de color azul. Este último rasgo se debe, según el director<sup>18</sup>, a que aun siendo invierno, es alguien que se pasa el día fuera de casa en ropa de verano, aportando más profundidad a la caracterización del personaje.

En ambas obras, Bobinsky afirma tener un circo de ratones saltarines que nunca llega a verse, lo que lleva a Coraline creer que está loco. En la película, para reforzar este detalle, se le da un

---

<sup>18</sup> Extra DVD: “Comentarios del director”

aspecto del todo desaliñado que hace desconfiar a la protagonista cuando se encuentra con él por primera vez.

### Spink y Forcible

Las vecinas de Coraline aparecen descritas en el libro como dos mujeres “old and round”, de modo que en la película, aun con su caricaturización, son fieles a como las imagina el autor de la novela con un aspecto regordete. Ambas son dos excéntricas ancianas apasionadas por el teatro que no dejan de discutir entre sí, detalle que se mantiene en el filme y ameniza los diálogos entre ambas. Además, otro aspecto de ellas dos que se mantiene en el largometraje es su gusto por lo oculto, ya que es necesario en la historia para entender el hecho de que sean capaces de leerle las hojas del té a Coraline y de que sean ellas quienes le entreguen la piedra mágica.

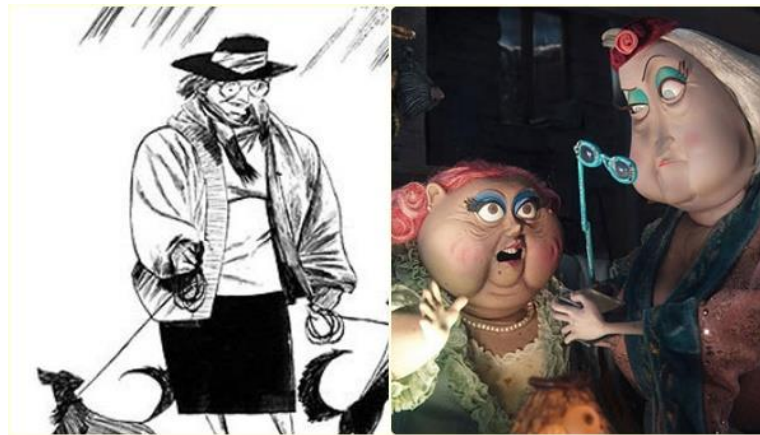


Figura 12. En la imagen de la izquierda, Spink en el libro. En la imagen de la derecha, a la izquierda Spink y a la derecha Forcible en la película.

Un dato curioso es que Henry Selick escogió la ciudad de Ashland como ubicación, no solo por su clima nublado, sino también por su famoso “Festival anual de Shakespeare”, de modo que guardase relación con el gusto de estas dos ancianas por Hamlet descrito en el libro<sup>19</sup>. Con ello, se aprovecha un detalle de la obra literaria para relacionar personajes y localización en el filme.

### El Otro Bobinsky

En la película, el Otro Bobinsky es al principio todo lo opuesto al real, con un carácter más amable, un aspecto más elegante caracterizado por su traje de director de circo y, en esta

---

<sup>19</sup> Extra DVD: “Comentarios del director”

ocasión, con un verdadero espectáculo de ratones saltarines que fascina a Coraline. Todo ello supone un gran cambio en relación a la novela. En esta, la primera vez que Coraline se encuentra con el Otro Anciano ya es un personaje que le causa cierto temor, debido a su extraña y hambrienta mirada, sus lentos movimientos y las ratas que lo acompañan de aspecto amenazante. Pero, como ya se ha explicado, Henry Selick quería mantener la idea de peligro alejada de las primeras impresiones del Otro Mundo, por lo que se decidió cambiar este aspecto del personaje, haciendo también que sus ratas estuviesen al comienzo disfrazadas de simpáticos ratones.



Figura 13. A la izquierda, el Otro Bobinsky en el libro. A la derecha, el Otro Bobinsky en la película.

Cuando Coraline ya sabe que él no es más que una copia creada por la Otra Madre, su aspecto consiste únicamente en el mismo traje movido por las ratas que antes formaban parte de su número, tal y como se describe en el libro. En la película, esta escena se aprovecha para mostrar la oscura naturaleza del Otro Mundo mediante la enfatización de lo desagradable, como el cambio de voz del personaje realizado por su doblador.

### Las Otras Spink y Forcible

Al igual que se describe en el libro, estas dos copias de las auténticas vecinas de Coraline son al principio la representación de sus versiones jóvenes. Más tarde, durante su cambio de aspecto, ambas aparecen como dos cuerpos de plastilina enrollados entre sí de la misma manera que está descrito en la novela: “The creature in the sac seemed horribly



Figura 14. Las Otras Spink y Forcible.

unformed and unfinished, as if two plasticine people had been warmed and rolled together” (p. 100).

### La Otra Madre

Durante el segundo acto de la película, la Otra Madre experimenta su primera transformación después de que Coraline le niegue que ella es su verdadera madre. Este cambio que también aparece descrito en el libro, se desarrolla de forma distinta a como lo hace en el largometraje.



Figura 15. A la izquierda, la Otra Madre en el libro. A la derecha, la Otra Madre en la película.

En la novela el aspecto de la Otra Madre cambia lentamente con la evolución de la historia, a medida que el peligro en el que se ve envuelto Coraline va creciendo. De este modo, algunas partes de la trama revelan cómo un pequeño detalle del físico de la Otra Madre ya no es como era antes. El primero de estos cambios se relata tras la misma discusión que en el filme con la siguiente frase: “Then she stood up, and up, and up: she seemed taller than Coraline remembered” (p. 80).

En la película es diferente. Como explica Neil Gaiman en una de sus entrevistas<sup>20</sup>:

“With a film, everything is going to have to be literal. You can't do in film what I can do easily in books. I can say 'the Other Mother no longer looked as much like her mother any more', and that's scary! And that's weird and that's unpleasant, and you get to decide what she looks like. And you subtract something and you make something scarier. Henry cannot do that, because Henry's going to have to show you. So Henry's going to have to decide what she does look like”.

---

<sup>20</sup> Leader, M. (2009, 7 de mayo). “Exclusive: Neil Gaiman on Coraline” en *Deen of Geek!*  
<<http://www.denofgeek.com/movies/14333/exclusive-neil-gaiman-on-coraline>>

Por ello, esta transformación que en la película debe ser sentida por el espectador de la misma forma que lo hace la protagonista en el libro, resulta más drástica al mostrarse en tan solo tres segundos para marcar una mayor diferencia entre la anterior y la nueva apariencia de la Otra Madre con un claro contraste entre ambas.

Un aspecto de la novela al que se mantiene fiel el largometraje es el hecho de que los niños perdidos se refieran a la antagonista como “the beldam”. Este concepto, traducible al español como “la bruja”, revela la auténtica naturaleza maligna de dicho ser, por lo que se convierte en algo esencial que debe mantenerse en los diálogos de la película para comprender bien la historia original. A pesar de que otra opción para los guionistas hubiese sido mostrar esta cara del personaje de una forma más visual, se optó por ser fiel al relato escrito y respetar esta parte de su diálogo.

### **El Otro Padre**

La transformación que el Otro Padre sufre en el filme no tiene nada que ver con la descrita en el libro como algo “agusanado”. En la película su cuerpo se vuelve parecido al de una calabaza enorme en referencia al detalle incorporado en el guion por el director de que su personaje pasa mucho tiempo en el jardín, a diferencia del auténtico Charlie Jones. Se consolida así este dato original de la película al aportarle algo más de trasfondo.

### **El Otro Wybie**

Como aporte original del filme, el Otro Wybie no solo existe en este segundo acto para que Coraline hable en voz alta sobre sus pensamientos, sino que también ayuda a reflejar uno de los puntos más importantes descritos en la novela. En el libro, Coraline sabe que todos los seres del Otro Mundo no son más que “illusions, things made by the other mother in a ghastly parody of the real people” (p.116). En la película este es un aspecto que se refleja visualmente a través del Otro Wybie, cuando el personaje se sopla a sí mismo para hacer desaparecer parte de su cuerpo de serrín, de manera que la información se transmite al espectador a través de la imagen exclusivamente, sin ser necesaria la presencia de un narrador que explique



Figura 17. El Otro Wybie.

aquello que está ocurriendo. Al ver esto, el público comprende que el Otro Wybie no es real, es tan solo algo desechable que la Otra Madre ha creado.

#### 4.2.4. ESCENARIOS

##### El Otro Apartamento

La habitación del Otro Apartamento que supone un mayor cambio entre el libro y la película es la sala de estar. A partir de la mitad del segundo acto, cuando la historia empieza a tomar un giro negativo, la sala de estar cambia de aspecto de una forma que no está descrita en la novela. En el largometraje, no solo adquiere unos colores mucho más intensos que los del principio, sino que sus muebles cobran vida, adquiriendo forma de insectos. Esta incorporación al relato original se emplea para enfatizar la idea ya descrita de



Figura 18. Algunos de los muebles “insecto”.

que el Otro Mundo es la telaraña en la que la Otra Madre atrapa a sus presas. De esta forma, se aprovecha una parte del escenario en la película para desarrollar uno de los aspectos de la novela de una forma más visual que la relatada en el libro.

##### El Otro Jardín

El Otro Jardín es, al igual que Wybie y su abuela, un elemento que no aparece en la obra original y ha sido añadido al guion de la película. En él, el Otro Padre ha recreado el rostro de Coraline por petición de la Otra Madre para sorprender a su supuesta hija, ya que como él le explica a la protagonista, “she knows you like the back of her hand”<sup>21</sup>. Esta escena sirve en el filme para transmitir al público de forma concisa y literal lo que Gaiman transmite indirectamente con sus palabras durante los dos primeros actos: la Otra Madre conoce los gustos de Coraline y sabe cómo convencerla de que su mundo es mejor que el real. Como ya se ha comentado, en el cine

---

<sup>21</sup> Anexo: Guion original, p. 43

los detalles de un libro deben representarse de forma clara y lógica para que el espectador comprenda rápidamente lo que sucede, y esta es una forma de hacerlo.



Figura 19. Arriba, parte del Otro Jardín. Abajo, el Otro Jardín visto desde arriba, revelando el rostro de Coraline.

## El Otro Mundo

Mientras que en la obra literaria en el Otro Mundo puede ser de día o de noche, en el filme es siempre de noche, enfatizando la idea de Selick de convertir esta otra realidad en algo parecido a un sueño. Como comenta en una de sus entrevistas<sup>22</sup>, su objetivo es que el espectador no sepa si este mundo es real o no hasta que la protagonista lo perciba como tal.

Además, como en el caso de la Otra Madre, el Otro Mundo también empieza a desfigurarse en el libro poco a poco según Coraline va ganando ventaja en su búsqueda de las almas escondidas. En la cinta esto cambia y el mundo no se deforma, sino que, encontradas las tres almas, todo el escenario empieza a deshacerse hasta desaparecer, a excepción del *Pink Palace*. Por ello, al igual que ocurre con la antagonista de la historia, la deformación de este lugar pasa a ser mucho más drástica, rápida y directa, durando tan solo unos segundos.

Todos los demás escenarios, como el teatro de las Otras Spink y Forcible o los alrededores vacíos del *Pink Palace*, se mantienen fieles a las descripciones que aparecen en el libro.

---

<sup>22</sup> RICH, K. (2009). "Exclusive Interview: Coraline Director Henry Selick" en *Cinema Blend* <<http://www.cinemablend.com/new/Exclusive-Interview-Coraline-Director-Henry-Selick-11864.html>> [Consulta: 7 de abril de 2017]



### 4.3. TERCER ACTO: RESOLUCIÓN

Todo guion termina con un tercer acto en el que tiene lugar la resolución de la historia. En él, se cierran todas las tramas que han aparecido a lo largo de la película para llegar a una conclusión coherente en base a todo lo que ha ocurrido hasta ahora. Se descubre si el protagonista logra o no su objetivo y si ha conseguido evolucionar a través de los acontecimientos o sigue en el mismo punto que al principio de la cinta.

Para Syd Field (2002: 15), este acto suele abarcar desde la página noventa del guion hasta la ciento veinte, con una extensión similar a la del primer acto: treinta páginas aproximadamente. En el guion de *Coraline*, el tercer acto transcurre entre las páginas noventa y siete y ciento quince<sup>23</sup>, con una duración final de trece minutos en el largometraje, siendo el acto más corto. Aunque resulta ser un desenlace algo más breve de lo indicado por Field, lo que se busca en el filme es dinamizar el ritmo de la historia impresionando al espectador, para llegar a un punto final en el que solo existe la calma.

En la novela este desenlace no es tan apresurado y se hace más hincapié en algunos detalles que en la película han sido eliminados o reducidos a su esencia básica.

#### 4.3.1. SINOPSIS

Coraline está dentro del Otro *Pink Palace* junto al gato, y ahora ambos han de enfrentarse a la Otra Madre para escapar de su mundo. Solo le queda descubrir dónde están escondidos sus verdaderos padres para culminar con éxito el reto.

Cuando se encuentra con la Otra Madre en el salón, la engaña diciéndole que sus padres están ocultos en el portal entre ambos mundos. Coraline sabe que realmente han sido miniaturizados y escondidos en una bola de cristal con nieve que está en esa misma habitación, pero necesita abrir la pequeña puerta cerrada con llave para escapar. La Otra Madre cree que Coraline ha perdido el reto al no haber descubierto donde estaban escondidos sus padres, y en ese momento Coraline aprovecha para lanzarle el gato a la cabeza y distraerla mientras coge la bola de cristal. Enfurecida, la Otra Madre hace desaparecer el suelo del salón, convirtiéndolo en una enorme telaraña, pero Coraline logra subir hasta la puerta y escapar, no sin antes cortarle la mano a su Otra Madre cuando esta trataba de atraparla antes de que pudiese cerrar la puerta.

---

<sup>23</sup> Anexo: Guion original

Al volver a su casa, Coraline se reencuentra con sus padres, que no recuerdan nada de su secuestro, y sueña con los niños perdidos del Otro Mundo, quienes la advierten de que ella todavía corre peligro al guardar la única llave que abre la puerta del portal. Sin dudarlo, se levanta tras despertarse a medianoche para ir a tirarla al pozo que hay fuera de su casa, desconociendo que la mano de la Otra Madre todavía la persigue.

Coraline está a punto de lanzar la llave en el pozo cuando la mano aparece y la atrapa por el cuello. En ese momento, Wybie, que ha sido avisado por el gato del peligro que corre su amiga, acude en su ayuda y entre ambos consiguen echar al pozo la mano y la llave juntas. Así, todo el peligro termina y ella empieza a sentirse bien con Wybie, quien al final de la historia le presenta a su abuela.

#### **4.3.2. CAMBIOS EN LA HISTORIA**

Aunque el diálogo de la escena del último enfrentamiento entre Coraline y su Otra Madre es en la mayoría de sus frases fiel al libro, no todo transcurre como se describe en el relato escrito. Los cambios importantes son dos.

Primero, en el libro el modo en que Coraline descubre dónde están escondidos sus verdaderos padres no es igual al de la cinta. En la novela, Coraline sabe que sus padres están ocultos en la bola de cristal con nieve que hay en el salón debido a que ese es el único objeto que está en el Otro Apartamento, pero no en el real. Ella intuye que la Otra Madre solo puede copiar lo que ya existe, sin ser capaz de crear nada auténtico, y al preguntarse por qué ese objeto está ahí, da con la respuesta inconscientemente: “As soon as she had asked herself the question, she realized that there was actually an answer” (p. 116).

En el largometraje no se podía reflejar de forma directa este pensamiento de Coraline y, por ello, se optó por convertirlo en algo que el espectador pudiese deducir a través del uso de la imagen. En *El lenguaje cinematográfico* (2011: 36) se explica que uno de los factores más importantes en la disposición del tiempo en una película es la repetición. Así, en la película, la bola de cristal sí existe en el mundo real, y, además, se muestra en repetidas ocasiones al público a través de primeros planos para que este la perciba como un objeto importante. Primero se muestra en el primer acto, cuando Coraline explora la casa y se fija en cada uno de sus detalles, y después con más significado, cuando Coraline la sujeta en las manos tras descubrir que sus padres han sido secuestrados y comprende que a menos que ella los salve, nadie lo hará. La bola de cristal con nieve es uno de los objetos junto a la piedra agujereada en los que la cámara se

centra justo antes de que la protagonista vuelva al Otro Mundo a rescatar a sus padres. Por ello, cuando Coraline escucha el sonido diegético de unos dedos sobre el cristal en el salón del Otro *Pink Palace* al poco tiempo de haber vuelto, el espectador es capaz de inferir de dónde procede el ruido, del mismo modo que lo hará ella en el enfrentamiento contra la Otra Madre después de escuchar ese sonido de nuevo.

El segundo cambio se da en el momento en el que la Otra Madre se percata del engaño de Coraline y hace desaparecer el suelo del salón para que no escape, convirtiéndolo en una profunda telaraña que conecta con las paredes de la habitación. Este hecho, aunque no está descrito en el libro, se relaciona con la idea expresada en él de que el Otro Mundo funciona como una “telaraña” para los niños que caen presos de sus encantos. Es una libertad que Selick se concede a sí mismo para sorprender al público fan de la novela, que ya conoce la escena original y no espera encontrarse con un momento así, atrapándolo todavía más al final de la historia.

Después de que Coraline haya conseguido volver a su hogar y reencontrarse con sus padres, en el largometraje todo se sucede mucho más rápido que en la novela. En este punto, el libro utiliza un capítulo entero y la mitad del siguiente para explicar cómo transcurre la semana siguiente al retorno de la protagonista. Durante la primera noche Coraline sueña con los tres niños perdidos del Otro Mundo y, a continuación, la novela describe cómo a lo largo del resto de la semana la protagonista siente la presencia de la mano de la Otra Madre mientras sus vecinos se quejan de una extraña criatura que merodea oculta por el edificio. Es así como Gaiman aprovecha para relajar al lector tras la tensión acumulada en el enfrentamiento entre Coraline y su Otra Madre, para luego volver a sorprenderlo con un nuevo momento de tensión al final, en el que Coraline se deshace de la mano y con ella de todo el peligro.

En la película esta última parte con la aparición de la mano está reducida de forma que, tras soñar con los niños perdidos, Coraline se levanta de la cama la misma noche en que ha regresado a casa para lanzar la llave al pozo mientras la mano la persigue. Como ya se ha visto anteriormente en otras escenas, la razón de este cambio es que para Selick “for good sense of rythm and pace, things had to be greatly compressed”<sup>24</sup>. Con ello se logra un final más impactante al haber una mayor tensión acumulada, a diferencia del libro donde está más dispersa. Mientras que en la novela el autor tiene más tiempo para desarrollar el clímax final, en el filme es necesario ser directo y conciso para mantener atrapado al espectador, ya que

---

<sup>24</sup> Extra DVD: “Comentarios del director”

aunque un libro se puede leer en diferentes momentos, un largometraje se visualiza de una sola vez.

Persiguiendo la idea de mantener a Wybie en la historia para dar continuidad al personaje y hacerlo evolucionar dentro de la trama, el final de la película se modifica respecto al original. Por una parte, en el libro Coraline engaña a la mano de la Otra Madre para hacerla caer dentro del pozo al colocar un mantel de picnic sobre el hoyo y en el centro la llave que busca la antagonista. Por otra, en la película, cuando Coraline camina hasta el pozo para tirar la llave, no sabe que está siendo perseguida por la mano, lo cual es un recurso de Selick para aumentar el suspense. Así, la mano logra atrapar a la protagonista por sorpresa y es el personaje de Wybie quien la libera de ella, siendo atacado a su vez por la mano y estando a punto de caer en el pozo cuando Coraline lo rescata. Entre ambos lanzan la mano y la llave al vacío.

En la película se mantiene la idea de que en última instancia Coraline es su propia salvadora, ya que es ella quien rescata a Wybie después de que este la rescate a ella, pero también se añade el esfuerzo que hace Wybie para consolidar la relación de amistad que ya existe entre ambos, de modo que si al principio eran incapaces de comprenderse el uno al otro, ahora los dos entienden que son buenos aliados. Además, con este cambio se da una nueva razón para la presencia de Wybie en la historia, ya que sin él Coraline no hubiese logrado liberarse definitivamente de la Otra Madre.

Mientras que el libro termina con Coraline durmiéndose en su última noche de verano, la película la presenta a ella junto a sus padres y vecinos plantando tulipanes en el jardín antes yermo del *Pink Palace*. Con ello, se marca un claro contraste entre la situación del principio, en la que Coraline no recibía atención y solo predominaba el mal tiempo, y la de ahora, en la que los padres de la protagonista han empezado a dedicar tiempo a su hija y vemos un día soleado por primera vez. Se trata de una forma directa y concisa de marcar un antes y un después en la trama cinematográfica a través del contraste, resultando más fácil para el espectador que para el lector diferenciar entre la situación de Coraline en el primer acto al principio y al final en el tercero.

Durante esta última escena, Wybie también aparece con su abuela para presentársela a Coraline, lo cual cierra por completo la historia al diferenciarse de nuevo un antes y un después con un personaje que sufrió por culpa de la Otra Madre al perder a su hermana, y otro que, sin estar dispuesto a sufrir, se ha rebelado y ha acabado con el peligro, liberando a sus padres y las almas de los niños perdidos.

### 4.3.3. PERSONAJES

#### La Otra Madre 3

En el tercer acto la Otra Madre muestra ya su verdadera apariencia con forma de araña, similar a como se la describe en el relato escrito: “The other mother was huge—her head almost brushed the ceiling—and very pale, the color of a spider’s belly” (p. 126). Un dato interesante relacionado con la naturaleza arácnida de este ser es que en el libro “spiders made Coraline intensely uncomfortable” (p. 21), mientras que



Figura 20. La Otra Madre.

en la película este aspecto de la personalidad de la protagonista no aparece debido a la ausencia de un narrador omnisciente que describa al espectador la forma en que se siente Coraline. A diferencia de en una novela, en una película normalmente solo se conoce a los personajes a través de su comportamiento y sus locuciones, lo cual condiciona su caracterización en comparación al libro.

#### La abuela de Wybie Lovat

La abuela de Wybie es un personaje que sirve para sustentar la idea a lo largo de la película de que previamente a Coraline, alguien vivió una mala experiencia en el *Pink Palace*. Si bien es un personaje que no se muestra hasta el final, su voz ya se ha escuchado antes en repetidas ocasiones llamando a Wybie desde la lejanía. Con ello se logra que su personaje funcione a modo de “comodín” que el director decide guardarse para el final y así sorprender al espectador al mostrarlo en pantalla.

Aunque en el libro no existe tal personaje, la señorita Spink sí hace una breve referencia a “Mister Lovat” (p. 150), el anterior propietario del apartamento en el que ahora vive Coraline. Esto



Figura 21. La abuela de Wybie.

demuestra, en palabras de Selick<sup>25</sup>, que aunque en la película se pueden encontrar cambios respecto a la historia original, muchos de ellos proceden de un determinado aspecto del libro, pese a que se haya utilizado de otra forma en la cinta.

#### 4.3.4. ESCENARIOS

##### El mundo onírico

En la novela, cuando Coraline sueña con los tres niños perdidos, el escenario que comparte con ellos es un enorme prado verde bajo un sol radiante. En el largometraje este escenario no es el mismo. Como se describe en *El lenguaje cinematográfico* (2011: 61), “el cine se caracteriza por su intertextualidad, haciendo referencia a elementos



Figura 22. El mundo onírico con las almas de los tres niños perdidos.

conocidos ya preexistentes que pueden formar parte de nuestra cultura”. Por ello, en la película, para reflejar la sensación de estar en un lugar onírico, se emplea de fondo la obra “La noche estrellada” de Vincent van Gogh, un elemento propio de la cultura artística que todos conocen y es capaz de transmitir en cualquier parte del mundo la idea de encontrarse en un sueño.

El resto de escenarios ya han sido descritos en los anteriores actos.

#### 4.4. RESULTADO FINAL

Aparte de los cambios ya comentados en la historia original, el filme *Coraline* se diferencia también del relato escrito por dos elementos propios del cine: la dirección artística y la banda sonora.

---

<sup>25</sup> RICH, K. (2009). “Exclusive Interview: Coraline Director Henry Selick” en *Cinema Blend* <<http://www.cinemablend.com/new/Exclusive-Interview-Coraline-Director-Henry-Selick-11864.html>> [Consulta: 19 de abril de 2017]

En la novela cada uno de los detalles que han sido imaginados con el fin de crear la sensación de terror es descrito de manera superficial para que el lector los imagine de una forma u otra en base a sus propios miedos. En la película todos estos aspectos han sido traducidos a imagen y, por tanto, tienen una apariencia definida que viene dada por la dirección artística, ya que como afirma Syd Field (2002: 142), adaptar una novela equivale a convertirla en una experiencia visual. Se busca transmitir el horror del libro a través del arte del largometraje con un estilo gótico basado en formas retorcidas y el uso de tonos intensos tanto en colores apagados como vivos. Así, se crea un mundo que, a la par que vistoso, resulta extraño y siniestro a ojos del espectador, incomodándolo y atrayéndolo al mismo tiempo hacia la trama del mismo modo que lo hace el libro.

La banda sonora también juega un papel importante en esta atmósfera de terror de la que se cubre la historia. Para Bruno Coulais, compositor de la BSO de la película, la música no ha de encargarse de reforzar los aspectos narrativos de la trama, sino que más bien debe aportar algo nuevo a la imagen, revelar lo que realmente sucede en segundo plano<sup>26</sup>. Por ello en algunas escenas, mientras Coraline explora el Otro Mundo, la música que se escucha de fondo es tétrica en vez de ser divertida y alegre como lo es todo en este lugar al principio.

En la novela el narrador omnisciente se encarga de revelar al lector cómo se siente la protagonista en cada momento, y en la película esto es algo que el espectador sabe no solo por las acciones del personaje, sino también por la música. Coulais pretende que el público sienta lo mismo que Coraline y enfatiza sus momentos de alegría, tristeza y miedo mediante diferentes tipos de acordes, logrando así que el espectador empaticé rápidamente con la protagonista.

Todo ello contribuye a crear una película que, pese a no ser completamente fiel al libro, consigue asustar al espectador tal y como Neil Gaiman lo hace con su novela para transmitir en ambos casos la misma moraleja: ten cuidado con lo que deseas.

---

<sup>26</sup> Extra DVD: "Comentarios del director"

## 5. EL VIDEOJUEGO

En el año 2009, diez días antes al estreno de la película, se lanza al mercado el videojuego *Coraline: An Adventure too Weird for Words* basado en el filme. Este videojuego aparecería para las consolas Nintendo Wii, PlayStation 2 y Nintendo DS, y en él controlamos a Coraline durante una aventura basada en la adaptación hecha por Henry Selick para la gran pantalla. Sin embargo, el juego no se desarrolla de la misma forma en las tres plataformas. Por un lado, en Nintendo DS está más enfocado a realizar exclusivamente simples “minijuegos” mientras se avanza en la historia, y, por otro, en el caso de Nintendo Wii y PlayStation 2 se comparte una misma versión del videojuego en la que el enfoque narrativo es mucho mayor en relación con el de la película, aportando además algunos aspectos nuevos a la adaptación de Selick. Por ello, para este caso de estudio se ha escogido la versión de PlayStation 2 y Nintendo Wii, debido a que es una versión más completa y cercana al enfoque de la película que el que se tiene en Nintendo DS.

### 5.1. FIDELIDAD A LA HISTORIA

Hablar del videojuego es hablar de la adaptación de una adaptación. En él se da por hecho que el jugador ha visto la película antes de jugarlo, por lo que muchos detalles de la trama cinematográfica son pasados por alto con la esperanza de que ya sean conocidos. Por ejemplo, aspectos de la película como por qué el Otro Wybie no puede hablar no son explicados en el juego. Se busca la manera de que las cosas resulten más directas que en el largometraje para que el ritmo de la historia sea más dinámico, ya que el videojuego más que en narrar la trama, está más interesado en llevar al jugador a la acción. Por ello, no solo se presentan los elementos que conforman la historia con mayor antelación, sino que no se exploran los sentimientos de Coraline durante su aventura, dejando que la BSO refleje por sí sola el estado de la situación.

Con esta intención de compendiar la historia, el juego no es capaz de mostrar cómo el Otro Mundo va evolucionando poco a poco en un lugar aterrador y, en su lugar, aporta el mayor cambio entre la trama cinematográfica y la trama del videojuego: las pesadillas de Coraline. Para no hacer que el Otro Mundo pase de ser algo alegre y divertido a algo oscuro y siniestro de repente, en la historia del juego Coraline sufre una pesadilla cada vez que se acuesta en su Otra Habitación antes de despertar en el mundo real. Estas pesadillas que en el juego funcionan como niveles jugables aportan al relato original de Neil Gaiman otra forma de revelar que el Otro Mundo no es lo que parece con una visión más sombría del lugar en la que Coraline es perseguida por ratas en medio de la oscuridad.



Más allá de este cambio y algunas pequeñas variaciones, la historia del videojuego es bastante fiel a la del largometraje, solo que como ya se ha explicado, reducida a su esencia sin detenerse en los momentos que ayudan a evolucionar a los personajes y a los escenarios. El mejor ejemplo de ello es el hecho de que en el juego se prescindiera de la escena en la que Coraline y Wybie cooperan para deshacerse de la mano de la Otra Madre, sin dar a ambos personajes la oportunidad de llegar a convertirse en amigos como sí lo hace la película.

## 5.2. UN MUNDO INTERACTIVO

*Coraline: An Adventure too Weird for Words* es un videojuego cuyo planteamiento consiste en la mezcla de niveles y “minijuegos” relacionados directa o indirectamente con la trama de la película. A través de ellos lo que se intenta en algunos casos es aprovechar su planteamiento para profundizar en las diferencias entre ambos mundos de la historia, es decir, el real y el fantástico. Esto se ve de dos formas diferentes en el juego.

A pesar de que en ambos mundos existen mini juegos basados en realizar pruebas de las que Coraline ha de encargarse por petición de sus padres, no transcurren de la misma forma en los dos sitios. Si en el mundo real los mini juegos son tareas típicas del hogar que la protagonista ha de hacer sola, como regar las plantas, en el Otro Mundo se basan en pruebas divertidas en compañía de otros personajes, como aprender a tocar el piano con el Otro Padre. De esta forma se consigue dar la idea al jugador de que Coraline solo realiza labores aburridas en su casa sin que sus padres le presten atención mientras que en el Otro Mundo todo es más original y nunca está sola.

Aprovechando también el diseño de niveles del videojuego para diferenciar entre mundos, los enemigos se reservan exclusivamente para el Otro Mundo, apareciendo cuando las cosas dejan de resultar atractivas para Coraline. Estos pueden ser ratas, insectos o plantas carnívoras, y sirven para distinguir el mundo real, en el que estos peligros no existen, de su copia, en la que acechan todos estos seres con la intención de atrapar a Coraline.

Se entiende así cómo el videojuego utiliza su lenguaje interactivo para concordar con la trama de la película y al mismo tiempo transmitir las mismas sensaciones que esta mediante su propuesta de niveles.

## 6. CONCLUSIÓN

En una de sus entrevistas<sup>27</sup>, Henry Selick revela que cuando hizo el primer borrador para el guion de *Coraline*, este era demasiado fiel a la novela y no funcionaba como película. En sus propias palabras, “it basically was as if you'd put the book in a machine that just put it in a screenplay form”, y cuando se lo presentó a Neil Gaiman, fue el autor de la novela el que le animó a distanciarse más del libro y convertir el guion en algo más cinematográfico. Así, Selick revisó el guion, haciendo los correspondientes cambios en él para convertirlo en película, y se lo volvió a presentar a Gaiman, consiguiendo al fin su aprobación.

Este es el ejemplo más evidente de que a la hora de adaptar una obra literaria al género cinematográfico, algunas modificaciones en la historia son necesarias para que esta funcione en su nuevo contexto audiovisual. Como se ha comprobado, las diferencias entre la versión literaria y la versión cinematográfica de *Coraline* son variadas y numerosas, pero a su vez casi todas ellas también son imprescindibles para que el espectador pueda comprender en términos fílmicos lo que la película le está contando. Sin ir más lejos, ya sabemos que uno de los aspectos más característicos de cualquier novela como lo es la transmisión de los pensamientos y emociones del protagonista a través de un narrador omnisciente es algo que no funciona en un contexto fílmico.

Es cierto que algunos de estos cambios en la historia de la versión cinematográfica de *Coraline* pueden estar ahí por capricho del director de la película, como el hecho de que casi al final de la aventura, el salón de la Otra Casa se convierta en una gran trampa mortal para Coraline en forma de telaraña, pero en su gran mayoría todas estas modificaciones pretenden no solo traducir lo que el libro nos narra, sino también potenciarlo a través de elementos propios del cine como la imagen o la banda sonora.

Si estos cambios no se hubiesen realizado a la hora de adaptar el libro a película, además de no entenderse muchos aspectos de la obra original, también se perdería gran parte de su carisma, puesto que lo que funciona bien en la literatura, no tiene por qué hacerlo en el cine y viceversa. Por ejemplo, el cambio de aspecto de la Otra Madre. En el libro es algo que se produce poco a poco y que impacta porque es algo que el lector no espera, pero en la película ha de ser más drástico para que resulte más notable, ya que si también hubiese sido algo más gradual como

---

<sup>27</sup> BILLINGTON, A. (2009, 5 de febrero). “Interview: Coraline Writer and Director Henry Selick” en *First Showing* <<http://www.firstshowing.net/2009/interview-coraline-writer-and-director-henry-selick/>> [Consulta: 14 de mayo de 2017]

en la novela, es posible que el espectador no hubiese podido apreciarlo o quizá no le hubiese dado tanta importancia después del sorprendente recorrido visual que ya ofrece de por sí el Otro Mundo.

Como veíamos al principio nada más definir los distintos tipos de adaptaciones fílmicas que existen, incluso la más fiel –la adaptación como ilustración– requiere hacer algunas modificaciones en el texto original para poder ser comprendida dentro del lenguaje cinematográfico, pese a que estas sean mínimas. Es cierto la adaptación de *Coraline* no es de este tipo, puesto que en su caso hablamos de una adaptación como transposición en la que se busca crear una obra fílmica autónoma a la obra literaria, pero aún en este caso los cambios no buscan alejarse de la esencia de la obra original, sino más bien aprovechar al máximo las posibilidades expresivas que el relato de Neil Gaiman les ofrece.

En la mayoría de las ocasiones los admiradores de un libro suelen afirmar que la adaptación es “peor” que el relato escrito debido a una comparación precipitada que tacha los cambios introducidos en la historia original de innecesarios. Como defiende Sánchez Noriega (2000: 42), el lenguaje de una obra determina su contenido, por lo que no se puede juzgar una adaptación fílmica comparándola con el libro y basándose en principios literarios, ya que cada lenguaje, cinematográfico y literario, posee sus propias reglas y modos de transmitir historias. La verdadera forma de saber si una adaptación es buena o no es compararla con otras obras de su mismo lenguaje para entender cómo funcionan estas dentro de su género y juzgarla con criterio. Solo de este modo el espectador puede entender por qué Henry Selick altera la historia original para crear algo distinto y al mismo tiempo ser fiel a la premisa de la obra literaria.

Por tanto, ¿es lícito que en una adaptación se modifiquen aspectos de la obra original? La respuesta es sí, y se puede añadir que al igual que lícito, es necesario, aunque siempre exista la posibilidad de que estos cambios no sean de nuestro agrado. Como en todo, el público tenderá a decantarse por una de las dos versiones, la literaria o la cinematográfica, y por ello es importante tener en cuenta que el hecho de que lo que vemos y escuchamos en el cine no sea lo que imaginábamos al leer un libro no significa que no se haya hecho un buen trabajo o que el libro haya sido “traicionado”. Tan solo significa que se ha traducido un texto de un lenguaje a otro y que, como en toda traducción, es posible que parte del significado haya cambiado en el proceso, pero lo importante es que la esencia siga siendo la misma.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### 7.1. LIBROS

BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

CAMPBELL, H. (2015). *El arte de Neil Gaiman*. Barcelona: Norma Editorial.

EDGAR-HUNT, R., MARLAND, J. y RAWLE, S. (2011). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Parramón.

FIELD, S. (2002). *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot Ediciones.

GAIMAN, N. (2002). *Coraline*. Londres: Bloomsbury Publishing.

GERULD, H. (1981). *Los escritores frente al cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.

GONZÁLEZ JIMÉNEZ, D. (2015). *Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños*. Madrid: Ra-Ma Editorial.

HUTCHEON, L. y O'FLYNN, S. (2013). *A theory of adaptation*. Londres: Routledge.

LEITCH, T. (2007). *Film adaptation and its discontents: from Gone with the wind to The Passion of the Christ*. Estados Unidos: The Johns Hopkins University Press.

MARTIN, M. (2009). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Editorial Gedisa.

MARTÍN RODRÍGUEZ, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Editorial Síntesis.

MCKEE, R. (2002). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.

SÁNCHEZ NORIEGA, J.L. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

SEGER, L. (2000). *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Ediciones Rialp.

## 7.2. FILMOGRAFÍA

*Coraline* (Los mundos de Coraline. Dir. Henry Selick). Laika, 2009. [Visionado: enero – mayo 2017]

## 7.3. REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

ALCÁNTARA MELÉNDEZ, D.M. (2012). “Entre el libro y la película: el problema de la adaptación” en *El Siglo de Torreón*, 12 de enero.

<<https://www.elsiglodetorreon.com.mx/blogs/cine/1368-entre-libro-la-pelicula-problema-la>> [Consulta: 9 de marzo de 2017]

FRAGO PÉREZ, M. (2005). “Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica”. *Communication and Society*, Vol. 18 (2), p. 49-82.

<[https://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=71](https://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=71)> [Consulta: 26 de febrero de 2017]

LAFONT, I. (2009). “Del libro al cine, un viaje peliagudo” en *El País*, 29 de enero.

<[http://elpais.com/diario/2009/01/29/cultura/1233183601\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2009/01/29/cultura/1233183601_850215.html)> [Consulta: 14 de marzo]

MASSANET, A. (2011). “La dependencia del cine hacia la literatura” en *Blog de Cine*, 11 de julio.

<<https://www.blogdecine.com/reflexiones-de-cine/la-dependencia-del-cine-hacia-a-la-literatura>> [Consulta: 11 de febrero]

SÁNCHEZ NORIEGA, J.L. (2001). “Las adaptaciones literarias al cine: un debate permanente”.

*Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, issue 17, p. 65-69.

<<https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=17&articulo=17-2001-09>> [Consulta: 20 de marzo]