

TFG

**PROPUESTA DE GUION PARA
LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN**

“EL RECOLECTOR DE SEMILLAS”

Presentado por Jose Luis Belmonte Gil

Tutor: Fernando Canet

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

“El proceso de crecer no está necesariamente vinculado al de envilecer, aunque a menudo las dos cosas se compaginen. Se supone que los niños deben hacerse mayores y no convertirse en Peter Panes. No perder la inocencia y la capacidad de asombro, sino continuar con el viaje señalado: aquel viaje en el que, sin duda, no es mejor viajar con esperanza que llegar, aunque hemos de viajar con esperanza si hemos de llegar.”

J.R.R. Tolkien, *Árbol y hoja*

RESUMEN

Este trabajo fin de grado aborda la escritura de un guion para un largometraje de animación. Dicho guion relata la historia de un niño que vive en la frontera entre su mundo imaginario y el mundo real, y el conflicto que implica madurar. Previamente a la escritura se realiza un estudio sobre diversos mundos imaginarios en la cultura popular, así como los problemas que mantienen los personajes que se adentran en ellos. También se estudiará el concepto de la infancia y la madurez tratado en la cultura popular, tanto literaria como cinematográfica. Por último, se expone el proceso de escritura del guion como resultado de la exploración llevada a cabo.

Palabras clave:

Guion, largometraje, animación, ficción, narrativa, creatividad, imaginación.

SUMMARY

This final grade project is about the writing of a script for an animated feature. This script will tell the story of a child who lives on the border between his imaginary world and the real world, and the conflict that implies growing up. Before writing, a study is made about different imaginary worlds in popular culture, as well as the problems that face the characters that enter them. It will be also studied the concept of childhood and adulthood in popular culture. Finally, the writing process of the script as a result of the previous study is carry out.

Key words:

Script, film, animation, fiction, narrative, creativity, imagination.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. OBJETIVOS	6
2.2. METODOLOGÍA	7
3. REFERENTES	8
3.1. LA HISTORIA INTERMINABLE	8
3.2. EL LABERINTO DEL FAUNO	9
3.3. CLARENCE	10
4. PETER PAN. EL PUER AETERNUS	11
4.1. JAMES M. BARRIE: EL NIÑO DETRÁS DEL PERSONAJE	12
4.2. EL HÉROE DE NUNCA JAMÁS	13
4.3. EL NIÑO QUE NO QUERÍA CRECER	14
4.4. CONCEPTO DEL DOBLE	15
4.5. NUNCA JAMÁS Y OTROS MUNDOS DE FANTASÍA	18
5. CONCEPTO DE PARACOSMOS	21
6. PROCESO Y ANÁLISIS DEL GUION	22
6.1. SINOPSIS	22
6.2. SIMBOLOGÍA	23
6.2.1 <i>Los gemelos y el portal</i>	23
6.2.2 <i>El fresno y las semillas</i>	24
6.2.3 <i>Las pesadillas</i>	25
6.2.4 <i>Referencias directas</i>	26
6.3. PERSONAJES PRINCIPALES	27
6.4. FICHA TÉCNICA	29
6.6. ESTRUCTURA NARRATIVA	29
7. CONCLUSIÓN	32
BIBLIOGRAFIA	33
ÍNDICE DE IMÁGENES	37

1. INTRODUCCIÓN

La infancia es una época mágica sin ninguna duda. Como niños creemos en la fantasía y en lo imposible, transformando la realidad en honor a nuestros sueños en un intento de formar parte de ese mundo maravilloso. Conforme crecemos, ese sueño se va volviendo algo material, físico. No es que la fantasía cobre forma, sino que aparece en forma de historias, libros y películas, dejando el mundo real libre de sus espejismos mágicos. Realidad y ficción acaban por separarse en dos entidades inmiscibles, siendo esta última un mero entretenimiento al que se acude intermitentemente a respirar. Pero todo ello ocurre de forma lenta, imperceptible, transformando al niño en pequeños adultos en evolución. Este TFG no habla de las ventajas de ser niño, ni de lo molesto que puede ser el mundo adulto. Tampoco pretende hacer apología de la eterna infancia o de las maravillas de la imaginación. Habla de todo ello y de ninguna de estas cosas en concreto. Habla de esa breve etapa silenciosa en la que la realidad llama a tu puerta para despertarte, y de cómo un niño se enfrenta a ella.

Esta cuestión, inconscientemente, ha estado rondando en mi cabeza desde hace mucho. Fue viendo la película *Un puente hacia Terabithia* (2007, Gabor Gsupó) cuando finalmente comenzó a cobrar forma. En la película, dos preadolescentes juegan en un bosque inventando un mundo mágico para ellos dos solos. Mis recuerdos de infancia vinieron de golpe para recordarme que yo también jugué como ellos a vivir aventuras con mis amigos. Y la pregunta que dirige este TFG surgió: ¿en qué momento dejé de hacerlo? A raíz de esta cuestión surge todo un diálogo que me lleva inevitablemente a reflexionar sobre el paso del tiempo, la infancia y la creatividad.

En este TFG muestro como he plasmado ese diálogo en el proceso de escritura para un guion cinematográfico, concretamente, para una película de animación. En el guion se narra la historia de un niño de 8 años, Pedro, al que se le ofrece la oportunidad de cumplir el sueño infantil de viajar a otro mundo mágico en el plazo de un año. Durante ese año Pedro reflexionará sobre su realidad y sobre lo que ese nuevo mundo le ofrece.

Para la historia que vive Pedro en mi guion me he inspirado en detalles autobiográficos que considero otorgan credibilidad al relato, pero ante todo es una ficción de corte fantástico en la que condenso esa evolución del niño al hombre en una única decisión: cruzar a ese mundo mágico o quedarse en el mundo real. Para ello he investigado tanto en la literatura como en el cine sobre todos esos mundos mágicos que parecen coexistir con el nuestro, desde Narnia a Fantasía. Aunque el principal referente es el de Nunca Jamás y su habitante más memorable: Peter Pan, el niño que no quería crecer.

Durante mis estudios en la facultad de BBAA he tratado de probarme con cada una de las asignaturas que se me han ofrecido, aunque siempre he acabado dando una visión muy cinematográfica de mi mundo interior. El cine ha formado parte de mi desde que era muy pequeño y mis dos últimos años me han permitido experimentar en diversos terrenos de este campo, principalmente en la animación: cámara, dirección, concept art, storyboard, animación 2d, animación 3d, modelado digital, efectos especiales, etc. He tenido la magnífica oportunidad de descubrir y desarrollar algunas habilidades cinematográficas que espero me sean tremendamente útiles en mi futuro profesional. Sin embargo, la parte narrativa de crear historias, personajes y situaciones quedaba relegada a favor de la parte técnica. Este TFG me ha permitido explorar en toda su esencia esa primera parte, que considero es el foco central del que surgen el resto de elementos y donde reside gran parte de la magia del cine.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Al comenzar a desarrollar la idea del guion, en un principio, el objetivo era la escritura de un guion para un mediometraje de aproximadamente 40 minutos de duración en el que mostrar la evolución paulatina de un niño que va dejando atrás su capacidad de imaginar. Conforme fui explorando la historia y se lo comenté al tutor, la envergadura del proyecto creció hasta un largometraje en su totalidad, lo que no solo obligó a corregir la extensión del guion sino que cambió por completo su estructura y con ello mutó la historia original.

Este trabajo mantiene el objetivo anterior de finalizar un guion, con toda su preproducción y metodología particular, pero añade la complejidad de una nueva historia de mayor extensión y lo que ello implica. Por ejemplo, esta nueva historia añade la oferta de ese mundo imaginario que el anterior borrador no tenía.

También pretendo reflejar esa reflexión sobre lo que significa ser un niño, madurar, crecer, imaginar, ser creativo o mantener la inocencia. Conceptos sobre los que gira toda la historia y que me permiten expresar mi visión del tema.

En resumen, los objetivos específicos son la realización de un estudio sobre la imaginación y los mundos mágicos, los paracosmos infantiles, y el paradigma del niño eterno, para luego plasmarlo en el guion de un largometraje de animación.

2.2 METODOLOGÍA

Dado que mi trabajo no radica exclusivamente en la escritura del guion o su estudio formal, podemos dividir el proyecto en dos vertientes: el proyecto narrativo o creación de la historia, y el trabajo técnico de plasmarla en el guion. Ambos caminos no permanecen separados en ningún momento pero de esta manera es más sencillo su análisis.

Por un lado, comencé el visionado de diversas películas que trataran temas como la imaginación, la creatividad o el mundo infantil. De forma paralela iba escribiendo todas aquellas reflexiones que me iban surgiendo. Del mismo modo, preparé la lectura y relectura de diversos libros que trataran temas similares. En total he visionado más de 60 películas y leído unos 8 libros del género. No todas las películas han resultado útiles, o mejor dicho, tratado el tema de la forma que esperaba, pero todas ellas han aportado algún aspecto a mi visión de la historia que ha enriquecido el producto final.

El hecho de que haya insistido en ver todas las películas posibles radica en dos motivos: el primero era la búsqueda de la inspiración y documentación; el segundo motivo ha sido buscar una visión lo más personal posible. Es interesante ver variaciones de un mismo tema o premisas similares que acaban en situaciones completamente diferentes. Todo ello enriquece el mundo audiovisual y al espectador. No me parecería correcto tratar el mismo tema que otros, del mismo modo que otros, para acabar con un final que ya se ha visto. De todos modos, es imposible no notar la presencia de otras grandes historias que influyen en mi narración.

Por otro lado he investigado respecto a la psicología infantil y su imaginación. Dado que hablo de un hecho real, aunque tratado de forma ficticia, me gusta que todo esté bien sujeto por una base real, científica. Puedes crear mundos ficticios completamente nuevos o coger el tuyo, estudiarlo, y luego desfigurarlo.

Finalmente, he plasmado todo ello en un guion cinematográfico, siguiendo los pasos típicos a realizar en este tipo de proyectos. En primer lugar comencé con varias listas de situaciones, personajes, lugares, conversaciones y tramas que me permitieran organizar todas mis ideas y puntos a explorar en la historia. A continuación, tras varios posibles argumentos y variaciones, comencé la escritura más detallada de la escaleta, una breve lista ordenada temporalmente con lo que acontece en la historia de principio a fin. La escaleta fue creciendo y modificándose para transformarse, en último lugar, en las escenas del guion, primero escritas de forma más literaria y luego adaptadas a la estructura de un guion literario tradicional.

3. REFERENTES

Es complicado hacer una selección de todo aquello que me ha inspirado para esta historia. Algunos directores como Spielberg o toda la factoría Disney en su conjunto han marcado mi forma de ver el cine y expresarme a través de él. Desde la literatura, J.K. Rowling con su *Harry Potter* (1997) me ha acompañado toda mi infancia y adolescencia, junto a *Eragon*¹ o *Idhun*² entre muchos otros. ¿Hasta qué punto puedo separar los referentes de mi obra a los referentes de mí mismo? Por ello, siendo muy escueto, voy a resumir todos mis referentes en tres obras, cada una de un medio narrativo distinto, en las que he rebuscado concienzudamente en la búsqueda de un tono narrativo para esta historia.

Es necesario añadir que el principal referente es Peter Pan, tanto su versión cinematográfica como la obra de teatro original. Puesto que más adelante hablaré en profundidad sobre él, creo conveniente omitirlo por el momento.

3.1. LA HISTORIA INTERMINABLE

Escrita en 1979 por Michael Ende, se trata de la historia sobre la fantasía por antonomasia. Trata sobre Bastian, un niño bastante solitario al que hacen bulling, y que acaba atrapado en la lectura de un libro que lo transporta al mágico mundo de Fantasía, donde todo lo que desea se hace realidad.

La novela no es una simple aventura de caballería sino que habla de muchas cosas a la vez. Por un lado trata sobre el amor por la literatura y el poder de la imaginación para cambiar el mundo. En la historia vemos como las mentiras que se cuentan en el mundo real están destruyendo Fantasía, en la que ya nadie cree. Pero también habla de la aceptación de uno mismo, el precio del poder, la amistad y el amor. Tras su viaje, Bastian regresa cambiado y preparado para afrontar su mundo y aceptar el amor de su Padre.

La novela fue adaptada al cine en 1984 por Wolfgang Peterson, pero únicamente narra la primera parte del libro en la que Bastian descubre cómo salvar a Fantasía de la destrucción. La segunda parte contiene la evolución de Bastian desde niño tímido a héroe, y cómo su actitud va evolucionando hasta transformarlo en un personaje oscuro y destructivo con ansia de poder. Aquí estaría la verdadera esencia y mensaje desde mi punto de vista: en nuestro mundo fantástico podemos ser quien queramos, y con ello descubrir quiénes somos de verdad y quién queremos ser.



Fig.1. Portada de *La historia interminable* utilizando el cartel promocional de la película de 1984.

¹ PAOLINI, C. *Eragon*

² GALLEGO, L. *Memorias de Idhún*



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

Fotogramas de *El laberinto del fauno*:

Fig.2 Ofelia leyendo el libro del Fauno

Fig.3 Mercedes sacando leche para Ofelia

Fig.4 Ofelia visitando al hombre pálido

Fig.5 El fauno

3.2. EL LABERINTO DEL FAUNO

En el campo cinematográfico destaco la obra de Guillermo del Toro. Estrenada en 2006 y ambientada tras la guerra civil española, narra la historia de Ofelia, una niña que viaja al norte de España con su madre recién casada con un capitán franquista. Allí será reconocida por un viejo fauno como la princesa perdida Moanna. El fauno le ofrecerá a Ofelia pasar tres pruebas para devolverle la inmortalidad y poder regresar al reino subterráneo junto a su verdadera familia.

Durante la película observamos como Ofelia hace malabarismos entre sus misiones mágicas y la realidad en una masía del ejército franquista. Como espectadores deseamos que Ofelia logre escapar a ese otro mundo “donde no existe la mentira ni el dolor”, pues su realidad no es lugar para niños.

Tanto la estética como el tono de la película hacen de esta historia de terror una obra de arte. Bajo la estructura de cuento de hadas se esconde una crítica directa a la brutalidad de la guerra civil y al machismo. Ofelia se erige como heroína trágica en su búsqueda de un lugar mejor al que pertenecer, mientras que la ama de llaves Mercedes podría ser su versión adulta, a la que la realidad mató su mundo infantil pero que aceptando su sino, se niega a no luchar por cambiarlo.



Fig. 5

3.3. CLARENCE

Por último, en el campo de la animación destaco la serie *Clarence* (2014), creada por Skyler Cragge para Cartoon Network. De forma desenfadada narra las aventuras de sus protagonistas, tres niños de 8 años, desde un punto de vista muy cercano e infantil y donde la imaginación y creatividad cobra especial relevancia.

Clarence es un personaje extremadamente divertido y alegre, viendo siempre el lado positivo de la vida. Sus mejores amigos son dos polos opuestos: Jeff completamente cuadriculado e intelectual, con problemas para relacionarse con otros niños; y Sumo, un chico de clase baja hiperactivo y destructivo. Durante la serie observamos la relación que comparten, tanto individualmente como en grupo, así como su relación con el mundo.

En comparación a otras series de temática similar, aquí los personajes me resultan extraordinariamente creíbles. Las situaciones que viven son calcos de lo que cualquier niño vive día a día, aderezado con humor y la exageración propia de este tipo de proyectos. En este sentido, me ha servido para volver a conectar con esa etapa de mi vida y buscar el tono de los personajes de mi historia.



Fig.6 Fotograma de *Clarence*.

4. PETER PAN. EL PUER AETERNUS

Cuando leemos el término niño todos tenemos claro el tipo de imagen que nos viene a la cabeza. Un individuo recién pasada la infancia pero que aún debe llegar a la preadolescencia. Cada cual le pondrá una edad comprendida entre los 6 y los 13 años aproximadamente. Pero cada uno de los que lea el término le pondrá un rostro, un pelo y una ropa distinta.

Otra cuestión sería si tratáramos de imaginar un niño que reúna todas las características del resto de niños. La idea platónica de niño. El paradigma. Para ello tendríamos que alejarnos de la realidad física del niño como individuo y pasar al niño como símbolo, lo que representa. Aquellas características inherentes al niño y que difícilmente encontramos en otras etapas del individuo.

Podríamos decir que un niño es inocente, ingenuo. Aún no conoce lo suficiente del mundo como para tener el cuidado que un adulto tendría. Al contrario de la ignorancia, la inocencia se considera un rasgo positivo pues el inocente ve el lado positivo de la vida y espera lo mejor de ella.

Otra característica de los niños es su extrema creatividad. Podría decir fantasía o imaginación, pero haré aquí un apunte. El niño es creativo en tanto que no conoce el “modo correcto” de hacer las cosas. Los consideramos creativos por llegar a soluciones completamente distintas de las que podríamos tomar nosotros como adultos, pues sus experiencias aun no los limitan. Para ellos el mundo está lleno de posibilidades. Infinitos caminos aun sin transitar.

Por otro lado, ahora sí, los niños poseen una facilidad asombrosa para ver, tocar y sentir todo aquello que sale de su imaginación. El primer oficio del niño es el de actor, y a través de él es capaz de ser todos los demás oficios, personajes, animales o cosas que se le ocurran. El juego trabaja no solo como entretenimiento sino como medio para conocer el mundo y el rol que el niño tiene en él.

Si juntamos todas esas características no podemos evitar acordarnos de cierto personaje nacido hace más de un siglo en un parque de Londres: Peter Pan. De la mano de James Mathew Barry conocimos a Peter en 1904 en la obra de teatro *Anon: a play*, que más tarde sería novelizada en *Peter y Wendy* (1911). Aunque en su momento fue toda una revolución, posiblemente ganó relevancia mundial de la mano de Walt Disney en 1953 con su versión para animación.



Fig.7 Escultura de Peter Pan situada en los Jardines de Kensington, Londres. Obra de George Frampton (1912).

¿Pero qué hace tan especial a este personaje? Peter Pan representa al



Fig. 8

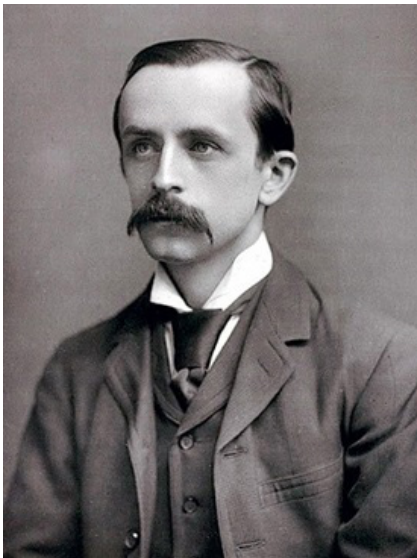


Fig. 9

niño en toda su esencia, apartado de las normas y estructuras sociales y libre para vivir sus aventuras sin la opresión del orden familiar. Desde su reino en el País de Nunca Jamás gobierna sobre los niños perdidos y combate a los indios y a los piratas por igual en un sinfín de aventuras.

En la versión que dio Disney de la obra de Barrie se nos muestra un Peter Pan edulcorado, perfecto para soñar con sus aventuras y entretener a niños y adultos. No solo eso, sino que juega con el delirio del sueño para crear la duda sobre la veracidad del relato. La obra original es mucho más cruda y directa y nos muestra la cara más amarga del niño eterno.

4.1. JAMES M. BARRIE: EL NIÑO DETRÁS DEL PERSONAJE

Nacido en Kirriemuir, una pequeña localidad escocesa, Barrie se cría leyendo historias como la *Isla del Tesoro*³ o *Los Robinsons suizos*⁴. Desde pequeño muestra facilidad para lo que en inglés se conoce como *make-believe*, que podríamos traducir como fingir, fantasía o juego de roles. Hacer creer. Cuando Barrie apenas tenía 6 años, su hermano David muere en un accidente de patinaje sobre hielo a los 13 años. A partir de entonces, Barrie trata de suplir su ausencia para animar a su madre poniéndose su ropa e imitando sus gestos. Pero se convierte en una tarea imposible pues su hermano queda naufrago en la memoria de la familia, entre los vivos y los muertos, quitándole el protagonismo para siempre. Como él mismo afirmaría más adelante: “Cuando yo me había convertido en un hombre, él seguía siendo un niño de trece años”.⁵

Estudió en la universidad de Edimburgo pero lograría desarrollarse como escritor al viajar a Londres. Allí se casaría en 1894 con una actriz británica, Mary Ansell, de la que se divorciaría en 1909. Se rumorea que el matrimonio no funcionó debido a que nunca llegó a consumarse. Barrie era muy bajito, apenas medía metro, y tenía cara de niño. Se cree que padecía enanismo psicossocial causado por el estrés por la muerte de su hermano y su obsesión con no querer crecer. Ya durante su época de estudiante escribía: “Sueño que estoy casado y me despierto gritando”.⁶

Y es que Barrie estaba obsesionado con el paso del tiempo y la infancia. Otra de sus obras, *Mary Rose* (1920), trata de una mujer que desaparece en una pequeña isla escocesa y reaparece muchos años más tarde, siendo igual de joven que cuando se fue pero siendo su hijo ahora mayor que ella. La idea se inspira en el folclore de las hadas, capaces de atraer a los niños y secuestrarlos.

Fig. 8 Fotografía de James Mathew Barrie (1860 - 1937)

Fig. 9 Robin Williams caracterizado como Peter Pan para la película *Hook* (1991, Steven Spielberg). En ella se narra una posible continuación del clásico de Peter Pan en el que éste crece y se olvida de quién fue.

³ STEVENSON, R.L. *La isla del tesoro*

⁴ WYSS, J. *Los Robinsons suizos*

⁵ BARRIE, J.M. *Margaret Ogilvy*, p.5

⁶ BARRIE, J.M. *Notebooks*, Nota 6

En los jardines de Kensington conocería a la familia Llewelyn Davis, con quien entablaría una profunda amistad hasta el punto de adoptar a los hijos cuando sus padres fallecieron. Sus tardes en el parque llevarían a la creación de Peter Pan.

4.2. EL HÉROE DE NUNCA JAMÁS

El mito de Peter Pan nace en *El pajarito blanco* (1902). En él se narran una serie de historias entre las que se incluye la del pequeño Peter, un bebé que sale volando de su casa para volver al lago del parque de Kensington. De esta obra se extraerían las escenas para crear *Peter Pan en los jardines de Kensington* (1906).



Fig. 10



Fig. 11

En el lago del parque es donde habitan los pájaros que se transformarán en los bebés del mundo real. Pero los niños pueden volar siempre y cuando tengan completa fe en poder hacerlo, y Peter se queda atrapado en la isla del lago sin poder regresar a casa hasta que las hadas del lago le conceden la capacidad de volar otra vez. Pero para cuando regresa a su casa ya es demasiado tarde y su madre ha puesto barrotes en las ventanas y tiene a otro bebé en brazos.

En ese preciso momento nace la figura que hoy conocemos como Peter Pan y que cogería fama en *Peter Pan y Wendy* (1904). La obra narra las aventuras de Wendy y sus hermanos al viajar junto a Peter Pan al país de Nunca Jamás. Allí conocerán a los niños perdidos, las sirenas, los indios y los piratas. Al final, tras una lucha encarnizada contra el malvado Capitán Garfio, Wendy decide que es hora de regresar a casa, llevándose a los niños perdidos a su casa con ella. Barrie trabaja de una forma magistral la voz del narrador, dando un tono tan infantil a la historia que todo lo que acontece parece un juego, tanto en su forma como en historia.

Pero a diferencia de la versión animada, la obra teatral y su novela tienen a un protagonista más oscuro. Peter Pan, como todos los niños según Barrie, apenas tiene memoria, por lo que vive en un eterno ciclo de juego y falta de recuerdos. De camino a Nunca Jamás, Peter abandona a Wendy y sus hermanos, que aún no saben volar, para irse a vivir aventuras. Wendy teme por su vida porque sabe que si Peter se olvida de ellos y no vuelve morirán. Es más, se añade que en cierto momento se da cuenta que Peter Pan vuela cerca y que no se acerca porque no los reconoce. Por otro lado, los juegos infantiles de Disney son en realidad luchas sangrientas y masacres en las que los participantes mueren de verdad. No deja de ser impactante, también, cómo se afirma que Peter Pan odia a todos los adultos. Cuando se enfada, respira hasta 5 veces por segundo porque según un dicho en Nunca Jamás, cada vez que se respira muere un adulto. Y cito textualmente: “Los chicos de la isla varían, por supuesto, en número según

Fig.10 Fotograma de *Peter Pan* (1953, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske) de Walt Disney.

Fig. 11 Fotograma de *Peter Pan* (2003, P. J. Hogan) en acción real.

van muriendo. Cuando parece que están creciendo —lo cual va contra las reglas—, Peter se deshace de ellos, pero en ese momento había seis de ellos, contando a los gemelos como dos”.⁷

4.3. EL NIÑO QUE NO QUERÍA CRECER

La historia de Barrie pertenece, además de al género fantástico, a lo que se conoce como *bildungsroman* o novela de aprendizaje. Se caracterizan por narrar la transición del niño al adulto, aunque en este caso, Peter Pan no sea el que crece. De hecho, podemos considerar que Wendy es la verdadera protagonista de la historia y que lo que se narra no es más que la relación presexual entre Peter y ella.⁸

Wendy demuestra superioridad desde el momento que sabe lo que es un beso y Peter no. Peter Pan no funciona como objeto de deseo para Wendy, no solo por su inmadurez emocional que le impide reconocer la sexualidad, sino que ella, como verdadera protagonista de la historia y que vive la evolución propia del personaje desde niña a adulta, le roba el protagonismo a él. Por ello, rendirse al amor que Wendy trata de profesarle supondría perder su propia lucha y su papel de héroe de Nunca Jamás, el protagonismo que él desea desde que perdió a su madre. Wendy crece, pues, por rechazo.

¿Pero por qué no quiere crecer Peter? El productor consideró que sustituir la palabra poder por querer, transformaba a nuestro trágico protagonista en un héroe de la infancia. Cuando Barrie presentó su manuscrito, mostraba a un Peter enfadado con el mundo y los adultos. Desde que trató de regresar a su casa y vio como la ventana estaba cerrada y su madre tenía a otro bebé en brazos, Peter odia a las madres, aunque juega con Wendy a explorar esa relación perdida. Odia a los adultos, pero necesita de Wendy en el papel de madre o a Garfio en el de villano. Es incapaz de salir de ese bucle destructivo y orgulloso en el que, en su búsqueda de independencia y autosuficiencia, sufre por necesitar del resto de personajes para vivir sus aventuras. El cambio de título esconde la verdadera tragedia que es Peter Pan, en su origen *Peter Pan: el niño que no podía crecer*. Y es que después de todo, Peter Pan sí quería crecer, pues trató de regresar a casa, pero no pudo.

Hay un sector⁹ que afirma que Peter Pan, más allá de su origen en el hermano de Barrie, es en realidad el espíritu de un niño muerto que nunca llegó a entender lo sucedido y vaga libremente entre los mundos llevándose las almas de los más pequeños. Su presentación podría dar pistas: un



Fig. 12



Fig. 13

Fig.12 Fotograma de *Peter Pan* (1953). Wendy trata de dar un beso a Peter, que no sabe lo que es.

Fig.13 Nina Boucicault como Peter Pan (1904), primera actriz en representar al personaje.

⁷ BARRIE, J.M. *Peter Pan y Wendy*, p.154

⁸ HERREROS DE TEJADA, S. *Todos crecen menos Peter*, p.79-80

⁹ HERREROS DE TEJADA, S. *Ibis*, p.113-117

Duke of York's Theatre.

ST. MARTIN'S LANE, W.C.
 Proprietors ... Mr. & Mrs. FRANK WEST.
 Sale Lessee and Manager ... CHARLES FROHMAN

EVERY AFTERNOON at 2, and EVERY EVENING at 8,
CHARLES FROHMAN
 PRESENTS
PETER PAN
 OR
THE BOY WHO WOULDN'T GROW UP.
 A Play in Three Acts, by
J. M. BARRIE.

Peter Pan ...		Miss NINA BOURGCAULT
Mr. Darling ...		Mr. GERALD de MAURIER
Mrs. Darling ...		Miss DOROTHEA BAIRD
Wendy Maria Angela Darling ...		Miss HILDA THURVELYAN
Jaka Napoleon Darling ...		Master GEORGE HEBBER
Michael Nicholas Darling ...		Miss WINIFRED GEORGEAN
Nana ...		Mr. ARTHUR LUPINO
Tinker Bell ...		Miss JANE WREN
Tootsie ...		Miss JOAN BURNETT
Nibs ...		Miss CHRISTINE SILVER
Slightly ...	(Members of Peter's Band)	Mr. A. W. HANSCOMB
Curly ...		Miss ALICE DUHARRY
1st Twin ...		Miss PAULINE CHASE
2nd Twin ...		Miss PHYLIS HARMON
1st Hook ...	(The Pirate Captain)	Mr. GERALD de MAURIER
2nd Hook ...		Mr. GEORGE SHELTON
Geesehead Stinky ...		Mr. SYDNEY HARGREAV
Cocco ...	(Pirates)	Mr. CHARLES TREVOR
Mollie ...		Mr. FREDERICK ANNELEY
Jake ...		Mr. HUBERT WELLS
Smolder ...		Mr. JAMES ENGLISH
Great Big Little Panther ...	(Redskins)	Mr. JOHN KELT
Tiger Lily ...		Mr. PHILIP HARWIN
Lisa ...	(Author of the Play)	Miss MIRIAM NESSITT
		Miss ELA G. WAY

Belsham, Pirates, Crocodile, Eagle, Curlew, Cat, Pack of Wolves, by Misses Mary Mayhew, Victoria Addison, Maudie Crogan, Gladys Stewart, Kitty Malone, Marie Park, Fina Sinclair, Christine Lawrence, Mary Macdonald, Gladys Carrington, Laura Barnard, Daisy March. Misses E. Kirby, S. Spencer, G. Malvern, J. Gushage. Messrs S. Greig, A. Gasher, D. Dawson, C. Lawton, W. Scott, B. Hanson, H. Francis, E. Madril, P. Glavan, A. Durga.

ACT I—OUR EARLY DAYS. *Directed by Mr. W. Reed, designed by Mr. W. Sturges.*
 Scene 1—Opposite the House. *Scene 2—The Nursery.*
ACT II—THE NEVER NEVER LAND. *Directed by Mr. W. Reed, designed by Mr. W. Sturges.*
 Scene 1—The House we left at Wendy. *Scene 2—The Never Never Land.*
 The Curtain will here be lowered for a few moments.

ACT III—WE RETURN TO OUR DETACHED MOTHERS. *Directed by Mr. W. Reed, designed by Mr. W. Sturges.*
 Scene 1—The House we left at Wendy. *Scene 2—A large open of the Never Never Land.*
 Scene 3—Home, Sweet Home.

The Play produced under the Direction of **Mr. EDON BOURGCAULT.**
 General Manager ... (For CHARLES FROHMAN) ... W. LESTONQ

The Requisites, Properties and Toilet Costumes designed by Mr. W. NICHOLSON, and executed by Messrs. B. J. SIMMONS & E. J. SIMON, Costumers. Miss Bourgcault's Dress designed by Mr. HENRY J. FORD, Miss David's Costumes by Madame HAYWARD de New York and M. Mrs. Tansley's Dresses designed and executed by SUE PO, of "Scene" System. The Dinner Service and arranged by Mr. W. WARD. The Music composed and arranged by Mr. JOHN CROOK. The Flying Machines supplied and worked by Mr. G. KELLY. Properties supplied by Mr. LOUIS LARRAKE, at Queen's Square, W.C. Stage Machinery by Mr. H. THOMPSON. Electrician Mr. C. HAMILTON. Property Master, Mr. W. BURDICK.

Stage Manager ... DUNCAN McRAE | Musical Director ... JOHN CROOK
 Business Manager ... JAMES W. MATHEWS

Extract from the Rules made by the Lord Chamberlain
 (1) The conduct of the actual and possible Manager of the Theatre must be printed on every play bill. (2) The Public can leave the Theatre at the end of the performance by all exit and entrance doors, which must remain open accordingly. (3) The frequent noise of the production must be limited at intervals during every performance as to noise including the proper working order. (4) Smoking is not permitted inside the Theatre. (5) All entrance, passages and staircases must be kept free from chairs or any other obstructions, whether permanent or temporary.

ICE TEA AND COFFEE can be had of the Attendants.

Fig. 14 Panfleto original de la representación de la obra en el teatro Duque de York (1904).

niño vestido con hojas, telarañas y sabia. Recuerda al otoño y al bosque, pero también a la tumba. Del mismo modo, la casa subterránea donde habita con los niños perdidos hace referencia a los túmulos funerarios que se creían habitados por las hadas. Allí se alimenta de comida imaginaria, no deja que le toquen y se cree que no pesa absolutamente nada. Y es que a Peter Pan le preocupa la no existencia, y de ahí su obsesión por destacar, por obligar a un público a creer en él. Peter Pan juega desde sus comienzos con la desasosegante idea de que un niño pueda existir para siempre, aunque sólo hay dos maneras según *El pajarillo blanco*: una muerte prematura o que alguien escriba sobre él.

4.4. CONCEPTO DEL DOBLE

Llegados a este punto, podemos comprender uno de los puntos más interesantes de la obra y que me ofrece un amplio espacio de trabajo para mi guion. En *Peter Pan y los jardines de Kensington*, como una maldición sobre



Fig.15 Fotograma de *Peter Pan* (1953).
Fig.16 Ibis.

Peter, se le dice: “Serás un Entre lo uno y lo otro”.¹⁰ Dos existencias en una que se repite a lo largo de toda la obra: pájaro y humano, niño y adulto, cobarde y valiente. Estas contradicciones que le definen van mucho más allá pues Peter Pan presenta lo que se conoce como *doppelgänger* o doble. Una segunda personalidad como diría Carl Jung que se manifiesta a través de otro ente material. Hasta Barrie hablaba de su propio doble en su discurso de aceptación de la Universidad de Saint Andrews: “Es M’Connachie el que me ha traído hasta aquí. [...] Es el nombre que le doy a la mitad rebelde de mí mismo: a la mitad escritora”.¹¹

En la novela, Peter actúa como ídolo pero también como villano. En las primeras notas de Barrie cuando escribía Peter Pan, el capitán no aparece en ninguna parte. Sin embargo, Peter es descrito como un niño demonio, un elfo que induce a los niños para que no crezcan, los secuestra. Es cruel y vil. Peter Pan era, inspirado en *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mister Hyde* (1886, Robert Louis Stevenson), héroe y villano. Este concepto ya lo exploró Barrie respecto a su otra personalidad: “Desconfíen de M’Connachie. [...] A mí me hubiese gustado ser explorador, pero él eligió otra cosa. Todos tendrán a sus M’Connachies ahuyentándoles del camino. Como no estén en vigilancia constante, encontrarán que poco a poco les saca de ustedes mismos para usurpar su lugar”.¹²

Tanto Peter como Garfio sufren una soledad desesperada y autodestructiva: Garfio mataría al joven y a la creatividad juvenil que envidia; Peter Pan



Fig.16

¹⁰ BARRIE, J.M. Peter Pan en los jardines de Kensington, p.37

¹¹ BARRIE, J.M., *Courage*

¹² BARRIE, J.M., *Ibis*.

es tan despiadado y cruel como el hombre adulto al que odia. Garfio desea ser un niño y por ello lucha en un juego en el que nunca ganará, mientras Peter ha creado una cárcel de fantasía que le condena a la eterna juventud. Dos caras de la misma moneda que acaban uniéndose. Al adulto Capitán Garfio le persigue el tiempo en la figura del cocodrilo, recordándole una muerte cada vez más cercana, pero en el climax final de la historia aparece Peter Pan imitando el reloj del cocodrilo, sube al barco y, en una batalla final, mata a Garfio. Se convierte en amo y señor de su barco, y los niños perdidos en piratas. En la versión teatral, una acotación va mucho más allá:

PETER. [Que sabe imitar la voz del capitán tan bien que el propio autor tiene la turbadora sensación de que a veces se trataba realmente de Garfio.]¹³

Es más, en la batalla final, el autor nos hace dudar hasta de si Garfio es real o pertenece exclusivamente a la mente de Peter. Cuando Peter parece olvidar a Garfio en medio de la batalla, éste, tranquilo, no puede hacer más que dejarse devorar por el cocodrilo. Peter lo ignora en el momento más importante de sus eternos enfrentamientos y por tanto carece de sentido y debe desaparecer.

Pero, aunque un análisis exhaustivo de la obra y el personaje pueda dar una visión oscura y hasta perturbadora, la realidad es que Peter Pan sigue siendo un adolescente fanfarrón y divertido y cuyo siguiente extracto, considero, lo describe bastante bien.

GARFIO. ¡Me estoy batiendo con un demonio! Pan, ¿quién o qué eres?

Los niños esperan con ansia la respuesta, aunque no con tanta ansia como Wendy.

PETER. [Al azar.]: Soy la juventud, soy la alegría, soy un pajarillo que acaba de romper el cascarón.¹⁴

¹³ BARRIE, J.M. *Peter Pan* (traducción de César Palma), Madrid, Siruela, 1999, p.90-91

¹⁴ BARRIE, J.M. *Ibis*.



Fig.17 Ibis.

4.5 NUNCA JAMÁS Y OTROS MUNDOS FANTÁSTICOS

El país de nunca jamás está en el inconsciente colectivo infantil, al mismo tiempo que cada niño tiene su propio país con sus propios recuerdos y tesoros, los cuentos de los que les gustaría formar parte. Y aunque éstos posean un vago recuerdo de haber estado, los adultos tienen vetada la entrada. Es un lugar que una vez se visita y se hace real puede ser peligroso, porque los sueños se transforman muy rápido en pesadillas, y los niños perdidos mueren y luchan contra verdaderos piratas.

La obra no deja claro si es real o ficticia y trabaja, como siempre, en la ambigüedad. Podemos considerar la isla como la plasmación del sueño freudiano, un lugar donde realizar un sinfín de deseos infantiles: el vuelo, el asesinato, el sexo edípico, la lujuria y la capacidad de sobrevivir al tiempo y a la muerte.

Una fantasía compensatoria es un proceso derivado tras la frustración ante una situación y en el que el individuo elabora un mundo alternativo donde tiene éxito y resulta vencedor. Con ello se liberan tensiones y se evitan los efectos de vivir una continua decepción. Peter Pan podría considerarse una fantasía compensatoria de J. M. Barrie, pero no es la única dentro de la cultura popular.



Fig.18



Fig.19



Fig.20

En *El laberinto del fauno*, los mundos subterráneos de la princesa Moanna no son más que la vía de escape del personaje de Ivana Baquero. Ofelia sufre así la carencia de estabilidad, tanto familiar como social, creando un mundo paralelo en el que ella es la princesa inmortal de un reino sin mentiras ni sufrimiento. La isla de *Donde viven los monstruos* (1963, Maurice Sendak) otorga a su protagonista un lugar donde enfrentarse a sentimientos tan confusos para un niño como son la ira, la frustración o la soledad.

¿Pero cómo se produce este contacto entre realidad y ficción? ¿Dónde se encuentran estos lugares mágicos? En *Peter Pan*, por ejemplo, Peter conoce a los Darling cuando busca su sombra y es él mismo el que los lleva a Nunca Jamás. Hablamos entonces de una isla muy lejana que solo se puede ver entre el sueño y la vigilia, similar a la de *Donde viven los monstruos*.

Podemos hablar también de realidades escondidas a nuestros ojos. Encontramos un claro ejemplo en *Harry Potter*, donde la comunidad mágica comparte mundo con los “muggles” sin que estos lo sepan. En *Stardust* (1999, Neil Gaiman), un muro separa el mundo de cuento de hadas del real. En *Nocturna* (2007, Adrià Garcia y Víctor Maldonado), un mundo lleno de criaturas aparece a escondidas durante la noche mientras los humanos duermen. *El viaje de Chihiro* (2001, Hayao Miyazaki) narra la aventura de Chihiro al entrar en un extraño lugar dominado por los espíritus, para los que tendrá que trabajar si quiere liberar a sus padres de una maldición.

Otro planteamiento es el de los mundos paralelos separados en el tiempo, el espacio o incluso la dimensión. *Idhún*¹⁵ es un mundo de dragones y unicornios al que solo se puede viajar mediante la magia. *Narnia*¹⁶, entre otros métodos, se conoce por requerir de un armario. *La historia interminable* se vale de un libro para llamar a Bastian.

Por último, podríamos nombrar el conjunto de historias que se desarrollan en un mundo ajeno a nuestra realidad, y por tanto, no requieren de viajes o personajes procedentes de nuestro mundo. Hablo de *La Tierra Media*¹⁷ de Tolkien, la *galaxia muy muy lejana* de *Star Wars*¹⁸, la tierra de *Alagaesia*¹⁹ de *Eragon* o el complejo mundo de *Juego de tronos*²⁰.

Fig.18 Fotograma de *Las Crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario* (2005, Andrew Adamson).

Fig.19 Fotograma de *Star Wars: Una nueva esperanza* (1977, George Lucas)

Fig.20 Viñeta de *Amazing Fantasy #15*, con la primera aparición de Spiderman (1962, Stan Lee).

¹⁵ GALLEGO, L. *Memorias de Idhún*

¹⁶ LEWIS, C.S. *Las crónicas de Narnia*

¹⁷ TOLKIEN, J.R.R. *El señor de los anillos*

¹⁸ LUCAS, G. *Star Wars: Una nueva esperanza*

¹⁹ PAOLINI, C. *Eragon*

²⁰ MARTIN, G.R.R. *Juego de tronos*

Podríamos añadir una última categoría en la que no existe ese velo que separa lo real de lo irreal, y por tanto conviven. Es el caso de *Drácula*²¹, *Frankenstein*²², *Terminator*²³, *Alien*²⁴ o la mayoría de historias de superhéroes.

Resulta curioso que estos dos últimos apartados suelen reunir un público mucho más adulto que el resto. La razón, considero, es que al crear un mundo completamente nuevo consigues que el espectador no requiera de un esfuerzo para obviar todas las leyes de la realidad y pueda creer en lo que ve. Del mismo modo, la ciencia ficción ha encontrado la forma perfecta de convencer al espectador. Para ello se vale de misteriosos procesos científicos o largas miradas en el futuro que visten los sucesos con un aire de posibilidad y realidad.

Y es que el espectador adulto, al igual que el niño, desea escapar a un mundo imaginario donde se rompen las normas que les oprimen y todo sea posible. Las emociones fuertes que sentíamos de niños con cualquier historia de fantasía, los adultos las sienten ahora con la ciencia ficción y sobretodo con la adrenalina que les dan las películas e historias de terror. En una búsqueda del niño interior, acaban sucumbiendo a la sensación que más fácil recuerdan: el miedo y la inseguridad. Después de todo, el cine y la literatura no venden historias, venden emociones.



Fig.21 Fotografía del Hogwarts Express de la saga cinematográfica de *Harry Potter* y que llevaba a los aprendices desde Londres al colegio Hogwarts de magia y hechicería.

²¹ STOKER, B. *Drácula*

²² SHELLEY, M. *Frankenstein*

²³ CAMERON, J. *Terminator*

²⁴ SCOTT, R. *Alien*

5. CONCEPTO DE PARACOSMOS

Cuando un niño juega al ya comentado *make-believe* entra en un mundo paralelo en el que se convierte en director de su propia película. Su imaginación desarrolla la escenografía, el vestuario, los actores secundarios y hasta si hace sol, llueve o nieva. Son juegos de rol puntuales en el que poder expresarse y reconocerse dentro del papel en el que se sientan más cómodos. Es un método de autodescubrimiento y afirmación del yo. Pero se dan casos en los que estos juegos infantiles dejan de ser puntuales para alargarse en el tiempo. Son los conocidos como paracosmos.



Fig.22



Fig.23

Robert Silvey y Stepehn MacKeith fueron los que documentaron y dieron nombre a este fenómeno en su libro *The paracosm: a special form of fantasy* (1988). En la obra describen cuatro reglas básicas para distinguir los paracosmos. En primer lugar, los niños deben ser capaces de diferenciar con claridad lo que imaginan de la realidad. Ello descartaría, por ejemplo, la historia de Ofelia en *El laberinto del fauno* como un paracosmos. En segundo lugar, el interés por ese mundo creado debe durar varios meses o años. En tercer lugar, los niños deben sentirse orgullosos de ese mundo y ser consecuentes con él. Por último, los niños deben sentir que ese mundo les importa. También suelen tener una serie de características comunes como dejar documentación escrita (mapas, revistas), un estudio amplio sobre la política de su mundo o incluso nuevos idiomas.

En la literatura podemos encontrar a varios paracosmistas célebres. En la familia Bronte surgieron dos paracosmos distintos. El primero en tomar forma fue Angria, país liderado por los dos hermanos mayores Charlotte y Branwell. Charlotte se encargaba de las relaciones sociales de sus personajes mientras el segundo dirigía la política. Más tarde, las hermanas menores, Emily y Anne, crearían su propio mundo, Gondal. Angria tenía más movimiento pero Gondal presentaba sentimientos más profundos. Queda patente esta diferencia de entender sus mundos en las obras de Charlotte, *Jane Eyre* (1847), y de Emily, *Cumbres borrascosas* (1847).

Otro paracosmista famoso fue Lewis Carroll, autor de *Alicia en el País de las Maravillas* (1865). A diferencia de los anteriores, su mundo era un acto de escape de los malos tratos por parte de sus compañeros de colegio. Una especie de fantasía compensatoria o paracosmos post-traumático. Escribía revistas literarias para sus hermanos y en ellas ya se percibe su visión sobre la relación entre los niños y los adultos, reflejando lo que su experiencia le enseñó: que los adultos imponen su voluntad de forma déspota y carente de lógica. Esta reflexión se puede ver en la Reina de Corazones de su obra.

Fig.22 Fotografía de uno de los pequeños libretos donde escribían sus historias los hermanos Bronte. Actualmente en la Houghton Library de la universidad de Harvard.

Fig.23 Ilustración de Sir John Tenniel para la primera versión de *Alicia en el País de las Maravillas* (1865).

En un principio, el concepto de paracosmos iba a tener un mayor protagonismo en el guion, llevándolo incluso por título. Más tarde decidí cambiarlo por una simple razón: no es un suceso muy común. El objetivo de mi historia es crear un vínculo de empatía entre el espectador y mi protagonista y, por tanto, que logre verse de pequeño haciendo las mismas cosas que él. Si me centrara en un niño con paracosmos, el final no resultaría tan impactante y extrapolable a cualquier otro niño. El espectador pensaría que todo lo sucedido es exclusivo del protagonista y otros niños imaginativos, cuando lo que trato de decir es exactamente lo contrario.

6. PROCESO DE ESCRITURA DEL GUION

Llegados a este punto, puedo dar paso al proceso de escritura de la narración. En primer lugar dejo la sinopsis oficial del guion. A continuación haré un breve análisis sobre los símbolos y elementos que lo conforman así como una pequeña descripción de los principales personajes. Por último, un pequeño esquema general de la historia y su ficha técnica.

6.1. SINOPSIS

Pedro es un niño como cualquier otro. Vive con su familia en una pequeña casa gris, junto a un montón de casas grises en una gris urbanización. Allí comparte juego con Tomás y Marta, vecinos y compañeros de clase. Con el nuevo curso llegan los deberes y las redacciones y Pedro no sabe que escribir en una de ellas: ¿Qué quieres ser de mayor? Echando mano de su imaginación decide realizar un mapa turístico sobre todo lo que a él le gustaría enseñar del pueblo. El problema es que todo lo que enseñaría procede de su imaginación, como la cueva de los trolls y el primo del monstruo del lago Ness. Todo el mundo se ríe de él.

Al día siguiente, coincidiendo con su noveno cumpleaños, recibe la visita de 2 extraños seres, Argos y Ormos, que le ofrecen llevarle a un mundo mágico donde todo lo que imagina es real. A cambio, necesitan que les traiga las semillas de un fresno mágico. Tiene un año de plazo máximo para conseguir las suficientes semillas para que el portal se abra, pero lo que no sabe es que las semillas solo las encontrará cuando esté jugando con su imaginación, y con las clases y los deberes, cada vez tendrá menos tiempo para conseguirlas.

A lo largo del año, Pedro descubrirá que los gemelos visitan a todos los niños en algún momento de su vida pero todo el mundo lo olvida, así como se olvidan de aquellos que cruzan el portal. Finalmente, Pedro decide que está bien donde está y se despide de los Gemelos, pero en un revés del destino recibe una reprimenda de su padre que le hace preferir irse a ese

otro mundo en vez de quedarse en el real.

Pedro cruza el portal. A la mañana siguiente, su madre lo encuentra en su cuarto y parece que nada ha cambiado, pero Pedro ha dejado de soñar como un niño y va a comenzar a madurar.

6.2. SIMBOLOGÍA

6.2.1. Los gemelos y el portal

Al igual que en la historia de Barrie, mis personajes transitan en un pequeño espacio entre el niño y el adolescente, son dos cosas a la vez. Esta idea queda potenciada al final, cuando se descubre que esa dualidad era real, y que Pedro ha quedado completamente dividido, quedándose el Pedro real y marchándose el niño que lleva dentro.

Es importante hacer un matiz en este punto. Lo que yo considero que le sucede a Pedro es distinto de lo que otro espectador puede pensar. Lo que los espíritus tratan de hacer es guiar a los niños para que decidan si su niño interior es lo suficientemente fuerte para sobrevivir a los vaivenes de la vida o por el contrario, sucumbirá a ellos. En el momento en el que un niño cruza, su mundo cambia y se convierte en un superviviente, alguien que se ha adaptado al mundo tal como es y no lo cuestionará del mismo modo que alguien cuyo niño se ha quedado. Ante todo, es una exageración en la que solo hay dos tipos de personas y en la que una decisión te cambia de golpe.

Los Gemelos trabajan en pareja dado que en verdad son un único ser, un pájaro alado que reúne la verdadera esencia humana en la que no somos ni blanco ni negro sino un conjunto de atributos. Representan dos formas distintas de ver la vida, con sus ventajas e inconvenientes. Un ejemplo claro de soñador es el personaje de Guido Orefice en *La vida es bella* (1997, Roberto Benigni).

Como ya he mencionado, existen leyendas escocesas de hadas que se llevan a los niños y los intercambian por sus propios hijos, que idénticos a los otros, resultan ser débiles y enfermizos. Barrie utilizó esta referencia en su obra *Mary Rose* (1920), transformándolo en un viaje a un lugar donde no existe el tiempo. Yo utilizo ambas referencias mezcladas con otros seres como los Yokai japoneses o las ninfas mediterráneas, aunque los mayores referentes son el Fauno de Guillermo del Toro y el hombre árbol de *Un monstruo viene a verme* (2016, J. A. Bayona).



Fig.24 Fotograma de *La vida es bella* (1997, Roberto Benigni)

Respecto al final, podemos hablar de varias posibilidades. La primera es que directamente el portal es un filtro y el niño que cruza pierde a su niño interior. Es la idea original sobre la que trabajé, pero otra opción es que literalmente viaja a ese otro mundo del mismo modo que Wendy o Alicia. Ello



Fig.25

provoca que el niño viva una fantasía completamente real y realice el viaje de aprendizaje volviendo cambiado y más maduro. La última opción es la más tenebrosa y es que, al igual que en el folclore de las hadas, el Pedro que hay en su cuarto por la mañana no sea el verdadero Pedro si no una copia menor, y el verdadero se ha marchado para siempre.

6.2.2. El fresno y las semillas

Durante la etapa de documentación me informé sobre un tipo de semillas que encontraba por Valencia bastante a menudo. El objetivo principal de usar algo cotidiano como la semilla de un árbol en mi historia era la búsqueda del icono. Cuando un niño que hubiese visto la película encontrase una de esas semillas podría sentirse identificado con el protagonista y empezar a imaginar. Del mismo modo, a un adulto le recordaría aquello que ha podido perder en el camino.

La función de las semillas es la de mostrar a Pedro cómo la realidad impide que el niño juegue y pueda comportarse como un niño. Al comienzo de la historia, Pedro consigue multitud de semillas pues el curso acaba de comenzar, pero cuando llega el verano se da cuenta que apenas ha conseguido todas las que pretendía y que la mayoría de los tarros que tenía preparados están vacíos. Al final del verano ha conseguido llenarlos, pero ahora sabe que hacer lo que más le gusta requiere de tener tiempo libre. A nivel simbólico, trabajan como un disco de memoria, almacenando todas sus historias inventadas para cuando decida cruzar el portal.

Fig.25 Fotograma de *Un monstruo viene a verme* (2016, J. A. Bayona).

Fig.26 Semillas de fresno antes de desprenderse.

Fig.26



Fig.27 Ilustración del Yggdrasil en el Edda oblongata, un manuscrito islandés que data del 1680. Se encuentra en el Árni Magnússon Institute de estudios islandeses, en Reykjavík.

Y es que usar semillas también funciona como metáfora de los niños como futuros adultos. Si una semilla no la mantienes bajo unos cuidados específicos nunca crecerá. En la historia, no solo las semillas del fresno contienen las historias de los niños, sino que los propios niños son los que contienen las esperanzas del futuro. De ahí que Pedro sea el recolector de semillas del título, pero también los Gemelos son los que recolectan a los niños interiores que no van a crecer más.

A partir de las semillas, me informé sobre árboles cuyo significado en la cultura popular coincidiese en gran medida con las ideas que me habría gustado atribuirle al árbol de mi historia. Llegué a la conclusión de que el fresno resultaba mucho más interesante aunque sus semillas no me resultaran tan cotidianas. El fresno, ash (ceniza) en inglés por su facilidad para arder, es un árbol sagrado de la cultura celta y nórdica. Los vikingos lo veneraban como el árbol del mundo, el Yggdrasil, y a través de sus raíces y sus ramas conectaba los 9 mundos. Por otro lado, en la cultura mediterránea, los fresnos eran el hogar de las meliades, ninfas primigenias. Hadas.

En la historia, utilizo todos esos referentes en mi beneficio. El fresno actúa como conector de todos los mundos posibles, el portal. Un viaje de no retorno custodiado por los Gemelos y en el que, al igual que Caronte y sus monedas, tienen por precio las semillas con los sueños de los niños, los cuales ya no usarán jamás.

6.2.3. Las pesadillas

Me pareció interesante usarlas como forma de guiar a Pedro por sus miedos. Los niños tienen sueños de todo tipo pero aproximadamente entre los 5 y los 9 suelen comenzar a ser más complejos y se introducen los sueños de agresiones y críticas a uno mismo, pues indican estrés ante las interacciones sociales y una necesidad de control en una época de cambio en el que el niño comienza a adaptarse a nuevos roles y ambientes sociales. Mediante los sueños, no solo asusto a Pedro para que se cuestione cosas sino que doy pistas al espectador sobre lo que realmente acontece. En el sueño de las baldosas amarillas, un pájaro ataca a los niños que, petrificados, se agarran el pecho allí donde les han arrancado a su niño interior. Del mismo modo, en la pesadilla en clase, Pedro ve como los niños siguen creciendo sin cuestionarse su mundo, como máquinas de repetición. Por último, la pesadilla del velo es una pista de que los niños se quedan atrapados al otro lado del portal.

6.2.4. Referencias directas

Comenzar la historia con una breve escena en Nunca Jamás me pareció bastante adecuado. Introduciéndolo a través del juego del protagonista resulta inocente pero, dado que Peter Pan es mundialmente reconocible como

símbolo del niño eterno, da una pista al espectador de lo que está a punto de ver. Otra referencia interesante es el uso repetido de los zombis. Funcionan en dos sentidos: en primer lugar aumentan la edad del espectador al ser más actual que juegos de caballeros y princesas; por otro lado hablan de la transformación, de la vida y la muerte, del cambio.

También el uso de *Harry Potter* crea un vínculo con toda una revolución cómo fue la saga de J. K. Rowling. Es una forma de rendir homenaje a una historia que hizo creer a tanta gente en la magia. Pero la referencia va más allá al utilizar una de las escenas icónicas como pesadilla del protagonista. Cuando Pedro sueña con el marco de piedra y el velo de los susurros, está soñando con el velo de la muerte donde desaparece Sirius Black en la quinta novela de la saga *La Orden del Fénix* (2003). En dicha escena, Sirius cruza la cortina pasando al mundo de los muertos. Recuerda al portal al que los Gemelos han invitado a Pedro, y en cierto modo, también le producirá la muerte de parte de él mismo. Además, utilizar dicha escena también sirve para saber cuánto ha leído Pedro desde que le regalaron los libros en Navidad.

Otro de los sueños de Pedro señala a otro clásico de la literatura fantástica: *El maravilloso mago de Oz* (1900, Lyman Frank Baum). Se trata de un relato iniciático en el que la protagonista aprende a pensar, sentir y tener valor a través de su curiosidad. De este modo creo un paralelismo con el viaje hacia la madurez que Pedro comienza a transitar. La famosa ciudad esmeralda original, además, no deja de ser una pantomima del mago engañando a sus ciudadanos, pues no se dan cuenta que las gafas que llevan puestas son



Fig.28 Fotograma del velo de la muerte en la quinta película de la saga, *Harry Potter y la Orden del Fénix* (2007, David Yates)



Fig.29 Fotograma de *El mago de Oz* (1939, Victor Fleming), adaptación a la gran pantalla de la obra de Baum.

las que hacen que vean esmeralda su propia ciudad, por lo que en el sueño, el camino alternativo simbolizaría el pensamiento crítico y la búsqueda del yo frente a lo que exige la sociedad.

6.3. PERSONAJES PRINCIPALES

Pedro

Es un niño excepcionalmente imaginativo. Todo lo que hace lo acaba llevando a su terreno en el que la aventura y la fantasía predominan. Cumple 9 años al comienzo de la historia, coincidiendo con los primeros días del nuevo curso. Le encanta quedar con sus amigos para jugar con su imaginación, así como le hacen especial ilusión los cumpleaños y recibir regalos con los que poder jugar. Es bastante inocente y soñador, y en general tiene una visión positiva del mundo.

Marta y Tomás

Son los mejores amigos y vecinos de Pedro. Al principio juegan e imaginan con Pedro pero poco a poco comienzan a concentrarse en sus aficiones y estudios, teniendo cada vez menos tiempo para jugar con él. Ello provocará un sentimiento de soledad y desapego en el protagonista.

Padre

Es un hombre pasado la cuarentena. Vive en el mismo pueblo donde se crio junto a su mujer. Estudió arte dramático y durante su juventud recibió cierto reconocimiento pero ahora está en paro y trata desesperadamente de encontrar trabajo para ayudar a su familia. Es muy imaginativo como Pedro, aunque mantiene las apariencias debido a su edad.

Madre

Tiene aproximadamente la misma edad que su marido. Estudió administración y ahora trabaja en el ayuntamiento en la sección de cuentas. Gracias a su sueldo pueden aguantar durante un tiempo sin problema pero pasado un año comienzan a hacer reajustes para ahorrar. Es más seria que su marido pero igual de cariñosa.

Víctor

Es el hermano mayor de Pedro. Estudia en el instituto, del que se queja bastante. Es menos idealista que Pedro, y viendo la economía familiar, sueña con estudiar y conseguir un buen trabajo con un buen sueldo.

Paula

Es una vecina de Pedro que va un curso por debajo de él. Argos y Ormos también la visitan a ella. Llegado el momento, Pedro descubre que Paula no ha cruzado y que ya ha olvidado a los Gemelos. Lo que no sabe es que sí que ha cruzado y que la Paula que ahora ve ya ha dejado de soñar.

Profesora Julia

Es la profesora del grupo B al que pertenecen Marta y Pedro. Va camino de los 60 años y es estricta, seria, y no excesivamente comprensiva con los niños respecto al juego y la imaginación. No es mala profesora, pero tiene una visión más anticuada y rígida que su compañera de curso.

Profesora Sara

Es la profesora del grupo A, al que pertenece Tomás. Va camino de cumplir los 40 y es jovial y cariñosa. Considera que la imaginación es una cualidad irrenunciable y que hay que defender a toda costa. Debido a su actitud y su constante trato con niños ha logrado recordar a los Gemelos, y trata en todo lo posible que los niños no crucen el portal.

Fax

Es un explorador imaginario que vive en el árbol frente a la habitación de Pedro. Cada día visita aquello que Pedro le recomienda del pueblo. Cuando Pedro se avergüenza de su trabajo en clase, pierde la capacidad de imaginarlo.

Los Gemelos

Son dos espíritus feéricos cuyo cometido es guiar al niño en la transición entre el mundo infantil e imaginario hasta el camino de la madurez. Cada uno trata de guiar al niño por una de las dos sendas posibles: madurar conservando al niño interior o abandonarlo en el proceso. Sus nombres nacen de las ideas antagónicas de orden y caos.

Ormos es una mezcla de las palabras orden y cosmos. A su vez, en griego, ormos quiere decir amarre, lo que indicaría su predisposición a las ideas fijas y a tener los pies en la tierra. Es el gemelo analítico y realista. Será el encargado de potenciar las cosas malas que no le gustan a Pedro de la realidad, vendiéndole las maravillas de cruzar el portal.

Argos es el espíritu de la imaginación. Será el bondadoso de los dos, y tratará de hacer que Pedro vea la vida de forma positiva y llena de posibilidades. Su nombre nace de la mezcla de argentum, plata, y caos. Algo así como el brillo del desorden. Pero, obviamente, hace referencia a Argos, gigante de la mitología griega con cien ojos. De este modo, se trata de alguien que ve todas las posibilidades y cuya imaginación no descansa.

Los Gemelos son profesionales y saben que su trabajo es guiar a los niños para que encuentren su propia forma de ver el mundo, tratando de no forzarlos en su decisión. Para ello se valen de su propia dualidad y del uso de las pesadillas. Con ellas el niño potencia sus miedos y es más sencillo guiarle para que decida si se enfrenta a esos miedos o deja que le guíen.

6.5. FICHA TÉCNICA

El guión tiene 116 páginas, lo que se suele traducir en unas 2 horas de metraje. Sin embargo, por mi forma de describir la ambientación, gestos y forma de actuar de los personajes, es altamente posible que la duración se reduzca en unos 15 o 20 minutos.

Respecto al target de la película, encuentro bastante complicado elegir el destinatario predilecto. La forma en que está narrada la historia es bastante infantil y simple, pero el trasfondo y el final son complejos de comprender hasta cierta edad. Por ello, está dirigida a un público principalmente adolescente y adulto, aunque los niños disfrutarán con el protagonista y su imaginación.



Fig.30



Fig.31

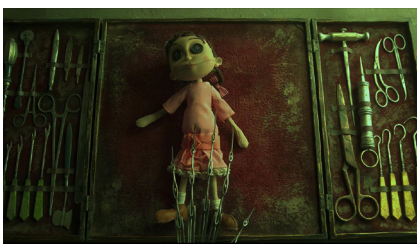


Fig.32

De hecho, esta división en el target es lo que más ha complicado la realización del proyecto, pues resultaba complejo mantener un personaje tan infantil e inocente durante tanto tiempo sin que resulte aburrido para un adulto. Por ello introduje la ambigüedad de que los Gemelos pudiesen ser malos o que Pedro tenga las pesadillas. El resultado no se aleja demasiado de una película infantil en cuanto al texto, pero un buen trabajo de color y diseño de personajes creo complementaría en especial medida a la historia y el target. Como recomendación, el uso del color y el diseño de personajes de las producciones de Laika, al estilo de *Coraline* (2009, Henry Selick), *Paranorman* (2012, Chris Butler y Sam Fell) o *Kubo y las cuerdas mágicas* (2016, Travis Knight), se ajustaría bastante a lo que imagino.

Considero que el hecho de hacerlo en animación es un punto a favor de este guion. Una diferencia clara que encuentro entre la acción real y la animación, al igual que pasa con la ciencia ficción o la fantasía, es el hecho de mantener la credibilidad. Cuando en una película vemos un exceso de efectos especiales o éstos no tienen la suficiente calidad, nos resultan poco creíbles o, durante un momento, sabemos que eso son efectos especiales y que lo que vemos no es real. En cuanto nos damos cuenta que es una película, la historia muere y salimos de la pantalla. Con la animación, en mi opinión, no tiene por qué pasar esto dado que al estar todo hecho con la misma técnica el espectador es más receptivo a creer.

6.6 ESTRUCTURA NARRATIVA

Siguiendo las recomendaciones de Robert McKee²⁵ para la creación de guiones, la historia consta de dos puntos de giro que dividen el guion en planteamiento, nudo y desenlace.

Fig.30 Diseño de personaje para una de las hermanas de *Kubo y las cuerdas mágicas* (2016, Travis Knight)

Fig.31 Fotografma de *Paranorman* (2012, Chris Butler y Sam Fell).

Fig.32 Fotografma de *Los mundos de Coraline* (2009, Henry Selick).

²⁵ MCKEE, R. *El guion story*, p.265-271

En la primera parte conocemos a Pedro y su día a día, la facilidad que tiene para imaginar y su problema de elegir tan pronto su futuro. El primer punto de inflexión lo encontramos en la escena en que Pedro expone su redacción delante de toda la clase. Al día siguiente Fax desaparece y Pedro comienza a cuestionarse su mundo. El planteamiento acaba en el momento en que entran los espíritus a escena.

Durante el periodo de un año, Pedro recorre distintas situaciones positivas y negativas que le harán preguntarse sobre su realidad y tratar de tomar la decisión de cruzar o quedarse. El nudo termina en el momento en que Pedro, que había decidido vivir en el mundo real, discute con su padre.

Pedro toma entonces la decisión de visitar a los Gemelos y cruzar el portal. El desenlace, pues, comienza en el momento que Pedro se introduce en el bosque en busca del fresno. Al día siguiente se despierta sin recordar nada pero ya no se despide de forma imaginativa de su madre ni ve nada especial en su camino al colegio.

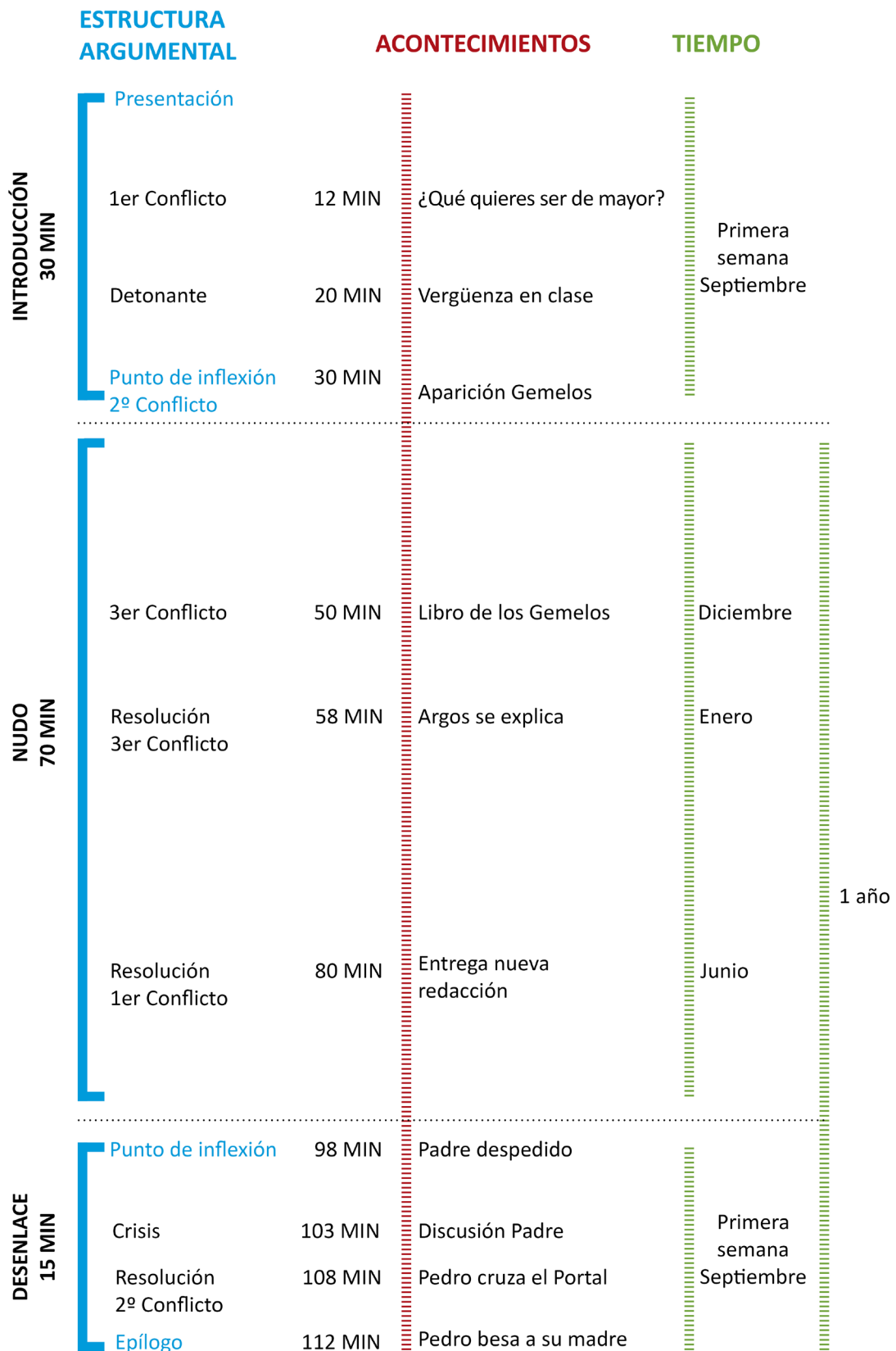


Fig.33 Esquema orientativo de los tres actos del guion.

7. CONCLUSIÓN

La primera palabra con la que puedo concluir este trabajo es “agridulce”. Con apenas un guion de 10 minutos a mis espaldas, me embarqué en realizar un guion de 40 minutos que me parecía un trabajo extenso pero abarcable. En medio del último año de carrera y con asignaturas extra, como se suele decir, “por amor al arte”, acabé documentándome para un trabajo tres veces más grande de lo que esperaba.

Agrido porque me ha robado horas de sueño y tranquilidad lograr finalizar este proyecto, exigiéndome al máximo y buscando un producto personal pero que pudiera agradar a un posible futuro espectador. He trabajado, después de todo, para desarrollar un guion profesional cuando apenas conozco la jerga y la técnica de este medio.

Dulce porque la euforia al contemplar mi trabajo finalizado es demasiado grata como para seguir hablando de los malos momentos. Cuando comencé a plantearme la idea original me vi a mi mismo emocionado de tal manera con esta historia que sabía que estaba en el camino correcto. La historia de Pedro es la mía y la de millones de personas que nos ilusionamos con el mundo, tratando de dar lo mejor de nosotros y mejorarlo granito a granito.

He aprendido muchísimo sobre los secretos de la narración cinematográfica y sus personajes. No creo que pueda ver una película igual ahora que sé todo el trabajo que lleva oculto. Solo puedo alabar la labor de todos esos guionistas que me han hecho soñar desde que me enamoré del cine, y de todos los que me quedan por conocer.

No sé si este guion logrará cruzar la frontera de la universidad y se convertirá en una realidad audiovisual. Sinceramente, ahora mismo no lo creo. No soy tan ingenuo como para pensar que mi primer intento me va a llevar a recoger un Goya, aunque sí sueño con que tras varias revisiones más, con calma y sin una fecha de entrega, logre sacar brillo a esta historia hasta el punto de que alguien se pare durante un instante y se ilusione como lo he hecho yo. Alguien que, como yo, no haya dejado ir a su niño.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN

MONOGRAFÍAS

CHION, M. *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Cátedra. 2001.

COHEN, D., MACKETH, S. A. *El desarrollo de la imaginación: los mundos privados de la infancia*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.

GOLOMB, C. *The creation of imaginary worlds: The role of art, magic and dreams in child development*. London: Jessica Kingslay Publisher, 2011.

HERREROS DE TEJADA, S. *Todos crecen menos Peter: La creación del mito de Peter Pan por J. M. Barrie*. Madrid: Ediciones Lengua de trapo SL, 2009.

MCKEE, R. *El guion story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba editorial. 2015

WRIGHT, J. A. *Guionización y desarrollo de la animación: desarrollar el guion para su venta*. Andoain: Escuela de cine y video, D.L. 2006.

DOCUMENTOS WEB

BARREJÓN, S. *Cómo escribir una buena escaleta: ahora de verdad*. En: Bloguionistas [Consulta 2017/07/20]. Disponible en: <<https://bloguionistas.wordpress.com/2015/05/14/como-escribir-una-buena-escaleta-ahora-de-verdad/>>.

NÚÑEZ, E. M. *Mil y una lecturas fantásticas*. Alicante: Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, 2008. [Consulta: 2017/04/04]. Disponible en: <<http://www.cervantesvirtual.com/obra/mil-y-una-lecturas-fantstticas-0/>>.

LOPÉRGOLO, P. *Especies de espacios (4) Paracosmos: rincones proyectados por la imaginación del niño*. En: Overlook Magazine [Consulta: 2017/07/20]. Disponible en: <<http://overlookmag.blogspot.com.es/2012/02/especies-de-espacios-4-paracosmos.html>>.

ZERMEÑO, C. *El miedo y los límites de la realidad en Veneno para las hadas*. En: TOMA UNO, Dept. de Cine y Tv de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina). 2012, num.1. ISSN: 2250-4524.

LITERATURA

BARRIE, J. M. *Peter Pan: Peter Pan en los jardines de Kensington y Peter Pan y Wendy*. Madrid: Valdemar, 2005.

BAUM, L. F. *El maravilloso mago de Oz*. Madrid: Diadio EL PAÍS, S.L., 2004.

CERVANTES, M. *Don Quijote de la Mancha: Antología anotada*. Madrid: Alfaguara. 2005.

ENDE, M. *La historia interminable*. Madrid: Alfaguara, 2002.

ENDE, M. *Momo*. Madrid: Alfaguara, 2002.

LEWIS, C. *Alicia en el País de las maravillas*. Madrid: Valdemar. 2006.

LEWIS, C. S. *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario*. Barcelona: Planeta. 2005.

MARTEL, Y. *La vida de pi*. Barcelona: Cículo de lectores, 2003.

NESS, P. *Un monstruo viene a verme*. Barcelona: Penguin Random House, 2016.

ROWLING, J. K. *Harry Potter y la piedra filosofal*. Barcelona: Círculo de lectores, 1999.

SAINT-EXUPÉRY, A. *El principito*. Madrid: Grefol, 2002.

TOLKIEN, J. R. R. *Árbol y hoja: y el poema Mitopoeia*. Barcelona: Minotauro, 2002.

TEATRO

BARRIE, J. M. *Mary Rose*, Londres: Hodder and Stoughton, 1949.

GUIONES

DEL TORO, G. *El laberinto del fauno*. Madrid: Ocho y medio, 2006.

DOCTER, P.,LEFAUVE, M., COOLEY, J. *Inside Out*. Online [Consultado 2017/20/20]. Disponible en: <<http://www.la-screenwriter.com/2016/11/15/coraline-script/>>.

LINKLATER, R. *Boyhood*. Online [Consultado 2017/20/20]. Disponible en: <<http://www.ifcfilmsawards.com/screenings>>.

PETERSON, B., DOCTER, P. *Up*. Pixar. Online [Consultado 2017/07/20]. Disponible en: <<http://pixar-animation.weebly.com/script.html>>.

SELICK, H. *Coraline*. Online [Consultado 2017/20/20]. Disponible en: <<http://www.la-screenwriter.com/2016/11/15/coraline-script/>>.

CURSOS ONLINE

PIXAR. *The art of storytelling*. En: Khan Academy [Consultado 2017/20/20]. Disponible en: <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>>.

AUDIOVISUAL

ADAMSON, A. (dir.) *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario [Película]*. EEUU: Walt Disney Pictures, 2005.

BAYONA, J. A. (dir.) *El orfanato* [Película]. España: Rodar y Rodar, 2007.

BAYONA, J. A. (dir.) *Un monstruo viene a verme* [Película]. España/ EEUU:

- Apaches Entertainment / Telecinco Cinema / Participant Media / RiverRoad Entertainment / Películas La Trini, 2016.
- BENIGNI, R. (dir.) *La vida es bella* [Película]. Italia: Melampo Cinematografica/ Cecchi Gori Group/ Miramax International, 1997.
- BUDD, R., COOK, D. (dir.) *Peter Pan en: Regreso al País de Nunca Jamás* [Película]. EEUU: DisneyToon Studios / Buena Vista, 2002.
- BURTON, T. (dir.) *Big Fish* [Película]. EEUU: Columbia Pictures, 2003.
- BUTLER, C., FELL, S. (dir.) *Paranorman* [Película]. EEUU: Focus Features / LAIKA, 2012.
- CSUPO, G. (dir.) *Un puente hacia Terabithia* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures / Walden Media, 2007.
- DEL TORO, G. (dir.) *El laberinto del fauno* [Película]. España/ México/ EEUU: Estudios Picasso / Tequila Gang / Tele5 / Sententia Entertainment, 2006.
- DOCTER, P., PETERSON, B. (dir.) *Up* [Película]. EEUU: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2009.
- DOCTER, P., DEL CARMEN, R. (dir.) *Del revés* [Película]. EEUU: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2015.
- GERMAIN, P. (dir.) *La banda del patio* [Serie de TV]. EEUU: Walt Disney Television Animation, 1997.
- GERONIMI, C., LUSKE, H., JACKSON, W., KINNEY, J., (dir.) *Peter Pan* [Película]. EEUU: Walt Disney Productions, 1953.
- GILLIAM, T. (dir.) *Brazil* [Película]. Gran Bretaña: Universal Pictures, 1985.
- GILLIAM, T. (dir.) *El imaginario del doctor Parnasus* [Película]. Reino Unido/ Canadá/ Francia: Davis-Films / British Columbia Film / Grosvenor Park / Infinity Features / Poo Poo Pictures / CPTC / The Movie Network, 2009.
- GILLIAM, T. (dir.) *Tideland* [Película]. Gran Bretaña/ Canadá: Recorded Picture Company (RPC)/ Capri Films, 2005.
- HARJU, S. (dir.) *Imaginaerum* [Película]. Finlandia/ Canadá: Scene Nation / Solar Films / Caramel Film, 2012.
- JONZE, S. (dir.) *Donde viven los monstruos* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures / Village Roadshow / Playtone, 2009.
- KNIGHT, T. (dir.) *Kubo y las dos cuerdas mágicas* [Película]. EEUU: Laika Animation, 2016.
- LEE, A. (dir.) *La vida de Pi* [Película]. EEUU: Fox 2000 Pictures / Haishang Films, 2012.
- LINKLATER, R. (dir.) *Boyhood* [Película]. EEUU: IFC Films, 2014.
- MARSHALL, P. (dir.) *Big* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, 1988.
- MCKEAN, D. (dir.) *MirrorMask* [Película]. EEUU: Columbia Pictures, 2005.
- MIYAZAKI, H. (dir.) *El viaje de Chihiro* [Película]. Japón/ EEUU: Studio Ghibli / Tokuma Shoten / Dentsu / Walt Disney Pictures, 2001.

- MIYAZAKI, H. (dir.) *Mi vecino Totoro* [Película]. Japón: Studio Ghibli, 1988.
- OKIURA, H. (dir.) *Una carta para Momo* [Película]. Japón: Production I.G / Kadokawa Shoten, 2011.
- PAGE, S. (dir.) *Clarence* [Serie de TV]. EEUU: Cartoon Network, 2014.
- ROWLAND, R. (dir.) *Los 500 dedos del Dr. T* [Película]. EEUU: Stanley Kramer Productions/ Columbia Pictures, 1953.
- SELICK, H. (dir.) *Los mundos de Coraline* [Película]. EEUU: Focus Features / Laika Entertainment / Pandemonium, 2009.
- SINGH, T. (dir.) *La celda* [Película]. EEUU: New Line Cinema, 2000.
- SINGH, T. (dir.) *The fall: el sueño de Alexandria* [Película]. India/ EEUU/ Gran Bretaña: Googly Films, 2006.
- SHARPSTEEN, B., LUSKE, H. (dir.) *Pinocho* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, 1940.
- SHINKAI, M. (dir.) *El jardín de las palabras* [Película]. Japón: CoMix Wave Films, 2013.
- SHINKAI, M. (dir.) *Your name* [Película]. Japón: CoMix Wave Films, 2016.
- SHYAMALAN, M. N. (dir.) *El bosque* [Película]. EEUU: Touchstone Pictures / Blinding Edge Pictures / Scott Rudin Productions, 2004.
- SPIELBERG, S. (dir.) *Hook* [Película]. EEUU: TriStar Pictures / Amblin Entertainment, 1991.
- STILLER, B. (dir.) *La vida secreta de Walter Mitty* [Película]. EEUU: 20th Century Fox / Red House Entertainment / Truenorth Productions, 2003.
- TABOADA, C. E. (dir.) *Veneno para las hadas* [Película]. México: IMCINE / Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica, 1984.
- UNKRECH, L. (dir.) *Toy Story 3* [Película]. EEUU: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2010.
- VAUGHN, M. (dir.) *Stardust* [Película]. Reino Unido: Paramount Pictures, 2007.
- WARBURTON, T. (dir.) *Código KND* [Serie de TV]. EEUU: Curious Pictures / David E. Kelley Productions / Dick Clark Productions, 2002.
- YATES, D. (dir.) *Harry Potter y Orden del Fénix* [Película]. Gran Bretaña/ EEUU: Warner Bros. Pictures, 2007.

ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig.1 Portada de *La historia interminable* utilizando el cartel promocional de la película de 1984. p.8
- Fig.2 Fotograma de *El laberinto del fauno: Ofelia leyendo el libro del Fauno*. p.9
- Fig.3 Fotograma de *El laberinto del fauno*: Mercedes sacando leche. p.9
- Fig.4 Fotograma de *El laberinto del fauno*: Ofelia visitando al hombre pálido. p.9
- Fig.5 Fotograma de *El laberinto del fauno*: el Fauno. p.9
- Fig.6 Fotograma de *Clarence*. p.10
- Fig.7 Escultura de Peter Pan situada en los Jardines de Kensington, Londres. Obra de George Frampton. p.11
- Fig.8 Fotografía de James Mathew Barrie (1860 - 1937) p.12
- Fig.9 Robin Williams caracterizado como Peter Pan para la película *Hook* (1991, Steven Spielberg). En ella se narra una posible continuación del clásico de Peter Pan en el que éste crece y se olvida de quién fue. p.12
- Fig.10 Fotograma de *Peter Pan* (1953, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske) de Walt Disney. p.13
- Fig.11 Fotograma de *Peter Pan* (2003, P. J. Hogan) en acción real. p.13
- Fig.12 Fotograma de *Peter Pan* (1953). Wendy trata de dar un beso a Peter, que no sabe lo que es. p.14
- Fig.13 Nina Boucicault como Peter Pan (1904), primera actriz en representar al personaje. p.14
- Fig.14 Panfleto original de la representación de la obra en el teatro Duque de York (1904).p.15
- Fig.15 Fotograma de *Peter Pan* (1953). p.16
- Fig.16 Ibis. p.16
- Fig.17 Ibis. p.18
- Fig.18 Fotograma de *Las Crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario* (2005, Andrew Adamson). p.19
- Fig.19 Fotograma de *Star Wars: Una nueva esperanza* (1977, George Lucas). p.19
- Fig.20 Viñeta de *Amazing Fantasy* #15, con la primera aparición de Spiderman (1962, Stan Lee). p.19
- Fig.21 Fotografía del Hogwarts Express de la saga cinematográfica de *Harry Potter* y que llevaba a los aprendices desde Londres al colegio Ho-

gwarts de magia y hechicería. p.20

- Fig.22 Fotografía de uno de los pequeños libretos donde escribían sus historias los hermanos Bronte. Actualmente en la Houghton Library de la universidad de Harvard. p.21
- Fig.23 Ilustración de Sir John Tenniel para la primera versión de *Alicia en el País de las Maravillas* (1865).p.21
- Fig.24 Fotograma de *La vida es bella* (1997, Roberto Benigni). p. 23
- Fig.25 Fotograma de *Un monstruo viene a verme* (2016, J. A. Bayona). p.24
- Fig.26 Semillas de fresno antes de desprenderse. p.24
- Fig.27 Ilustración del Yggdrasil en el Edda oblongata, un manuscrito islandés que data del 1680. Se encuentra en el Árni Magnússon Institute de estudios islandeses, en Reykjavík. p.25
- Fig.28 Fotograma del velo de la muerte en la quinta película de la saga, *Harry Potter y la Orden del Fénix* (2007, David Yates) p.26
- Fig.29 Fotograma de *El mago de Oz* (1939, Victor Fleming), adaptación a la gran pantalla de la obra de Baum. p.27
- Fig.30 Diseño de personaje para una de las hermanas de *Kubo y las cuerdas mágicas* (2016, Travis Knight). p.29
- Fig.31 Fotografma de *Paranorman* (2012, Chris Butler y Sam Fell). p.29
- Fig.32 Fotografma de *Los mundos de Coraline* (2009, Henry Selick). p.29