

Dra. Rocío GARCÍA-PEDREIRA

Universidade de Santiago de Compostela. España. mariadelrocio.garcia.pedreira@usc.es.
<https://orcid.org/0000-0002-5102-5078>

La construcción estética y narrativa de los relatos enmarcados en *Un monstruo viene a verme*

The aesthetic and narrative construction of tales framed on A Monster Calls

Fechas | Recepción: 10/03/2022 - Revisión: 09/05/2022 - En edición: 14/05/2022 - Publicación final: 01/07/2022

Resumen

El objetivo principal de este artículo es analizar la construcción estética y narrativa de los relatos enmarcados de la novela juvenil *Un monstruo viene a verme*, escrita por Patrick Ness, en su reescritura para la gran pantalla, dirigida por Juan Antonio Bayona y estrenada en 2016. Aunque la película está realizada principalmente mediante imagen real, los dos primeros relatos que incluyen los cuentos que un monstruo le narra al joven protagonista, Conor, para ayudarlo a superar la inminente muerte de su madre a causa de un cáncer, fueron realizados mediante animación digital por el estudio catalán Headless. Se plantea un diseño metodológico mixto basado en el análisis de contenido cuya aplicación ha permitido el estudio comparativo de los capítulos/secuencias del libro y la película, para luego focalizar la atención en la construcción estética y narrativa resultante del trasvase de los relatos del monstruo a la gran pantalla. El trabajo vislumbra las posibilidades de la hibridación de la imagen real y la imagen animada en la producción de películas de estética mixta para la traslación de los mecanismos del lenguaje literario al discurso cinematográfico con el propósito de mantener un grado alto de dependencia constitutiva.

Palabras clave

Reescritura filmica; literatura juvenil; imagen animada; monstruosidad; narración enmarcada

Abstract

This article seeks to analyse the aesthetic and narrative construction of the stories framed on the young-adult novel A Monster Calls, written by Patrick Ness, in its rewriting for the big screen, directed by Juan Antonio Bayona and released in 2016. Although the film is largely made using real images, the first two stories which include the tales that a monster narrates to Conor, the young protagonist, to help him deal with the imminent death of his mother from cancer, were made using digital animation by the Catalan studio Headless. A mixed methodological design based on content analysis is proposed and its application has made possible a comparative study of the chapters/sequences of the book and the film, to then focus attention on the aesthetic and narrative construction resulting from the transfer of the monster's stories to the big screen. The work treats the possibilities of the hybridisation of the real image and the animated image in the production of mixed aesthetics films in which the mechanisms of literary language are translated into the cinematographic discourse with the purpose of maintaining a high degree of constitutive dependence.

Keywords

Film rewriting; young-adult literature; animated image; monstrosity; framed story

1. Introducción

Publicada originalmente en 2011, la novela *Un monstruo viene a verme* fue escrita por Patrick Ness (Estados Unidos, 1971) a partir de un relato inconcluso de la escritora inglesa Siobhan Dowd (Reino Unido, 1960-2007) tras fallecer de un cáncer de mama. Años más tarde, en 2016, fue traducida al español y publicada por Nube de Tinta, el mismo año en que fue estrenada la reescritura fílmica homónima (*A monster calls*), dirigida por el cineasta Juan Antonio Bayona (Barcelona, 1975). Alabada por la crítica especializada y respaldada por los buenos datos de audiencia, la película fue nominada en 12 categorías de los Premios Goya, de las cuales salió triunfadora en 9, incluida la de mejor dirección.

La historia está protagonizada por un joven de 12 años llamado Conor O'Malley que vive traumáticamente el cáncer terminal que sufre su madre, alejándose cada vez más de todos y negándose a aceptar los cambios derivados de la situación. En este contexto, el tejo que crece en lo alto de la colina tras su casa cobra vida y se transforma en un monstruo que visita al protagonista para contarle tres historias que lo prepararán para una última, la del propio Conor, la verdad que lo atormenta cada noche en sueños.

La novela trata diversas temáticas como la muerte, el duelo o los conflictos familiares al mismo tiempo que resalta el poder transformador de la tradición oral y las posibilidades del tratamiento de temas complicados de profundidad psicológica a través del alejamiento consciente que propone la fantasía como espejo deformante de la realidad. En esta línea, en el prólogo de la edición española, Juan Antonio Bayona destaca que la obra rinde homenaje al arte de contar historias y demuestra "que la fantasía no sólo explica mejor nuestra realidad sino que es la mejor forma de articular la verdad" (Ness, 2016: 10).

En efecto, se trata de una novela juvenil con múltiples niveles de lectura que aproxima la propuesta al fenómeno del crossover (Falconer, 2009, 2010; Beckett, 2009; Ramos y Navas, 2015), en cuya reescritura fílmica se han utilizado una gran cantidad de recursos estéticos y narrativos que han sabido traducir con acierto la obra al lenguaje del cine.

Con el objetivo de estudiar la manera en que se ha llevado a cabo el proceso de reescritura, especialmente en lo relativo a los relatos narrados por el monstruo en sus visitas al joven Conor, el propósito principal del artículo es analizar la construcción estética y narrativa de la película *Un monstruo viene a verme* a partir del estudio comparativo de la producción y la novela de la que parte.

2. Marco teórico

La literatura fantástica, a partir de las propuestas de aproximación teórica más integradoras, es definida como la modalidad genérica que narra eventos que no sólo no han sucedido, sino que no podrían haber sucedido de ninguna manera (Mendlesohn, 2008; Gagliardi, 2020). En este sentido, la propia imposibilidad de lo fantástico implica que la imagen en vivo mediante la grabación directa de escenarios y personajes sea insuficiente y se vuelva necesario recurrir a distintas técnicas de animación y/o efectos especiales para la reescritura cinematográfica de estos materiales (G-Pedreira, 2020).

Entre las múltiples complicaciones derivadas de las relaciones existentes entre la literatura y el cine en los continuos trasvases de materiales y recursos, destaca la problemática provocada por no entender las obras cinematográficas como una realidad nueva y valorar la fidelidad por encima de la creatividad (Baltodano, 2009). No obstante, desde finales de los años setenta y ochenta, las principales tendencias en investigación y crítica con respecto a las reescrituras fílmicas se basan en la interpretación de estas obras como formas de arte (Paz, 2004; Gómez, 2010; Montenegro, 2014) entre las que se establece un diálogo intertextual (Stam, 2000, 2005).

Teniendo en cuenta el carácter sincrético del lenguaje fílmico, cobra especial relevancia el concepto de la intermedialidad, cuyo interés radica en su operabilidad como categoría de análisis del fenómeno adaptador. A partir de las propuestas de Rajewsky (2005), el estudio de las prácticas intermediales desde un enfoque sincrónico (análisis enfocado en las interacciones directas entre distintos medios en un contexto histórico específico y un campo cultural determinado), se pueden diferenciar tres categorías:

- Transposición intermedial: cambio de un medio a otro.
- Combinación intermedial: combinación e integración de dos medios diferentes en la construcción y significación de uno nuevo.
- Referencialidad intermedial: referencia a uno o varios medios a partir de la materialidad y los recursos semióticos.

Por otra parte, tanto la reescritura fílmica de la literatura fantástica como de la literatura infantil y juvenil ha sido una constante desde comienzos del siglo XX debido, principalmente, a la creación y

afianzamiento de algunas de las compañías y productoras más importantes aún a día de hoy en este campo, entre las que destaca Walt Disney Pictures, cuyo origen se fecha en los años 20 (McCallum, 2018). Por otra parte, también han sido determinantes otros aspectos como el auge y ascenso de la valorización de la literatura fantástica, luego de haber trascendido las barreras impuestas por distintos movimientos literarios (Samamé, 2020), la consolidación del sistema literario infantil y juvenil (Cerrillo, 2013) o la relevancia que han adquirido el cine y otros medios visuales (Calquín y Magaña, 2018). En este sentido, Baltodano (2009) destaca que uno de los principales vínculos entre la literatura y el cine ha sido la utilización de obras literarias consagradas como recurso para el desarrollo del cine como expresión estética y la búsqueda de prestigio y valoración en el contexto de una cultura organizada en torno a la palabra.

Además, una gran parte de estas producciones han sido realizadas mediante animación tradicional y, tras el avance de las técnicas digitales iniciado en los años 60 y 70, el cambio de siglo ha visto florecer una nueva forma de hacer cine mediante imagen generada por ordenador que ha revolucionado la industria. En la actualidad, la utilización de la imagen animada de manera aislada o en su hibridación con la imagen real, ya sea mediante la disgregación, colaboraciones fotorrealistas, irrealistas o ambientales (Viñolo-Locuviche y Duran-Castells, 2013), da como resultado producciones que pueden ser catalogadas en tres tipos:

- Películas de estética animada, cuando el resultado final es una película realizada de manera íntegra mediante técnicas de animación que determinan la construcción estética de la obra.
- Películas de estética realista, cuando el resultado final es una obra donde la utilización de técnicas de animación es imperceptible en la construcción estética de la obra.
- Películas de estética mixta, cuando la imagen real y la imagen animada se integran para la construcción estética final, de modo que ambas comparten protagonismo.

En todo caso, las decisiones llevadas a cabo responden a la preferencia personal de los realizadores, pero también a la necesidad de reflejar la retórica de lo fantástico presente en la obra literaria de partida. En el caso del monstruo, este personaje nació de la voluntad del ser humano de dar forma a aquello extraordinario, sobrenatural y fuera de lo común (Piñol, 2015: 14). El antropólogo David D. Gilmore (2003) explica que el tratamiento de la monstruosidad ha sido utilizado para la autoidentificación de una parte negativa y difícil de asumir del individuo y para la representación concreta del miedo y el horror, convirtiéndola en vehículo para la expiación de la culpa, pero también de la violencia humana, a partir de su dualismo y ambivalencia emocional como víctima y verdugo. En esta línea, tras argumentar las razones por las que defiende que la eliminación de los estímulos violentos que llegan hasta los más jóvenes no conlleva la eliminación de los comportamientos violentos, Jones (2002) sostiene que el interés de estas narrativas, donde la violencia imaginaria es utilizada para "matar al monstruo", reside en la posibilidad que le ofrece al lector de experimentar, en un contexto seguro y controlado, lo que es imposible, demasiado peligroso o está prohibido. De este modo, se convierten en una herramienta crucial para la aceptación de los límites de la realidad.

Por otra parte, la muerte es también otra constante fundamental a lo largo de la historia estudiada, ya que su aceptación, mediante la ayuda del monstruo, es una parte central de la trama. Aunque este tema sigue siendo apartado de los más jóvenes mediante su silenciamiento en las obras infantiles y juveniles a las que se les da acceso, diversos autores, como Herrán y Cortina (2007, 2011), Ruzicka y House (2020) o Webb (2021), destacan la importancia de normalizarla tanto en estas producciones como en las programaciones de aula en base a ellas. En efecto, tanto en el ámbito escolar como familiar, son cada vez más necesarios espacios de debate, reflexión e intercambio de sensaciones, emociones y sentimientos, que ayuden a gestionar situaciones potencialmente dañinas para el bienestar de los individuos. Por este motivo, ha ido ganando interés e importancia la Pedagogía de la Muerte, entendida como una apertura para la formación que se apoya y se construye desde la muerte como un ámbito de extraordinario potencial formativo (Herrán y Cortina, 2009). Por otra parte, Ramos y Camats (2017) diferencian dos formas de tratamiento, la paliativa, después de la muerte de un ser querido, y la preventiva, de manera independiente a una pérdida significativa.

Más allá de la utilización de las obras literarias como recursos para el tratamiento de temáticas como las aquí presentadas, las características de la sociedad actual hacen necesaria la consideración del poder de los estímulos fílmicos en los procesos de educación a través del cine, una de las dos posibilidades de utilización pedagógica de estas producciones que se asienta sobre su gran poder socializador. De este modo, es posible el desarrollo de una pedagogía en base a la narración y la recreación de sucesos mediante una construcción estética que conmueve; por otra parte, la otra posibilidad sería la contemplación del cine como contenido educativo, que promueve su estudio como hecho histórico, como obra de arte o suma de varias artes y como lenguaje o medio de comunicación (Camuñas, 2017).

No obstante, diversos autores afirman que el analfabetismo mediático, entre ellos el fílmico, es el propio de nuestros tiempos, debido a las profundas carencias del sistema educativo en este sentido (Ambròs y Breu, 2007; Ambròs, 2020). Haciendo hincapié en el cine mediante técnicas de animación, Mínguez-López (2015) destaca que actualmente es la principal fuente de fabulación en la infancia, mayor incluso que la literatura, debido al gran tiempo que pasan expuestos a él, aunque la escuela sigue sin prestarle atención a esta realidad. En esta misma línea se mueve el Documento Marco para el proyecto pedagógico sobre cine y educación publicado en 2019 por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España (AACCE) (Lara, Ruiz y Tarín, 2019) con el objetivo de instar al Gobierno central y a las Comunidades Autónomas a que implantaran planes educativos referidos a la enseñanza audiovisual y su desarrollo en cada ámbito autonómico. En esencia, su fin último era lograr un Plan de Alfabetización Audiovisual en España que pusiera fin a la precariedad de la presencia del cine en los distintos niveles educativos. Con este objetivo en mente, el Film Education Working Group (1999) relaciona cuatro competencias a desarrollar entre las que se encuentra la analítica, entendida como la habilidad para comprender y describir elementos formales y narrativos del lenguaje del cine.

3. Metodología

Dentro del ámbito de desarrollo de la competencia analítica, el estudio de la novela y la película de la muestra plantea un diseño metodológico mixto basado en el análisis de contenido (Mayring, 2000; Cáceres, 2003; Richard, 2009; Piñeiro-Naval, 2020), que utiliza instrumentos y procedimientos objetivos de descripción para el tratamiento explícito e implícito del contenido de los mensajes. Autores como López (2002) o Francescutti (2019) destacan que se trata de uno de los métodos de análisis más recurrentes en el estudio de narraciones audiovisuales, el cual empezó a aplicarse para contabilizar y cuantificar variables como la presencia de contenidos violentos, la interacción entre personajes masculinos y femeninos o la sub-representación y encasillamiento actancial de clases sociales. En este trabajo, su propósito será la identificación de los contenidos hipertextuales en el guion adaptado, para poder así estudiar las estrategias de recreación audiovisual de la retórica fantástica literaria en el nuevo medio. Por otra parte, teniendo en cuenta distintos modelos de análisis de películas con guion original y/o reescrituras fílmicas a partir de la semiótica del relato y la narrativa fílmica (Sulbarán, 2000; Sánchez, 2000; López, 2003; Pérez, 2004; Gómez y Felici, 2006), el proceso de obtención y análisis de los resultados se ha basado en la segmentación comparativa por capítulos/secuencias de la estructura narrativa de la novela y su reescritura desde la perspectiva de estudio de la transposición intermedial (Rajewsky, 2005). Luego nos centraremos en el análisis de las secuencias concretas que recrean los relatos enmarcados de la novela narrados por el monstruo, facilitando la identificación y discusión sobre las estrategias llevadas a cabo para recrear en la pantalla los distintos niveles narrativos que converge en el desenlace.

3.1. Recogida de la información y tratamiento inicial de las obras

La recogida de información ha centrado su atención en las dos obras homónimas, literaria y fílmica. En el caso de la primera, la novela está dividida en 32 capítulos narrados en tercera persona. El monstruo realiza un total de 8 visitas al joven Conor y las tres historias que relata están contenidas en los capítulos 8 y 9, 15 y 16 y, la última, en el 23. Además, la cuarta historia está recogida en los capítulos 28 y 29. La introducción de estas narraciones en boca del monstruo se realiza mediante el diálogo, de modo que se facilita la inclusión de comentarios por parte de Conor como receptor literario dentro de la ficción, al mismo tiempo que se les ofrece la posibilidad de moverse y actuar en el nivel metadieгético de los relatos enmarcados.

En cuanto a la película, se muestra en pantalla la puesta en práctica de distintos tipos de corte y transiciones que ayudan a enriquecer estéticamente la producción y recoger un gran porcentaje del contenido narrativo de la novela y su forma de organizarlo. Algunos ejemplos destacables serían el *travelling* hacia atrás en una de las escenas en que los acosadores golpean a Conor, de modo que la agresión queda oculta tras una pared para después fundir a negro; la transición mediante un corte brusco (*smash cut*) en uno de los momentos de máxima tensión dramática, cuando Conor y el monstruo corren hacia sus agresores para atacarlos, que deja paso a un primer plano de la directora en el momento que habla con el joven protagonista de lo sucedido; la introducción de montajes cruzados (*cross out*) para introducir saltos al pasado y mostrar la historia tal cual fue, en lugar de cómo la vivió Conor; o los reiterados fundidos a negro de entrada (*fade out*) que adelantan la siguiente escena mediante la introducción del audio antes de la imagen (*j-cut*), como sucede cuando el tic-tac del reloj de la última secuencia se adelanta a la imagen de la casa de la abuela.

El metraje total de más de 1 hora y media se ha dividido en 22 secuencias, entendidas como conjuntos de escenas con unidad dramática, además de los créditos. A cada una de ellas se la asignado una frase cobertura para facilitar su identificación, las cuales han sido analizadas con detenimiento mediante la construcción de la *scaletta*. En este caso las visitas del monstruo se reducen a 7, y las tres historias se corresponden con las secuencias 6, 9 y 16. La cuarta está contenida en la secuencia 19.

Partiendo de la película en cuanto que reescritura fílmica, la tabla 1 recoge la correspondencia de cada secuencia con uno o varios capítulos, los cuales se centran en unidades argumentales análogas:

Tabla 1. Correspondencia de secuencias y capítulos.

Metraje	Secuencia		Capítulo	
00:01:20-00:02:34	1	La historia de Conor	-	-
00:03:40-00:09:00	2	El día a día	2	El desayuno
			3	El colegio
00:09:00- 00:16:15	3	La primera visita del monstruo	1	Un monstruo viene a verme
			5	Tres historias
00:16:15-00:20:20	4	La llegada de la abuela	6	La abuela
00:20:20-00:23:30	5	La segunda visita del monstruo	7	Las historias son criaturas salvajes
00:23:30-00:30:30	6	La primera historia	8	La primera historia
			9	El resto de la primera historia
00:30:30-00:34:50	7	La relación con el acosador	10	Un acuerdo
			11	Una pequeña charla
00:34:50-00:42:50	8	La visita del padre	12	La casa de la abuela
			13	Colega
			14	Los estadounidenses no tienen muchas vacaciones
00:42:50-00:50:20	9	La segunda historia	15	La segunda historia
			16	El resto de la segunda historia
00:50:20-00:53:18	10	La destrucción	17	La destrucción
00:53:18-00:56:40	11	El pasado de los padres	18	Invisible
00:56:40-00:59:20	12	El último tratamiento	19	Los tejos
00:59:20-01:01:12	13	La cuarta visita del monstruo	21	Ninguna historia
01:01:12-01:03:10	14	La marcha del padre	20	¿Podría ser?
01:03:10-01:07:18	15	El monstruo no regresa	-	-
01:07:18-01:10:08	16	La tercera historia	22	Ya no te veo
			23	La tercera historia
01:10:08-01:11:50	17	Conor ya no es invisible	24	El castigo
			25	Una nota
01:11:50-01:16:22	18	No hay más tratamientos	26	Cien años
01:16:22-01:25:12	19	La cuarta historia	27	¿Qué sentido tienes tú?
			28	La cuarta historia
			29	El resto de la cuarta historia
			30	Vida después de la muerte

Metraje	Secuencia		Capítulo	
01:25:12-01:27:52	20	La reconciliación	31	Algo en común
01:27:52-01:32:10	21	La despedida	32	La verdad
01:32:10-01:36:26	22	La verdad del monstruo	-	-

Fuente: Elaboración propia.

4. Análisis y resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos tras el análisis de los datos recogidos. Primero se hace referencia a la reescritura en su conjunto para después focalizar el estudio en la construcción estética y narrativa de los tres relatos que narra el monstruo y la manera en la que se relacionan entre ellos y con la historia que los contiene, explicada en el cuarto relato.

4.1. La novela y su reescritura

La reescritura está realizada, principalmente, en imagen real, a excepción de los fragmentos correspondientes a los dos primeros relatos enmarcados que cuenta el monstruo, realizados mediante imagen por ordenador por el estudio independiente de animación Headless, afincado en Barcelona. Por otra parte, para la recreación del monstruo y de ciertas escenas en las que interviene directamente, se han aplicado distintas técnicas de animación fotorrealista, como la captura de movimiento, así como la introducción en postproducción de distintos efectos especiales, visuales y sonoros.

En primer lugar, se ha comprobado que, excepto uno, todos los capítulos de la novela han sido representados en mayor o menor medida en las distintas secuencias de la película. El fragmento no reescrito corresponde al capítulo 4, el cual se centra en la relación del protagonista con Lily, una amiga de la que se aleja porque ella ha sido quien ha hablado del estado de su madre en el colegio y con la que finalmente se reconcilia. Este personaje y su subtrama han sido completamente eliminados en la película.

Por otra parte, el gran grado de dependencia constitutiva en relación a los personajes y a la mayoría de las tramas de la película respecto al libro, la cataloga como una reescritura ilustrativa, aquella que trata de adaptar la novela con la mayor fidelidad posible (Sánchez, 2000). No obstante, en esta ocasión se podría deber a la asignación del propio escritor de la novela, Patrick Ness, como guionista de la película. En efecto, una gran parte de las situaciones son prácticamente idénticas en ambos medios y los personajes repiten los mismos diálogos, como sucede en las distintas conversaciones que mantiene Conor con los demás personajes con los que interactúa, o las palabras que la madre le dedica cuando le confiesa que el último tratamiento posible no ha funcionado: “—Ojalá me quedaran cien años —dijo con voz muy baja—. Cien años que darte” (Ness, 2016: 172). Por otra parte, algunos fragmentos del diálogo de los personajes, aunque se repiten en ambas producciones, aparecen en momentos distintos de la historia, sin que afecte en gran medida al devenir de la trama. Por ejemplo, antes de presentar la segunda historia en el libro se recoge lo siguiente: “Las historias son criaturas salvajes —dijo el monstruo—. Cuando las sueltas, ¿quién sabe los desastres que pueden causar?” (Ness, 2016: 59); en el caso de la película las pronuncia antes de contarle al joven la primera historia.

En relación a esto, se ha detectado que solo tres secuencias no tienen correspondencia directa con el libro. En la primera, la secuencia 1, se adelanta que la película es la historia de Conor relatada por el monstruo, desde que se echa a andar por cuarta vez hasta que vuelve a su forma de árbol. En efecto, el juego metaliterario que propone la novela y que no resulta evidente hasta los capítulos finales es introducido al comienzo de la película a través de las voces en *off* de Conor y el monstruo: “—¿Cómo empieza la historia? / —Empieza como tantas historias. Con un chico, demasiado mayor para ser un niño, demasiado joven para ser un hombre. Y una pesadilla” (sec. 1). En efecto, la propia historia contenida en la novela y en la película funciona del mismo modo que los tres relatos del monstruo, aportando un aprendizaje y moraleja final que, a diferencia de las fábulas, va más allá del desligamiento de una lección basada en el contenido manifiesto del relato.

Las otras dos secuencias eliminadas son la 15 y la 22, que se centran, principalmente, en avanzar sobre la subtrama introducida en la película que explica y naturaliza la presencia del monstruo en la ficción como una extensión de la propia madre para ayudar al hijo en la superación del trauma. En este sentido, en diversos momentos la madre le habla al niño sobre el árbol confiriéndole un lugar importante en la familia. Por ejemplo, cuando se marcha al hospital le dice al niño que lo cuida hasta que vuelva y, cuando le cuenta que van a probar un nuevo medicamento a partir del tejo, se refiere al suyo como un amigo. Por otra parte, en la secuencia de la muerte de la madre, justo antes de cerrar

los ojos definitivamente mira fijamente al monstruo y su rostro transmite un cierto grado de tranquilidad pese al momento que está viviendo.

Este hilo argumental añadido se deja entrever en muchos momentos en los que Conor se refugia en el dibujo y se explica más detenidamente en la secuencia 11, cuando el padre del niño le cuenta que el sueño de su madre era estudiar bellas artes, pero que no pudo hacerlo porque se quedó embarazada. Además, también hace mención a la inexistencia de los finales felices de cuento en la vida real, lo cual en la novela está incluido en el capítulo 20 (Ness, 2016: 130).

En efecto, la base de esta subtrama es la pasión de la madre por las bellas artes y el cine, que queda patente en diversos momentos: en la secuencia 2, madre e hijo ven la película *King Kong* (1933) en el viejo proyector del abuelo; posteriormente, en la secuencia 15, Conor encuentra a su abuela viendo una cinta grabada por su hija mientras dibuja al monstruo junto al niño; finalmente, en la última secuencia Conor entra a su nuevo cuarto, el cual había sido el de su madre de joven, y encuentra su cuaderno de acuarelas. En él, además de ilustraciones de escenas famosas de libros y películas como *Los viajes de Gulliver*, *Moby Dick* o *El Hobbit*, el niño se sorprende al descubrir dibujos de los personajes y escenas de los relatos enmarcados, así como una ilustración de una pequeña niña, en representación de la propia madre, subida en el monstruo:

Figura 1. Fotograma de la película (01:36:03).



Fuente: Netflix.

En cuanto a los tres relatos enmarcados, la reescritura fílmica se ha realizado manteniendo un grado muy alto de correspondencia y la subtrama añadida en la película ha funcionado como elemento de cohesión estética y discursiva. Estos cambios, más que romper con la propuesta original del hipotexto literario, son la consecuencia inevitable del grado de libertad creadora con el que todo realizador cuenta al trasladar una historia de un medio a otro y la toma de decisiones en cuanto a aspectos como la estética de la imagen.

Dentro de estas decisiones se encuentra la de utilizar imagen animada por ordenador que imita la textura y estética de las acuarelas para la recreación de los escenarios de los relatos enmarcados; en concreto, los dos primeros, ya que el tercero se integra dentro del nivel diegético de la historia principal. En términos generales, la presentación de los fragmentos animados se caracteriza por utilizar cortes invisibles contruidos a partir del movimiento de las acuarelas líquidas, produciendo la sensación de estar ante un plano secuencia, pero con la diferencia de que se avanza en el tiempo con velocidad gracias a diversos saltos temporales.

Por otra parte, los cambios en las historias son mínimos y responden a la necesidad de sintetizar el contenido de la novela para adecuarlo al metraje habitual de estas producciones y a los cambios propios del nuevo lenguaje. El contenido narrativo de los dos primeros, presentados como sucesos reales del pasado ubicados en la misma localización geográfica, se ha dividido en cuatro partes: presentación de la historia; antes de que el monstruo eche a andar; después de que el monstruo eche a andar; y aprendizaje o moraleja final.

4.2. El primer relato

En el caso del primer relato, Conor va en busca del monstruo para echarle en cara que no le hubiera ayudado a "derrotar a sus enemigos", refiriéndose a su abuela, y le responde de la siguiente manera:

“Déjame que te cuente la historia de cuando eché a andar, la historia de una reina malvada y de cómo la hice desaparecer de la faz de la tierra” (sec. 5). Después de la presentación, la transición entre la imagen real y la imagen animada se realiza mediante un fundido a negro provocado luego de que las ramas del tejo abracen al niño y éste cierre los ojos. Desde la pantalla completamente oscura, una mancha de acuarela aparece en el centro y a partir de ella se va construyendo gráficamente la historia que relata el monstruo a partir de un gran plano general y la imitación del efecto de *travelling* de la cámara hacia el castillo (Figura 2, Figura 3).

Figura 2. Fotograma de la película (00:23:50).



Fuente: Netflix.

Figura 3. Fotograma de la película (01:23:55).



aparece asesinada, el príncipe acusa a la reina y va en busca de venganza con el apoyo del pueblo, momento en que el monstruo cobra vida y se echa a andar. Mediante un corte simple se abandona la estética de la imagen animada y el plano vuelve a mostrarnos a Conor sujetado por las ramas.

La interpretación de Conor, paralela a la que se suscita en el espectador, es que el monstruo había ayudado a acabar con la reina, aunque la realidad era otra. A partir de aquí se inicia la tercera parte del primer relato. El monstruo cuenta que había salvado a la reina llevándola muy lejos para que empezara una nueva vida. Conor le echa en cara que salvara a una asesina, pero el monstruo niega haberlo dicho: "yo nunca dije que ella matara a la hija del granjero. Sólo he dicho que el príncipe dijo que había sido ella" (sec. 6).

La imagen animada vuelve a dominar la estética de la película mediante un corte invisible que enlaza las dos escenas gracias a la continuidad del audio. Así se rebela que fue el propio príncipe quien había asesinado a la joven porque sabía que aquella muerte acabaría con la reina. El fragmento termina con el desvanecimiento del plano utilizando el fuego con el que el propio príncipe asaltó el castillo como elemento conductor y se vuelve a la imagen real.

Conor se queja de que es una historia terrible, pero el monstruo se defiende diciendo que es la verdad: "Muchas cosas ciertas parecen falsas. ¿Los reinos tienen los príncipes que se merecen? Las hijas de los granjeros mueren sin motivo. Y a veces las brujas merecen ser salvadas. Bastante a menudo, te sorprendería" (sec. 6). De este modo, la realidad del relato enmarcado conecta con la de Conor, refiriéndose directamente a la consideración que el joven tiene de su abuela. La imagen vuelve a acompañar el relato del monstruo mediante un corte simple que retoma una escena animada ya vista, pero desde una nueva perspectiva, a través de la cual se muestra que la reina no era culpable de la muerte de su esposo y que el joven príncipe fue un rey muy querido que gobernó felizmente hasta el final de su larga vida.

A partir de aquí el relato termina y se abandona por completo la imagen animada. Luego de un corte simple, las palabras del monstruo recogen la enseñanza final: "No siempre hay un bueno, Conor O'Malley, ni siempre hay un malo. Casi todo el mundo está en un punto intermedio" (sec. 6).

4.3. El segundo relato

La presentación del segundo relato se encuentra en la propia secuencia 9: "es sobre un hombre que solo pensaba en sí mismo, un hombre que no fue generoso cuando debió serlo, un hombre que recibe un castigo duro de verdad".

La imagen animada se introduce mediante el cierre del encuadre provocado por las ramas del tejo, que se van entrelazando para construir un túnel. La imitación del efecto del *travelling* de la cámara avanza hacia el agujero hasta trasladarnos al escenario del segundo relato. El monstruo sigue narrando la historia y presenta al personaje del boticario, que, debido al avance de la ciencia y la industria y a los sermones del párroco en su contra, había perdido casi toda su clientela. Además, le había prohibido talar el tejo junto a la iglesia, del que obtenía la mayoría de sus medicinas. No obstante, las hijas del párroco terminaron cayendo enfermas y el hombre, desesperado, acudió al boticario, que le negó su ayuda luego de que el párroco le dijera que estaba dispuesto a renunciar a todo aquello en lo que creía. Mediante un fundido a negro de entrada se evidencia la muerte de las dos niñas. Después de esto, el monstruo relata que se echó a andar.

Mediante la transición entre planos similares (*match-cut*), que emparejan las dos escenas, y centrando la atención en los movimientos del monstruo, Conor aparece en el plano andando junto a él (Figura 4, Figura 5, Figura 6). En este caso la imagen de estética animada no vuelve a aparecer, y la enseñanza o moraleja se adelanta al final de la historia, momento en el que el monstruo y Conor destruyen juntos la casa del párroco. En efecto, aunque el joven pensaba que el objetivo era destruir la casa del boticario por no haber ayudado al párroco, el monstruo argumenta su decisión de la siguiente manera: "Un hombre de fe que no tenía fe. Creer es media curación. Creer en la cura, creer en el futuro que nos espera. Tu creencia es valiosa, así que debes tener cuidado dónde la pones, y en quién" (sec. 9).

Figura 4. Fotograma de la película (00:48:11).



Fuente: Netflix.

Figura 5. Fotograma de la película (00:48:14).



Fuente: Netflix.

Figura 6. Fotograma de la película (00:48:23).



Fuente: Netflix.

El interés de este relato para Conor reside en dos aspectos: por una parte, su confianza en el padre a pesar de no haber estado para él cuando lo necesitaba, pero con el que mantenía una muy buena relación, y la falta de confianza en su abuela, que había priorizado el bienestar de su madre y del propio Conor, pero con la que tenía serias dificultades para entenderse y siquiera tolerarse; y por otra, la confianza en el último tratamiento que recibe su madre aun cuando es consciente de las pocas posibilidades de que sea efectivo.

Por otra parte, la necesidad de destruir de Conor como válvula de escape a la tensión y el malestar causado por la situación se ve saciada gracias al momento que comparte con el monstruo. No obstante, el *match cut* con el que termina la secuencia deja ver al espectador que lo que realmente estaba destruyendo el joven era el salón de la abuela.

4.4. El tercer relato

Por último, el tercer relato se sitúa en el tiempo diegético de la historia principal y corresponde con la escena 16. En ella, Conor termina por ser ignorado por el único compañero que todavía lo veía, su propio acosador, ya que descubre que el joven protagonista lo busca: "creo que por fin te he calado, después de tanto tiempo. Lo único que quieres es que alguien te de una paliza. Pero, ¿sabes una cosa? No cuentes más conmigo. Ahora también eres invisible para mí. Que se mejore tu madre" (sec. 16). Estas últimas palabras despiertan la cólera del muchacho que, alentado por las palabras del monstruo que aparece tras él, corre hacia el acosador para golpearle, mientras no deja de gritarle que no es invisible.

Durante toda la secuencia, los movimientos de Conor y del monstruo están conectados, como si uno fuera el reflejo del otro (Figura 7, Figura 8). Además, el relato que narra alienta los actos del joven, que en esta ocasión se identifica directamente con el protagonista de la historia:

—Había una vez un hombre invisible que se había cansado de que no lo vieran. No es que de verdad fuera invisible, es que la gente se había acostumbrado a no verlo. Un día, el hombre invisible no pudo soportarlo más, no dejaba de preguntarse: si nadie te ve, ¿de verdad existes?

—¿Y qué hizo el hombre invisible?

—Llamó a un monstruo (sec. 16).

Figura 7. Fotograma de la película (01:09:32).



Fuente: Netflix.

Figura 8. Fotograma de la película (01:10:06).



Fuente: Netflix.

4.5. El cuarto relato

En cuanto al relato final, luego de que Conor entre en contradicción consigo mismo al aceptar que sabía que su madre no se iba a curar, pero que deseaba que todo acabara para dejar de sufrir, el monstruo conecta todas las historias anteriores en la construcción de la moraleja final. En ella destaca la importancia de las acciones por encima de los pensamientos que una situación extrema o traumática puede producir:

— ¿Cómo puede un príncipe ser un asesino y ser amado por su pueblo? ¿Cómo puede un boticario tener mal genio y ser recto en sus principios? ¿Cómo pueden los hombres invisibles estar más solos haciéndose ver? [...] Porque los humanos son animales complicados. Te crees mentiras piadosas sabiendo perfectamente las verdades dolorosas que hacen esas mentiras necesarias. Al final, Conor, lo que pienses no es importante. Lo único importante es lo que haces (sec. 19).

En efecto, la función catártica de la cuarta historia permite que en las sucesivas secuencias Conor se pueda reconciliar con su abuela y, finalmente, dejar ir a su madre, ya que por fin entiende que su deseo de que todo acabe no implica que quiera su muerte ni lo hace en ninguna medida culpable del fallecimiento. Así lo evidencia el diálogo mediante la voz en *off* que mantienen Conor y el monstruo al final de la secuencia 21 y que recupera la estrategia introductoria llevada a cabo al comienzo de la película: "¿Cómo acaba la cuarta historia? / Acaba con el niño abrazado muy fuerte a su madre. Y al hacerlo, por fin puede dejarla ir".

5. Discusión y conclusiones

En este apartado se procederá a señalar los aspectos de mayor relevancia evidenciados tras el análisis de los resultados.

En lo relativo al tipo de reescritura resultante en base al grado de dependencia constitutiva que mantiene con el hipotexto literario, se confirma que se trata de una reescritura ilustrativa con un grado de fidelidad elevado con respecto a la novela. Los distintos cambios detectados pueden ser justificados teniendo en cuenta que la adaptación de una novela de una extensión moderada al lenguaje cinematográfico y al metraje habitual de estas producciones implica necesariamente la reducción y/o comprensión del contenido de partida. No obstante, sería interesante explorar las diferencias en el caso de la reescritura de materiales literarios de menor extensión como el álbum ilustrado o los microrrelatos.

Es destacable el hecho de que precisamente esta proximidad entre ambas producciones de validez al modelo de análisis comparativo utilizado. En el caso de que se tratara de una reescritura más autónoma y alejada del material literario de partida, la confrontación entre ambas obras se haría más complicada e incluso inadecuada.

En este mismo sentido, llama la atención la diversidad de tipos de planos y transiciones que buscan el dinamismo y la cohesión fluida entre secuencias. En el caso de la imagen animada destaca la manera de concatenar los planos imitando la sensación de un plano secuencia que acompaña a la perfección el ritmo y la cadencia del monstruo como narrador. Además, el carácter práctico de las historias, que

buscan trascender en la vida del joven protagonista, se ve reforzado gracias a la inclusión de la voz de Conor a modo de apuntador, como receptor activo y participe de los relatos. Así, el propio lector se ve atrapado mediante la proyección psicológica e identificación con el personaje protagonista que, pese a que en primera instancia se presenta especialmente cómplice con el espectador juvenil, desarrolla un relato igualmente atractivo para una audiencia más adulta tanto en forma como en contenido.

En cuanto a la estética de la imagen utilizada, partiendo de la premisa de que la representación fílmica de personajes, eventos o escenarios propios de la literatura fantástica siempre va a necesitar de la inclusión de distintas técnicas de animación o efectos especiales, en *Un monstruo viene a verme* destaca la manera de hibridar ambas opciones. Por una parte, se parte de la imagen referencial para la representación del nivel diegético en el que vive Conor y los demás personajes, que se ve alterado tras la intrusión del monstruo, el cual se mueve entre los límites de lo real y lo imposible. Con el objetivo de acentuar esta dicotomía, el personaje se construye mediante técnicas de animación fotorrealistas y efectos especiales que le dan un aspecto realista. No obstante, los niveles metadieгéticos de los relatos, que van de mayor a menor grado de inclusión a través de la interpretación que de ellos hace el protagonista, al mismo tiempo que el propio espectador, utilizan una estética diferenciada. En efecto, el resultado es una película de estética mixta que utiliza la animación para dejarle claro al espectador el nivel de distanciamiento o cercanía con el que debe interpretar la realidad que se le presenta.

Por último, los resultados resaltan la calidad estética tanto del producto literario como fílmico, que lo convierte en un recurso especialmente interesante para el tratamiento didáctico del cine en las aulas. En este sentido, consideramos que estudios como el que aquí se ha presentado puede ayudar a evolucionar en la materia y despertar el interés no sólo por la función social del cine como agente socializador, sino como contenido en sí mismo. Pese a las evidentes dificultades de este proceso, entre las que destaca la falta de formación del profesorado y de orientaciones curriculares y/o metodológicas (Guichot y Álvarez, 2002), el interés general por la superación de estas barreras está siendo cada vez más alto y, en consecuencia, van en aumento los trabajos, estudios e investigaciones que se interesan por profundizar en el análisis estético y narrativo de producciones infantiles y juveniles.

6. Referencias bibliográficas

Ambrós-Pallarès, A. (2020). Cine, transmedia y educación: relatos en pantalla. *Reire*, 13(1), 1-18. <http://doi.org/10.1344/reire2020.13.128644>

Ambrós, A., y Breu, R. (2007). *Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Editorial Graó.

Baltodano Román, G. (2009). La literatura y el cine: una historia de relaciones. *Letras*, 46, 11-27. <https://doi.org/10.15359/rl.2-46.1>

Bayona, J. A. (Director), Atienza, B., Horwits, M., y King, J. (Productores). (2016). *A monster calls* [Película]. España: Apaches Entertainment, Participant Media, Películas La Trini, River Road Entertainment, Telecinco Cinema.

Beckett, S. L. (2009). *Crossover Fiction: global and historical perspectives*. Routledge.

Cáceres, P. (2003). Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas: Revista de la Escuela de Psicología*, 2(1), 53-82. <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol2-Issue1-fulltext-3>

Calquin Donoso, C. A., y Magaña, I. V. (2018). Infancia en el cine: notas para una relación entre máquinas visuales e identidad. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 138, 271-289. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i138.3109>

Camuñas García-Miguel, A. M. (2017). El cine en la escuela. *Calanda. Revista didáctica de la acción educativa española en Francia*, 12, 17-24. <https://bit.ly/3w4PiNQ>

Cerrillo, P. (2013). *LJ. Literatura mayor de edad*. Ediciones de Castilla-La Mancha.

Falconer, R. (2009). *The Crossover Novel: contemporary children's fiction and its readership*. Routledge.

Falconer, R. (2010). Young Adult Fiction and the Crossover Phenomenon. In D. Rudd (Ed.), *The Routledge Companion to Children's Literature* (pp. 87-99). Routledge.

Film Education Working Group. (1999). *Making Movies Matter*. British Film Institute.

- Francescutti, P. (2019). La narración audiovisual como documento social e histórico: enfoques teóricos y métodos analíticos. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 45, 137-161. <https://doi.org/10.5944/empiria.42.2019.23255>
- G-Pedreira, R. (2020). A incidencia de reescrituras fílmicas na relación de nomeados e premiados dos principais galardóns internacionais a longametraxes animadas. *Boletín Galego de Literatura*, 56(1), 23-40. <https://doi.org/10.15304/bgl.56.6776>
- Gagliardi, L. (2020). ¿Literatura fantástica según quién? Diferentes aristas de un problema. *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 5(10), 16-41. <https://bit.ly/3LLvKEU>
- Gilmore, D. (2003). *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors*. University of Pennsylvania Press.
- Gómez López, E. (2010). De la literatura al cine: aproximación a una teoría de la adaptación. *Cuadernos de Filología Alemana, Anejo II*, 245-255. <https://bit.ly/3LLWfd7>
- Gómez Tarín, F. J., y Marzal Felici, J. (2006). Una propuesta metodológica para el análisis del texto fílmico. En *Actas del III Congreso Internacional de Análisis Textual "De la deconstrucción a la reconstrucción"*. Trama y Fondo [Versión en CD-ROM]. Universidad Complutense de Madrid y Asociación Cultural Trama y Fondo. <https://bit.ly/37mHuPe>
- Guichot Reina, V., y Álvarez Domínguez, P. (2002). Infancia y Cine: Algunas reflexiones sobre el papel que han de desempeñar la familia y la escuela. En M. del C. García Molina (Coord.), *Familia, Comunicación y Educación* (pp. 371-378). Diputación de Sevilla. <https://bit.ly/3LOWxE0>
- Herrán, A. de la, y Cortina, M. (2007). Fundamentos para una Pedagogía de la muerte. *Revista iberoamericana de Educación*, 41(2), 1-12. <https://doi.org/10.35362/rie4122475>
- Herrán, A. de la, y Cortina, M. (2009). La Muerte y su Enseñanza. *Diálogo Filosófico*, 75, 499-516. <https://bit.ly/3w5I0t7>
- Herrán, A. de la, y Cortina, M. (Coords.). (2011). *Pedagogía de la muerte a través del cine*. Universitas.
- Jones, G. (2002). *Matando monstruos: por qué los niños necesitan fantasías, super-héroes y violencia imaginaria*. Crítica.
- Lara, F.; Ruiz, M., y Tarín, M. (Coords.). (2019). *Cine y Educación. Documento Marco*. Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España. <https://bit.ly/3Fgb1qj>
- López Hernández, Á. (2003). El análisis cronológico-secuencial del documento fílmico. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 26, 261-294. <https://bit.ly/3OYWaF6>
- López Noguero, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4, 167-179. <https://bit.ly/3wcnU0y>
- Mayring, P. (2000). Qualitative Content Analysis. *Forum: Qualitative Social Research*, 1(2). <https://doi.org/10.17169/fqs-1.2.1089>
- McCallum, R. (2018). *Screen Adaptations and the Politics of Childhood*. Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-39541-2>
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of fantasy*. Wesleyan University Press.
- Mínguez-López, X. (2015). El papel de la animación en el desarrollo de la competencia literaria. *Elos. Revista de Literatura Infantil e Xuvenil*, 2, 155-172. <http://dx.doi.org/10.15304/elos.2.2670>
- Montenegro Bonilla, J. (2014). Film and Literature: A History of Sibling Rivalry. *Letras*, 1(55), 129-145. <https://bit.ly/3Pa5E0q>
- Ness, P. (2016). *Un monstruo viene a verme*. Nube de Tinta.
- Paz Gago, J. M. (2004). Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine: el método comparativo semiótico-textual. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 13, 199-232. <https://bit.ly/3LLwqfW>
- Pérez Millán, J. A. (2014). *Cine, enseñanza y enseñanza del cine*. Ediciones Morata.

- Piñero-Naval, V. (2020). The content analysis methodology. Uses and applications in communication research on Spanish-speaking countries. *Communication & Society*, 33(3), 1-15. <https://doi.org/10.15581/003.33.3.1-15>
- Piñol Lloret, M. (2015). *Monstruos Y Monstruosidades: Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*. Sans Soleil.
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités / Intermediality*, 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Ramos, A. M., y Navas, D. (2015). Narrativas juvenis: o fenómeno crossover nas literaturas portuguesa e brasileira. *Elos. Revista de Literatura Infantil e Xuvenil*, 2, 233-256. <http://dx.doi.org/10.15304/elos.2.2745>
- Ramos, A., y Camats, R. (2017). Fundamentos para una pedagogía preventiva sobre la muerte en la escuela. *Revista Complutense De Educación*, 29(2), 527-538. <https://doi.org/10.5209/RCED.53448>
- Richard, S. (2009). El análisis de contenido en la investigación sobre didáctica de la literatura. *Enunciación*, 14(1), 145-164. <https://doi.org/10.14483/22486798.3284>
- Ruzicka, V., & House, J. (Eds.). (2020). *Death in Children's Literature and Cinema, and its Translation*. Peter Lang.
- Samamá Saavedra, J. A. (05/07/2020). *La narrativa fantástica en el siglo XX*. Revista Literaria Monolito. <https://bit.ly/3yckBZB>
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In J. Naremore (Ed.), *Film Adaptation*. Rutgers University Press.
- Stam, R. (2005). Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. In R. Stam y A. Raengo (Eds.), *Literature and Film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation* (pp. 1-52). Blackwell Publishing.
- Sulbarán Piñero, E. (2000). El análisis del film. Entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 31, 44-71. <https://bit.ly/380SDFN>
- Viñolo-locuiche, S., y Duran-Castells, J. (2013). Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrido. *Archivos de la Filmoteca*, 72, 37-49. <https://bit.ly/3kFhDVC>
- Webb, J. (2021). How Death and Dementia Develop Understanding between Young and Old in Contemporary Children's Literature. In J. Deszcz-Tryhubczak y Z. Jaques (Eds.), *Intergenerational solidarity in children's literature and film* (pp. 47-57). University Press of Mississippi.

