

TRADICIÓN GRECOLATINA Y CINE DE ANIMACIÓN:  
REFERENTES ICONOGRÁFICOS E INTERTEXTUALES  
EN *LOS MUNDOS DE CORALINE* (*CORALINE*, HENRY  
SELICK, 2009)

*Greco-Roman Tradition and Animated Film:  
Iconographic and Intertextual References in Coraline,  
by Henry Selick (2009)*

Angélica GARCÍA MANSO  
*Universidad de Extremadura*  
*angmanso@unex.es*

Francisco Javier TOVAR PAZ  
*Universidad de Extremadura*  
*fjtovar@unex.es*

Recibido: abril de 2017; Aceptado: septiembre de 2017;

Publicado: diciembre de 2017

Ref. Bibl. ANGÉLICA GARCÍA MANSO y FRANCISCO JAVIER TOVAR PAZ.  
TRADICIÓN GRECOLATINA Y CINE DE ANIMACIÓN: REFERENTES  
ICONOGRÁFICOS E INTERTEXTUALES EN *LOS MUNDOS DE CORALINE*  
(*CORALINE*, HENRY SELICK, 2009). *1616: Anuario de Literatura Comparada*, 7  
(2017), 295-307

RESUMEN: Se analiza la trascendencia que posee la tradición clásica en la interpretación de la adaptación que H. Selick hace del texto de N. Gaiman en *Los*

*mundos de Coraline*. El arquetipo mitológico grecolatino de la «metempsícosis» (transmigración de las almas) y la iconografía del huso de las Parcas se utilizan como motivos estructurales del relato, además de proporcionar una lectura formal sobre el proceso de animación en el filme.

*Palabras clave*: Tradición Clásica; *Los mundos de Coraline*; Gaiman; Selick; Metempsícosis.

ABSTRACT: We analyze the importance that has the Classical Tradition for interpreting the H. Selick's adaptation makes of the text by N. Gaiman on *Coraline*. The Greco-Roman mythological archetype of the «metempsychosis» (transmigration of souls) and iconography of the needles of the Fates are used as structural motifs of the story, as well as providing a formal reading of the animation process in the film.

*Key words*: Classical Tradition; *Coraline*; Gaiman; Selick; Metempsychosis.

## 1. INTRODUCCIÓN: LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA DE SELICK Y EL RELATO DE GAIMAN

Son cuatro los largometrajes dirigidos hasta la fecha por Henry Selick: *Pesadilla antes de Navidad* (*The Nightmare before Christmas*, 1993), *James y el melocotón gigante* (*James and the Giant Peach*, 1996), *Monkeybone* (2001) y *Los mundos de Coraline*. Entre éstos, qué duda cabe que es el último, *Coraline*, el que posee un mayor interés intrínseco. Poco importa que en buena medida los filmes de Selick estén basados en historias gráficas y que la influencia del director Tim Burton resulte una marca casi indeleble asociada a su estética<sup>1</sup>, aunque probablemente sin llegar a las alturas del director de *La novia cadáver*<sup>2</sup>. En efecto, *Pesadilla antes de Navidad* termina inclinándose más hacia las *Christmas Movies* o filmes de «Santa Claus», según se hace ya presente desde el título, que hacia la inversión de lo establecido característica de la poética de Burton; o que *James y el melocotón*

1. Cf. BENTLEY, Rick. «Henry Selick steps out of Tim Burton's shadow to make Coraline». *McClatchy Newspapers (MCT)*, 05/02/2009. URL: <https://www.google.de/search?q=selick+burton+bibliography&trackid=sp-006#q=selick+burton+bibliography&tbm=bks> [20 febrero 2016].

2. Cf., como visiones de conjunto, MARCOS ARZA, Marcos. *Tim Burton*. Madrid: Cátedra, 2007; y MCMAHAN, Alison. *The Films of Tim Burton: Animated Live Action in Contemporary Hollywood*. New York: Continuum International Publishing Group, 2015.

*gigante* se limite a poner en imágenes las surreales fábulas del escritor de relatos infantiles Roald Dahl, a las que añade pinceladas coreográficas inspiradas en películas musicales del momento de esplendor del género, así como otras referencias al cine clásico de aventuras; o que, en fin, *Monkey-bone* constituya una mezcla de ambos, del sueño como *leitmotiv* y de la asociación automática de ideas como forma del relato.

Sin embargo, en *Los mundos de Coraline* Selick se atreve a proponer un abanico de lecturas más amplio y con un propósito deliberadamente polisémico, lo cual otorga singularidad al filme frente al texto en que se inspira y logra un resultado a todas luces distinto de la obra del escritor e historietista Neil Gaiman que, publicada en 2002, le sirve de fuente, y de la novela gráfica de Todd Klein con dibujos de P. Craig Russell que, con anterioridad al filme, adaptó el relato en una publicación del año 2008<sup>3</sup>.

Así, en una lectura meramente lineal, *Coraline*, la niña protagonista, descubre en una mansión solitaria y enigmática y en su entorno un secreto antiguo que irá desvelando a lo largo de la trama al tiempo que percibe cómo ella misma se encuentra amenazada: el secreto relativo a un suceso acaecido décadas atrás, la muerte de otra niña, hermana de la abuela de un amigo que conoce en los alrededores. El referente de la trama es, por consiguiente, el de un relato de misterio, que es acorde con buena parte de la novela infantil de aventuras y con inspiración tradicional en el ámbito del temor que inspiran los pozos (metaforizados en ocasiones en bocas devoradoras). El paralelismo entre texto e imagen acaba aquí. Y es que la forma de desentrañar el pasado en Selick no adopta formas detectivescas, sino fantásticas, a través de los sueños y los recovecos en los que, a partir de su inspiración en la Alicia de Carroll, se introduce *Coraline*. En un nuevo giro de tuerca, sus vivencias irreales se centran en su ámbito más cercano, su propia familia. Se trata de unos padres duplicados que, en la realidad, apenas le hacen caso y, en el mundo del revés –a la manera fílmica de Burton–, se vuelven sospechosamente atentos con ella. De esta manera, el relato de misterio se plantea como una narración fantástica que oculta una amenazante historia de terror.

En paralelo, la mansión solitaria en la que se aíslan los padres para trabajar se revela poblada de vecinos singulares, salidos de otra época: si la investigación de *Coraline* es contemporánea, ésta se desarrolla junto a personas que viven de recuerdos del pasado, entre objetos y artilugios periclitados (en tanto sus padres utilizan ordenadores). No será un pasado

3. GAIMAN, Neil y Dave MCKEAN. *Coraline*. London: Bloomsbury, 2002; GAIMAN, N., T. KLEIN y P. C. RUSSELL. *Coraline*. New York: Harper Collins, 2008.

añorado, sino capaz de encarnarse en la forma de vida del funambulista y de las hermanas artistas de cabaret y circo que conocieron en el pasado unos tiempos de esplendor que reviven para Coraline. La mirada hacia el pasado no responde, por consiguiente, a la mera investigación, sino que se ofrece como un viaje en el tiempo, pliegue del filme que se añade a los ya mencionados en relación con lo detectivesco, la fantasía y el terror.

Finalmente, desde una perspectiva más psicológica, no sólo la familia alternativa y los *sui generis* vecinos colman la soledad de la niña, sino que ésta encuentra en los animales y en el niño cuya tía-abuela desapareció unos compañeros de juego que son, al mismo tiempo, cómplices de sus descubrimientos, aunque no deje de mostrarse cierta arrogancia por parte de Coraline, que suele topar en éstos más un lastre que un apoyo decidido en el particular *bildungsroman*, en su propio relato de iniciación, en el que se halla inmersa<sup>4</sup>.

## 2. TERRORES Y MUÑECAS EN EL FILME

En el carácter psicológico descrito abunda también la superación de terrores, como la entomofobia, o miedo a los insectos –más en concreto, la aracnofobia–, bichos en los que paulatinamente se van convirtiendo sus padres «adoptivos», en la idea de atrapar y envolver a la niña en una tela de araña cuyo objetivo último es devorarla. En ello mismo es posible inscribir la importancia de los muñecos, más específicamente de una muñeca que es una especie de «doble» de la niña y de la que, en un momento determinado, ha de despegarse Coraline, pues la considera enemiga, un artilugio de los malvados padres adoptivos para espiarla –si bien, según señalaremos a continuación, el tema de los muñecos con ojos cosidos tiene mayores repercusiones que la de hacer de periscopio de la realidad ante el amenazante mundo ficticio–. La asunción de la muerte no está lejos del proceso de iniciación que coincide con el del fin de la infancia. En fin, la niña protagonista se ve inmersa en unas vivencias que le hacen girar en una especie de efecto torbellino que se describe gráficamente con motivos de espirales de un cielo nocturno tomadas de pinturas de Van Gogh.

4. Cf. LLOMPART PONS, Auba. «Reversing the Bildungsroman: horror, alienation and the child's solitary quest for an identity in Neil Gaiman's Coraline» En DE GREGORIO GODEO, E. y A. MATEOS-APARICIO MARTÍN-ALBO (coords.). *Constructing Selves: Issues in gender, age, ethnicity and nation*. Ciudad Real: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2014, pp. 307-313.



Fig. 1: Fotograma del filme y pintura *La noche estrellada* de Van Gogh (1889)  
@Focus Features (Los Angeles/New York) & Laika Ent. (Hillsboro).  
Reproducción de Van Gogh de libre distribución.

El resultado de todo ello es poliédrico, pero no a través de la suma de perspectivas señaladas, sino que todas éstas se van dando simultáneamente, algo que otorga una enorme riqueza al filme. Y ello hasta el punto de que cabe hacer incluso una lectura programática al respecto del propio proceso de animación, basado en marionetas animadas mediante técnicas de «stop-motion» y modelado digital posterior, sobre todo en lo que se refiere a los gestos faciales<sup>5</sup>. Dicho proceso juega con el motivo de los muñecos que se enfrentan a su propio destino como imágenes de cine y con el de la existencia de filmes previos que ha dirigido y en los que ha participado Selick frente a los que reacciona *Coraline* –como lo hace también, por otra parte, frente al equívoco que suscita su propio nombre, casi homofónico con el más aceptado de *Caroline*–. En otras palabras, la marioneta que, al cabo, es *Coraline*, hace frente a su muñeco o doble para reivindicar precisamente una personalidad propia; se trata de un carácter que se podría considerar «antiburtoniano», en el sentido de que la oposición entre mundos no se concibe desde el trasvase de lo imaginario hacia lo real y el choque que tal trasvase representa, de acuerdo con la poética de Burton, sino desde una perspectiva más tradicional, desde lo real a lo imaginario. Finalmente, se trata de una reivindicación de personalidad que quiere evitar verse cegada con los botones cosidos como ojos, o, por así decir, carentes de capacidad gestual.

5. Cf. COSTA, Jordi. «La stop-motion como ejército de resistencia. La tardía Edad de Oro de una técnica anacrónica». *Con A de Animación*, 2014, 4 pp. 24-31. URL: <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/2157> [16 febrero 2016].

En este contexto, el abandono de los muñecos se revela como una forma de entrada en la madurez, al tiempo que se presenta como un hecho vital, al que se dota de sentido hermenéutico<sup>6</sup>. En otras palabras, se comprende el papel que desempeñan los muñecos en el momento en que se dejan de lado como objetos del juego infantil. A este respecto, Selick va más allá de *Toy Story* (1995), de John Lasseter, cuya tercera parte, *Toy Story 3* (2010) dirigida por Lee Unkrich, resulta la más elaborada en relación con el enfoque psicológico de todos y cada uno de los personajes. Así, a las ideas de «alteridad» y «pasado», Selick añade un punto de vista existencial, en virtud del sentimiento de soledad familiar y la amenaza de muerte que afecta no a los muñecos<sup>7</sup>, sino a la niña protagonista.

Por lo demás, la creación de muñecos tiene, en principio, un marcado carácter «antropogónico», es decir, relativo a los orígenes del ser humano: baste con considerar el barro en el relato de Prometeo y en el de la creación bíblica; los procesos de vivificación mitológica, o, por poner, entre otros posibles, un último ejemplo, la madera en que se fabrica Pinocho en el relato de Carlo Collodi<sup>8</sup>, con el fin de comprender el doble proceso en el que opera el filme de Selick: de manera semejante a como se describe el origen del ser humano, los muñecos cobran vida en las marionetas y las marionetas, a su vez, cobran vida en el cine. La creación de un ser de tela, lana e hilos forma parte, por consiguiente, de una tradición narrativa que permite al espectador ubicar el enfoque que subyace en el relato: se trata de la animación de lo inerte y, al tiempo, de la mortalidad que adquiere el ser al que se ha concedido la posibilidad de estar animado, la posibilidad de la vida.

6. Cf. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, Estefanía. «Los mundos [teóricos] de Coraline: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación». *Con A de Animación*, 2011, 1. URL: <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/862> [12 febrero 2016].

7. Según se produce también, aunque de forma más burtoniana al ser el mundo imaginario el que en *Monstruos S.A.* (*Monsters Inc.*, 2001, dirigida por Pete Docter y Lee Unkrich). Cf. HILLESHEIM, B., G. DHEIN, L. de LARA y L. RODRIGUES DA CRUZ. «Sobre monstruos, cine y cuentos de hadas: intertextualidad e infancia». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, 2008, p. 38. URL: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero38/monstru.html> [1 febrero 2016].

8. Editado en España por la conocida editora Calleja: COLLODI, Carlo. *Las aventuras de Pinocho*. Madrid: Calleja, 1925.

### 3. EL ARQUETIPO MITOLÓGICO

Ahora bien, ¿cuál es el arquetipo que permite comprender el encadenado de uno y otro proceso, el de la animación y la muerte, así como su mutua dependencia<sup>9</sup>. Es en este contexto donde el prólogo de la película, en el que los títulos de crédito constituyen un elaborado cortometraje en sí mismos, adquiere un carácter programático. En principio, la «caída» de la muñeca hacia la Tierra y la llegada, acto seguido, de Coraline y sus padres a su nueva residencia campestre permiten la identificación de ambas figuras, toda vez que son miméticas, a pesar de que, en realidad, responden a personajes diferentes en el decurso del relato. Por lo demás, una vez que se conocen los sucesos (es decir, una vez que se ha visto la película) y se procede a un segundo y posteriores visionados, dicho prólogo actúa como explicación del proceso por el que los malvados adquieren conocimiento tanto de los comportamientos de Coraline como de sus circunstancias familiares: así, habrían sido los falsos padres los fabricantes de la muñeca que se asemeja a la protagonista, muñeca que, al tiempo, les sirve de visor que espía su forma de vida y les permite urdir el engaño para atraparla. Es más, las agujas que cosen la muñeca que hace de doble de la protagonista reaparecerán como estilizada metonimia de la araña en que se ha ido transformando la «madrastra» en su ataque final a Coraline, en la parte conclusiva de la película. Por otra parte, en cierta manera, tales agujas constituyen la réplica a las «manostijeras» del célebre filme de Tim Burton homónimo que marca iconográficamente la ambigüedad de la propuesta.

De acuerdo con ello, la interacción entre créditos y relato reafirma la idea de que, a través del personaje de Coraline, Selick está propugnando una lectura metafilmica, como si la película versara sobre su propia construcción física mediante marionetas y, en ocasiones, mostrando el proceso técnico del dibujo sobre un fondo límpido (un papel en blanco), motivo que se difumina con la cita a *El Principito*, de Saint-Exupery, patente también en las imágenes.

9. Entendiendo por arquetipo el modelo mítico que inspira o al que se ajusta el relato, según el planteamiento junguiano (JUNG, Carl Gustav. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós, 2008; ORTIZ-OSÉS, Andrés. *C. G. Jung. Arquetipos y sentido*. Bilbao: Universidad de Deusto, 1988; DURAND, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid: Fondo de Cultura Económica España, 2005; ROBERTSON, Robin. *Arquetipos junguianos. Jung, Gödel y la historia de los arquetipos*. Barcelona: Ediciones Obelisco, 2014).



Fig. 2: Composición de fotogramas de la película y dibujo de Saint-Exupery.  
@Focus Features (Los Angeles/New York) & Laika Ent. (Hillsboro).  
Reproducciones de *El Principito* de dominio público para usos no comerciales.

Pero la lectura que se presenta de los descubrimientos psicológicos y existenciales de la protagonista añade otra perspectiva, la de la necesidad del mito para la comprensión de sí misma, aunque para ello se haga necesario retornar a la idea inicial, la de identificación entre muñeca y Coraline.

Así, la secuencia del prólogo se distribuye en dos acciones: el vaciado y relleno del molde de tela del peluche, de un lado, y el hilado y cosido de la nueva muñeca, de otro. La primera acción supone la reutilización o reciclado de un muñeco previo; la segunda confiere personalidad al nuevo juguete. La suma de tales acciones se descubre también en arquetipos de la mitología clásica o grecolatina<sup>10</sup>: la metempsícosis, mediante la cual las almas transmigran ocupando cuerpos diferentes cada vez; y también la idea de destino singular, depositado éste en manos de las Moiras, Parcas o Hilanderas, que deciden los inicios y finales de cada vida.

10. Por otra parte, el mismo Neil Gaiman, autor del relato, plantea sus textos desde subversiones mitológicas [cf. ESPINO MARTÍN, Javier. «La reinterpretación del mito clásico en el comic-book U.S.A. Un análisis del mito en el Sandman de Neil Gaiman y el Epicurus el Sabio de Messner-Loebs». En ALVAR EZQUERRA, Carlos (coord.). *El mito, los mitos*. Madrid: Sociedad Española de Literatura General y Comparada, 2002, pp. 45-54; ROMERO JÓDAR, Andrés. «Paradisiacal Hells: Subversions of the Mythical Canon in Neil Gaiman's Neverwhere», *Cuadernos de Investigación Filológica*, 2005-2006, 31-32, pp. 163-195].

La noción de reencarnación es de índole pitagórica, e implica un proceso mediante el que el hálito del universo cuaja como gotas que ocupan cuerpos perecederos, a los que abandonan tras su muerte, y, tras ser depuradas, vuelven a incorporarse a nuevos cuerpos, inconscientes del pasado: inmortalidad y perennidad enlazan así sus manos. Es probablemente el poeta latino Virgilio quien mejor ha sintetizado en el libro sexto de la *Eneida* la idea de la transmigración de las almas y de la recurrencia los ciclos del tiempo. De esta manera, a lo largo de la película, cuando Coraline descubra los «fantasmas» de otros niños asesinados, se postula desde el prólogo la presencia implícita de la idea de metempsícosis, tratándose de unas almas –mostradas éstas en las imágenes de manera tradicional, como especie de fuegos fatuos– que desde el primer momento se presentan como el relleno de lana al que los moldes de tela confieren un contorno semejante al humano. Por lo demás, que se persiga a Coraline para cegarle los ojos y coserle en su lugar unos botones implica que el personaje debe formar parte del engranaje de almas y cuerpos que se suceden entre los espacios de vida y no vida.

En cuanto al mito de las Parcas, es el también poeta latino Ovidio el que en diferentes pasajes de sus *Metamorfosis* mejor recrea su papel en el decurso de cada vida: hilan, trenzan y cortan, como ejemplo de nacimiento, unión matrimonial y muerte (*Met.* 2.654, 5.532, 8.452, 15.781, entre otros). Su poder omnímodo las convierte en monstruosas<sup>11</sup>; de ahí que, al igual que sucede en otros relatos mitológicos –como el de la Gorgona–<sup>12</sup>, la mirada directa hacia ellas (sinónimo del conocimiento) esté vedada. De ahí, en definitiva, que en el filme Coraline vaya descubriendo unos seres que se transforman en esqueletos de agujas y de que se rebele contra el destino metaforizado en esas mismas agujas que pretenden coser sus ojos, velar su capacidad de saber, frenar la curiosidad innata que es el motor de sus aventuras y de su descubrimiento del mundo. Por lo demás, la enmarañada máquina de coser del Prólogo actúa como el huso tradicional de la iconografía de las Parcas.

11. Sus nombres son Cloto, Láquesis y Átropos; *vid.* GRIMAL, Pierre. *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. Barcelona: Paidós, 1994, *sub voce*. Sobre las Parcas puede verse el estudio narratológico de Weaver, aunque se centra en el escritor Jorge Márquez, autor de la novela *Las Parcas* (1999): WEAVER, Wesley J. «Las Parcas y sus hilos narrativos». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, 2007, 37. URL: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/parcas.html> [1 febrero 2016].

12. *Cf.* VERNANT, Jean-Pierre. *La muerte en los ojos: Figuras del otro en la Antigua Grecia*. Barcelona: Gedisa, 2009.



Fig. 3: Composición de fotogramas de los créditos del filme.  
©Focus Features (Los Angeles/New York) & Laika Ent. (Hillsboro).

En esta coyuntura de referentes mitológicos el relato se hace eco del viejo debate sobre el designio de cada ser humano y su opción de libertad, debate en el que, de una manera u otra, se ve inmerso el personaje de Coraline. La rebelión ante las Parcas parecería en principio una inútil lucha contra el destino, pero, al mismo tiempo, es lo que define la personalidad de cada individuo, sometida a la presión imparable del tiempo, como son reflejo elocuente los vecinos anclados en el pasado, anacrónicamente cómicos. También en la película el paso de las estaciones del año, que parece invisible, actúa en la evolución de la protagonista como parte de la cronología del relato.

Por otra parte, la mitología, aunque sea a través de la escenografía teatral inspirada en cuadros de la Historia de la Pintura, caso de *El nacimiento de Venus* (1484, Galleria Uffizi, Firenze), de Botticelli, o *Ulises y las Sirenas* (1891, National Gallery of Victoria, Melbourne), de John William Waterhouse.



Fig. 4: Fotogramas del filme y cuadros de Waterhouse y Botticelli.

@ Focus Features (Los Angeles/New York) & Laika Ent. (Hillsboro).

Reproducciones de pinturas de Waterhouse y Botticelli de libre distribución.

Es más, ya en el Prólogo del filme, la vieja muñeca, vestida de forma decimonónica y con el pelo trenzado de forma antigua, cae en un polvo-riente taller desde el firmamento nocturno y lo hace como hundiéndose en un pozo, en tanto que, al final, la nueva muñeca, con aspecto más moderno y cuya imagen representa a Coraline, se eleva hacia el mismo firma-mento, como cierre del ciclo. Al margen del motivo de la metempsícosis, el pozo constituye, al cabo, un elemento recurrente en la película: se abre al conocimiento y se cierra para evitar las amenazas del mismo conocimiento, si bien la clave última de la trama viene dada por la invitación a la anciana a que visite a sus inquilinos de la mansión y los jardines de Coraline, y el anuncio de ésta de que tiene que contarle algunas averiguaciones que ha hecho al respecto de la desaparición en el pasado de su hermana, como si de esa manera fuera a expiar algún tipo de complejo de culpabilidad.

A este mismo respecto, es importante destacar cómo la narración, des-pués del Prólogo, se abre con Coraline haciendo de zahorí y a punto de caer en un pozo, y culmina la persecución que sufre logrando que quede encerrada en el mismo pozo la araña de agujas que pugna por cegar sus ojos, metonimia de su caída en una oscuridad que puede ser la de la mis-ma oquedad. Si bien no existe una explicación propiamente evemerista o

naturalista, ciertamente la asociación entre ceguera y pozo y entre desaparición y muerte permitiría conectar la muerte de la niña con dicho pozo.

#### 4. CONCLUSIÓN: EL CARÁCTER METAFÍLMICO COMO RECURRENCIA DE LA TRANSMIGRACIÓN

En verdad, Selick aprovecha el magisterio de Burton para ofrecer una historia de aventuras infantiles que, sin renunciar a una forma detectivesca de reminiscencias tradicionales, adopta enfoques más poliédricos y contemporáneos. Tales enfoques guardan relación con la herencia recibida de Lewis Carroll o Saint-Exupéry y, en particular, se refieren a la iniciación psicológica de la niña protagonista en su acceso a su independencia y al mundo adulto. Pero también dichos enfoques afectan a la propia creación de los dibujos animados, de forma metafílmica. A este último respecto, se ha señalado ya cómo la película recurre tanto a reflexionar sobre sí misma en relación al proceso de modelado y dibujado como a la inspiración que procede de la Historia del Arte y, en particular, de la Mitología Clásica –en efecto, las pinturas de Botticelli y de Waterhouse que sirven de escenografía a la representación de la casa de los personajes de Miss April Spink y Miss Miriam Forcible resultan precisas a este respecto–. Una y otra perspectivas comparten un elemento en común desde los propios títulos de crédito: se desteje y se teje la muñeca como se descompone y recomponen las figuras en «stop-motion» y sus partes infográficas. De alguna manera, los dibujos animados se presentan como reencarnación de otros dibujos animados; de ahí que, casi por definición, posean una índole mitológica, que es la que explota Selick.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BENTLEY, Rick. «Henry Selick steps out of Tim Burton's shadow to make Coraline». *McClatchy Newspapers (MCT)*, 05/02/2009. URL: <https://www.google.de/search?q=selick+burton+bibliography&trackid=sp-006#q=selick+burton+bibliography&tbm=bks> [20 febrero 2016].
- COLLODI, Carlo. *Las aventuras de Pinocho*. Madrid: Calleja, 1925.
- COSTA, Jordi. «La stop-motion como ejército de resistencia. La tardía Edad de Oro de una técnica anacrónica». *Con A de Animación*, 2014, 4 pp. 24-31. URL: <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/2157> [16 febrero 2016].
- DURAND, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid: Fondo de Cultura Económica España, 2005.

- ESPIÑO MARTÍN, Javier. «La reinterpretación del mito clásico en el comic-book U.S.A. Un análisis del mito en el Sandman de Neil Gaiman y el Epicurus el Sabio de Messner-Loebs». En ALVAR EZQUERRA, Carlos (coord.). *El mito, los mitos*. Madrid: Sociedad Española de Literatura General y Comparada, 2002, pp. 45-54.
- GAIMAN, Neil y Dave MCKEAN. *Coraline*. London: Bloomsbury, 2002.
- GAIMAN, N., T. KLEIN y P. C. RUSSELL. *Coraline*. New York: Harper Collins, 2008.
- GRIMAL, Pierre. *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. Barcelona: Paidós, 1994.
- HILLESHEIM, B., G. DHEIN, L. DE LARA y L. RODRIGUES DA CRUZ. «Sobre monstruos, cine y cuentos de hadas: intertextualidad e infancia». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, 2008, 38. URL: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero38/monstru.html> [1 febrero 2016].
- JUNG, Carl Gustav. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós, 2008.
- LLOMPART PONS, Auba. «Reversing the Bildungsroman: horror, alienation and the child's solitary quest for an identity in Neil Gaiman's Coraline». En DE GREGORIO GODEO, E. y A. MATEOS-APARICIO MARTÍN-ALBO (coords.). *Constructing Selves: Issues in gender, age, ethnicity and nation*. Ciudad Real: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2014, pp. 307-313.
- MARCOS ARZA, Marcos. *Tim Burton*. Madrid: Cátedra, 2007.
- MARTÍNEZ GONZÁLEZ, Estefanía. «Los mundos [teóricos] de Coraline: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación». *Con A de Animación*, 2011, 1. URL: <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/862> [12 febrero 2016].
- MCMAHAN, Alison. *The Films of Tim Burton: Animated Live Action in Contemporary Hollywood*. New York: Continuum International Publishing Group, 2015.
- ORTIZ-OSÉS, Andrés. *C. G. Jung. Arquetipos y sentido*. Bilbao: Universidad de Deusto, 1988.
- ROBERTSON, Robin. *Arquetipos junguianos. Jung, Gödel y la historia de los arquetipos*. Barcelona: Ediciones Obelisco, 2014.
- ROMERO JÓDAR, Andrés. «Paradisical Hells: Subversions of the Mythical Canon in Neil Gaiman's Neverwhere». *Cuadernos de Investigación Filológica*, 2005-2006, 31-32, pp. 163-195.
- VERNANT, Jean-Pierre. *La muerte en los ojos: Figuras del otro en la Antigua Grecia*. Barcelona: Gedisa, 2009.
- WEAVER, Wesley J. «Las Parcas y sus hilos narrativos». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, 2007, 37. URL: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/parcas.html> [1 febrero 2016].