



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIO SUPERIORES

ACATLÁN

“Una mirada al maravilloso universo del Doctor Parnassus”

REPORTE DE TITULACIÓN DEL SEMINARIO TALLER

EXTRACURRICULAR

“INTERDISCURSIVIDAD: CINE, LITERATURA E HISTORIA”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

PRESENTA

ANA BÁRBARA LAURA LUZ VILLEGAS ROIZ

ASESOR: DR. VÍCTOR MANUEL GRANADOS GARNICA

JUNIO 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A mi duende, mi hada, mi bruja, mi instinto, mi niña, mi niño, mi bruja, mi heroína, mi madre interior...

Gracias a:

A mi mamá, quien es mi soporte y compañera de vida. A mi padre por ser mi guía y ejemplo. A mis respaldos: Octavio, Beto, Julio, Sergio e Iniani, mis hermanos, mis consejeros, mis cariños. A mis cuñadas y sobrinos. Los quiero infinitamente.

A Miguel Ángel, por ser quien me inspira, a quien amo, mi refugio, mi compañero de vida. A Jack por llegar a nuestras vidas y estar a nuestro lado. Por el futuro.

A los que siempre han estado y de quien he aprendido de su compañía y consuelo: Oscar, Rocío, Eli, Ely, Ro, Alejandra, Rosi (¡Mazatlán!), Rafa, Zulma, Boris, Enrique y Omar.

A quienes me han apoyado, enseñado y motivado: Fernando Morales y a todos mis compañeros y amigos del TUA, Francisco Muñoz, Lic. Eduardo Sánchez Osés, Adriana, Alonso Iñiguez, Hugo Moya, Ana Lilia, Anita, Fernando Sánchez y Alex Falcón. A los lacandones o cuando las estrellas caen: Gabriela, Pancho, Arturo, Maribel, Manuel, Toño y Rubén. Ale y toda la familia Mancera, a Sirenia.

A mis compañeros del seminario, a mis maestros Lourdes, Laura Edith, Víctor, Jorge y Hugo. Gracias, porque me ayudaron a hacerlo posible.

ÍNDICE

Introducción.	4
1. Un acercamiento a lo fantástico y lo maravilloso.	7
1. 1. La estética de lo fantástico.	7
1. 1. 1. Definiciones del género.	7
1. 1. 2. Principales características.	16
1. 2. Lo maravilloso en la literatura.	21
1. 2. 1. Definición y características.	21
2. <i>El Imaginario mundo del Doctor Parnassus</i>	23
2. 1. Una breve mirada al mundo de Terry Gilliam.	25
2. 2. Sinopsis.	28
2. 3. <i>Imaginarium</i>	29
2. 4. Estructura narrativa del filme.	31
3. Los mundos en el imaginario del Doctor Parnassus.	43
3. 1. Elementos fantásticos y maravillosos en el relato del filme.	43
3. 2. Dentro del espejo: construcción cinematográfica del mundo maravilloso, el imaginario	49
3. 2. 1. Martin, el primer vistazo al espejo.	50
3. 2. 2. Tony en las escaleras.	56
3. 2. 3. La decisión del Doctor Parnassus.	60
Conclusiones.	68
Fuentes.	71
Anexo.	73

INTRODUCCIÓN

El ser humano a lo largo de su historia ha creado diferentes formas y medios de expresar su creatividad. En épocas más recientes se ha valido de medios como la literatura, el teatro, la danza o el cine para plasmar sus miedos, anhelos o deseos.

En la búsqueda de la esencia que alimenta el alma y la mente de nuestra especie, se ha recurrido a la imaginación y a la fantasía, porque es en ese mundo donde se exteriorizan las inquietudes más profundas del inconsciente del ser humano, así como de sociedades enteras.

En el siguiente trabajo de investigación se estudiarán dos expresiones artísticas que emplea el ser humano para comunicar sus ideas a otros: la literatura y el cine. En específico de la teoría de lo fantástico y el filme *El imaginario mundo del doctor Parnassus* del director británico Terry Gilliam.

Para comprender la teoría de lo fantástico exploraremos cuáles son sus principales características, las temáticas más recurrentes y sus categorías. En primer lugar se expondrá la definición y características propuestas por Tzvetan Todorov. Posteriormente se describirán las principales características, temáticas y categorías propuestas por el teórico español Juan Herrero Cecilia. Por último se presentará la principal característica que define el género de lo maravilloso, con la finalidad de conocer la distinción entre los géneros que derivan de lo fantástico.

Encontrar de que manera el filme antes mencionado construye mundos maravillosos a partir de una expresión visual, como es la cinematográfica, es necesario describir cuales son las características que distinguen lo fantástico de lo maravilloso y así encontrar sus semejanzas reflejadas en el relato del filme.

Posteriormente se realizará un análisis del discurso narrativo del filme con la finalidad de encontrar las coincidencias de éste con la teoría literaria de lo fantástico y así destacar los principales elementos fantásticos, o en su caso maravilloso para poder llevar a cabo el estudio de su expresión cinematográfica.

La realización de este trabajo recepcional del seminario de *Interdiscursividad: cine, literatura e historia*, esta principalmente motivada por las historias fantásticas expresadas a lo largo de la historia de la industria cinematográfica.

Para mi descubrir la necesidad del ser humano por fugarse a otras realidades, como lo son la fantasía, lo fantástico, lo maravilloso e incluso la ciencia-ficción, es de gran importancia ya que gracias a su existencia podemos descifrar nuestras necesidades, ausencias o carencias.

Por otra parte ser espectadores de filmes con este tipo de temáticas nos brinda entretenimiento pero sobretodo de aprendizaje; identificarnos con las situaciones expuestas en un filme es una experiencia única y bella. Ir a las salas de cine a ver otros mundos, vivirlos y sentirlos es adentrarnos en nuestros propios sueños y fantasías, no es fácil abandonarnos a esta experiencia pero es un deber... una necesidad.

Identificarnos, aunque sea por un cuadro de los cientos que conforman un filme, es una gran oportunidad para darnos cuenta de que no estamos solos, hay alguien ahí que comparte nuestros sueños.

CAPÍTULO I

UN ACERCAMIENTO A LO FANTÁSTICO Y LO MARAVILLOSO

1. 1. La estética de lo fantástico

El relato fantástico es una de las muchas expresiones en la cual podemos encontrar emociones excitantes para los seres humanos. En sus historias podemos sumergirnos en laberintos pantanosos de deseos, miedos o anhelos provenientes de la imaginación.

Lo fantástico nos rodea, en ocasiones nos embriaga a tal punto de hacernos dudar de lo que vemos, sentimos o creemos. A lo largo de nuestras vidas nos enfrentamos a textos que nos retan con temas extraños o que provienen del imaginario colectivo.

Para poder comprender con mayor profundidad el relato fantástico, a continuación se define y explica, bajo la perspectiva de diversos autores, así como también se enumeran sus principales características.

1. 1. 1. Definiciones del género

Definir lo fantástico en la literatura ha sido una larga tarea por parte de numerosos autores, quienes se han comprometido a realizar un análisis certero de lo fantástico, labor que no ha sido fácil puesto que este género comparte

características con otros tipos de relato, cosa que conflictúa tanto el proceso de definición como el de distinción. Por lo tanto, podría decirse que los análisis de este tipo de textos son complejos, en comparación con otros géneros, sin embargo, van en aumento y sin duda con mayor precisión. Citamos abajo lo esencial sobre lo fantástico, lo que nos permitirá reconocerlo.

La Real Academia de la Lengua Española define lo fantástico así:

Fantástico, ca:¹

(Del latín *phantastĭcus*, y este del griego *φανταστικό*).

1. adj. Quimérico, fingido, que no tiene realidad, y consiste sólo en la imaginación.
2. Perteneiente a la fantasía.

La definición anterior sólo nos habla de la materia esencial de lo fantástico: la imaginación, lo imposible, lo que salta a la realidad, pero para nuestros fines es una definición pobre, es una definición que poco refleja este tipo de literatura; no obstante tendremos que recordar dos palabras: imaginación y realidad, porque es en el límite entre ambos donde nos hallamos.

Vamos a la materia que nos importa: los relatos. Para esto citamos a Tzvetan Todorov, quien dice:

La vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento sobrenatural. El concepto de fantástico se define pues con relación a los de real e imaginario. Hay un

¹ Real Academia Española. www.rae.es

fenómeno extraño que puede ser explicado de dos maneras, por tipo de causas naturales y sobrenaturales. La posibilidad de vacilar entre ambas crea el efecto fantástico.²

Para Todorov, como para muchos otros autores, la base del relato fantástico es lo sobrenatural, lo extraño o insólito, esto es, todos los acontecimientos que no tienen una explicación racional, lógica o natural. Es la irrupción que hay en la vida real de hechos inexplicables.

De igual manera Todorov enuncia en *Introducción a la literatura fantástica*, ciertas condiciones que debe haber en estos relatos, como la duda, que es la vacilación que existe, tanto en el personaje como el lector, de que si los acontecimientos narrados tienen una explicación natural o son generados por un hecho sobrenatural o extraño.

La identificación del lector con los acontecimientos narrados es la otra condición facultativa de lo fantástico, el lector debe involucrarse con el relato y hacer un pacto de ficción, es decir, que debe identificarse con el personaje y por lo tanto, con los acontecimientos, reales o sobrenaturales a los que se enfrenta.

Para lograr identificar un texto fantástico, el lector debe tener cierto enfoque en su lectura, lo fantástico implica pues no sólo la existencia de un acontecimiento extraño, que provoca una vacilación en el lector y el héroe, sino

² Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México, Ediciones Coyoacán, 1994, p. 24

también una manera de leer... no debe ser ni “poética” ni “alegórica”³. Por lo tanto el lector deberá cuidarse de atribuir significados que entorpezcan la delimitación del texto; en el texto fantástico todo se lee literal, cada cosa es lo que el signo lingüístico representa, la palabra es eso y no otra cosa. Este es un requisito indispensable para acercarse a un posible texto fantástico.

Para Todorov, el miedo y la ambigüedad también son condicionantes para que se produzca lo fantástico. En el caso del miedo, (el cual no es una condicionante presente en todos los relatos) se toma a partir del punto de vista del lector, esto es, la experiencia sensitiva que éste tiene con respecto al texto, de la atmósfera que logre el relato a partir de lo sobrenatural.

Cuando en un relato los acontecimientos sobrenaturales no tienen explicación como la locura o un sueño, surge en el lector una vacilación con respecto a estos acontecimientos por lo que le otorga una explicación libre y personal, a esto se le llama ambigüedad.

Lo fantástico es el instante en el que el personaje, o en su caso el lector, debe decir que si lo que percibe proviene o no de la realidad,

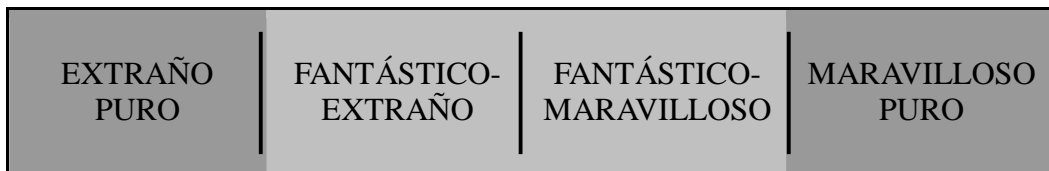
Al finalizar la historia, el lector, si el personaje no lo ha hecho... decide que las leyes de la realidad quedan intactas y permiten explicar los fenómenos descritos, decimos que la obra pertenece a otro género: lo extraño. Si por el contrario, decide que es necesario admitir nuevas leyes de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno puede ser explicado,

³ *Idem.* p. 2

entramos en el género de lo maravilloso⁴.

Todorov diferencia entre lo maravilloso, lo extraño o insólito y lo fantástico. Cada uno explica un modo de entender los elementos sobrenaturales que caracterizan estos tres tipos de narración. Lo fantástico como género literario, se encontraría en la frontera entre lo extraño y lo maravilloso.

Para este autor, es posible distinguir cuatro sub-géneros que pertenecen a la literatura de lo fantástico, los cuales son clasificados de la siguiente manera: ⁵



- Sub-género de lo extraño puro

Lo extraño explica racionalmente el fenómeno sobrenatural al final del relato. Lo que a primera vista parecía escapar de las leyes físicas del mundo tal y como lo conocemos, no es en realidad más que un engaño de los sentidos que se acabará resolviendo según estas mismas leyes, como puede ser a través de un sueño o la locura.

- Sub-género de lo fantástico-extraño.

Los acontecimientos que a lo largo del relato parecen sobrenaturales,

⁴ *Idem.* p.37.

⁵ *Idem.* p.39.

reciben, finalmente, una explicación racional. El carácter insólito de esos acontecimientos es lo que permitió que durante largo tiempo el personaje y el lector creyesen en la intervención de lo sobrenatural... Enumeremos los tipos de explicación que intentan reducir lo sobrenatural: está en primer lugar, el azar, las coincidencias, el sueño, la influencia de las drogas, las supercherías, los juegos trucados, la ilusión de los sentidos y la locura⁶.

- Sub-género de lo fantástico-maravilloso.

Estos son los relatos que más se acercan a lo fantástico puro, pues éste, por el hecho mismo de quedar inexplicado, no racionalizado, nos sugiere, en efecto, la existencia de lo sobrenatural. El límite entre ambos será, pues, incierto, sin embargo, la presencia o ausencia de ciertos detalles permitirá siempre tomar una decisión. Los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes ni en el lector. La característica de lo maravilloso no es una actitud, hacia los acontecimientos relatados sino la naturaleza misma de los acontecimientos⁷.

- Sub-género de lo maravilloso puro

En lo maravilloso, el fenómeno sobrenatural permanece inexplicado al final de la narración. Los detalles irracionales, como el habla de los animales y las transformaciones, forman parte del universo de se describe.

⁶ *Idem.* p.p. 39 y 40.

⁷ *Idem.* p.p. 45 y 46.

A continuación se presentará un cuadro, el cual se puntualizan las principales diferencias entre los sub-géneros antes citados:

EXTRAÑO PURO	FANTÁSTICO-EXTRAÑO	FANTÁSTICO-MARAVILLOSO	MARAVILLOSO PURO
Explica racionalmente el fenómeno sobrenatural al final del relato	Los acontecimientos que a lo largo del relato parecen sobrenaturales finalmente reciben una explicación racional	Los fenómenos sobrenaturales quedan inexplicados, lo que sugiere la existencia de lo sobrenatural	Los fenómenos sobrenaturales son aceptados al final de la narración, forman parte del universo descrito
FANTÁSTICO PURO			

Todorov ha recibido varias críticas con respecto a su visión de la literatura fantástica ya que es muy estricto en los conceptos que la definen y conforman. Por otra parte excluye la literatura del siglo XX, ya que impone al fantástico unos límites históricos muy precisos. Para él, lo fantástico tiene que ser contemplado como un producto de finales del siglo XVIII, que alcanza su esplendor durante el siglo XIX para morir con el nacimiento del siglo XX. Todorov se basa en la aparición de la teoría psicoanalítica para explicar esta supuesta desaparición, debido a que explica lo fantástico como expresión de las angustias e inquietudes del inconsciente, la llegada del psicoanálisis debía suponer la liquidación racional de este género basado en lo irracional.

Actualmente hay teóricos como David Roas, quien propone en *La amenaza de lo fantástico*, la necesidad de redefinir el concepto con la finalidad de determinar si un texto es o no fantástico. Para este autor un texto pertenece a este género literario cuando está presente un fenómeno sobrenatural.

Y sobrenatural es aquello que trasgrede las leyes que organizan el mundo real, aquello que no es explicable, que no existe, según dichas leyes. Así para que la historia narrada sea considerada como fantástica, debe crearse un espacio similar al que habita el lector, un espacio que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará su estabilidad. El relato fantástico pone al lector frente a lo sobrenatural, pero no como evasión, sino, muy al contrario, para interrogarlo y hacerle perder la seguridad frente al mundo real. Cuando lo sobrenatural no entra en conflicto con el contexto en el que suceden los hechos (la “realidad”), no se produce lo fantástico. En relación con esto, el relato maravilloso donde habitan hadas, duendes y demás criaturas extraordinarias ocurre fuera de toda actualidad y no interviene en la realidad del lector. Se mueven en un mundo diferente al nuestro, paralelo al nuestro. En consecuencia, no se produce ruptura alguna de los esquemas de la realidad.⁸

Para Juan Herrero Celia, teórico español, lo fantástico es:

En la actualidad, el concepto de lo *fantástico* es ambiguo y plural pues el término **fantástico** se emplea para designar realidades diversas. Puede

⁸ Roas, David (comp.). *Teorías de lo fantástico*. David Roas, La amenaza de lo fantástico. Madrid, Arco/Libros, 2001. p. p. 8 y 9.

significar, en efecto, algo considerado maravilloso, increíble, propio del mundo de la fantasía, de la imaginación o de la ilusión. La relación con el mundo de la **fantasía** justifica también que lo fantástico se puede entender como el mundo imaginario o visionario que surge de las aspiraciones, las inquietudes, las obsesiones, las supersticiones, los miedos o las angustias del ser humano. En relación con esto podemos situar la sensación de *inquietante extrañeza* estudiada por Freud para explicar cómo el relato fantástico explora o traspone en la ficción literaria la reaparición inesperada de las creencias y de los miedos reprimidos de la época de la infancia.⁹

En referencia a lo fantástico, como género literario, nos da una idea más completa y descriptiva acerca de este

Consideramos entonces al relato fantástico como un género literario específico caracterizado por unas convenciones o normas propias que constituyen su estética y pragmática particular, porque esas convenciones y prescripciones implican un pacto especial de escritura/lectura que regula y orienta el funcionamiento del nivel temático, narrativo, retórico y argumentativo.¹⁰

⁹ Herrero Cecilia, Juan. *Estética y pragmática del relato fantástico*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000. p. 25.

¹⁰ *Idem.* p. 26.

1. 1. 2. Principales características

Juan Herrero Celia, menciona las características fundamentales de la estética narrativa y temática de lo fantástico. El principal rasgo de este género es producir en el ánimo del lector un efecto de inquiete extrañeza que se produce cuando en un relato con naturaleza ordinaria existe la irrupción o trasgresión del orden al momento de que se produce un fenómeno sobrenatural, por lo que existe una confusión entre lo racional y lo ilógico.

La principal necesidad para la existencia de lo fantástico es que lo racional no es algo absoluto por lo tanto no logra responder ciertos cuestionamientos e inquietudes profundos del hombre, por lo que en estos relatos encontramos temas que trasgreden y desfamiliarizan lo natural/racional. Para Juan Herrero la irrupción de lo fantástico provoca dos dinámicas: la dinámica de evaluación, que es el deseo de entender la misteriosa identidad del fenómeno extraño que trasgrede las leyes naturales; y la dinámica de actuación, que es la acción de liberarse del fenómeno agresor para identificarse con él. Este autor propone las fases de la estructura narrativa del género de la siguiente manera:

- Fase de la orientación y de la complicación: el personaje se encuentra ante una extraña trasgresión o alteración del mundo ordinario, natural y racional.
- Fase de la evaluación y de la dinámica de la acción: la reacción de la inquietud, de enfrentamiento o de atracción y complicidad.
- Fase de la resolución y sus diversas variantes.

- Estado final o moraleja.¹¹

Los fenómenos sobrenaturales recurrentes en la temática de lo fantástico son:

- el pacto con el diablo;
- la aparición de un ser que ya ha muerto, el cual se representa como un fantasma, espectro, una reencarnación;
- el ser indefinible o invisible que actúa contra alguien;
- seres no-muertos como vampiros y hombres inmortales;
- la animación de objetos como estatuas, muñecos, autómatas, entre otros;
- acceder a dimensiones ocultas, mundos paralelos o a un orden temporal o espacial diferente;
- la transformación o desarticulación de la identidad un personaje (el doble, por ejemplo);
- la maldición de alguien;
- la detención o repetición del tiempo;
- los sueños, el ocultismo, las alucinaciones, obsesiones o angustias.

El género fantástico tendrá que tratar entonces ciertos **temas** y organizarlos dentro de una dinámica narrativa peculiar que contribuya a suscitar la inquietud, el desconcierto o la perplejidad del lector motivando su *cooperación interpretativa* para llegar a encontrar algún tipo de *explicación* a lo inexplicable. De todas formas la estética de la literatura fantástica implica o supone un sutil desafío en la mentalidad

¹¹ *Idem.* p. 125.

“racionalista” del hombre moderno...¹²

Herrero Cecilia clasifica en dos tipos las temáticas a partir del criterio de la percepción que tiene el personaje principal de los acontecimientos, si se trata de una percepción subjetiva pertenece a la línea temática de lo fantástico interior. Si los acontecimientos giran en torno a lo objetivo pertenecería a la línea temática de lo fantástico exterior.

Temas de lo fantástico interior

Los acontecimientos extraños o misteriosos sólo se perciben desde la subjetividad del personaje (la conciencia visionaria, la imaginación soñadora, el inconsciente, etc.) Esa percepción inquieta, desconcierta, angustia o fascina al sujeto perceptor que puede idealizar o trasfigurar lo percibido. Puede tratarse de una percepción alienada o deformante (relacionada con el sueño, la locura, la alucinación...) de la que el personaje no ha tomado conciencia en el momento de experimentarla. De todas formas, la percepción de los acontecimientos misteriosos tendrá repercusiones o consecuencias importantes (a veces trágicas) y constituirá el eje sobre el que gira la trama o la intriga de la historia narrada... El lector tendrá la impresión de estar asistiendo a un mundo desconcertante o fascinante, pero como ese mundo es también ajeno, podrá adoptar al mismo tiempo una actitud reflexiva y tratar de deducir alguna explicación (racional, sobrenatural, superracional, ambigua...) a la misteriosa aventura del personaje.¹³

¹² *Idem.* p. 50.

¹³ *Idem.* p. 130.

Las categorías que propone Herrero Cecilia en la temática de lo fantástico interior son:

- a) El tema del **doble** con sus diversas modalidades y variantes.
- b) La misteriosa realidad del **sueño** y su proyección sobre la experiencia vivida por el personaje.
- c) La enigmática realidad de la **locura** y lo fantástico para-psicológico.
- d) El tema del **amor** y la **muerte** (desde la visión soñadora y subjetiva del personaje).
- e) El aparecido (fantasma, espectro, visión obsesiva que persigue al personaje, etc.).
- f) La misteriosa **transfiguración del espacio y el tiempo** desde la perspectiva desconcertada del personaje (este tema va unido con frecuencia al de los sueños, las alucinaciones o visiones).
- g) La **obra apócrifa** o la magia de la extraña repercusión de una historia de **ficción** sobre la vida real del personaje (o la confusión entre ambas dimensiones).¹⁴

Temas de lo fantástico exterior

Los acontecimientos o fenómenos extraños se dan como algo real y objetivo (aunque resulte inexplicable, desconcertante o aterrador) que puede ser comprobado por la experiencia del personaje principal y/o por la de otros personajes testigos. Como la aparición del ser o fenómeno supranatural choca, sorprende o desconcierta a los personajes por tratarse

¹⁴ *Idem.* p. 131 y 132.

de algo que rompe sus esquemas mentales, esto suele producir una reacción de angustia o de terror. Es verdad que el lector tenderá a identificarse con la perspectiva problemática del personaje (si el discurso del texto motiva adecuadamente la identificación), pero percibirá también que él está fuera de ese mundo angustioso...¹⁵

Las categorías que propone en la temática de lo fantástico exterior son:

- a) El **muerto-vivo** y el tema del **vampiro**.
- b) El **licántropo** o el hombre-animal.
- c) La **animación misteriosa** de la mano de un cuerpo muerto, de un ser o un objeto inanimado (estatua, muñeca, casa, cuadro, etc.) o la intervención de una **fuerza sobrenatural** que viene a castigar una trasgresión.
- d) El ser que encarna al **diablo** o que actúa (o parece actuar) en virtud de un **pacto diabólico**.
- e) El **ser humano dotado de poderes** magnéticos, experto en esoterismo o en ciencias ocultas, magia negra o brujería.
- f) El aprendiz de brujo o científico visionario y demiúrgico.
- g) El tema de la misteriosa **fatalidad** que arrastra al personaje y a su entorno hacia la descomposición, hacia la destrucción y la muerte absurda o hacia la desintegración de la identidad y la memoria.¹⁶

El relato fantástico tiene que estar narrado haciendo intervenir unos procedimientos y estrategias atractivos para la posterior interpretación del lector,

¹⁵ *Idem.* p. 132.

¹⁶ *Idem.* p. 133 y 134.

haciendo resaltar la atmósfera de extrañeza o desconcertante ambigüedad del narrador, desembocando en una explicación que puede ser racional, sobrenatural o ambigua para poder interpretar el misterio de los acontecimientos del relato.

1. 2. Lo maravilloso en la literatura

El género fantástico se encuentra en la frontera entre lo extraño y lo maravilloso. Para Todorov, como lo vimos anteriormente, lo extraño son acontecimientos que a lo largo del relato parecen sobrenaturales pero finalmente tienen una explicación racional. Por otra parte en lo maravilloso el fenómeno sobrenatural permanece inexplicado al final de la narración de igual manera los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción de extrañeza ni en los personajes ni en el lector, es decir son aceptados como naturales.

1. 2. 1. Definición y características

David Roas define lo maravilloso como:

Un espacio muy diferente del lugar en el que vive el lector... un lugar totalmente inventado en el que las confrontaciones básicas que generan lo fantástico (la oposición natural/sobrenatural, ordinario/extraordinario) no se plantean, puesto que en él, todo es posible-encantamientos, milagros, metamorfosis- sin que los personajes de la historia se cuestionen su existencia, lo que hace suponer que es algo normal, natural... aceptamos todo lo que allí sucede sin cuestionarlo. Cuando lo

sobrenatural se convierte en natural, estamos frente al mundo de lo maravilloso.¹⁷

Para Víctor Antonio Bravo en *La irrupción y el límite*, lo maravillosos es la creación de dos ámbitos claramente diferenciados: el ámbito de lo real y de lo previsible, y el ámbito de seres y acontecimientos imprevisibles. Alteridad no conflictiva pues el límite persiste entre ellas.¹⁸

Este autor explica que el relato maravilloso moderno tiene dos vertientes: la primera, se produce el paso a “un más allá” para asistir al espectáculo de un encadenamiento de hechos, actos y seres inverosímiles; y la segunda produce el modelo del héroe mítico. Para ejemplificar estas vertientes alude a los textos de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*, para la primera y de J. J. R. Tolkien, *El hobbit*, para la segunda.

Así mismo, Víctor Antonio Bravo menciona que en *Alicia en el país de las maravillas*, los trazos maravillosos que conforman el relato, se dan a partir de que Alicia entra en el universo de ficción, lo cual genera un trastorno en la lógica del personaje y del lector.

Para el autor de *Alicia* no parece posible salirse de los linderos de la lógica: o se está en el interior de la lógica del “sentido común”, o se asiste al espectáculo delirante del absurdo que, no obstante, puede ser también explicado por un razonamiento lógico. He ahí el soporte para la

¹⁷ *Idem.* p. 10.

¹⁸ Bravo, Víctor Antonio. *La irrupción y el límite*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Humanidades, 1988. p. 256.

creación de dos ámbitos claramente diferenciados: el ámbito de lo real y lo previsible, y el ámbito de seres y acontecimientos imprevisibles. Alteridad no conflictiva pues el límite persiste entre ellas: he ahí el trazo del relato maravilloso.¹⁹

Hasta ahora, hemos definido las características que conforman la teoría de la estética de lo fantástico, las cuales pueden ser familiares al hacer una primera lectura del filme *El imaginario mundo del Doctor Parnassus*, pero ir más allá y poder encontrar puntos en común será nuestra siguiente tarea, para lo cual procederemos primero a definir qué clase de relato guía el filme.

¹⁹ *Idem.* p. 257.

CAPÍTULO II

EL IMAGINARIO MUNDO DEL DOCTOR PARNASSUS

A través de los años, la industria cinematográfica nos ha ofrecido filmes que exploran mundos extraordinarios, los cuales estimulan nuestra imaginación e incluso remueven y cambian nuestras vidas. En su momento, filmes como *Viaje a la luna* de Georges Méliès lograron que sin movernos fuéramos extranjeros en mundos que quizá son el reflejo de la necesidad de una realidad distinta; no podemos cambiar el entorno, no podemos más que desear vivir en otro sitio y querer hacer cosas que nuestra limitada humanidad no alcanza, pero por otra parte tenemos el cine que le sirve de espejo a eso que ni nosotros nos vemos: el inconsciente y la imaginación.



En el filme *El imaginario mundo del doctor Parnassus* encontramos una historia en donde todo podría ser posible, tanto a nivel del relato como en lo referente al discurso cinematográfico.

Hacer posible que los anhelos de las personas sean palpables y a través de ellos erradicar los males o pecados que han invadido sus almas es el objetivo que tiene en la mente el milenarismo doctor Parnassus, quien utiliza su espejo, su *imaginarium*, para poder lograr esta encomienda; pero para él tampoco es una tarea fácil de llevar a cabo ya que él mismo se encuentra atrapado entre sus fantasías, anhelos, la maravillosa realidad que lo rodea, sus tentaciones y vicios.

A continuación estudiaremos y haremos un análisis de este filme con la finalidad de comprender de qué manera está construido el relato, así como los elementos que destacan y coinciden con la estética de lo fantástico y lo maravilloso, características definidas en el capítulo anterior, para conocer cómo se desarrollan en la narrativa del filme y posteriormente describir cómo se construyen estos mundos.

2. 1. Una breve mirada al mundo de Terry Gilliam

El 22 de noviembre de 1940 nace en la ciudad de Medicine Lake, Minnesota, Estados Unidos, Terence Vance Gilliam, hoy conocido como Terry Gilliam. El ahora nacionalizado británico, estudió Ciencias Políticas en la Occidental College de California, en donde editó la publicación *Fang*, mientras colaboraba como dibujante en la revista *Mad*.

En el año de 1967 cambió su residencia al Reino Unido, donde colaboró para revistas y periódicos, un par de años más tarde se incorporó al grupo humorista *Monty Python* y a su popular programa *Flying Circus*, donde utilizó su capacidad para la animación y la composición visual.



Su primer trabajo como director cinematográfico fue en 1968 con la realización de un cortometraje animado llamado *Storytime*. En esa misma época colaboró como guionista para series televisivas.

Su desarrollo dentro de la industria cinematográfica no se limita sólo a la dirección de filmes, sino que también se involucra como actor, guionista, productor, dibujante, compositor, músico, asesor, entre otras actividades.

Como actor, en muchas de sus participaciones interpreta personajes grotescos y un tanto desquiciados. Entre los filmes más destacados en los que ha participado realizando esta disciplina se encuentran: *No es el mesías, es un sinvergüenza* (2010); *El sentido de la vida* (1983); *La vida de Brian* (1979); *Los caballeros de la mesa cuadrada* (1975)²⁰, entre otras.

²⁰ <http://www.decine21.com>

Filmografía

En 1975 realizó su primera participación como director en un largometraje con el filme *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores*, codirigiendo a lado de Terry Jones. Este filme se ubica en la época medieval, es una sátira ambientada en la corte del Rey Arturo, el elenco estaba formado principalmente por los integrantes del grupo *Monty Python*.

En 1977 hace su primera dirección sin la compañía de los *Monty Python* y realiza el filme paródico *Jabberwocky*, en donde adapta el poema del mismo nombre del escritor británico Lewis Carroll, quien fuera el creador de *Alicia en el país de las maravillas*.

Hasta el año 2009 Gilliam ha realizado 12 largometrajes como director, en los cuales nos revela su manera de descubrir los límites de la realidad, los sueños, la imaginación y el tiempo.

En sus filmes encontramos constantes como el viaje a través del tiempo expuesto en *Bandidos del tiempo* (1981), *El pescador de ilusiones* (1991) y *Doce monos* (1995); la realidad confundida por los sueños, la fantasía o la imaginación como en *Brasil* (1985), *Las aventuras del Barón Münchhausen* (1988), *Miedo y asco en Las Vegas* (1998), *El secreto de los hermanos Grimm* (2005), *Tideland* (2005) o *El imaginario mundo del Doctor Parnassus* (2009).

Igualmente en estos filmes podemos notar humor e ironía como constantes que caracterizan su trabajo como director y guionista.

Con Terry Gilliam siempre tenemos que estar atentos y perceptivos, ya que sus filmes contienen una tendencia a lo paródico, satírico y farsico mezclados con elementos fantásticos y una estética surrealista. Conocer su historia como cineasta nos ayudará a comprender un poco más de qué manera se generó la historia del *Imaginario mundo del Doctor Parnassus*.

2. 2. Sinopsis

Éste es el primer acercamiento a nuestro filme, de aquí en adelante estudiaremos profundamente sus componentes en relación al relato y el discurso.

Durante siglos, el milenar doctor Parnassus ha mantenido una apuesta con *Mister Nick*, el diablo, éste le otorgo en su primera apuesta la inmortalidad y propicia el desarrollo de su extraordinario don de inspirar la imaginación de la gente que atraviesa su espejo mágico para poder recuperar su alma “perdida” en la realidad mundana y superficial.

Así, el doctor Parnassus transita por las modernas calles de Londres; ayudado por sus asistentes, Percy un enano sarcástico, el joven carismático Anton y su la bella hija Valentina, monta un espectáculo teatral itinerante, viajan y viven en un enigmático y anacrónico carro tirado por caballos, en el cual ofrecen a los miembros de la audiencia la posibilidad de entrar al espejo mágico, hasta que una noche se encuentran con Tony Shepard, un hombre al que rescatan de la muerte, él habrá de reanimar la propuesta del espectáculo con su talento e inventiva.

Sin embargo, la magia de Parnassus está a punto de volverse en su contra, ya que *Mister Nick*, regresa a cobrar una deuda pasada, la posesión de su hija Valentina, próxima a cumplir 16 años. Sin tener conocimiento de lo que pronto pasará, Valentina se enamora de Tony, creyendo que él podrá hacer realidad sus más secretas ilusiones, mientras su padre busca una solución para no perderla.

Es así como los personajes del teatro itinerante se internan en el espejo con la finalidad de realizar sus anhelos, llevar a cabo sus oscuras ambiciones o salvar a la persona que más aman.

2. 3. *Imaginarium*

La definición del concepto *imaginarium* se construye a partir de la palabra latina que proviene de *imaginarius, a, um*²¹. Esta palabra es un adjetivo, por lo tanto la traducción literal podría quedar en *Lo imaginario del doctor Parnassus* o *El imaginario doctor Parnassus*. Quizá por eso la necesidad de agregar la sustantivo *mundo* a la traducción al español. Al agregar mundo a la traducción, se concreta el objeto que será descrito en el filme.

Al ser el título una oración carente de verbo, se convierte en un concepto, en algo que define el filme: es una manera de presentar algo, es como ponerle nombre a una pintura, todo lo que viene después del título define lo nombrado, es una invitación para ver el mundo de este hombre.

²¹ Real Academia Española. www.rae.es

Por otra parte, el imaginario, que es el conjunto de imágenes que hemos interiorizado y con base en las cuales miramos, clasificamos y ordenamos nuestro entorno. Estas representaciones interiores son tan importantes que, prácticamente, regulan nuestra vida, dependen y modelan nuestra percepción. Algunas veces se habla de imaginario colectivo, por ejemplo, porque es ese conjunto de imágenes que percibimos de la misma manera en sociedad, en grupo, es una idea o concepto en común que nos permite crear o concebir las mismas cosas.

Siendo así, el imaginario de Parnassus no sólo se forma con sus pensamientos, sino que al mismo tiempo son las proyecciones de las personas, las que permiten que exista ese mundo; es, pues, un imaginario compartido en un momento concreto; podríamos decir que antes de entrar por el espejo, nada existe o todo es posible, nunca se sabe que pasará a dentro de la mente de Parnassus, porque el imaginario de Parnassus es un universo que contiene todo el tiempo y la eternidad. Además, Parnassus es un individuo, un hombre atemporal y sabio, es decir, en ese mundo que parece vacío y que se crea cuando una persona atraviesa el espejo, también existe la experiencia, los sentimientos, los impulsos, los instintos del hombre falible que permean cada proyección del que tiene la fortuna de reconocerse en él. Todos podemos ser Parnassus, su mente es el imaginario de cada persona que entra al espejo, es un imaginario de imaginarios.

No podemos olvidar que el Parnaso o “Parnassus” es el lugar donde habitaba el dios griego Apolo junto con las ninfas y el oráculo de Delfos. Apolo representa las artes, la música y la poesía sobre todo; aunque guerrero, está

asociado con la adivinación y la medicina. En el Parnassus brotaban manantiales alrededor de los cuales bailaban las ninfas mientras Apolo tocaba la lira. Si el doctor Parnassus es una representación de este monte, quiere decir que en él están esas musas, esas ninfas, le brotan manantiales, le surgen mundos, ayuda al otro a saber el destino y cura a quien está en él.

2. 4. Estructura narrativa del filme

Para realizar el estudio de la narrativa del filme retomaremos parcialmente el mapa para el análisis narrativo que propone Lauro Zavala en *Elementos del discurso cinematográfico*²².

Del mapa del análisis narrativo, el cual aplicaremos a nuestro filme, emplearemos los puntos pertinentes para analizar el relato que integra la historia, no así lo referente al discurso, ya que lo concerniente a éste se analizará más adelante. Debemos mencionar que se realizó un cuadro conceptual de los componentes del mapa el cual se encuentra en el anexo de este trabajo.

No olvidemos que nuestro objeto de estudio no es literario, es cinematográfico, por lo que no profundizaremos en lo literario, sino que tomaremos el esquema sólo como una guía para conocer la estructura de la historia y por lo tanto las cuestiones de sintaxis literaria no serán estudiadas.

²² Zavala, Lauro. *Elementos del discurso narrativo*. México, Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, Colección Libros de Texto, p. 275.

- Título

Título original: *The Imaginarium of Doctor Parnassus*

Título en México: *El imaginario mundo del Doctor Parnassus*

El título nos hace referencia al personaje principal del filme, el doctor Parnassus. El título original nos plantea al *imaginarium* como el espejo, lugar donde se proyectan las fantasías, anhelos o deseos de quien se introduce en él. En cambio el título con el que se conoció en México, el cual no es una traducción sino una interpretación del mismo, sugiere que los mundos que aparecen en el filme son parte del imaginario del personaje.

- Inicio

La primera escena del filme nos presenta la vida nocturna de una ciudad, podemos ver la fachada de un edificio del siglo XVI, está iluminada a contraluz y algunas ventadas tienen encendida la luz, aún se puede distinguir algunas automóviles modernos estacionados frente a este, hacia el fondo de la toma vemos caminar un hombre, otro barre las calles mojadas, en ese momento aparece un *inset* donde nos anuncian que la ciudad es Londres, Inglaterra. Pese lo oscuro de la calle, de una estrecha calle lateral vemos salir un carruaje, es similar a una carreta alta, angosta y oscura, su presencia contrasta aun más con los autos.



El trote de los caballos es acompañado por el movimiento de cámara que nos dirige hacia un par de vagabundos durmiendo sobre la calle, no podemos distinguir sus rostros. La cámara se detiene y nos permite ver claramente la rota y polvosa carátula de un reloj de pulso que lleva puesto uno de los vagabundos, en el fondo podemos escuchar el sonido de la escoba, los coches que pasan, las pisadas de los caballos y las campanas que anuncian la hora desde algún lejano edificio, la toma lentamente se disuelve al encuadre de un viejo papiro donde vemos escrito el título del filme. La melodía de un *cello* acompaña toda la escena.

El prólogo del filme hace referencia al doctor Parnassus, en él podemos intuir que el tiempo es fundamental en el filme, el reloj roto y el sonido de las campanadas que marcan la hora, nos indican que el tiempo continúa a pesar de que los instrumentos que nos lo señalan no funcionen, así como la eternidad.

Por otra parte vemos por primera ocasión la carreta, que hace las veces de teatro, no la vemos desplegada por lo no sabríamos que clase de artilugio es, incluso tampoco podríamos pensar que es el hogar de tan singulares personajes, sólo nos dan una insinuación cuando un rayo de luz ilumina una parte de ella, dentro hay vida, hay algo oculto. Por último los vagabundos representan el posible desenlace del doctor Parnassus y su estrecha relación con el tiempo y sus sueños.

- Narrador

Vale la pena mencionar que por la naturaleza del discurso cinematográfico, se puede decir que hay varias instancias que hacen las veces

del narrador a lo largo de un relato, cada uno puede manifestarse de distintas maneras debido a los recursos con los que cuenta el discurso, por ejemplo las diferentes formas de enunciar, la imagen o la *voz en off*, los cuales se encargan a su vez de narrar diferentes niveles de sucesos. En este caso las instancias narrativas que encontramos en el filme son (salvando la discusión de si cumplen o no con las definiciones tradicionales de narrador, los llamaremos así para agilizar en texto):

Extradiegético. El narrador se encuentra fuera de la historia. En este caso el filme mismo cuenta la historia del doctor Parnassus y su espejo, a partir de las imágenes, la música o los movimientos de cámara.

Intradiegético. El narrador se encuentra dentro de la historia y relata la historia del protagonista. En este filme el personaje de Anton es un narrador para los espectadores del teatro ambulante, es un presentador y guía del imaginario.

Autodiegético. El narrador cuenta su propia historia. El doctor Parnassus cuenta la historia de su pasado, de cómo era su vida como monje, su relación con *Mister Nick* y sus apuestas, de cómo conoció al amor de su vida y de cómo obtuvo sus dones y la inmortalidad.

- Personajes

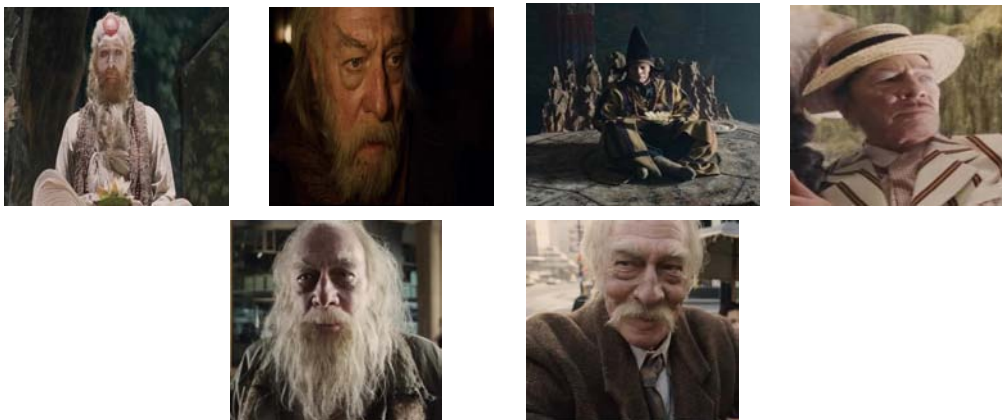
A continuación se hará una descripción de cada personaje y su participación en el relato.

Personaje principal

Doctor Parnassus: alrededor de él se desarrolla el relato. Este personaje

es un hombre anciano, su aspecto físico es descuidado, sus ropas son viejas y abrigadoras, su cabello es blanco y largo, en su rostro podemos ver arrugas y cansancio. Su principal característica es su inmortal, ya que cuando era un joven monje fue tentado por el diablo, con quien cayó en una serie de apuestas en las que ganó la inmortalidad, en ocasiones juventud y conquistar a la mujer de quien se ha enamorado así como el don de cambiar a las personas utilizando su propia la imaginación.

Durante el filme lo vemos caracterizado de diferentes maneras ya que al ser inmortal vive varios periodos históricos, así que lo podemos ver como un joven monje, un vagabundo, un honorable caballero, un marginal contemporáneo, entre otros.



Tras haber vivido miles de años y su cercana relación con el diablo, el doctor Parnassus es un ser atormentado por sus vicios y debilidades, es por eso la bebida y las apuestas se convierten en una especie de consuelo, un paliativo, pero a la vez son estos consentimientos lo que lo lleva a cometer más errores. Es paradójico que un ser sabio, con conocimientos enigmáticos, sea a la vez una persona común que comete equivocaciones.

Personaje Antagónico

Mister Nick: este personaje representa al diablo. Físicamente no provoca temor, es más bien es un diablo con cierto encanto y atracción. Su dinámica con Parnassus es la de provocarlo a partir de apuestas en las que intencionalmente permite que él gane, lo que origina y provoca otra apuesta. Con los demás personajes no se relaciona directamente a pesar de que sí lo pueden ver.

Personajes secundarios

Percy: fiel compañero del doctor Parnassus, hace las veces de su conciencia, sin que haya explicación lo acompaña a través de los años. En el espectáculo itinerante es un bufón por lo que su peculiar fisonomía hace que el espectáculo sea más atractivo. Es un personaje irónico y ácido.

Anton: es el joven, noble y fiel ayudante de Parnassus. Cobijado por él a temprana edad, ya que era huérfano, se convierte en el presentador del espectáculo y atrae a los espectadores al *imaginarium*, es el único a quien Parnassus permite que entre al espejo sólo en caso de emergencia. Anton esta secretamente enamorado de Valentina, pero no se atreve a confesárselo debido a que no cree que no le puede ofrecer la estabilidad que ella sueña. A la llegada de Tony es uno de los que desconfía de él, junto con Percy, por lo que se empeña en descubrir su secreto y las malas intenciones.

Valentina: joven y bella hija de Parnassus. Es el objeto del deseo para algunos personajes. Parnassus promete a *Mister Nick*, entregarle a todos sus hijos a la edad de 16 años y la joven se encuentra a tres días de tal fecha por lo que el diablo ronda la caravana en la que viajan haciendo que los conflictos entre ellos surjan. Por otra parte Tony como buen casanova intenta seducirla desde el

momento en que se conocen. Valentina acostumbrada a la vida en la caravana y a los extraños acontecimientos que la rodean desea escapar y hacer una vida que considera normal, es por eso que se refugia en las revistas con temáticas hogareñas y exitosas. Al conocer a Tony cree que él puede darle ese estilo de vida que tanto anhela.

El personaje de Valentina es el que más conflictos tiene con respecto al aspecto maravilloso del relato ya que ella desea más que nada salir del estilo de vida que lleva la caravana, por lo tanto acepta y a la vez rechaza lo insólito de la situación maravillosa.

Tony: es un hombre joven con experiencia en la vida, es evidente su cercanía a los negocios sucios, pero ante la sociedad es un honorable recaudador de fondos a beneficio de niños sin hogar, quien se involucra con la mafia rusa que en un acto de venganza o ajuste de cuentas lo cuelgan de un puente, los ayudantes de Parnassus lo rescatan de la muerte y lo llevan con ellos en su espectáculo. Tony es tramposo y manipulador, su carisma, labia y falsa amabilidad provoca aceptación entre los demás personajes. Este personaje es la encarnación de las debilidades que más inquietan al ser humano, como son la soberbia y la vanidad.

Tony 1, Tony 2 y Tony 3 son proyecciones del personaje cada vez que entra en el espejo.

- Lenguaje

El tipo de lenguaje que encontramos en esta narración es contrastante, tradicional, irónico, contradictorio, repetitivo, hay tensión y polisemia.

- Espacio

El relato sucede en una ciudad moderna de gran historia, Londres, Inglaterra. Esta ciudad le otorga al relato una atmósfera contrastante ya que el ambiente se mezcla entre lo clásico, lo moderno y lo cosmopolita. De igual forma el contraste social y económico quedan plasmados ya que podemos encontrar escenarios como un elegante centro comercial así como una zona marginal, lugar que sirve de refugio a la caravana de Parnassus.

En varias ocasiones el relato tiene varios cambios de espacio por lo que podemos encontrar escenarios muy diferentes entre sí, como el santuario o la ciudad de Londres en la década de los años 40 del siglo XX.

Otro espacio donde se desarrolla el relato es el mundo que hay dentro del espejo, en el imaginario, pero por el momento sólo haremos mención ya que más adelante se explicará con más detalle en qué consiste este ambiente.

- Tiempo

La historia de este filme tiene una estructura narrativa lineal que utiliza los *flashbacks*, como un recurso para escenificar el pasado del Doctor Parnassus y su relación con *Mister Nick*. El relato principal gira en torno a la relación entre Parnassus y su hija Valentina.

- Género

En relación al género podemos decir que a nivel cinematográfico pertenece al fantástico, pero este punto lo analizaremos más profundamente en el siguiente capítulo.

- Intertextualidad

En *El imaginario mundo del Doctor Parnassus* podemos ver un trabajo en el cual se hacen alusión los trabajos más representativos de la filmografía del director.

Terry Gilliam ha declarado que el Doctor Parnassus es autobiográfico en el aspecto de que es un creador y su relación con Valentina. También hace alusión a Georges Méliès, quien igual que el personaje terminó vendiendo juguetes, un dato curioso es que los vendía fuera de la estación de trenes *Montparnasse* en París, Francia.

En este filme podemos encontrar varias referencias en varios niveles temáticos, a continuación se presenta un listado de los principales temas presentados.

1. Religiosos

En el aspecto religioso encontramos varias referencias religiosas al budismo y al cristianismo, sin dejar a un lado el islam o el judaísmo. El Doctor Parnassus en un estereotipo de profeta, como Jesucristo, que busca la redención de las almas perdidas por los vicios de la sociedad moderna, sólo que el lado humano de Parnassus es el que más prevalece.

2. Ritos de adivinación

Como sabemos el Doctor Parnassus es inmortal por lo que podemos deducir que a lo largo de su vida ha visto y tenido toda clase de experiencias, pero al ser inmortal y estar a punto de perder a su hija, cae en vicios y recurre a

las artes de la adivinación como el tarot, para descubrir qué le depara el futuro.

Parnassus, en su tirada del tarot, descubre al arcano del colgado, esta carta está asociada al auto sacrificio y la paciencia ante las adversidades, lo cual se puede interpretar para el mismo o su encuentro con el personaje de Tony.

3. Social

En esta categoría se presenta una crítica a las asociaciones benéficas, a sus dirigentes y las conexiones que pudieran existir entre éstos y las mafias. Por otra parte hay una fuerte crítica a la prensa y cómo los medios acosan y mienten sobre las noticias. Cabe señalar que esta crítica se presenta dentro y fuera del espejo, la presenta como una constante de cualquier universo presentado en el filme.

4. Político

Con respecto a lo político podemos encontrar la presencia del presidente de los Estados Unidos, haciendo una parodia del presidente Franklin D. Roosevelt, este hecho le otorga credibilidad a la proyección de la asociación benéfica de Tony dentro del espejo.

5. Literario

En este filme encontramos una referencia al texto del británico Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*. Los viajes a través de un espejo mágico a mundos extraordinarios que pertenecen a una realidad ajena a la nuestra, en cual podemos descubrir y exteriorizar anhelos, deseos, miedos y confusiones del interior de los personajes, son fuente de inspiración para el

director y guionista Terry Gilliam.

6. Estético

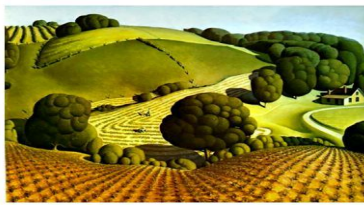
Dentro y fuera del espejo se recrean mundos inspirados en la estética de varios ilustradores y pintores como los estadounidenses Maxfield Parrish y Grant Wood; el carro-teatro donde viajan está inspirado en juguetes victorianos realizados por la tienda de Pollock. A continuación se presenta un par de ejemplos comparativos en la realización de escenarios virtuales:



Reverie (1913)
Maxfield Parrish



Fotograma de Parnassus enamorado



Young Corn (1931)
Grant Wood



Fotograma mafia dentro del espejo

7. Final

En *El imaginario mundo del Doctor Parnassus* es un filme donde encontramos un final confuso sobre todo porque el sentido del final depende del

contexto de cada interpretación proyectada por cada espectador particular²³.

En una primera lectura se podría identificar que aparentemente el conflicto se resuelve pero queda abierto a la interpretación ya que al solucionarse el conflicto dentro del espejo no queda claro qué sucede con los personajes de Valentina y Anton, si realmente escapan del destino trazado por la apuesta de Parnassus y *Mister Nick*. Tampoco es claro que sucede con Parnassus, Percy y *Mister Nick*, si en verdad lo que pasa a través de espejo afecta directamente la vida de los personajes fuera de él.

Es por esto que este filme merece un mayor estudio a través de la mirada de la estética de lo fantástico y lo maravilloso, para así descubrir en él aspectos que no podríamos observar en una primera lectura.

En este capítulo hemos visto los aspectos indispensables para conocer profundamente el texto fílmico que estudiamos, es así como los elementos de la estructura narrativa del filme han quedado expuestos por lo que en el siguiente capítulo se realizará el análisis de los elementos fantásticos y maravillosos que se presentan en él así como su construcción cinematográfica.

²³ *Razón y palabra*. Número 46, 2005, Zavala, Lauro. Cine clásico, moderno y posmoderno. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>

CAPÍTULO III

LOS MUNDOS EN EL IMAGINARIO DEL DOCTOR PARNASSUS

En el capítulo anterior conocimos los principales componentes del filme y los elementos de su estructura narrativa, ahora estudiaremos los elementos que destacan y coinciden con la estética de lo fantástico y lo maravilloso, características definidas en el primer capítulo, para así conocer cómo se desarrolla en la narrativa del filme y posteriormente describir como se construyen cinematográficamente estos mundos.

3. 1. Elementos fantásticos y maravillosos en el relato del filme

Haciendo referencia a las características más recurrentes de la teoría de lo fantástico y lo maravilloso, descritas en el capítulo uno del presente trabajo, podemos equipararlas con los elementos representados en el filme.

El filme *El imaginario mundo del doctor Parnassus* pertenece al género cinematográfico fantástico, pero descifrar qué elementos de la teoría de lo fantástico prevalecen en él y la diferenciación entre lo fantástico y lo maravilloso se convirtió en una tarea necesaria para poder comprender por qué y de qué manera se construyen los mundos maravillosos en el filme.

No obstante, siguiendo puntualmente las características de la teoría de lo

fantástico y de lo maravilloso podemos definir que esta narración corresponde a lo maravilloso ya que se cumple con la principal característica que define este género, los hechos sobrenaturales son presentados como naturales por lo que son aceptados por el espectador y los personajes de la narración, es decir no se cuestiona su existencia, la cual es consentida como normal.

Los principales hechos sobrenaturales manifestados en el filme son la presencia del diablo en el personaje de *Mister Nick*; la inmortalidad de Parnassus y Percy; y el espejo mágico, en el cual se pueda recrear y vivir la imaginación de quien entra en él, es en este mundo donde existe la máxima expresión de lo maravilloso dentro del relato.

Atendiendo a su naturaleza audiovisual, se retomaron las principales características de lo fantástico y lo maravilloso para poder lograr destacar la construcción cinematográfica del mundo maravilloso dentro del espejo.

En el caso de *El imaginario mundo del doctor Parnassus*, se utilizaron dos diferentes niveles para producir el efecto de lo maravilloso. En el primero se vale del empleo de las propiedades recurrentes de la teoría de lo fantástico que se señalarán más adelante. Tampoco debemos olvidar que lo maravilloso deviene de lo fantástico, es decir, se retoman las temáticas y los hechos sobrenaturales, en el filme los podemos observar en los acontecimientos que ocurren fuera del espejo. La segunda expresión de lo maravilloso se manifiesta en los acontecimientos que suceden dentro del espejo, es aquí donde se manifiesta con mayor libertad la condición natural de los hechos sobrenaturales.

Para comprobar que este filme cumple con la propiedad fundamental del

género de lo maravilloso es necesario mencionar en dónde se encuentra la aceptación de lo sobrenatural, tanto de los personajes como de los espectadores. A continuación se realizará el análisis de estas condiciones dentro del relato.

Desde los primeros minutos del filme se expone una situación ajena a nuestra realidad, se establece un pacto de ficción²⁴ con el espectador una vez que se ha instalado en una sala de cine o en el sillón de la casa y activa el reproductor de DVD's, entonces queda inmerso en un mundo que en primer instante es similar al suyo pero en esta historia hay algo diferente, algo inquietante.

El relato nos presenta la imagen de un par de vagabundos tirados en el suelo, es de noche y están dormidos, talvez sueñan. El tiempo se detiene, podemos ver el pasado de estos hombres reflejado en sus ropas, podemos deducir que ellos han pasado por las condiciones que tenemos establecidas cuando vemos o convivimos con un vagabundo, la extrema pobreza, el alcoholismo o la demencia. Posteriormente vemos un carruaje que contrasta con los automóviles modernos. La narración nos ubica visualmente dónde ocurre la historia pero no se precisa el tiempo

La segunda secuencia del filme crea la condición de cotidianidad necesaria para el planteamiento de lo fantástico. La narración nos presenta una situación ordinaria de cualquier cultura y país de nuestro tiempo, las distracciones de los jóvenes que utilizan el alcohol y el ambiente de las discotecas para escapar de lo rutinario que en muchas ocasiones lo hacen para

²⁴ Zavala, Lauro. *Elementos del discurso narrativo*. México, Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, Colección Libros de Texto.

evadir los problemas y las limitaciones emocionales y mentales.

En esta secuencia podemos tener el primer encuentro con la actividad del doctor Parnassus, vemos el carruaje que se despliega convirtiéndose en un teatro itinerante, vemos a los personajes de éste convertidos en personajes de una puesta escénica bastante ecléctica, disparatada y un tanto confusa, conocemos el motivo de la existencia eterna de Parnassus, el extraordinario don de inspirar la imaginación de la gente que atraviesa su espejo mágico, para poder recuperar su alma “perdida” en la realidad mundana y superficial. Es en este momento cuando aparecen los elementos fantásticos en la narración.

El contraste de los mundos donde habita Parnassus puede generar en el espectador una sensación de inseguridad acerca de los acontecimientos que está observando, esta acción cumple con una característica de lo fantástico, pues los hechos se encuentran en la frontera de lo sobrenatural.

Cuando Martin, el joven alcohólico entra al espejo y descubre que nos es un espacio ordinario es posible que crea que tan sólo se encuentra en la parte trasera del escenario, pero sus sentidos alterados por el consumo excesivo de bebidas alcohólicas, no le permiten ser consciente del lugar dónde se encuentra, en ese momento se deja llevar por la seducción generada en su imaginación.

Conforme se adentra en ese bosque se convierte en víctima de sus carencias afectivas y adicciones, lo que inició como un juego se transfigura en una pesadilla viviente provocada por sus temores, por lo que hay en su mente. Pese a que él se encuentra en un estado alterado muestra poca extrañeza de los sucesos que percibe, por el contrario acepta la generosa e insólita excitación que

recibe del insólito lugar donde se encuentra.

Para muchos teóricos, el final de un relato es fundamental para determinar una obra como fantástica o maravillosa. En este filme la última secuencia nos presentan a un Parnassus rehabilitado, es posible que en una primera lectura el espectador haya quedado dudoso de cómo se desarrolló el desenlace de los personajes de Valentina y Anton, pero es claro que se liberan de la maldición que perseguía a la hija de Parnassus.



Una vez más nos trasportan del mundo insólito que existe en el *imaginarium* a un mundo más cercano al nuestro. Pero es en este mundo donde se mantiene lo maravilloso cuando el viejo Parnassus nuevamente hace contacto con el diablo, quien le guiña y lo tienta, esa relación es tan eterna como ellos.

¿Por qué esta acción nos hace pensar que es un relato maravilloso? Pues por la misma razón que caracteriza este género, la aceptación natural de la existencia o convivencia de los fenómenos sobrenaturales.

Mister Nick continúa con las mismas características sobrenaturales que nos indican que es el diablo, en él no se percibe ninguna modificación como personaje, al contrario irrumpe en la sociedad y es falsamente amable con un par

de monjas que pasan por la calle. Sin este elemento podría surgir otra posibilidad interpretativa de los acontecimientos sobrenaturales, que Parnassus hubiese tenido un sueño o una afectación por altos consumos de alcohol.

Otros elementos sobrenaturales que se perciben en el transcurso del filme -y que en su mayoría ocurren al atravesar el espejo- son la animación de objetos como estatuas y muñecos; el acceso a dimensiones ocultas, mundos paralelos o a un orden temporal o espacial diferente; la transformación o desarticulación de la identidad un personaje; la maldición de alguien; la detención o repetición del tiempo; los sueños, el ocultismo, las alucinaciones, obsesiones o angustias.

Por lo tanto podemos decir que este filme cumple con diversas manifestaciones de fenómenos sobrenaturales expuestos dentro y fuera del espejo mágico.

El imaginario mundo del doctor Parnassus por ser un relato maravilloso no cumple con las cuatro fases de la estructura narrativa²⁵ del género fantástico propuestas por el teórico Juan Herrero, ya que desde la condición mágica con la que cuenta el joven monje Parnassus antes de su encuentro con *Mister Nick*, no permite que se establezcan estas fases como son la alteración de un mundo ordinario, natural y racional.

Se cumple con las fases de inquietud, de enfrentamiento o de atracción y complicidad, cuando Parnassus debido a sus múltiples apuestas con el diablo, se ve obligado a entregar a su hija Valentina a *Mister Nick*. De igual forma las apuestas son para Parnassus un imán incontrolable que lo seduce constantemente

²⁵ Señaladas en el primer capítulo de este trabajo en la página 14.

al acercamiento e incremento de su estado sobrenatural.

Las fases de resolución y el estado final o moraleja se cumplen desde la perspectiva de lo maravilloso, es decir, si hay una resolución al conflicto sobrenatural que aqueja a Parnassus, que es la pérdida de Valentina y también hay una lección para el personaje, la cual es no volver a hacer tratos con el diablo, pero al verse sugerido que Parnassus y *Mister Nick* continuarán con el vínculo que los une y atrae nos hace inclinarnos hacia lo maravilloso.



3. 2. Dentro del espejo: construcción cinematográfica del mundo maravilloso, el imaginario.

Una vez definida cuál es la diferencia entre los aspectos maravillosos narrados dentro y fuera del espejo, nos enfocaremos a realizar el análisis de la construcción cinematográfica de la expresión de lo maravilloso en el filme, que son los sucesos sobrenaturales que ocurren dentro del espejo, el imaginario.

Debemos recordar que lo que se refleja dentro del espejo proviene de la imaginación de los personajes que se introducen, voluntariamente o no, en él. Es en este sitio dónde sus pensamientos se mezclan con el imaginario de Parnassus, quien intenta orientar las proyecciones de los personajes a la posible modificación de sus conductas destructivas y conseguir la salvación de sus almas, pues de lo contrario ésta pertenecerá a *Mister Nick*, el diablo.

La complejidad de los extraordinarios y sorprendentes mundos del imaginario dependen de las circunstancias que manifieste el personaje que se introduce. Es por eso que en ocasiones los mundos presentados son caóticos y la única constante definida pertenece a la presencia y guía del doctor Parnassus.

La gran mayoría de los decorados o escenarios presentados dentro del espejo son imágenes en tres dimensiones generadas por computadora, empleando técnica llamada CGI (por sus siglas en inglés de *Computer Generate Imagery*), igualmente se emplearon decorados reales y maquetas.

3. 2. 1. Martin, el primer vistazo al espejo

Es necesario retomar la primera experiencia en el imaginario porque aquí se plantea la convención de los universos paralelos, los cuales dependen de las penurias y anhelos de quien se encuentra en él.

Con Martin descubrimos que el imaginario es un espacio singular y sorprendente, lo que ocurre en este lugar es arbitrario y confuso, una expresión orientada a la elección del personaje hacia el bien o el mal. A continuación se

realizará una selección de los planos²⁶ más representativos del imaginario de Martin.

Martin es un joven de 20 a 25 años de edad. Él y sus amigos salen de un centro nocturno y han bebido bastante. En el estacionamiento, Martin es atraído por las luces del teatro itinerante, va hacia ellos e irrumpe en el espectáculo queriendo propasarse con Valentina, a quien persigue sobre el escenario; ella sintiéndose acorralada entra en el espejo, Martin va detrás de ella.

La escena previa a la entrada de Martin al espejo está conformada por tomas abiertas en las cuales podemos observar el estacionamiento y el teatro itinerante, así como la interpretación de los personajes al representar el espectáculo precedido por Parnassus. En las tomas cerradas nos ofrecen información acerca de los personajes, como el vestuario, maquillaje y sus expresiones.

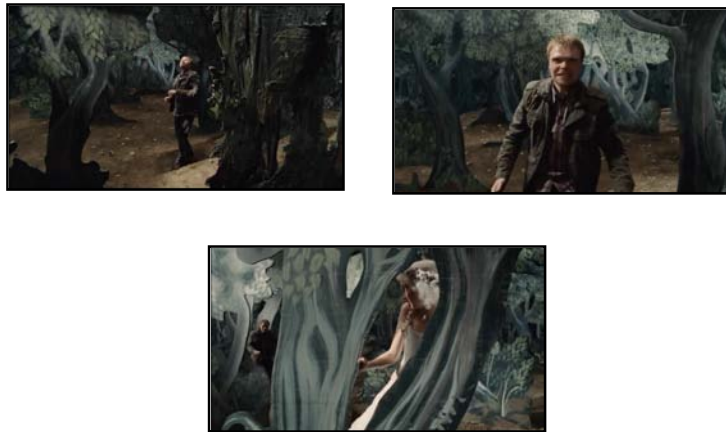


La posibilidad de visualizar una mayor cantidad de elementos que conforman la imagen se puede acreditar en parte al lente cinemascopio con el que

²⁶ El plano, unidad básica de la narrativa, constituye, por agrupación escenas y éstas, a su vez, secuencias que, convenientemente entramadas dan lugar al producto final. Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. *Manual básico y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós, 1999. pag. 27.

se filmó, ya que este formato proporciona a ésta un alargamiento horizontal y una sensación de amplitud.

En la secuencia donde Martin ya se encuentra en el imaginario, encontramos en primer lugar un bosque bidimensional con un efecto de profundidad infinita, es un *set* construido a partir de teletas con forma de árboles.



Los movimientos de cámara son lentos, sutiles, poco estables y dinámicos, esto genera en el espectador una sensación de extrañeza. La entrada de Martin está seguida por un paneo vertiginoso que se detiene súbitamente para poder percibir la actitud del personaje ante el espacio donde se encuentra, posteriormente el movimiento continúa hacia adelante convirtiéndose en *travelling*, el cual tiene la intención de desequilibrar.

Este encuadre está compuesto por un plano *full shot*, el cual nos permite distinguir el decorado y la ambientación general, así como la profundidad de campo. La escena esta iluminada a partir de claroscuros, los cuales acentúan el efecto de irrealidad.

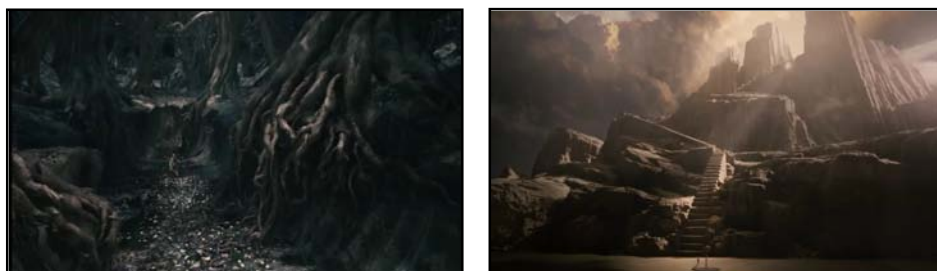
Anteriormente se ha mencionado en varias ocasiones que los sucesos que ocurren en el espejo son caprichosos y en el caso de Martin se utilizó un recurso actoral para poder justificar el cambio de apariencia física de un personaje.

Debido a la inesperada muerte del actor Heath Ledger, quien interpretaba el personaje de Tony, no se lograron filmar las escenas que le correspondían dentro del imaginario, lo cual obligó a los guionistas, Terry Gilliam y Charles McKeown, a modificar el guión original, por lo que se valieron de la participación de tres actores más para interpretar el personaje dentro del espejo.

El recurso de la transformación física queda acreditado a partir de lo experimentado por Martin, quien después de ser golpeado por Valentina, cae al suelo golpeándose el rostro contra un charco con lodo, al levantarse es difícil advertir que se trata de otro actor, ya que tiene lodo en la cara. De inmediato el personaje nota el cambio y busca su reflejo en el agua, al no reconocerse ocurre una desfamiliarización de sí mismo. Esta escena es narrada con planos cerrados a partir de *medium close up* y *close up*, los cuales describen el cambio de actor y la reacción del personaje ante este suceso. Cuando Martin mira su reflejo el plano presentado es un *over shoulder*, éste nos permite acompañar al personaje a descubrir su cambio físico.



A partir de esta escena la narración es más oscura y algunos escenarios son realizados a partir de imágenes producidas por computadora. El viaje a este mundo está presentado principalmente por planos panorámicos en los que se muestran los escenarios digitales, *sets* y maquetas.



Con la creación de estos escenarios podemos distinguir cómo se enfatiza la magnitud y profundidad del ambiente creado por la imaginación del personaje y cómo este se ve a sí mismo diminuto en ellos, como lo vemos en las siguientes imágenes:



En relación a las tomas cerradas, éstas nos brindan información acerca del personaje y su dinámica con el entorno, por ejemplo, el río de botellas vacías nos informa acerca de la desesperación del personaje y un castigo en correspondencia a su vicio. La escena de las medusas nos revela el miedo que

siente Martin al descubrir el castigo por ser alcohólico, lo que produce en él un posible arrepentimiento de sus acciones.



La experiencia con Martin dentro del espejo es aleccionadora, con él conocemos lo bueno y malo que hay en los seres humanos y las consecuencias de los actos cometidos. Igualmente conocemos los dones del doctor Parnassus y su misión de rescatar almas humanas.

Esta secuencia nos transporta a un mundo donde podemos identificarnos en algún grado, descubrir nuestra capacidad creativa y sobre todo podemos reflexionar acerca de nuestros errores al proyectarnos en la experiencia vivida por personaje, quien tras haber cometido excesos sufre las consecuencias correspondientes sus acciones.

Este mundo nos conduce en un sendero donde se proyectan elementos que parecen salir de una pesadilla, nos hace caer en lo más bajo tras exponer nuestros errores o vicios con la finalidad de darnos la oportunidad de salvarnos, de salir de ese río que nos ahoga y huir de los monstruos que nos persiguen, de tener la posibilidad de rescatarnos a nosotros mismos y no desaparecer como Martin.

3. 2. 2. Tony en las escaleras

Tony es un personaje ambicioso que despierta en Valentina el deseo de hacer realidad sus sueños. La incursión de este personaje en la historia es un estimulante debido a que su presencia desencadena sucesos que afectan al doctor Parnassus y su compañía.

En cada ocasión que Tony se escabulle dentro del espejo su aspecto físico cambia, cada vez que entra lo hace junto con otro personaje y por lo tanto al estar violando una de las reglas fundamentales del imaginario su apariencia es modificada. Otra razón fundada en la coherencia narrativa es que dentro del imaginario él muestra un aspecto diferente de sus inquietudes y deseos, él se proyecta a sí mismo con una imagen en correspondencia a sus deseos.

Como se mencionó anteriormente, la verdadera razón del cambio en la apariencia de Tony se debe al fallecimiento del actor que interpretaba este personaje, lo cual llevó a los escritores a modificar el guión original del filme, ya que como se habían filmado las secuencias relacionadas a todas las situaciones fuera del espejo, se decidió sólo sustituir al actor dentro del imaginario.

Tony se introduce al imaginario en tres ocasiones, en cada una de ellas su fisonomía es diferente. La primera vez que Tony entra lo hace en compañía de una mujer con un alto deseo consumista que proyecta un mundo acuoso y de enormes zapatos por doquier, aquí prevalecen los deseos de la mujer y no los de Tony, quien colabora a la salvación de su alma.

Su segundo viaje tiene lugar al escapar de la mafia rusa. Este mundo se crea en un inmenso campo fértil y luminoso, donde los recibe una mujer preocupada por el crecimiento dictado por los manuales de superación personal.

En este mundo se puede acceder al cielo, que es la representación de las ambiciones de los personajes, por medio de escaleras ancladas a nubes. En el caso de Tony, sus ambiciones corresponden a la obtención de reconocimiento social, la fama, el *glamour* y la vanidad.

Es importante mencionar que para este estudio se seleccionó esta secuencia debido a que es en ella dónde se develan las verdaderas intenciones de este personaje.



Este mundo la puesta en escena construye una atmósfera pintoresca, animada y llamativa que refuerza la comedia, al igual que complementa el efecto de contraste con los personajes reales que se encuentran ahí, esto genera la

sensación de que personajes reales se encuentran dentro de un dibujo animado, sin perder el sentido de credibilidad. En gran parte de esta secuencia los personajes no demuestran extrañeza ante los sucesos maravillosos que ocurren, con excepción de Anton, que es el único que muestra asombro por el cambio físico de Tony, lo cual provoca una mayor desconfianza entre los personajes.

La principal sensación que se genera en esta escena es el vértigo, las tomas en picada, contrapicada, cenitales y contra cenitales, denotan la altura en que se encuentra el personaje al subir por las escaleras.

En esta escena hay una gran variedad de planos que van desde tomas panorámicas a *big close up*, en todas ellas nos describen la manera de que los personajes se desenvuelven en este ambiente.

Los movimientos de cámara son dinámicos y cortos, la duración de las tomas son cortas y ágiles. En todo momento se percibe la sensación de movimiento y altura. Al igual que en la secuencia de los zapatos, la cámara nos revela una discreta sensación de flotar.

En la segunda parte de este mundo, el ambiente se transforma árido y relacionado con la muerte. Tony cae de las alturas directamente a un cementerio, para su fortuna se desploma sobre Anton, quien ha ido en su rescate. En esta escena las tomas que prevalecen son planos panorámicos, *full shot*, *long shot* y *big long shot*, que nos permiten enfatizar la dinámica física de los personajes dentro del escenario.



En esta escena los movimientos de cámara son más estables por lo que nos dan la sensación de regresar de nuevo a la tierra. Es así como Tony aterriza a para confrontar la represalia de los rusos dentro del espejo. Esto lo podemos verificar con el juego de tomas picadas y contrapicadas en las que Tony es sometido por los rusos y éstos a la vez se ven superiores a él.

En las dos escenas que conforman esta secuencia, la iluminación es cálida, lo que hace que los colores resalten. En la primera prevalece la brillantez característica de un día soleado; la segunda es sobria, más no oscura. En las tomas con planos panorámicos la iluminación es fundamental ya que un correcto diseño propicia los efectos de profundidad y resaltan la composición de la imagen y sus principales puntos de interés.



Pongamos como ejemplo las imágenes arriba ilustradas. En ambas nos demuestran una profundidad de campo y a la vez se distinguen claramente a los personajes que se encuentran en los encuadres. En la toma de la izquierda podemos ver lo que sucede en un aspecto general y la iluminación aplicada nos señala la ubicación de los personajes en la panorámica y cómo estos se relacionan con su entorno.

La imagen de la derecha es una toma más cerrada que nos permite discriminar la información que nos brinda, mostrándonos en un primer plano a los personajes, los cuales están iluminados de manera que prevalecen sobre la gran cantidad de elementos y efectos que los rodean. Igualmente la iluminación nos orienta y nos dirige, ya que podemos ver que los cuerpos de ambos personajes se encuentran iluminados parcialmente, lo que nos indica que tienen lados ocultos o dos caras, lo cual en el caso de Tony es literal.

Con respecto al relato, en este viaje descubrimos la necesidad de Tony de alcanzar sus deseos y lo que es capaz de hacer para realizarlos. En cuanto a lo cinematográfico podemos decir que persiste un manejo del lenguaje similar entre los diferentes mundos maravillosos presentados a lo largo de la narración, por lo que se espera que las siguientes incursiones no sean diferentes.

3. 2. 3. La decisión del Doctor Parnassus



La última secuencia dentro del espejo es determinante para la resolución del conflicto del relato. En este viaje se adentran Tony, Valentina y Anton con muy diferentes propósitos: Tony hace pensar a Parnassus que puede salvar a Valentina de *Mister Nick* ofreciendo su alma en el espejo sin embargo sus verdaderas intenciones son egoístas ya que desea descubrir como obtener su propio imaginario; Valentina entra al espejo para huir del dolor que le produce el sentirse traicionada por su padre; y Anton, debido al amor que siente por la hija de Parnassus, entra con el propósito de alejarla de las deshonestas intenciones de Tony tras haber descubierto sus mentiras.

Al entrar varios personajes al espejo las fantasías en el imaginario se proyectan de una manera mezclada, no de manera arbitraria, más bien se presentan en consecuencia al predominio de las personalidades más fuertes.

Valentina es la primera en proyectar sus anhelos. En esta escena vemos a la joven junto con Tony realizando un paseo en góndola, el ambiente es tranquilo y pareciera un mundo color de rosa, donde los sueños de Valentina por tener una familia común y estable pueden ser posibles. Su fantasía es cumplida por un breve momento, el mundo coloreado y luminoso termina al llegar la noche, posteriormente conocemos la codicia de Tony y el enfrentamiento de los personajes en la búsqueda de sus pasiones y el bien de quienes aman.

La presentación del breve mundo de Valentina se da con movimientos de cámara lentos, al ritmo de la corriente del hermoso río que recorren en una muy particular góndola.



Para Emilio Pareja Carrascal, el término de escenografía virtual²⁷ es el más certero para referirse a estos sistemas que emplean los decorados incrustados que no existen en un estudio de filmación, ya que el término *realidad virtual* está conectado con la multimedia y simulación por computadora generando una sensación de realismo en comparación a la escenografía que nunca ha pretendido ser real.

La primera toma del mundo de Valentina es un *travelling*, es decir un acercamiento a partir del desplazamiento físico de la cámara²⁸, este movimiento acompaña a su vez el de la góndola sobre el río y a los personajes que van en ella y su circunstancia en este escenario.

En primer instancia el encuadre nos presenta una panorámica del decorado, posteriormente el movimiento se detiene para mostrar la góndola y a Valentina disfrutando de la tranquilidad de su fantasía tan anhelada, el encuadre permite que estos elementos se integren rítmicamente a la toma.

²⁷ Pareja, Carrascal Emilio. *Escenografía virtual*. Madrid, Instituto oficial de radio y televisión, Unidad didáctica 157, 1998. pág. 5.

²⁸ Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. *Manual básico y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós, 1999. pág. 59.

La dinámica de la conversación entre Valentina y Tony es relatada por planos cerrados como el *close up*, *medium close up* y el *medium shot*, los cuales nos permiten reconocer las interpretaciones de los actores ante los acontecimientos a los que se enfrentan.

Las tomas abiertas también son un recurso recurrente empleado para enfatizar el medio donde se desarrollan los acontecimientos dentro del mundo maravilloso de Valentina. Como lo podremos constatar en los siguientes ejemplos, esta dinámica se repite constantemente durante todo el viaje dentro del imaginario.

Como se mencionó anteriormente, dentro del espejo la imaginación más poderosa es la que vence y dirige a las otras; la fuerza de Tony manipula y trasforma el mundo creado por Valentina, así es como crea atmósferas acordes a su avaricia y egoísmo que giran en torno a su fundación benéfica en ayuda a los niños desamparados y sin hogar.

En el la fantasía de Tony descubrimos su necesidad por satisfacer su vanidad y soberbia, su mundo también es breve pero su duración nos permite ver sus verdaderas intenciones, su arrogancia y avaricia. Al introducirnos en este viaje el relato se advierte confuso, las imágenes se suceden una a otra sin una lógica narrativa, es mas bien una presentación onírica de los acontecimientos.

Sin embargo, la lealtad de Anton por Valentina irrumpe el mundo creado por Tony, quien se introduce a éste de una manera mixta, de modo que su proyección se revela mostrando su propia concepción y la que tienen de él Valentina y Tony. A Anton lo vemos con su rostro, pero en un cuerpo de niño lo

que indica que es visto de una manera infantil, indefenso e inferior.

El mundo de Tony se derrumba cuando sus mentiras y codicias son expuestas, Anton se sacrifica por Valentina y cae por un acantilado y a la vez Valentina se sacrifica por la vida de su padre y entrega voluntariamente su alma al diablo -acto indiscutible identificado como fantástico- quien desconcertado reta de nuevo a Parnassus pidiéndole que acabe con Tony.



En medio de esta exposición y vulnerabilidad de los personajes inmersos en sus mundos, reaparece el devastado doctor Parnassus. Las proyecciones de estos personajes se reprimen y resurge la oportunidad de Parnassus de reparar sus errores desde su propio imaginario, dónde el desenlace de los acontecimientos depende de su propio esfuerzo por conseguir realizar sus anhelos y en consecuencia debe enfrentarse a *Mister Nick*, con la finalidad de

vencerlo, si es que eso es posible.

Parnassus tiene una confrontación con las consecuencias de sus actos, se encuentra sólo en un mundo creado y construido por sí mismo, ahora él es quien debe tomar la decisión de qué camino seguir y cómo ayudar a las personas que más quiere para lo cual debe combatir sus miedos y sus vicios.



Para poder exterminar la vida de Tony, el viejo Parnassus le tiende una trampa: le hace pensar que puede escapar del acoso de la prensa con su viejo truco de la horca y la flauta. Tony cae en la trampa y muere en el patíbulo sobre la cúspide de un risco desolado y rodeado de nubes. La muerte de Tony no libera a Parnassus de sus pérdidas, al contrario, está más sólo que nunca en el gran desierto que alberga su imaginario vacío.

Una vez más queda a merced de los caprichos de *Mister Nick*, que ahora lo deja con la más grande incógnita: ¿dónde se encuentra Valentina? No hay respuestas para nadie, el imaginario se ha extinguido.

Las escenas que conforman esta última secuencia dentro del imaginario son representadas visualmente, en su mayoría, a partir de la creación de escenarios virtuales y un gran despliegue de efectos especiales nos conducen y demuestran la composición de mundos maravillosos donde la gran cantidad de información y datos que lo conforman nos acercan a experiencias insólitas que evocan sueños o pesadillas.

El mundo de Tony es presentado a partir de tomas y encuadres que lo enaltecen y lo muestran como un hombre de bien. Los desplazamientos empleados para resaltar esta percepción del personaje se realizan con la técnica *steadycam*, la cual consta en un soporte sobre el que se coloca la cámara y que, manejado por la pericia y fuerza física de un operador de cámara permite el registro con gran movilidad y estabilidad de la imagen²⁹, lo que aporta cierto grado de irrealidad; esto lo podemos encontrar en la escena de la conferencia de prensa donde se percibe una vez más la sensación de flotar en el ambiente creado.

En esta secuencia se destaca la fusión que existe entre los personajes y los escenarios virtuales. En la destrucción de perfecto mundo creado por Tony vemos como los efectos especiales creados por computadora destruyen la ambientación, generando la impresión del desgajamiento del edificio donde se encuentran. En la escena de Valentina en los espejos rotos podemos notar como la actriz debe coordinar su actuación con un ambiente que no existe en el

²⁹ *Idem.* pág 58

momento de la filmación.

Debajo de estos escenarios descubrimos que no existe nada, nos topamos con el vacío, con la ausencia de todo. Tras esta destrucción sólo Parnassus puede reconstruir la posibilidad de crear un mundo maravilloso, el cuál puede ser un paraíso o un infierno.

CONCLUSIONES

El filme *El imaginario mundo del doctor Parnassus* nos presenta una serie de acontecimientos maravillosos con un gran contenido de magia, realidad y fantasía. Estos elementos forman una parte esencial del ser humano, ya que estamos conformados por cuerpo, mente y sentimiento.

En la actualidad se ha suprimido el instinto creativo, debido a las necesidades de la vida moderna, dónde cumplir grandes metas -propias o ajenas- en plazos de tiempo cada vez más reducidos, ha provocado que se deje a un lado nuestro recurso instintivo de usar la imaginación, pero sobre todo el empleo de la fantasía como parte del ser.

En este filme nos encontramos con un ejemplo de lo que el ser humano puede lograr con su mente y sentimiento, esa capacidad de cambiar para erradicar errores que cometemos cada día, de dejar a un lado nuestros miedos y soledades que pueden confundirnos y buscar refugio en vicios que falsamente nos acercan a mundos que idealizamos y creemos tan lejos de nosotros.

Este filme expone como podemos encontrar en lo maravilloso los elementos que nos permiten transgredir la realidad, convenciones o normas, para tener un mejor entendimiento de nosotros mismos. Tras conocer cuáles son las características de la teoría de lo fantástico y los géneros que de ella emanan, podemos distinguirlas en este relato en sus dos niveles: la historia, qué se cuenta y el discurso, cómo se cuenta.

Con respecto a la historia podemos encontrar que los elementos sobrenaturales empleados en este filme cumplen con las temáticas de lo fantástico interior y fantástico exterior propuestas por Juan Herrero Cecilia y descritos en el capítulo uno de este trabajo.

En relación a las temáticas de lo fantástico exterior encontramos que en el filme los acontecimientos o fenómenos extraños se dan como algo real y objetivo, los personajes involucrados en el relato no se desconciertan de éstos y propician en el espectador una sensación de aceptación de éstos. Este tipo de situaciones se presentan en el filme a partir de los sucesos que ocurren fuera del espejo mágico de Parnassus. Las categorías que podemos identificar son principalmente la presencia del diablo y el pacto con él; el ser humano dotado de poderes magnéticos y experto en esoterismo; y el tema de la fatalidad que arrastra al personaje y a su entorno hacia la descomposición, la destrucción, la muerte o la desintegración de la identidad o la memoria.

Los temas de lo fantástico interior vinculados con el filme encontramos como principal coincidencia el aspecto relacionado al espectador, quién tendrá la sensación de estar presenciando un mundo desconcertante y fascinante que el ser ajeno a su realidad tendrá la opción de realizar una reflexión acerca de los acontecimientos sobrenaturales para poder darles una explicación racional. La categoría de lo fantástico interior que se cumple en este filme es la transfiguración del espacio y tiempo empleada dentro del espejo y en los acontecimientos del pasado de Parnassus.

El discurso del filme se apoya en los efectos especiales empleados en escenarios virtuales, así como en el diseño de arte, vestuario y maquillaje, los cuales se manifiestan con mayor precisión en las secuencias que ocurren dentro del espejo. El correcto empleo de estos recursos consigue exponer de una manera eficiente los elementos visuales necesarios para obtener los deferentes ambientes relacionados a lo maravilloso, por lo que el salto de lo literario a lo visual queda establecido de una manera natural.

Sólo resta mencionar que la conjugación de la historia y el discurso en *El imaginario mundo del doctor Parnassus* nos presenta un texto fílmico en donde lo maravilloso se proyecta visualmente de una manera clara y concreta.

FUENTES

BIBLIOGRÁFICA

- Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Paidós, 2000.
- Aumont Jacques y Marie Michel. *Análisis del film*. Barcelona, Paidós, 1990.
- Bravo, Víctor Antonio. *La irrupción y el límite*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Humanidades, 1988.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996.
- Cassetti Francesco; DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1991.
- Herrero Cecilia, Juan. *Estética y pragmática del relato fantástico*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000.
- Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. *Manual básico y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós, 1999.
- Lenne, Gerard. *El cine fantástico y sus mitologías*.
- López Alcaraz, Ma. Lourdes y Martínez-Zalce Graciela. *El ABC de la Investigación literaria*. México, Esfinge, 2008.
- Martin, Marcel. *El lenguaje del cine*. Barcelona, Gedisa, 1996.
- Pareja, Carrascal Emilio. *Escenografía virtual*. Madrid, Instituto oficial de radio y televisión, Unidad didáctica 157, 1998.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México, Ediciones Coyoacán, 1994.

Roas, David (comp.). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco/Libros, 2001.

Zavala, Lauro. *Elementos del discurso narrativo*. México, Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, colección libros de texto

FILMOGRÁFICA

El imaginario mundo del Doctor Parnassus. Dirección: Terry Gilliam. Productores: Vince Price, Samuel Hadida, Amy Gilliam y Terry Gilliam. Guionistas: Terry Gilliam y Charles McKeown. Actores: Christopher Plummer, Heath Ledger, Verne Troyer, Tom Waits, Lily Cole, Adrew Garfield, Johnny Deep, Jude Law y Colin Farrell. Producción: Inglaterra-Canada-Francia-Estados Unidos, 2009. 123 minutos.

PÁGINAS WEB

- Real Academia Española. <http://www.rae.es/rae.html>
- Sony Latinoamericana. Página oficial <http://www.sonypictures.com.mx/Sony/HotSites/Mx/elimaginariomundodeldoctorparnassus/>
- Terry Gilliam. Dreams. <http://www.smart.co.uk/dreams/parnfact.htm>
- Terry Gilliam. Biografía. http://es.wikipedia.org/wiki/Terry_Gilliam
- Terry Gilliam. Filmografía. <http://www.decine21.com>

- <http://www.alt-flix.co.uk/direcgui/terrygill.htm>
- *Razón y palabra*. Revista Electrónica especializada en comunicación. Número 46, 2005, Zavala, Lauro. Cine clásico, moderno y posmoderno.
- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>

ANEXO

1. Ficha técnica

Título original: *The Imaginarium of Doctor Parnassus*

Título en México: *El imaginario mundo del Doctor Parnassus*

Dirección: Terry Gilliam

Guionistas: Terry Gilliam y Charles McKeown

Productores: Vince Price, Samuel Hadida, Amy Gilliam y Terry Gilliam

Actores: Christopher Plummer (Doctor Parnassus), Heath Ledger (Tony), Verne Troyer (Percy), Adrew Garfield (Anton), Lily Cole (Valentina), Tom Waits (Mr. Nick), Johnny Deep (Tony 1), Jude Law (Tony 2) y Colin Farrell (Tony 3)

Producción: Inglaterra-Canadá-Francia-Estados Unidos

Año: 2009

Duración: 123 minutos

Dirección de fotografía: Nicola Pecorini

Edición: Mick Audsley

Diseño original y dirección de Arte: Dave Warren y Terry Gilliam

Diseño de producción: Atanasia Masaro

Música: Mychael Danna y Jeff Danna

Diseño de vestuario: Monique Prudhomme

Maquillaje y peinados: Sarah Monzani

Dirección de reparto: Irene Lamb

Efectos especiales: John Paul Dogherty y Richard Bain

2. Elementos de análisis narrativo

Elemento	Pregunta	Por resolver
1. Título	<p>¿Qué sugiere el título?</p> <p>¿Cómo se relaciona con el resto del cuento?</p>	<p>Sintaxis: Organización gramatical</p> <p>Polisemia: Diversas interpretaciones posibles del título</p> <p>Anclaje externo: Umbral con el universo exterior al texto</p> <p>Anclaje interno: Alusión a elementos del relato</p>
2. Inicio	<p>¿Cuál es la función del inicio?</p> <p>¿Existe relación entre el inicio y el final?</p>	<p>Extensión y funciones narrativas</p> <p>Intriga de predestinación: Anuncio del final</p>
3. Narrador	<p>¿Desde qué perspectiva (temporal, espacial, ideológica) se narra?</p>	<p>Sintaxis: Persona y tiempo gramatical</p> <p>Distancia: Grado de omnisciencia y participación</p> <p>Perspectiva: Interna o externa a la acción</p> <p>Focalización: Qué se menciona, qué se omite</p> <p>Tono: Intimista, irónico, épico, nostálgico, etc.</p>
4. Personajes	<p>¿Quiénes son los personajes?</p>	<p>Personajes planos: Arquetipos y estereotipos</p> <p>Protagonista: Personaje focalizador de la atención</p> <p>Conflicto interior: Contradicción entre pensamientos y acciones</p> <p>Conflicto exterior: Oposición entre personajes</p> <p>Dimensión psicológica: Evolución moral del protagonista</p> <p>Doppelgänger: Doble del protagonista</p>
5. Lenguaje	<p>¿Cómo es el lenguaje del cuento?</p>	<p>Convencionalidad: Lenguaje tradicional o experimental</p> <p><i>Figuras: Ironía, metáfora, metonimia</i></p> <p>Relaciones: Repeticiones, contradicciones, tensiones</p> <p>Juegos: Similitudes, polisemia, paradojas</p>

6. Espacio	¿Dónde transcurre la historia?	Determinación: Grado de precisión del espacio físico ¿Qué importancia tienen el espacio y los objetos? Espacio referencial: Dimensión ideológica del cronotopo Desplazamientos: Significación en el desarrollo narrativo Objetos: Descripción y efecto de realidad
7. Tiempo	¿Cuándo ocurre lo narrado? ¿Cuál es la secuencia de los hechos narrados? ¿Cómo es narrada la historia? ¿Qué otros tiempos definen al cuento?	Tiempo referencial: Dimensión histórica del cronotopo (Historia) Tiempo secuencial: Verosimilitud causal, lógica y cronológica (Discurso) Tiempo diegético (Relación entre Historia y Discurso): Duración, Frecuencia, Orden (prolepsis, analepsis, elipsis, anáfora, catáfora) Tiempo gramatical: Voz narrativa Tiempo psicológico: Interno de los personajes (espacialización del tiempo) Tiempo de la escritura: Cuentos sobre el cuento Tiempo de la lectura: Ritmo y densidad textual
8. Género	¿Cuál es el género al que pertenece el texto?	Estructuras convencionales: Fantástico, policiaco, erótico, etc. Modalidades: Trágica, Melodramático-Moralizante, Irónica
9. Intertextualidad	¿Qué relaciones intertextuales existen en el texto? ¿Hay subtextos (sentidos implícitos)?	Estrategias: Citación, alusión, pastiche, parodia, simulacro, etc. Intercodicidad: Música, pintura, cine, teatro, arquitectura, etc. Híbridos: Escritura liminal (poema en prosa, ficción ultracorta, etc.) Temas: Sentido alegórico, metafórico, mítico, irónico, etc.
10. Final	¿El final es epifánico?	Cuento Clásico: Final Epifánico Cuento Moderno: Final Abierto Cuento Posmoderno: Final Paradójico (Simulacro: A la vez epifánico y abierto)