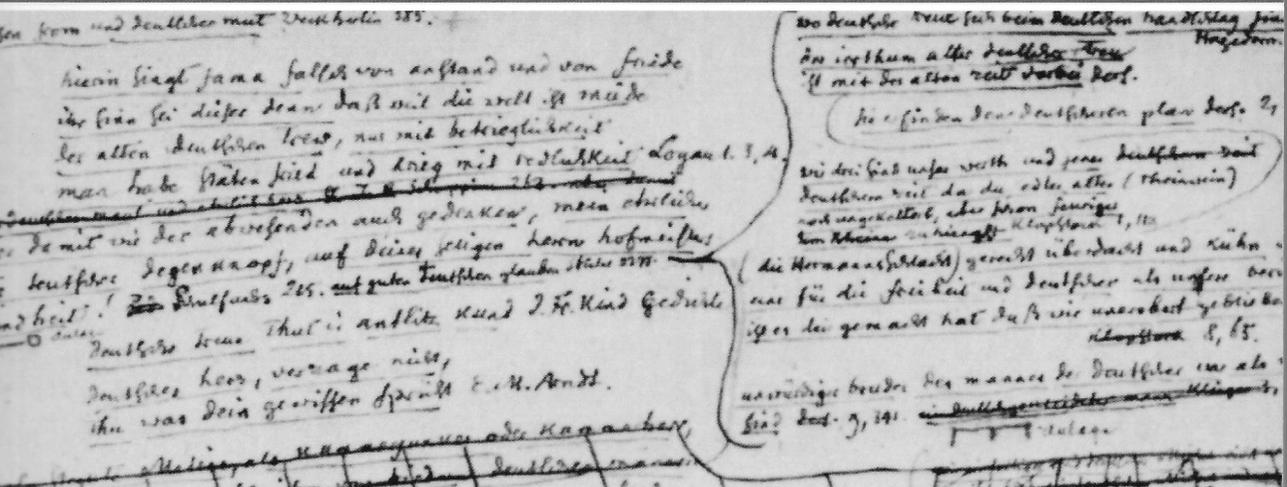


Los hermanos Grimm en contexto

Reescritura e interpretación
de un legado universal

Isabel Hernández
Miriam Llamas (coords.)



Esta edición se ha cofinanciado con la ayuda
del Instituto Universitario de Lenguas Modernas y Traductores de la UCM



Fotografía de cubierta: hoja manuscrita de Wilhelm Grimm para el diccionario alemán, extraída de la revista *Die Zeit - Zeit Geschichte - Epochen. Menschen Ideen*, "Die Brüder Grimm" (04/2012)

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

© Isabel Hernández y Miriam Llamas (coords.)

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN: 978-84-995884-4-5
Depósito Legal: M. 15.159-2014

Impreso en España - Printed in Spain

*Los cuentos de los hermanos
Grimm en el contexto multimedia
del siglo XXI*

*Isabel Gutiérrez Koester
Universidad de Valencia*

El análisis de obras cinematográficas y material multimedia se está convirtiendo en la actualidad en una de las herramientas interdisciplinarias más útiles y atractivas en el campo de los estudios literarios. Precisamente los *Cuentos infantiles y del hogar (Kinder- und Hausmärchen)* de los hermanos Grimm han sido algunos de los textos que, gracias a las nuevas tecnologías, más transformaciones han sufrido en los últimos años. Así encontramos no sólo nuevas adaptaciones, versiones y perversiones, tanto literarias como filmicas, de los cuentos populares más conocidos, sino también experimentos virtuales, interactivos y lingüísticos que obligan a replantear constantemente las fronteras de un género que no deja de evolucionar.

Realmente son poco productivos los intentos de hablar de un tema tan amplio como los cuentos de los hermanos Grimm en el contexto multimedia, ya que la diferencia de un medio a otro resulta demasiado grande como para poder generalizar. Reducir, por otro lado, el análisis a un solo cuento y su representación medial limita la temática a la tradición y transformación de un sujeto singular y también resulta insuficiente. Por este motivo, el presente estudio se concentra en los últimos y más conocidos ejemplos de representación multimedia de los cuentos de los Grimm y analiza en qué medida ha cambiado su percepción a través de las

nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC). Pues desde el primer intento de argumento estructurado en la historia del cine con la *Cenicienta* (1899) y la *Caperucita Roja* (1901) de Méliès, el género no ha parado de evolucionar y de expandirse.

Tras un exitoso primer largometraje de dibujos animados de Walt Disney (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937), es sobre todo a partir de los años sesenta cuando asistimos a una especie de *revival* de los cuentos de los hermanos Grimm, que consistió en realizar nuevas adaptaciones e interpretaciones de los cuentos tradicionales. Los replanteamientos se producen sobre todo en momentos sociológicos y culturales de rebeldía. Así, las décadas de los sesenta y setenta – época marcada por actitudes antiautoritarias – ofrecieron numerosas versiones a partir de motivos ideológicos y críticos que deconstruían y reconstruían unos cuentos que, como tradición, se consideraban obsoletos y reaccionarios. El movimiento de emancipación femenina se incluiría en este contexto, ya que se criticó la imagen patriarcal-feudal del cuento y se buscaron morales no convencionales en anti-cuentos o nuevas versiones¹. Realmente no se trata aquí de transposiciones mediales propiamente dichas, sino más bien de transgresiones hacia otros géneros literarios: “Schneewittchen” (“Blancanieves”) de Michael Klumpe (1975), por ejemplo, habla en versión lírica de una Blancanieves emancipada, que se niega a asumir el rol clásico que los enanitos y el príncipe le quieren imponer, al igual que la Bella Durmiente a la que se dirige Josef Reding en su poema de 1974 “Mädchen, pfeif auf den Prinzen!” (“Chica, ¡pasa del príncipe!”).

Otros artistas optaron por adaptar los cuentos más populares al medio gráfico-visual mediante caricaturas que tematizaban no sólo los roles sexuales sino también otros ámbitos sociales de gran actualidad en la época: la creciente preocupación por la ecología, la contaminación y la proliferación de la cultura de usar y tirar, el *fast-food* y la basura, la desnaturalización y deforestación de los bosques, el hambre en los países del Tercer Mundo, el peligro de las centrales nucleares o el consumismo exagerado.

Es en los años setenta cuando comienza a crecer el interés por las adaptaciones filmicas hasta tal punto que una profusión de producciones televisivas (sobre todo checas, en colaboración con otros países como Italia, Francia, España o Alemania) irrumpe en el panorama multimedia. Fueron cientos las producciones en masa de baja calidad, superficiales e ingenuas y sólo llegó a destacar la famosa versión de la *Cenicienta* de 1973 *Drei Haselnüsse für Aschenbrödel* (*Tres avellanas para Cenicienta*), dirigida por Václav Vorlíček. Ésta supuso un soplo de aire fresco con su ahondamiento psicológico y su preocupación por la recreación artís-

¹ Susan Brownmiller, Simone de Beauvoir o Andre Dworkin, entre otras, denunciaron la imagen que los cuentos tradicionales daban de la mujer.

tica de los ambientes y espacios naturales del cuento y por la concepción del film como obra de arte.

A partir de los años noventa comienzan, en el marco de una posmodernidad marcada por la focalización en la tecnología y los medios, a realizarse producciones fílmicas de gran calidad técnica. La literatura pone de relieve la crisis de los valores tradicionales y el acercamiento de los autores hacia los textos de los hermanos Grimm sucede a menudo desde la desilusión, la desesperanza o la resignación. Conflictos generacionales, interpretaciones basadas en el psicoanálisis y la psicología profunda, sátira política, contradicciones entre el cuento y la realidad moderna, etc., son temas recurrentes y ampliamente conocidos en las versiones, adaptaciones y reinterpretaciones de los clásicos en el umbral del siglo XXI.

Con el comienzo del nuevo siglo llama la atención una creciente tendencia hacia la comicidad burlesca en el cine: la exitosa comedia de Sven Unterwaldt Jr. *7 Zwerge – Männer allein im Wald* (7 enanitos – hombres solos en el bosque), 2004, y su secuela de 2006 *7 Zwerge – Der Wald ist nicht genug* (7 enanitos – El bosque nunca es suficiente) ponen del revés los cuentos de “Cenicienta” y “Rumpelstiltskin” respectivamente, enfrentando a los siete enanitos a un sinfín de absurdas situaciones y personajes disparatados, interpretados en su mayoría por conocidos humoristas alemanes². Este gusto por la parodia y la hilaridad se plasma también en la proliferación de juegos lingüísticos, condicionados no sólo por las nuevas tecnologías sino también por fenómenos sociales: textos que imitan el lenguaje de mensajería telefónica³; experimentos lingüísticos que juegan con un argot determinado (el matemático⁴, el químico⁵, el burocrático⁶, el lingüístico⁷, el informático⁸, etc.) o versiones que reflejan la realidad social de la emigración y presencia turcas en Alemania, como la versión en *Kanakisch*⁹ de Michael Freidank *Wem iss dem geilste Tuss in Land? (¿De quién es la chorba más guay del país?)* (2001). La tendencia a explotar el aspecto cómico del cuento y una actitud entre lo grotesco y lo carnalesco parecen constituir un rasgo distintivo que, en mayor o menor medida, comparten la mayoría de las producciones más actuales. Ello se aprecia en una avalancha de adaptaciones, transformaciones e innovaciones que no tiene parangón en los 200 años de la existencia de los *Cuentos infanti-*

² Atze Schröder, Otto Waalkes, Martin Schneider, Christian Tramitz, Rüdiger Hoffmann, etc.

³ Negrin, Fabian (2012): *SMS Märchen. Grimm & Co. in 160 Zeichen*. Mixtvision. Múnich.

⁴ http://www.lustigestories.de/stories/rotkaepchen_mathe.php [Última consulta: 22/01/2014].

⁵ http://baetzler.de/humor/rotkaepchen_chemiker.html [Última consulta: 22/01/2014].

⁶ http://baetzler.de/humor/rotkaepchen_amtsdeutsch.html [Última consulta: 22/01/2014].

⁷ <http://www.lustige-texte.com/rotkaepchen-auf-linguistisch-108.html> [Última consulta: 22/01/2014].

⁸ <http://www.lustige-texte.com/rotkaepchen-fuer-informatiker-99.html> [Última consulta: 22/01/2014].

⁹ El término hace referencia a un dialecto híbrido que surgió hace unos años en el ámbito juvenil de los inmigrantes turcos en Alemania, cuyo particular desarrollo gramatical y estructural hace extremadamente difícil su traducción.

les y del hogar. Los cuentos de los Grimm, o al menos algo que se les parece, nos invaden en la actualidad por todos los lados y a través de todos los medios:

1. Cine animado (de los estudios Walt Disney: *Tiana y el sapo*, 2009; *Enredados*, 2010; *Enredados para siempre*, 2012).
 2. Cine de imagen real (entre las películas más conocidas destacan: *Caperucita Roja – ¿A quién tienes miedo?* de Catherine Hardwicke, 2011; *Mirror, mirror* de Tarsem Singh, 2012; *Blancanieves y la leyenda del cazador* de Rupert Sanders, 2012; *Blancanieves* de Pablo Berger, 2012; *Hansel y Gretel: cazadores de brujas* de Tommy Wirkola, 2013, y *Hansel & Gretel* de Anthony C. Ferrante, 2013).
 3. Internet (páginas web divulgativas, videos caseros en Youtube, etc. con un marcado gusto por la provocación y los contenidos eróticos).
 4. Videojuegos (por ejemplo *American McGees' Grimm* y todos los derivados de las películas de Disney).
 5. Moda (el diseño del zapato de Cenicienta por Ch. Louboutin con motivo del 200 aniversario del cuento; Rapunzel en la portada de *TeenVogue* de noviembre de 2010 o el proyecto realizado por el ilustrador Dante Tyler, en el que representó a Blancanieves y a Cenicienta entre otras como modelos posando para la portada de la revista *Vogue*).
 6. Música (Rammstein, BlackForestBeats, etc.).
 7. Televisión (películas y series novedosas que mezclan el género fantástico con el suspense y también con el terror como *Once upon a time (Érase una vez)*, de Adam Horowitz y Edward Kitsis, 2011, o *Grimm* de Stephen Carpenter, David Greenwalt y Jim Kouf, 2011).
 8. Anuncios.
- ...

Con toda seguridad, esta “grimm-manía” no sólo se deba al 200 aniversario de la edición de los *Cuentos infantiles y del hogar*. Tampoco resulta satisfactoria la explicación de Jack Zipes, quien justifica el éxito atemporal de los cuentos porque considera que están llenos de deseo y optimismo y que por tanto siguen siendo fuente de esperanza en un mundo mejor¹⁰. Sin duda, los cuentos de los hermanos Grimm tienen, en este sentido, combustible inagotable para la imaginación. Pero a todo ello se le suma un aspecto muy importante: gracias a las nuevas tecnologías, los cuentos se transmiten de una manera que nunca antes había sido posible y crean un horizonte de expectativas y asociaciones inéditas hasta ahora.

¹⁰ Zipes, J. (2011): *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films*. Routledge. Londres.

El avance de las tecnologías de la información y comunicación –televisión, cine, internet, telefonía móvil, etc.– y el uso que le da la generación de los nativos digitales, ha propiciado numerosos cambios en los últimos años. El resultado no es tanto una adaptación o reinterpretación del texto original (como era el caso en las últimas décadas), sino un producto innovador que toma como punto de partida determinados elementos de los cuentos tradicionales pero los desarrolla, combina y construye de nuevo para hacerlos llegar al oyente/espectador a través de nuevos canales de comunicación y nuevos códigos verbales y extraverbales, obteniendo unos resultados que poco o nada tienen que ver con el cuento clásico y que arrojan una luz totalmente distinta sobre el proceso de recepción. El film cinematográfico de última generación se convierte así en la culminación de un proceso que comenzó con la (supuesta y actualmente cuestionada) oralidad, pasando por la plasmación literaria, la ilustración, la dramática, la música y la producción televisiva.

Llegados a este punto hay que preguntarse qué aspectos debe mantener el nuevo producto para que se considere una adaptación o innovación del cuento y no una creación completamente distinta o, dicho de otro modo, qué rasgos del cuento son tan relevantes como para mantenerse más allá de los medios y, por otro lado, qué rasgos están condicionados por el medio y su propia naturaleza.

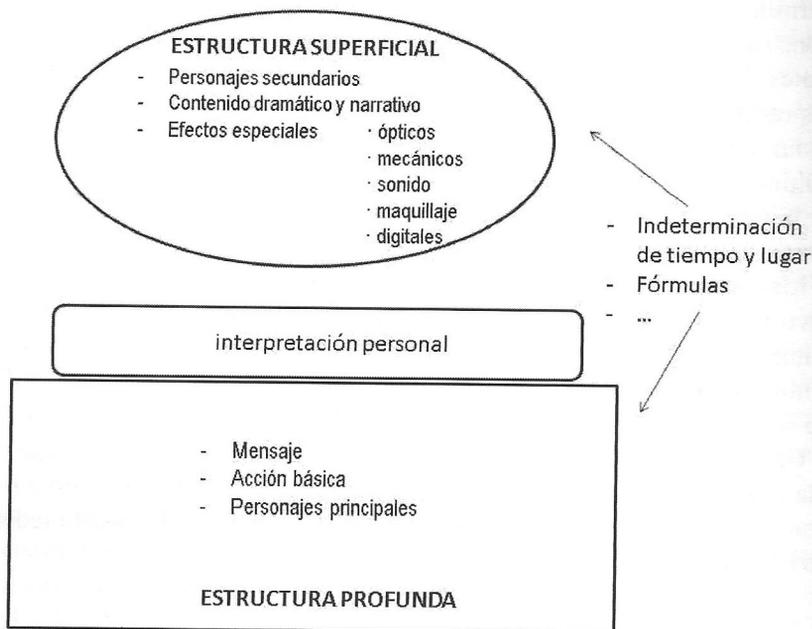
Cuando se pasa de un medio a otro, el mensaje debería permanecer presente en la estructura profunda, a la que se añadiría la interpretación propia personal. La estructura superficial, sin embargo, sería distinta en los diversos medios¹¹ y es la más susceptible a la variación o innovación:

1. La acción básica y los personajes principales pertenecerían a la estructura profunda y son fácilmente identificables en las últimas versiones filmicas.
2. Rasgos típicos del cuento popular como la indeterminación del lugar y del tiempo también se mantienen: abundan paisajes naturales y cierto aspecto indefinido-medieval.
3. Las fórmulas típicas del cuento (“érase una vez...”) se mantienen en gran parte y, aunque no son necesarias, subrayan el carácter maravilloso de la película y resaltan la conexión con la fuente original¹².
4. Los ritmos de tres, al igual que otros recursos del cuento popular, ya no son necesarios, ya que se debían entre otras cosas a la necesidad de reforzar el carácter mnemotécnico del cuento, algo que es innecesario con el apoyo del estímulo visual.

¹¹ Cf. Barsch, A. y Seibert, P. (eds.) (2007): *Märchen und Medien*. Schneider. Hohengehren.

¹² El *voice over* en *Blancanieves y la leyenda del cazador* es prácticamente idéntico al comienzo del cuento original y también *Mirror, mirror* recurre a la fórmula inicial “érase una vez”, aunque con un marcado componente de farsa y comicidad que recorre toda la cinta.

5. El abanico de personajes, en especial los secundarios, se amplía para poder ofrecer más contenido dramático y narrativo¹³.
6. El nuevo medio implementa el contenido original mediante las innovaciones tecnológicas (efectos especiales).



Dejando a un lado las películas infantiles que, aunque siguen ofreciendo versiones más bien edulcoradas de los textos originales, también han sufrido un claro proceso de modernización y adaptación a las nuevas circunstancias sociales, resulta interesante analizar qué recursos emplean los cineastas más actuales para atrapar a un público no tan infantil que ha perdido la conexión con la auténtica naturaleza de los cuentos populares que, por otro lado, no eran ni tan inocentes ni tan aptos para todos los públicos como se piensa. La respuesta resulta evidente cuando se analiza qué cuentos son los que más versiones cinematográficas han generado: Blancanieves, Caperucita Roja y, en menor medida, Hänsel y Gretel son las figuras que en el subconsciente colectivo tienen mayor poder de atracción por su ambigüedad y erotismo. Las versiones actuales sacan a la luz el lado oscuro de estos

¹³ Por ejemplo la figura del cazador Eric o la del hijo del duque Hammond, William, en *Blancanieves y la leyenda del cazador*. En *Caperucita Roja, ¿a quién tienes miedo?* se añade un triángulo amoroso entre Valerie, Henry y Peter y *Mirror, mirror* amplía el elenco de personajes con la hilarante figura de Brighton, el sirviente lambiscón de la madrastra.

cuentos y sus aspectos más “adultos”, que durante décadas se han dejado de lado en la mayoría de las producciones filmicas: sexo, violencia, perversión, brutalidad, miedo, terror, etc. —elementos que se sitúan a caballo entre la estructura superficial y la profunda— y que en el film actual cobran un renovado protagonismo.

Esta tendencia no es nueva; el contenido erótico ya había sido destacado mucho antes, incluso en el cine de animación. En el cortometraje de Tex Avery *Red Hot Riding Hood* (1943), ésta es una bailarina erótica y el lobo acaba suicidándose porque le persigue la abuela acosa-hombres de Caperucita y está harto de mujeres. Con ello, Avery le devolvió parte del espíritu original al cuento, en especial a la versión original de Perrault. Sin embargo, tras la Segunda Guerra Mundial, el ejército de ocupación británico consideró que la brutalidad de los cuentos alemanes había tenido una influencia en las barbaries del nazismo, de manera que las producciones filmicas de la posguerra decidieron desterrar totalmente cualquier aspecto de violencia o sexo, configurando con ello una visión inocente, idílica y conservadora que ha permanecido vigente durante décadas.

Volver a incorporar al cuento los aspectos más oscuros y ambiguos de sus figuras —implícitos en el texto original—, plantea el problema de la violencia y la sexualidad explícita en el film más actual. Al oír o leer el cuento depende de la fantasía personal del lector imaginarse los detalles; es decir, la violencia, el miedo y la sexualidad se convierten en realidades imaginarias a través de nuestra fantasía, condicionada por las vivencias y experiencias propias —de ahí que un niño no asocie lo mismo al escuchar un cuento que un adulto—. Sin embargo, en el mundo cinematográfico nos encontramos con el producto finalizado de una fantasía ajena, generalmente más rica que la nuestra, que además cautiva con su realismo extremo. A diferencia del proceso de excitación paulatino durante la lectura y, según el lector, más o menos intenso, la excitación psicológica en el cine más actual es inmediata.

Durante mucho tiempo se ha afirmado que el visionado de películas induce a una actividad pasiva que no requiere ninguna reacción o interacción por parte del espectador, quien se convierte en mero embudo de emociones, mientras que la lectura o el acto de escucha de un cuento es un acto productivo, bueno para la fantasía y la libertad creadora. Sin embargo, esta teoría formulada tal cual resulta maniquea e incluso obsoleta, porque no hace distinción alguna entre los distintos productos mediales.

Es cierto que hay una manifiesta tendencia a intentar rescatar la forma más tradicional de comunicación y transmisión del cuento: la oral. De hecho, hay numerosas cuentacuentos profesionales en Alemania (Sabine Kolbe, Suse Weisse o Marietta Rohrer, entre otras) que se dedican a visitar regularmente colegios y a trabajar en un proyecto que quiere rescatar el cuento de un medio dominado por las nuevas tecnologías y volver a una técnica cultural antigua: el simple acto de

escuchar¹⁴. Esta contra-corriente se observa incluso en novedosos cursos universitarios como el *Zertifikatskurs Künstlerisches Erzählen – Storytelling in Art and Education* en la Universidad de las Artes de Berlín.

Sin embargo, el cine de última generación pone cuando menos en tela de juicio esta actitud. Los nuevos medios han logrado convertir esa supuesta pasividad del observador en un proceso interactivo, ya que el detalle con el que se muestran las impresiones visuales y auditivas gracias a los avances tecnológicos hacen que la percepción humana tome parte de un proceso que no existiría como tal en el mundo cotidiano del observador. El cine de última generación permite al espectador obtener un acercamiento muy inmediato a las emociones y pensamientos de los personajes que ve y relacionar con ellos impresiones de las que sin lo anterior no sería partícipe, es decir, el espectador puede involucrarse constantemente. A ello se suma la representación de los ambientes y espacios originales con un realismo extremo, como el entorno gélido y amenazante de la nieve al comienzo y al final de *Blancanieves y la leyenda del cazador*, o el aspecto amenazante del castillo de la malvada madrastra.

Además, el medio cinematográfico no sólo crea la ilusión de una realidad auténtica, sino que logra hacer cercano un mundo ficticio que se convierte de esta manera en algo tan tangible como la auténtica realidad. Esto se aprecia no sólo en el gran realismo de detalles, sino también en el intento por parte de series de televisión como *Grimm* o *Érase una vez* de presentar dos mundos paralelos (el real y uno fantástico) que chocan, se interrelacionan y coexisten, de manera que la distancia entre trama y espectador se acorta. El cuento popular tradicional separa claramente ambas esferas, la de lo maravilloso y la de lo real. No hay interferencia entre ambas, cosa que en la película sí sucede. Tal y como observó Roger Caillois en 1974, lo maravilloso forma parte del cuento popular, un mundo que no llega a tocar el nuestro:

El cuento es un reino de lo maravilloso que se añade a nuestro mundo cotidiano sin tocarlo y sin romper su cohesión. Lo fantástico, sin embargo, revela una contradicción, una fisura, una irrupción irritante, casi insoportable en el mundo real¹⁵.

En la literatura, esa ruptura a la que se refiere Caillois se produce cuando irrompe lo fantástico en el mundo del cuento, creando un conflicto entre lo real y lo posible, tal y como explica Louis Vax:

¹⁴ El proyecto se llama *Erzählzeit* (tiempo de narrar) y se describe en: <http://www.erzaehlzeit.de/index.php>. En http://www.ipp-muenchen.de/texte/2011_erzaehlzeit.pdf se puede leer el informe de la exitosa evaluación que el IPP (Institut für Praxisforschung und Projektberatung) hizo del proyecto durante el año 2011.

¹⁵ Caillois, R. (1974): “Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction”, en Zondergeld, R. A. (ed.), *Phaicon I*. Suhrkamp. Frankfurt: 44-83, aquí 45. [Trad. de la autora].

El relato fantástico gusta de mostrarnos a personas semejantes a nosotros, que se mueven en nuestro mundo cotidiano y de repente se ven confrontados a lo inexplicable. Mientras lo maravilloso construye un mundo que se encuentra fuera de la realidad y en el que por tanto lo imposible y el escándalo no pueden existir, el origen de lo fantástico se halla precisamente en los conflictos entre lo real y lo posible¹⁶.

En el cine sucede algo similar: la distancia entre trama y espectador se acorta; los dos mundos se acercan e incluso se tocan gracias al elemento fantástico-visual y así el conflicto entre lo real y lo posible se incorpora como rasgo del cuento popular cinematográfico, cuando hasta este momento había sido una característica exclusiva del cuento literario (*Kunstmärchen*) o de la narración fantástica, pero nunca del cuento popular.

Pero las nuevas versiones no sólo se limitan a combinar elementos de cuentos clásicos y de la cultura popular, sino que hacen uso de la intertextualidad, añadiendo referentes filmográficos actuales que despiertan en el espectador moderno, conocedor de esos referentes, un complejo mundo de asociaciones y connotaciones, de manera que la intensidad de la película se hace extensiva.

Mirror, Mirror, por ejemplo, parece haberse inspirado en *Alicia en el país de las maravillas* de Tim Burton (2010), por los ropajes barrocos y el aspecto surrealista de los escenarios y, naturalmente, por los hilarantes enanos que por ellos se mueven. Lily Collins, por otro lado, interpreta a esta Blancanieves que parece más bien una versión femenina y hasta cierto punto feminista de Robin Hood que la dulce y atribulada protagonista del cuento. Y la escena musical final, incluyendo una curiosa coreografía que mezcla la danza oriental con el pop occidental, guarda un sospechoso parecido con una producción de Bollywood –un guiño del director Tarsem Singh, de origen hindú–.

No será tampoco coincidencia que varios de los carteles de *Blancanieves y la leyenda del cazador* se publiciten con el hecho de que su productor sea el mismo que el de la película de Tim Burton (aunque ni siquiera se mencione su nombre), lo que vuelve a crear todo un universo de asociaciones en el observador¹⁷.

Signos de autorreferencialidad todavía más evidentes en la película de Rupert Sanders son las recurrentes representaciones e imágenes de la propia Blancanieves, interpretada por Kristen Stewart, como guerrera en brillante armadura y a lomos de su caballo, empuñando una espada y liderando a un ejército de valientes. Resulta evidente que se busca crear una analogía con la mítica figura de *Juana de Arco*, actualizada por Luc Besson en el año 2000 y protagonizada por la modelo ucrania-

¹⁶ Vax, L. (1974): "Die Phantastik", en Zondergeld, R. A. (ed.), *Phaicon I*. Suhrkamp. Frankfurt: 11-43, aquí 11. [Trad. de la autora].

¹⁷ Probablemente los carteles se refieran a Joe Roth, sólo uno de los numerosos productores de ambas películas y nombre desconocido para la mayor parte del público, pero cuya colaboración en las dos cintas le confiere indudablemente un estatus especial y de prestigio.

na Milla Jovovich. Todavía más mítica es la escena de la malvada reina Ravenna, interpretada por la bella Charlize Theron, tomando baños de leche para mantener su belleza –algo que recuerda a las ceremonias rituales de Cleopatra, pero que en el film es visualmente mucho más impactante.

Como ejemplo final, se aprecia un sorprendente parecido entre la estética de esta película y la trilogía cinematográfica *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001-2003): el cazador Eric, interpretado por Chris Hemsworth, comparte no sólo un parecido físico asombroso, sino también gesto, indumentaria y comportamiento con el montaraz Aragorn, interpretado por Viggo Mortensen. También William, el hijo del Duque Hammond (interpretado por Sam Claflin), leal a Blancanieves y a su difunto padre, hace las veces de arquero, fiel amigo y defensor, al igual que el elfo Legolas (interpretado por Orlando Bloom). Más allá de estas coincidencias, también los paisajes, los enfoques de cámara e incluso la música recuerdan a esta superproducción.

Precisamente la música nos lleva finalmente a otro rasgo distintivo fundamental de los nuevos medios respecto al cuento escrito tradicional. La película *Blancanieves* de Pablo Berger (2012) es un ejemplo de cómo un film carente de grandes efectos visuales logra impactar al espectador y transmitir una serie de sensaciones que el texto literario sería incapaz de comunicar. Al estar rodado en blanco y negro y ser mudo, Berger recurre a la música para provocar en el espectador una determinada expectativa –recurso muy antiguo en la historia del cine, pero que se implementa con el condicionamiento espacial para el visionado de la película, tal y como apunta el propio director:

Tengo un Smartphone, veo pelis en streaming, cortos en youtube o vimeo, pero *Blancanieves* es una película para ver en una sala en una gran pantalla con un gran sonido para compartir la experiencia, para compartir la ceremonia. Creo en el cine como una experiencia catártica. Más que un director me considero un hipnotizador y gracias a que la música está presente de principio a fin se entra en un mundo mágico, onírico y abstracto. Y eso no lo consigues en una pequeña pantalla o en un salón. Para hipnotizar tienes que estar en una sala a oscuras, con otra gente. La misma película con distintos públicos es diferente. Es el público el que hace la película¹⁸.

En resumen, la tecnología ha cambiado la interfaz que tenemos con el mundo. La ventaja del film más actual y de producciones multimedia es su habilidad para convertir las historias narradas en algo vivo y real y hacer uso de los efectos especiales y de los recursos propios del medio no sólo para atrapar al espectador sino para imbuirle dentro de la propia historia, provocar en él toda una red de conexiones y asociaciones y hacerle partícipe de un proceso que ahora definitivamente

¹⁸ Entrevista con Pablo Berger: <http://www.rtve.es/noticias/20120922/pablo-berger-blancanieves-cassette-grandes-exitos-del-cine-mudo/564577.shtml> [Última consulta: 15/10/2013].

debemos considerar interactivo. A través de la capacidad de la experiencia filmica, que permite y provoca el cine de última generación, el espectador se ve inmediatamente fascinado y obligado a tomar parte activa en el proceso de visionado.

Las nuevas tecnologías han influido en el proceso de transmisión y comprensión del cuento popular tradicional hasta tal punto que ahora, 200 años después de la publicación de los *Kinder- und Hausmärchen*, el cine ha sido capaz no sólo de afianzar o desterrar de la memoria colectiva de las nuevas generaciones los cuentos más conocidos, sino también de alterar el proceso de recepción unidireccional para convertirlo en una experiencia multirreferencial y multimedia que rebasa ampliamente los límites del cuento escrito.