



MALÉFICA: CINE, DISEÑO Y MAQUILLAJE

Carlos Ortiz Peña
Comunicación Social

EN EL MUNDO DEL CINE HAY UN sinfín de elementos indispensables que se cuidan cautelosamente. Para quienes recién comienzan a acercarse a este ambiente (o hasta para algunos que afirman gustar de él), ciertos detalles quizá parezcan absurdos, pero créanme que sin ellos la experiencia fílmica no sería lo mismo.

Hoy nos centramos en una de las películas más esperadas del año y de las más exitosas desde su primera semana de estreno. Si bien el motivo real de la elección, lo constituyó descifrar el enorme reto que representó para todo el *staff* de producción, superar con creces la expectativa de atreverse a tocar uno de los largometrajes canónicos de Walt Disney, la última película que produjo antes de su fallecimiento. Efectivamente, me refiero al clásico infantil *La Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty*, 1959; dirigida por Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman y Clyde Geronimi), la cual renace ahora convertida en una película con actores reales, producida también por Disney, *Maléfica* (*Maleficent*, 2014; dirigida por Robert Stromberg). La archiconocida trama, que tiene más de 400 años de antigüedad, resultó una de las películas más costosas que hayan producido los también celeberrimos estudios (6 millones de dólares; dólares de 1959). Demoraron 10 años haciéndola, perfeccionado cada dibujo, pero sobre todo a un personaje: el de Maléfica, el hada que irrumpe en la fiesta de nacimiento de la princesa, envuelta en llamas verdes, con un cuervo en el hombro, unos grandes cuernos, y que la emprende contra la pobre bebé solo porque no había sido invitada al convivio. Cabe señalar también que esta fue la última película en la que en Disney se utilizó el celuloide entintado a mano, casi de manera artesanal, antes de la aparición del xerografiado.

Luego, a partir de las versiones de los hermanos Grimm, Perrault y Basile, Disney creó aquella su primera versión: una obra de arte, estéticamente

impecable y, técnicamente hablando, la mejor en su estilo (a pesar de que —o justamente porque— recicla escenas ya probadas en sus anteriores películas); aunque quizás no haya sido la más popular. De antología sobre todo resulta el nivel de detalles en una de las secuencias más recordadas ya por varias generaciones: la aparición de Maléfica en la presentación de la princesa Aurora, mientras las otras tres hadas madrinas le otorgan dones. ¿Lo recuerdan o se quedaron pensando en qué es el celuloide?

Bien, pero habiendo cumplido con la ponderación de la película de origen, pasemos al análisis de solo uno de los más destacables aspectos de la reciente adaptación; más allá de que (a estas alturas) muchos seguramente ya la hayan visto y puedan compartir comentarios a favor o en contra.

De la trama no hablemos, pues daría pie a una discusión imposible de agotar brevemente; pero apuntemos que Disney optó por la readaptación y parece ser que, para bien o para mal, la estrategia le funcionó, tal y como sucedió con *El Rey León 3* (*The Lion King 3: Hakuna Matata*, 2004; Bradley Raymond), entre otras.

Lo que realmente fascina de esta película, y por mucho, es la caracterización de la antagonista (ahora protagonista). Angelina Jolie, más allá del sorprendente nivel de caracterización al que fue sometida, muestra un increíble nivel de actuación, ya que adopta literalmente la personalidad de Maléfica, a lo que suma una increíble calidad de diálogos, gesticulación y ademanes. Por supuesto que si uno se da a la tarea de comparar imágenes, concluirá que es notable su similitud con la contraparte animada.

Abundando además en lo que mayormente pudiera interesar a diseñadores e ilustradores, recordemos que un buen traje o maquillaje darán al público información clave acerca de los personajes y, por supuesto, esto debe mejorar la narrativa y/o veracidad del filme.

“ Un buen traje o maquillaje darán al público información clave



Bocetos inspirados en la película *Maléfica*.
Francisco Javier Valdez Ventura. 2014

Y aunque pareciera que el área de maquillaje no llegara tener una importancia trascendental en los filmes... recordemos que en esta industria no solamente se trata de aplicar polvos o capas de pintura (así como el diseñar no es solo otra manera de dibujar). En este mismo sentido, los profesionales de este ramo requieren de una gran capacidad para transformar lo que se imagina, lo que se tiene en un plano mental, y trasladarlo al personaje y al entorno mismo del filme, tal y como se concibió en la mente.

Así resulta fundamental que el director y el diseñador de vestuario y maquillaje, a menudo trabajen juntos en la creación de la estética visual que va más allá de las preocupaciones prácticas. Por ejemplo, si un director quiere trasladarnos a una época victoriana quizá no baste con colocar algunos elementos estéticos del *steampunk*, sino que el diseñador de vestuario debe dar seguimiento a esta estética y añadir un reloj y ornamentos metálicos para los trajes de los actores, etcétera. Este tipo de planificación no solo mejora la visión general de la obra y la narración de los relatos, sino que también ayuda a crear una experiencia cinematográfica que resulte plena o agradable tanto desde el punto visual como dramáticamente.

Los trajes y el maquillaje también cumplen un propósito importante para los actores. Aunque su trabajo principal en la creación de sus personajes transcurre durante semanas de ensayo y la práctica individual, el verse transformados visualmente suele ser una poderosa fuente de inspiración.

Por otra parte, el trabajo del maquillista no consiste solamente en colocar el maquillaje, sino que implica tener conocimientos complejos sobre las formas de aplicarlo, y de los posibles efectos o comportamientos de los materiales o sustancias, pues en determinadas ocasiones habrá que adaptar todo ello a exteriores o a ciertos tipos de iluminación.

En el mismo orden de ideas, concretamente, y quizá tal como sería de esperarse, el personaje de Maléfica sobresale por mucho y entre todos los demás. E incluso pareciera que quisieron romper el molde de antiheroínas, aunque con los demás personajes del bosque encantado el tratamiento no funciona igual. Algunas secuencias más bien parecieran acercarse a la ola de *Crepúsculo* (*Twilight*, 2008, de Catherine Hardwicke).

Pero así y todo, en *Maléfica* la caracterización de los personajes juega el papel indispensable para que la historia pueda proseguir. La prueba de fuego la



Dragons and bones. Arantza Castillo Torres. 2013

“ La construcción toda del personaje, es digna de aplaudir

constituye, por supuesto, la secuencia en el castillo para la presentación de la princesa Aurora. Las escenas propuestas resultan muy similares a las animadas, tanto que la carcajada junto con el movimiento de la cara, son idénticas. Pero más allá de la actuación o del tipo de toma, lo que resalta es la caracterización para igualarlas: las prótesis usadas en los pómulos, las tonalidades de los cuernos, los colores de los ojos. La construcción toda del personaje es digna de aplaudir. No está de más destacar que para este segmento se emplearon unos lentes de contacto pintados a mano para que realmente se pudiera recrear una de las mejores escenas del filme.

Concluimos afirmando que más allá de las –ya para ahora– trilladas reseñas que infestan los motores de búsqueda, *Maléfica* tiene un alto grado de calidad en cuanto a la caracterización de sus actores y actrices, con una clara tendencia a lograr el objetivo principal de recontar la historia y darle el protagonismo absoluto a la malograda hada-bruja. Es, por tanto, una obra ampliamente recomendable no solo para los amantes del trabajo de maquillaje para cine, teatro y televisión, sino para todos aquellos analistas de la estética cinematográfica, el diseño y la ilustración.