



**FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS
CAMPUS ELCHE**

Universitat Miguel Hernández

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

2019-2020



Las referencias cinematográficas en *La casa del árbol del
terror* de *Los Simpsons*

Teórico de revisión e investigación bibliográfica

Autora: Gisela Carme Torrent Gayá

Tutor: Antonio Miguel Nogués Pedregal

Las referencias cinematográficas en *La casa del árbol del terror*
de *Los Simpsons*

Gisela Carne Torrent Gayá

Universitas Miguel Hernández

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 Estética de Los Simpsons	6
1.2 ¿Qué es La casa del árbol del terror?	8
2. OBJETIVOS	9
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	10
4. METODOLOGÍA	12
5. RESULTADOS	14
5.1 King Homer (<i>Treehouse of Horror III</i> , 1992)	14
5.2 El Resplandor (<i>Treehouse of Horror V</i> , 1994)	33
5.3 <i>En la armada</i> (<i>Treehouse of Horror XXII</i> , 2011)	47
5.4 <i>Freaks no Geeks</i> (<i>Treehouse of Horror XXIV</i> , 2013)	63
5.5 <i>El limón mecánico</i> (<i>Treehouse of Horror XXV</i> , 2014)	74
6. CONCLUSIONES	92
7. BIBLIOGRAFÍA	95
8. ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICOS Y FIGURAS	96

Resumen:

El presente trabajo tiene por objetivo identificar y clasificar las referencias cinematográficas que aparecen en 5 capítulos de *La casa del árbol del terror* de *Los Simpsons*, y analizarlas según el método comparativo semiótico-textual de José María Paz Gago (2004) que se apoya en 3 herramientas: convergencia, divergencia e interferencia. De manera ingeniosa y creativa el programa animado ha *simpsonizado* gran cantidad de obras del séptimo arte, creando un nuevo mundo a partir de la fusión de su esencia y de la propia narrativa cinematográfica. Así pues, con dos de los ingredientes más apreciados, la originalidad y la capacidad de seguir reinventándose, han conseguido permanecer en antena más de 30 años, ganándose la simpatía del espectador.

Abstract:

The present work aims to identify and classify the film references that appear in 5 chapters of *The Simpsons Treehouse of Horror*, and to analyze them according to José María Paz Gago's (2004) comparative semiotic-textual method, which relies on 3 tools: convergence, divergence and interference. In an ingenious and creative way the animated program has *simpsonized* a great amount of works of the seventh art, creating a new world from the fusion of its essence and the cinematographic narrative itself. Thus, with two of the most appreciated ingredients, originality and the ability to keep reinventing themselves, they have managed to stay on air for more than 30 years, gaining the sympathy of the viewer.

Palabras clave: Referencias; Películas; *Los Simpsons*; *La casa del árbol del terror*; Intertextualidad; Intermedialidad.

Keywords: References; Movies; *The Simpsons*; *Treehouse of Horror*; Intertextuality; Intermediality.

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la originalidad es un bien preciado, cuando piensas que algo es novedoso ya había un libro escrito, obra teatral, etc. La podemos encontrar como el resultado de una adaptación de alguna obra escrita en un nuevo formato, como en una serie animada, película o videojuego. *Shows* como *Los Simpsons*, se han valido de la originalidad como herramienta de actualización. La originalidad es el resultado de coger una obra existente y adaptarla a otro estilo, resultando en un nuevo producto. Para conseguir tal hazaña, utilizan las referencias más icónicas del imaginario colectivo de la cultura audiovisual global, facilitando su reconocimiento, sin perder la esencia del programa animado (Rodríguez Ferrándiz, 2010; Randazzo, 2012).

Según la RAE una referencia es «relación, dependencia o semejanza de algo respecto de otra cosa». El propósito en este trabajo es estudiar las referencias de obras cinematográficas clásicas que aparecen en los especiales de la Noche de Brujas de *Los Simpsons*, utilizando los conceptos de intertextualidad e intermedialidad, que hacen más sencillo la tarea de entender el mundo de las referencias.

Los Simpsons, es una serie animada creada por Matt Groening, todo un referente entre los dibujantes. Es uno de los programas más longevos del mundo y el más duradero de animación en EE.UU. Todo eso gracias a que empezaron en 1987 en *El show de Tracey Ullman*, más tarde materializándose en una serie propia. Cosecha hoy en día 31 temporadas y renovada hasta la 33, con un total de 684 episodios, de los cuales han reservado desde la temporada 2, un capítulo especial para *Halloween* que se titula *Treehouse of Horror (La casa del árbol del terror)*. Todo un éxito para la cadena de televisión estadounidense *Fox*. Además, acumulan numerosos premios e incluso una estrella en el paseo de la fama de Hollywood.

Los Simpsons es una comedia crítica hacia la vida estadounidense, que tiene como protagonistas a una familia de clase trabajadora formada por Homer, el padre; Marge, la madre; Lisa, la hija; Bart, el hijo; Maggie, el bebé y las mascotas, un perro y un gato. Toda una revolución televisiva que consiguió una gran presencia en nuestra sociedad. Pero, no solo se habla de su ingenio acerca de los temas que trata y de los brillantes guiones que dan tanto carisma a los personajes, que arrancan carcajadas a los espectadores, también ganaron su fama por sus increíbles adaptaciones de productos audiovisuales, ya una tradición para la serie animada.

En relación a la serie, Gonzalo Enríquez escribe que «una de las claves del éxito son las referencias, sobre todo las intertextuales: guiños a películas, adaptaciones de cuentos, apariciones de cuadros, canciones, etc., apariciones de famosos... Todo el mundo pasa por el filtro amarillo» (Enríquez Veloso, 2012: 1752).

Estas adaptaciones que pasan por el «filtro amarillo», que yo denomino *simpsonización*, se convierten en un producto cinematográfico reconocible, pero sin perder la esencia del programa de animación *Los Simpsons*. Para entender mejor esta *simpsonización*, es necesario describir su estética, única en el mundo de la animación.

1.1 Estética de Los Simpsons

Para empezar, algo llama la atención, y es que su piel es amarilla y precisamente esa fue su intención: que se distinguieran en la parrilla televisiva. Sin embargo, para diferenciar diferentes procedencias étnicas y nacionales, aclaran u oscurecen la piel, como en el caso del encargado de supermercado *Kwik-E-Mart*, Apu. Además, sus figuras son muy geométricas, solo hay que observar los pelos de Bart, Lisa y Maggie. Si nos fijamos en Homer, podríamos decir que está casi calvo, a excepción de dos pelos en forma de arco en la cabeza y uno en forma de M a lo largo del lateral. Para Marge, su inconfundible alto y esbelto pelo azul, no podría ser coincidencia, ya que, según rumores, tiene largas orejas de conejo que esconde gracias a su abundante mata. Por eso, fueron concebidos de esta manera, para que se les identifique con solo ver su silueta. Un principio importante a la hora de diseñar un personaje.

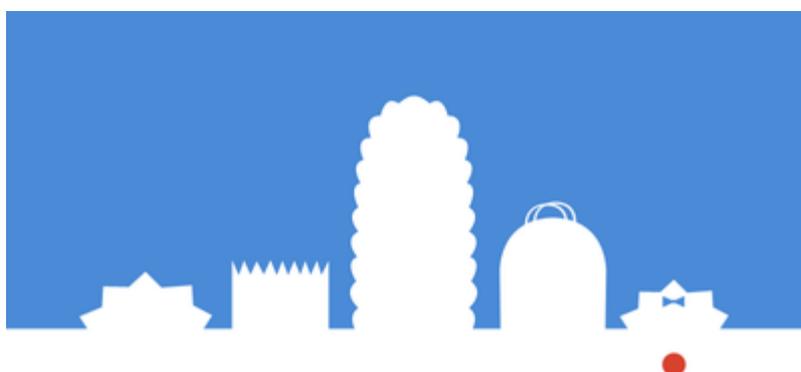


Figura 1. *Simpsons Family Silhouettes* (Michael B. Myers Jr., 2015)

Sus ojos son grandes y redondos, con un punto negro en cada uno a modo de iris y pupila. Para diferenciar entre hombre o mujer, las mujeres reciben pestañas. Sus narices son alargadas y redondas, al menos en la familia *Simpson*. En cuanto, a sus bocas, suelen ser representadas por una fina línea. Para la barba, en este caso la de Homer, es un círculo irregular alrededor de la boca de un color marrón plano. Quizás esto pasa por desapercibido, pero no tienen cejas, salvo el amigo de Bart, Milhouse y, además, solo tienen 4 dedos en cada mano, excepto Dios.

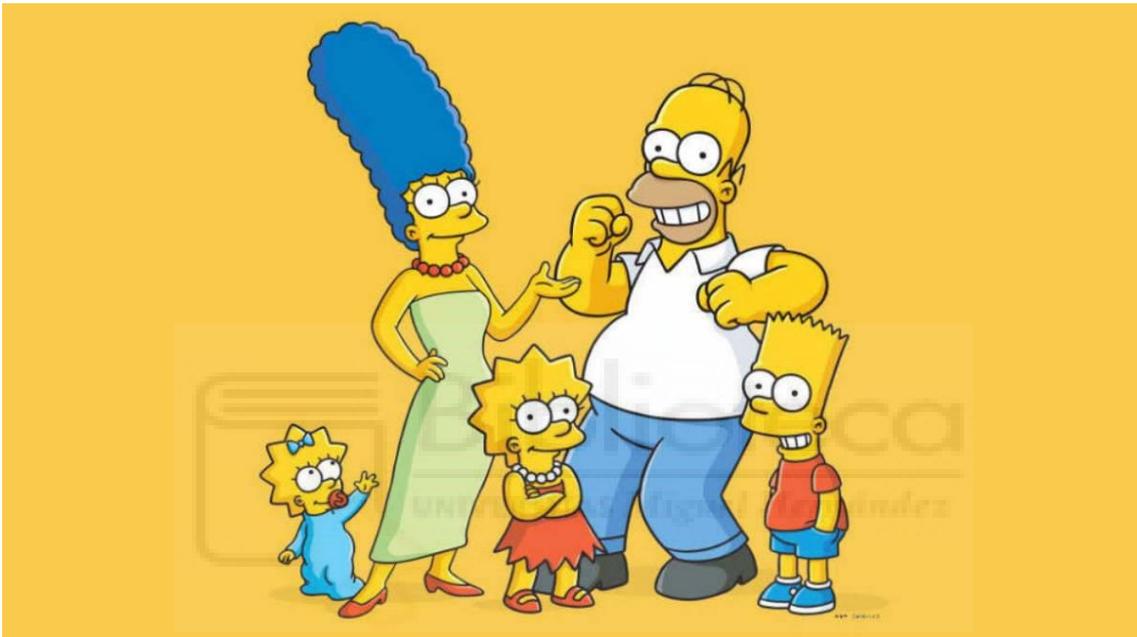


Figura 2. *The Simpsons* (Matt Groening, 1987- actualidad)

Podríamos decir, que sus líneas sencillas, el color amarillo, sus ojos desproporcionados, sus narices y el uso de colores planos son una buena señal de identidad.

Siempre suelen vestir la misma ropa, aunque eso no importa mucho, ya que, los rasgos que se mantendrán serán principalmente físicos, para seguir identificando a los personajes de la serie animada, ya que la ropa, accesorios, etc., serán los que nos ayuden a identificar a la referencia cinematográfica.

Normalmente los personajes encargados de protagonizar estos capítulos suelen ser los principales, la familia *Simpson*, o los secundarios más relevantes, como los amigos de Homer: Carl, Lenny, Barney y Moe; el director de la central nuclear de Springfield, Sr. Burns y su ayudante, Smithers o el mejor amigo de Bart, Milhouse.

Una vez explicado esto, será más fácil reconocer el toque *simpsonizado*, que facilita que el espectador identifique la referencia.

1.2 ¿Qué es La casa del árbol del terror?

La mecánica es la siguiente, para celebrar dicha festividad, desde la temporada 2 emiten un capítulo con tres historias cerradas. Normalmente de terror, ciencia-ficción y sobrenatural, a lo que suelen recurrir grandes producciones audiovisuales, literarias, etc. Así pues, cada una de las tres breves historias que conforman el capítulo especial, se suelen centrar en una película, una serie, un libro, etc.

No hay duda de que los guionistas y dibujantes de *Los Simpsons*, no dejan pasar ninguna oportunidad para infiltrar referencias culturales. Como se puede comprobar de 30 episodios especiales de *Halloween*, no hay ni uno solo en el que no se haya hecho alusión a algo. Y es que estos episodios dan juego, ya que se componen de tres pequeñas historias cerradas. De esta manera, han llegado a hacer un total de 53 referencias en un solo capítulo, el XXII. Y es que también se observa que esto va en aumento cada año, por lo que podremos decir que esta mecánica gusta mucho al público y esperan ver sus productos audiovisuales, literarios, de videojuegos, figuras públicas, etc., con el toque *simpsonizado*.

Así pues, en la primera entrega, ya hace una aparición el famoso escritor Edgar Allan Poe, ambientando una de sus breves historias en *El Cuervo*. O en IV especial a Bram Stoker con su novela *Drácula*. Grandes cortometrajes hacen su aparición también. En VI tenemos a la mítica *Pesadilla en Elm Street* o en XVII a *E.T.* En cuanto a series de televisión tenemos a *Sexo en Nueva York (Sex and the city)* en XII o a *En los límites de la realidad (The Twilight Zone)* en XVI. En cuanto a figuras públicas el presentador Jerry Springer en IX o el aclamado actor James Earl Jones en V.

Como podemos comprobar, la tradición sigue y por lo que parece seguirá. Por lo tanto, referencias y *La casa del árbol del terror* van de la mano y es algo de esperar. De esta manera, podemos decir con certeza que es un tema que está vigente y lo ha estado durante los últimos 30 años, dando paso a múltiples trabajos. Desde su enfoque en los monstruos en *Casa árbol del terror: un discurso sobre la monstruosidad y la intermedialidad en los Simpson* de Ángel del Río Rodríguez (2017) hasta, con una presencia internacional, en *Os Simpsons no dia das bruxas* de Chantal Herskovic (2014).

Algo que favorece a su presencia mundial, es la cantidad de idiomas que se ha doblado *Los Simpsons*, consiguiendo así una presencia casi global. Desde el francés, chino, árabe, alemán, español, inglés, portugués, italiano, hasta en filipino entre muchos otros. Así pues, si no dan que hablar aquí, seguro que en alguna otra parte del mundo lo estarán. Además, en algunos países los capítulos van atrasados, respecto a EE. UU., país de origen. Por lo tanto, si en alguna parte su relevancia no es tan grande como antes, en otras empezará su auge. No podemos negar su indudable presencia en variados ámbitos de nuestra sociedad. Desde hace mucho vemos el mundo de amarillo, no de rosa.

2. OBJETIVOS

- Identificar las referencias cinematográficas que aparecen en los capítulos de *La casa del árbol del terror* de *Los Simpsons* escogidos.
- Describir y analizar las diferencias, similitudes e influencias de las obras cinematográficas en las breves historias seleccionadas que conforman cada uno de los capítulos de *La casa del árbol del terror* escogidos.
- Analizar en qué se basa una referencia, mediante los términos intertextualidad e intermedialidad y cómo diferenciar los diferentes tipos en que se apoyan *Los Simpsons*.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Para entender mejor la clave del éxito de las alusiones a otros productos audiovisuales, hay que saber que es la intertextualidad y la intermedialidad. Dos conceptos necesarios a la hora de analizar los capítulos de *Los Simpsons*.

La intertextualidad, para Gérard Genette es «de manera restrictiva, como una relación de copresencia entre dos o más textos» (Genette, 1982: 10)

Dora Martínez explica que: «Un ejemplo particular de eso sería la alusión, un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones, y que no sería perceptible de otro modo». (Martínez Ramos, 2010: 4)

Y Gonzalo Enríquez añade: «En este punto es de radical importancia el concepto de recepción, es decir, cómo el receptor interpreta el texto, ya que la intertextualidad solo triunfa cuando el receptor es consciente de la existencia del intertexto» (Enríquez Veloso, 2012: 1753).

Entonces, *grosso modo*, podríamos definir la intertextualidad, como la integración de un texto, parte de uno o varios que ya existen, dentro de otro, para formar uno nuevo. Una palabra muy relacionada con la intertextualidad es el término aludir que la RAE define como: «hacer referencia a algo o a alguien».

La alusión no sirve si el espectador no conoce parte del intertexto, es decir, no conoce el texto al que se hace referencia. Desconoceríamos si se está haciendo alusión a algo o es ingenio de *Los Simpsons*. Además, se perdería la satisfacción de localizar y entender la referencia.

Los textos suelen ser de un libro, un cuadro, una película, una serie, una obra de teatro, un videojuego etc. Y es aquí cuando encuentra su sentido el concepto intermedialidad. Básicamente no se limita al ámbito literario, sino a otros textos provenientes de otros productos audiovisuales estableciendo así una comunicación entre distintos medios (Del Río Rodríguez, 2017: 213-214).

La intermedialidad puede ser anunciada o no. La mayoría de las veces, *Los Simpsons* se nutre de referencias no anunciadas. Para ello, utilizan, la parodia o los guiños para conseguirlo, aunque el espectador tiene que realizar un esfuerzo para que el mensaje se capte (Enríquez Veloso, 2012: 1753).

Es decir, no adelantan que van a referenciar, sino que, sin previo aviso hacen ese guiño y, a no ser que hayas visto lo que le están haciendo parodia, no se entiende y por tanto es una intermedialidad no anunciada. En los capítulos de *La casa del árbol del terror*, al menos los que vamos a analizar, estarían entre la anunciada y no anunciada, hay algunos que conservan el mismo título que la película, por lo que están anunciando, y otros que juegan con él, llegando a hacer juegos de palabras, por lo que, puede parecer fácil identificar, pero para entender la gracia debes de haber visto la película. Te lo anuncian, sí, pero no tan directamente, llegando a ser casi no anunciada.

Los textos reelaborados son otra peculiaridad que se encuentra en *Los Simpsons*. Lo explica muy bien Gonzalo Enríquez:

«Los intertextos no son siempre citas textuales de las palabras de un autor, sino que también pueden darse como reelaboraciones. En *The Simpsons*, prácticamente siempre son textos reelaborados» (Enríquez Veloso, 2012: 1753).

Las reelaboraciones audiovisuales, es decir, la transposición de un texto fílmico a otro, en este caso a un texto fílmico animado, puede ser de dos tipos: total o parcial. Es total cuando todo el capítulo adapta una película completamente y parcial cuando toma un fragmento, unas secuencias, un tema argumental, unos personajes, etc (Enríquez Veloso, 2012: 1753).

De acuerdo con esta distinción, se puede decir que *Los Simpsons* se apoya en textos audiovisuales reelaborados, de manera parcial, aunque en los especiales de *Halloween* cambia, tal y como se ha explicado en el apartado 1.3. De esta manera, podemos decir que el texto reelaborado audiovisual es total.

4. METODOLOGÍA

El método de análisis que se emplea para comparar las referencias de *Los Simpsons* con las películas parodiadas se llama método comparativo semiótico-textual de José María Paz Gago (2004) y se apoya en 3 herramientas: convergencia, divergencia e interferencia.

En *La Intertextualidad en The Simpsons: Transgresión y ruptura formal* de Gonzalo Enríquez Veloso explica en qué consiste cada herramienta:

Hablaremos de convergencia para referirnos a los elementos comunes entre ambos textos: lo que permanece. Puede ser el tema, la forma, la fotografía, etc.; con divergencia nos referimos a aquellos elementos que varían, es decir, lo que se sustituye, elimina, añade, etc.; finalmente, la interferencia es el hecho de que el texto fílmico original condiciona al texto animado, y cómo éste adopta elementos que no le son propios en esencia, como puede ser el juego de cámaras, los zooms, etc., sino que adoptan por influencia del cine o por el interés de reproducir el texto original (Enríquez Veloso, 2012: 1754).

Por lo tanto, el análisis de cada breve historia en el especial de *Halloween* se divide en 3 partes. La primera, convergencia, donde se describen las similitudes entre el dibujo animado y el cortometraje. Tanto en tramas, personajes, características físicas, de comportamiento, etc. La segunda, divergencia, donde se exponen las diferencias, que pueden ser si han cambiado, omitido o sustituido algo. Y el tercer punto, interferencia, donde se detallan los planos propios u otras influencias de las obras cinematográficas que han decidido los creadores de *Los Simpsons* integrar en sus pequeñas historias.

Hoy en día, la serie completa de *Los Simpsons* consta de 684 episodios. Para estudiar las referencias de manera más concreta, la investigación se centra en los especiales de *La casa del árbol del terror*, que tienen un volumen menor de capítulos y por lo tanto facilita el análisis.

Cada capítulo especial consta de tres pequeñas historias cerradas e independientes entre sí de las cuales solo se analizará una. La analizadas fueron escogidas porque tienen un mayor nivel de componentes cinematográficos y de narrativa audiovisual, en comparación con las demás. Estas se centran en referenciar al producto audiovisual durante toda la breve historia y por lo tanto contienen más iconos en el imaginario colectivo, como cuando Jack de la película *El Resplandor* agujerea una puerta y se asoma en ella exclamado *Here's Johnny*.

De esta manera, en la entrega de *Treehouse of Horror III*, el nombre de la breve historia elegida es *King Homer*. En *Treehouse of Horror V* es *El Resplandor*. En *Treehouse of Horror XXII* es *En la armada*. En *Treehouse of Horror XXIV* es *Freaks no Geeks*. Y, por último, en *Treehouse of Horror XXV* es *El limón mecánico*.

De esta manera, una vez con los títulos escogidos se identifica a qué cortometrajes hacen referencia, llegando a las siguientes conclusiones. En *King Homer*, se estaba haciendo una clara alusión al clásico de 1933, *King Kong* dirigido por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack. Mientras *El Resplandor* recibe el mismo nombre que la película de Stanley Kubrick de 1980. Para *En la armada*, se basaron en una de las películas más taquilleras de todos los tiempos *Avatar* (2009) de James Cameron. *Freaks no Geeks*, es una clara representación de *Freaks* de Tod Browning (1932). Para finalizar, *El limón mecánico*, hace referencia a otra gran obra de Stanley Kubrick, *La naranja mecánica* (1971).

Una vez con los títulos y sus respectivas referencias, se analizaron las breves historias de *La casa del árbol del terror* de *Los Simpsons* seleccionados previamente, y las películas antes mencionadas. De esta manera, se asegura de obtener todos los detalles necesarios para un correcto análisis. Para no perder detalle, se ha hecho un resumen de cada pequeña historia y una breve sinopsis de cada cortometraje.

De esta manera, ayudan a situar quién es quién en la pequeña historia de *Los Simpsons* y a entender cómo han sintetizado en casi 10 minutos, obras audiovisuales de 90 minutos o más. Así pues, la sinopsis de la película ayuda a poner en situación el lector y recordar el argumento. Será de gran apoyo a la hora de leer las diferencias y similitudes, ya que tendrán información de ante mano, proveído por los resúmenes.

Claramente, estamos ante referencias directas y no indirectas, que son las que se hace alusión a alguna obra, ya sea literaria, cinematográfica, musical, etc., solo con nombrarlas. Normalmente, están en los nombres de los capítulos, alterando el título original de las películas. Todas aquellas directas son las llamadas intermedialidades. (Enríquez Veloso, 2012: 1754)

Asimismo, este ha sido el proceso de selección, visualización y análisis del trabajo en cuestión.

5. RESULTADOS

En este apartado, se explica los hallazgos sobre las referencias en las diferentes pequeñas historias de *La casa del árbol del terror* de *Los Simpsons*, con sus respectivas películas a las que les hacen alusión. La estructura es la siguiente. Cada pequeña historia empieza con una sinopsis de la película y un resumen de la breve historia del especial de *Halloween*. Acto seguido, se separa el análisis en 3 partes: convergencias, divergencias e interferencias. De acuerdo con el método, que ya se explicó con detalle en el punto 4, llamado comparativo semiótico-textual (Paz Gago, 2004).

Para complementar el texto y nutrir la información se han añadido instantáneas de ambos productos audiovisuales, tanto de la pequeña historia de *Los Simpsons*, como de la película. Para ello, se ha utilizado la herramienta *screenshot* (captura de pantalla). Cuando se ve algo reconocible durante el visionado, mediante una serie de combinaciones en el teclado del ordenador, se puede convertir un momento en movimiento en una fotografía y así poner la instantánea de *Los Simpsons* junto a la del largometraje.

5.1 King Homer (*Treehouse of Horror III*, 1992)

King Kong (1933):

Un cineasta quiere ir a grabar una película en una isla donde presuntamente hay un ser misterioso llamado Kong. Para ello contratará a una chica para llevarla y que parezca que va a grabar una película seria, pero su principal propósito es inmortalizar en vídeo a Kong. Sin embargo, la chica será utilizada por los nativos como ofrenda hacia *King Kong*, quien desarrollará cierto afecto hacia ella. El resto de la tripulación en pie, lo dejan inconsciente y deciden llevarlo hasta Nueva York, alegando el cineasta que todo el mundo pagaría por verlo. Una vez ahí, desatará el caos hasta su triste final.

King Homer (1992):

Marge, acude por un anuncio al puerto donde un barco se dirige hacia una misteriosa isla con forma de calavera. Aunque ella no sabe todos los detalles, debido al escueto aviso que leyó en el periódico, el Sr. Burns le parece una buena candidata contratándola, ya que él es el precursor de la expedición y conocedor de las intenciones de esta. Una vez ahí, observan a los nativos haciendo un ritual para Homer, el gorila que habita en la isla. En cuando los descubren, toman a Marge para llevársela de ofrenda a su ídolo, el gran simio.

Cuando lo llaman para que vaya hacia el sacrificio, este primero se deshace de un dinosaurio contra quien estaba luchando y al llegar ve a Marge de la que se enamora y quiere escaparse con ella, pero el Sr. Burns, con un gas dormirá a Homer y así lo inmovilizará para llevárselo a *Broadway* como espectáculo. Al llegar a EE. UU., el Sr. Burns presentará a Homer ante la prensa que harán fotografías con destellos sin cesar molestando a Homer, que eventualmente se soltará de sus cadenas que le retenían.

Enfurecido, sale a la ciudad en busca de Marge, este la encuentra dentro de un edificio, la coge y la saca por la ventana con objetivo de subirse con ella a lo más alto de la construcción, pero su dieta a base de personas muy rica en grasa hace que no esté físicamente lo más preparado y antes de subir al primer nivel, deja a Marge en una cornisa y cae al suelo. Al ver que Homer quería subirse hasta lo más alto, unos aviones estaban preparados para luchar contra él, pero debido a su estado se retiraron. Marge, aún enamorada de Homer termina casándose con él.

1. Convergencias

A grandes rasgos, la premisa es igual, como hemos podido observar en los resúmenes. Hay un hombre precursor del viaje, en este caso el Sr. Burns, que en *Los Simpsons* hace el papel de director de la central nuclear de Springfield. Después, está la chica, Marge, personaje principal de *Los Simpsons*, mujer de Homer y madre de familia. El simio, es Homer, personaje principal de *Los Simpsons* y padre de familia. Es en los detalles, donde la historia se difiere de la película. Sin embargo, se destacarán los mejores fragmentos que intencionalmente reprodujeron.

Lo primero que podemos observar, es que la breve historia hace tributo a la película de 1933, por estar en blanco y negro, tal y como se filmó el largometraje. También encontramos similitudes con los rótulos, tanto en el título de la película, como en el letrero anunciando a *King Kong* en Nueva York.



Figura 3. Rótulos originales de *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)



Figura 4. Rótulos originales de la presentación en la Gran Manzana del simio en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Después tenemos, las famosas peleas de Kong con otros monstruos y dinosaurios que habitan la isla con él. Como se puede observar, hay una escena donde Homer se pelea con un tyrannosaurus rex.



Figura 5. El gran simio peleándose en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Cuando Marge es atada y puesta a modo de sacrificio, lo es de la misma manera que en la película, con sus muñecas atadas a un poste. Además, las expresiones son similares, de horror y gritando a pleno pulmón al ver por primera vez a tal enorme simio, que *a priori*, la iba a devorar.



Figura 6. Ann en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y Marge en *King of the Hill* (Matt Groening, 1992) atadas como ofrenda al gran simio.

El comportamiento de Homer hacia Marge es igual que el de King hacía Ann. El simio se interesa por el olor de la mujer que le cautiva y le hace especial gracia, llamándole la atención y confirmando su gusto por ella.



Figura 7. El gran simio se enamora en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Tanto, Kong como Homer, quedan inconscientes por una granada que se les arroja, dejándolos fuera de sus facultades y capacidades. A lo que aprovechan los marineros para transportarlos a la Gran Manzana. Como se puede apreciar una humareda les envuelve.



Figura 8. El gran simio siendo acosado en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

En cuanto son capturados, los dos, son expuestos de la misma manera en un teatro y atados con grilletes, alrededor de sus muñecas, barriga y pies, sobre una plataforma para una mejor visualización.

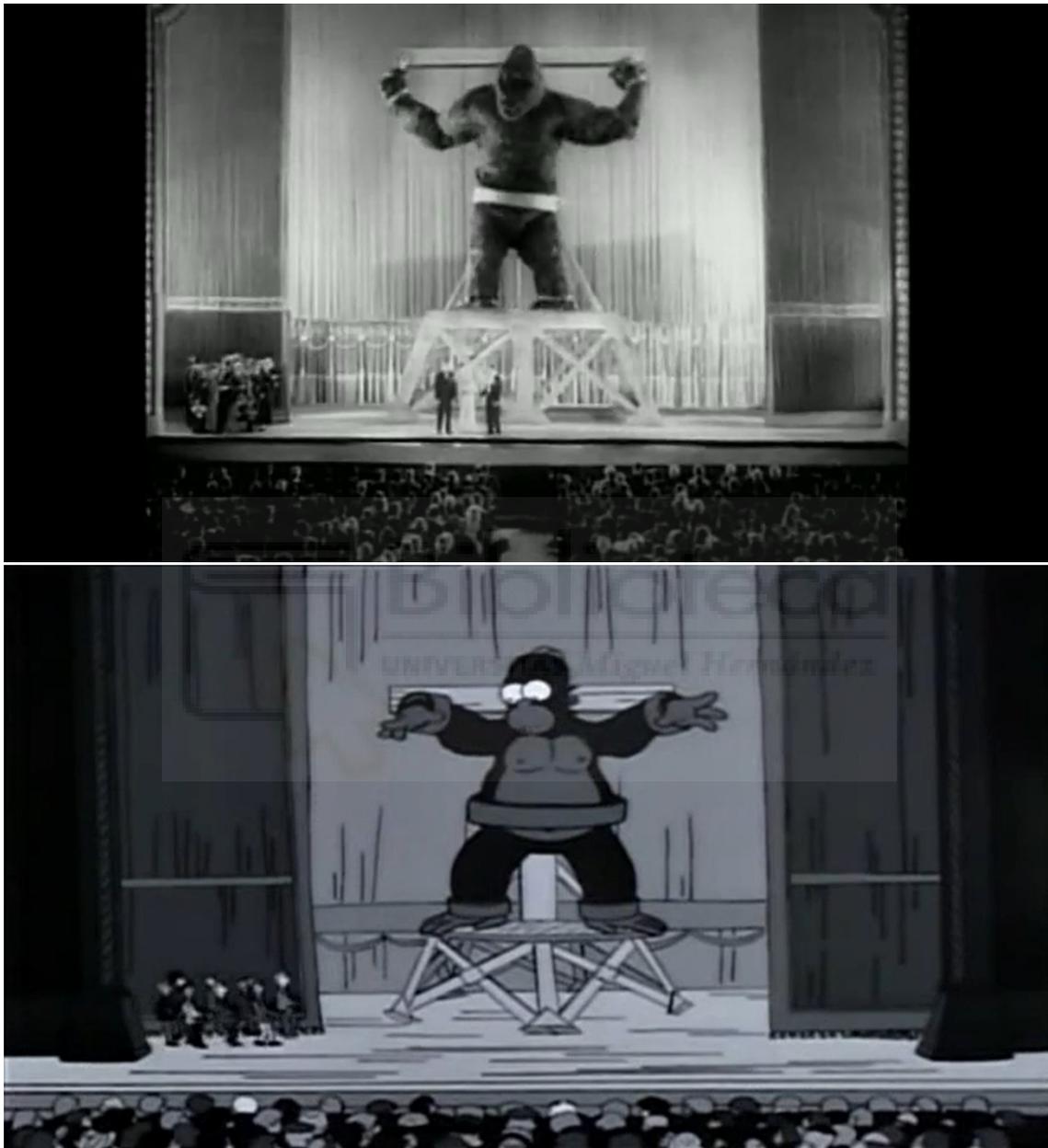


Figura 9. El gran simio expuesto al público en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Cuando Kong consigue escapar, dado la furia que le provocaban los destellos de las cámaras, también lo hace de la misma manera Homer. Así pues, los dos irán en busca de su chica quien estará en una habitación dentro de un edificio y la conseguirán sacar de ahí, escalando la construcción.

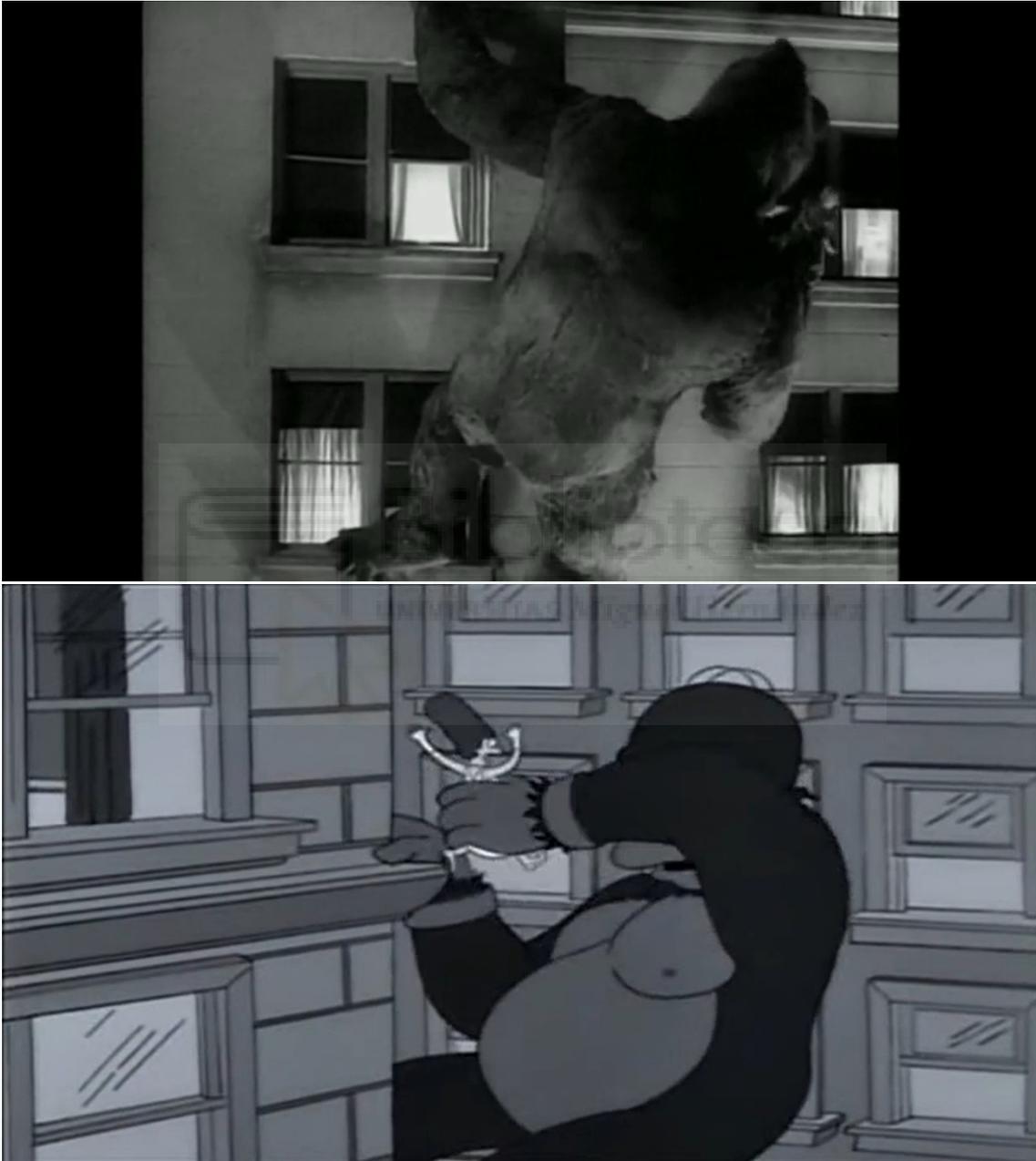


Figura 10. El gran simio rescatando a su amada a través de la ventana en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

2. Divergencias

En *Los Simpsons*, *King Kong*, se llama Homer y tiene aspecto como Homer pero con un cuerpo de un gorila descomunal. El físico de simio lo comparten, pero a la hora de identificar a Homer, fusionaron los rasgos faciales, ya descritos en la introducción, más característicos de este en Kong. Estos serían sus ojos grandes y saltones, nariz redonda y alargada, y barba, que es de diferente color que su bello más oscuro. De esta manera, podemos reconocer que es Homer haciendo de Kong.



Figura 11. Detalle de los rasgos faciales de *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

El supuesto cineasta, en *Los Simpsons*, es un hombre de negocios llamado Sr. Burns y la mujer que los acompaña es Marge. En cuanto a cómo consigue la chica el cineasta, la recluta de la calle, mientras que, en *Los Simpsons*, Marge fue por un anuncio que encontró en el periódico. En la isla los nativos se hacen con la chica la cual la retienen y la ponen como ofrenda para Kong, pero este se enamora de ella cosa que es reflejado en *Los Simpsons*. Pero, en cuanto a la captura de la chica, en la película, los nativos van hacia el barco y la raptan, mientras en *Los Simpsons* no más llegar la cogen.

Al obtener a Kong es llevado a Nueva York para ser exhibido, pero su negativa y amor por Ann, la chica de la película, se suelta y queda libre por la ciudad. Más tarde, encuentra a Ann y decide subirse al *Empire State Building*, pero es atacado por aviones y asesinado. En *Los Simpsons* termina con final feliz, Homer al no poder subirse al edificio por su estado físico, no es acribillado por los aviones y Marge toma responsabilidad de él. Debido a su dieta pobre, Homer nunca llega a la cima, por lo que no se reproduce esa icónica escena de Kong luchando en lo alto del edificio con los aviones.

El porqué de su estado de salud, se difiere en que, Homer comía gente, lo que les da a los guionistas una excusa para que nunca llegue a subir hasta lo más alto del edificio y así conseguir un efecto más cómico. Sin embargo, en un principio Kong también se comía a personas, pero esas escenas fueron eliminadas del producto final.



Figura 12. El gran simio en la cima del *Empire State Building* en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933)



Figura 13. El gran simio en el suelo tras caerse del edificio que escalaba en *King Homer* (Matt Groening, 1992)

3. Interferencias

Debido a que los guionistas y dibujantes de *Los Simpsons*, están tratando con una obra cinematográfica, es de esperar que se empapen del lenguaje del séptimo arte.

A continuación, vemos escenas cuidadosamente reproducidas a fin de que se noten que provienen de la película. Estas escenas no tienen que ser relevantes en la película o en la breve historia, es más para hacer los conocidos guiños que solo los más cinéfilos entenderán.

En primer lugar, tenemos a una escena con un plano entero donde vemos a 3 marineros, uno detrás de otro, subidos en una escalera que se encuentra en una de las chimeneas del barco. En *Los Simpsons*, estos tripulantes son protagonizados por personajes secundarios de la serie. Como se puede observar, cuidan que sean 3 hasta llevan gorra todos, como en la escena de *King Kong*, y el plano es exactamente igual, solo que está grabado en diferente formato, *King Kong* en 1.19:1 versus *Los Simpsons* en 16:9. En *Los Simpsons* hay más espacio a la derecha. Sin embargo, la chimenea y los marineros, que es lo que cuenta, quedan en el medio.



Figura 14. Tres marineros en la escalera de la chimenea del barco en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Cuando llegan al poblado, tanto la tripulación como la chica bajan a investigar y se esconden entre matorros, apartándolos para observarles. Como se puede observar, conservan el mismo plano y disposición de los personajes. En el medio, el cineasta, quien interpreta el Sr. Burns, a la derecha la chica, Marge y a la izquierda un tripulante, Smithers en *Los Simpsons*, ayudante en la central nuclear del Sr. Burns.



Figura 15. Miembros de la expedición observando a la tribu de la isla en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

La visión de la tripulación y la disposición de los nativos, así como de su vestimenta y accesorios y detalles de los escenarios, son calcados en *Los Simpsons*. Aunque para darle cierto aire de poder al jefe de la tribu, en la pequeña historia se nutren del ángulo contrapicado. Normalmente para realzar la figura autoritativa o la imposición de algún personaje.

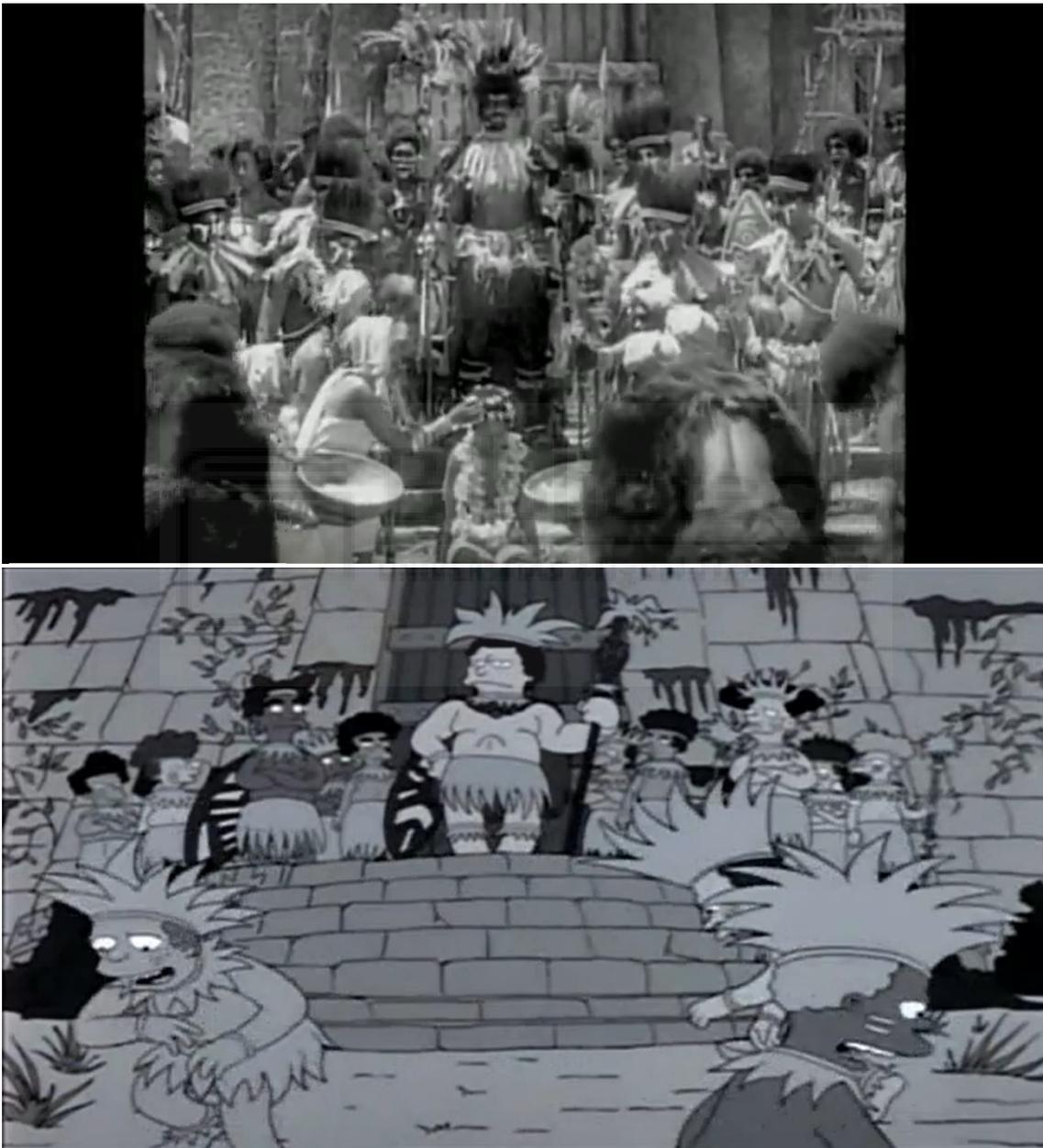


Figura 16. La tribu de la isla del gran simio en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Así pues, cuando los van a visitar los periodistas, los dos productos audiovisuales guardan similitudes. La chica, Marge se encuentra a la izquierda, los periodistas en medio y el cineasta, en este caso, el Sr. Burns en la derecha, vestido con las mismas piezas que el actor.



Figura 17. El director de cine y la chica en una rueda de prensa en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Por último, cuando *King Kong* ve a través de la ventana a su chica, la escena es la misma en *Los Simpsons*. La disposición de los diferentes muebles en la habitación también se tuvo en cuenta.

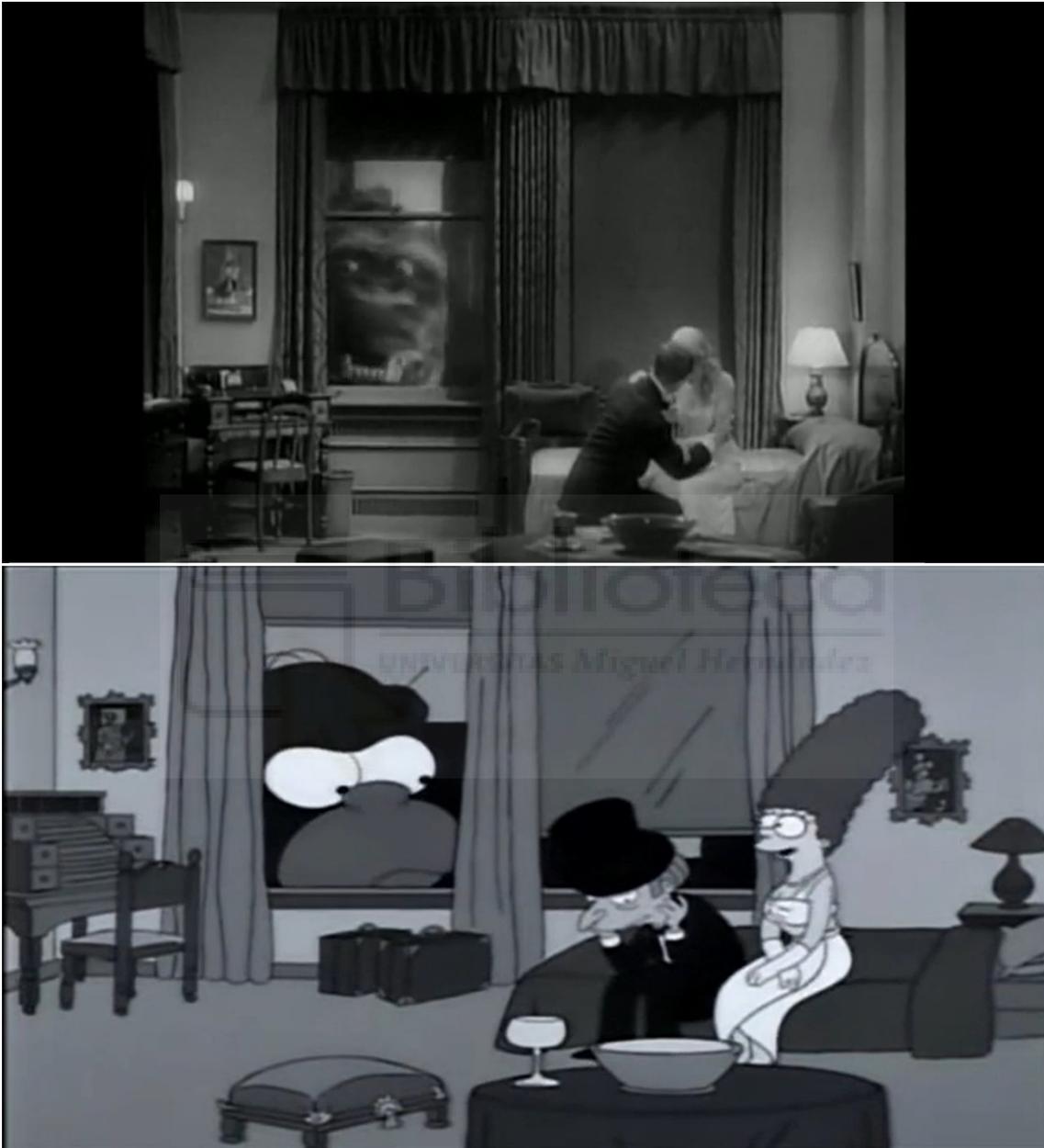


Figura 18. El gran simio descubre al director y a la chica en una habitación de hotel en *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y *King Homer* (Matt Groening, 1992)

Como apunte, hay un pequeño guiño al principio del capítulo. Se escucha la famosa sintonía, *Marcha fúnebre por una Marioneta* de Charles Gounod, del programa de Hitchcock llamado *Alfred Hitchcock presenta*. Después, se hace referencia visual a la famosa sombra que se alinea con una silueta dibujada.



Figura 19. *Alfred Hitchcock Presents* (Alfred Hitchcock, 1955)



Figura 20. *The Simpsons* (Matt Groening, 1992)

5.2 El Resplandor (*Treehouse of Horror V*, 1994)

El Resplandor (1980):

La obra cinematográfica cuenta la historia de un exprofesor que le ofrecen cuidar en invierno un hotel de alta montaña y ocuparse de su mantenimiento. Para ello le acompañan su esposa e hijo. Al llegar, el director del establecimiento le recibirá y explicará su trabajo, pero también le advertirá que ese lugar en esa época puede llegar a ser muy solitario y el prolongado aislamiento le podrá afectar. Así pues, el marido empezará a experimentar pensamientos maléficos, mientras el niño con capacidad de percepción extrasensorial intentará advertir de lo que va a pasar, y la mujer tendrá que escapar con él del peligro que supone su marido.

El Resplandor (*Los Simpsons*):

Empieza con la familia yendo por las carreteras curvas y altas del lugar que lleva hacia el albergue que tienen que cuidar, aunque tuvieron que hacer varios viajes porque Homer se olvidó de cerrar las puertas de la casa. Cuando llega el amo, el Sr. Burns y su compañero de trabajo, Smithers, le enseñan el establecimiento y le advierten de que no es un lugar normal, de esta manera, mientras le estaban enseñando todo, se abre un ascensor que estaba lleno de sangre inundando la sala. Mientras, Bart conoce al jardinero que se da cuenta que posee el *resplandor* (llamado así para que no les acusen de plagio) y le dice que si necesita ayuda que lo utilice para llamarlo. Así pues, el amo procede a dejarles sin cerveza y teléfono a lo que su compañero de trabajo le reprocha que quizá por eso la antigua familia fue asesinada por un padre trastornado.

El amo parece no importarle, ya que asegura que así trabajarán más y se van. Homer, descubre que no hay televisión ni cerveza a lo que empieza a enloquecer y se va al bar del edificio donde un fantasma, aparentemente Moe (el *barman* de Springfield) le dice que si no mata a su familia no le dará una cerveza. Marge sale a investigar y en una máquina de escribir descubre un papel que pone «me siento bien», a lo que se alegra, pero un rayo de tormenta ilumina la sala que estaba llena de una misma frase, «sin televisión ni cerveza Homer pierde la cabeza». Entonces, entra Homer e intenta asesinar a Marge, pero esta coge un bate, para asestarle, aunque Homer termina asustándose de su propio reflejo y cae de las escaleras perdiendo el conocimiento. Acto seguido, Marge lo encierra en la despensa.

Más tarde, Moe, junto a otros monstruos le abren y obligan que vaya a matar. Después de varios intentos abriendo a hachazos las puertas para ver en su interior, Homer da con la buena y Marge, Bart y Lisa escapan hasta llegar a la radio y avisar a la policía, pero estos no les hacen caso, así que Bart utiliza su *resplandior* para avisar al jardinero e ir a rescatarlos, pero Homer lo mata. Marge, Bart y Lisa, sin saber por dónde ir salen del edificio hacia la nieve escapando de Homer, pero Lisa encuentra entre esta una televisión portable que dejó el jardinero por ahí. Entones, Lisa procede a enseñarle la televisión a lo que Homer se calma y dice que no tiene más ganas de matar e invita a su familia a quedarse a ver la televisión. Las horas pasan y se congelan al estar en la intemperie y se quedan inmovilizados, pero Homer quiere cambiar de canal y al no poder sus ganas de matar aumentan, terminando de esta manera la pequeña historia.

1. Convergencias

Como hemos podido leer, el argumento es exactamente igual y es que calcaron a la perfección la película de Stanley Kubrick, basada en la novela homónima de Stephen King (1977). A continuación, reparásemos los momentos más destacables entre *Los Simpsons* y la obra cinematográfica.

Así pues, tanto *Los Simpsons* como la familia de la película tienen que ir a cuidar un edificio bastante aislado, causando la locura en el padre de la familia. En cuanto al niño y Bart cuentan con una percepción extrasensorial.

Imágenes como el ascensor lleno de sangre, el fantasma en el bar, las puertas destrozadas a hachazos son cogidas y tomadas directamente y utilizadas en el especial de *Halloween*.

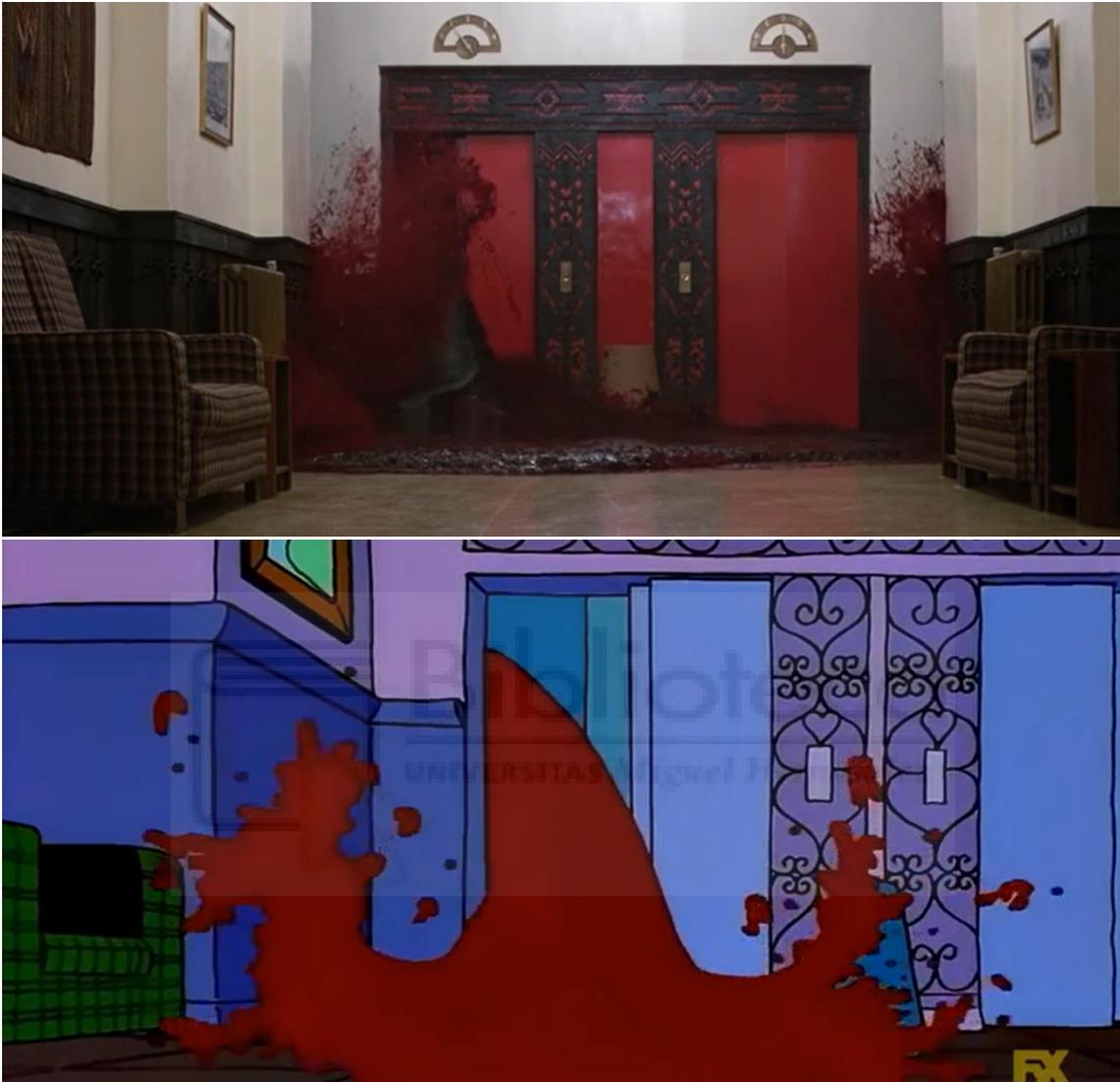


Figura 21. Borbotones de sangre salen del ascensor en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) y *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)



Figura 22. Jack y Homer hablando con el fantasma del camarero del bar en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) y *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)



Figura 23. Jack rompe la puerta con un hacha y asoma su cabeza por el agujero en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980)



Figura 24. Homer rompe la puerta con un hacha y asoma su cabeza por el agujero en *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)

Así pues, también encontramos similitudes en la historia, cuando Marge descubre que ha estado escribiendo cosas sin sentido en una máquina de escribir, es igual que en la película, así como cuando casi le asesta con un bate a Homer y lo encierra en la despensa.



Figura 25. Wendy defendiéndose de Jack y trasladando su cuerpo hacia la despensa mientras está inconsciente para encerrarlo en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980)



Figura 26. Marge defendiéndose de Homer y trasladando su cuerpo hacia la despensa mientras está inconsciente para encerrarlo en *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)

2. Divergencias

Para empezar, vamos a centrarnos en variaciones, ya que están envueltas en similitudes, véase por conseguir la comicidad o por cambio de roles en algunos personajes, se convierten, en parte, diferentes a la obra cinematográfica. Por ejemplo, tenemos a los dos personajes principales, Jack y Homer, tecleando en una máquina de escribir, sin embargo, no redactan lo mismo. Entonces, nos encontramos ante una similitud (la máquina de escribir) que hace de conexión entre la película y el episodio animado, dando lugar a una referencia perfecta para que los guionistas de *Los Simpsons* den su toque humorístico, cambiando lo que han escrito, convirtiendo esto en una diferencia.

Cuando la mujer asesta a su marido con el bate y lo derriba en *Los Simpsons*, Marge tenía la misma intención de asestarle con un bate, pero Homer al mirarse en un espejo se asusta de su propia imagen y cae de las escaleras perdiendo el conocimiento. Lo podemos observar en la figura 26.

O cuando encuentra los escritos de su marido en la máquina de escribir. En la película pone *All work and no play makes Jack a dull boy*, que se traduce como «solo trabajo y nada de juego hacen de Jack un chico aburrido». Mientras, en *Los Simpsons*, Homer escribe *feelin' fine*, en español, «me siento bien». Otra cosa que destacar, es que esa escena en *La casa del árbol del terror* pasa en una noche de tormenta con rayos inundando la sala y revelando la misma frase escrita por Homer por todas las paredes. La frase es *No TV and no beer makes Homer go crazy*, o lo que sería, «Sin televisión y sin cerveza Homer pierde la cabeza».

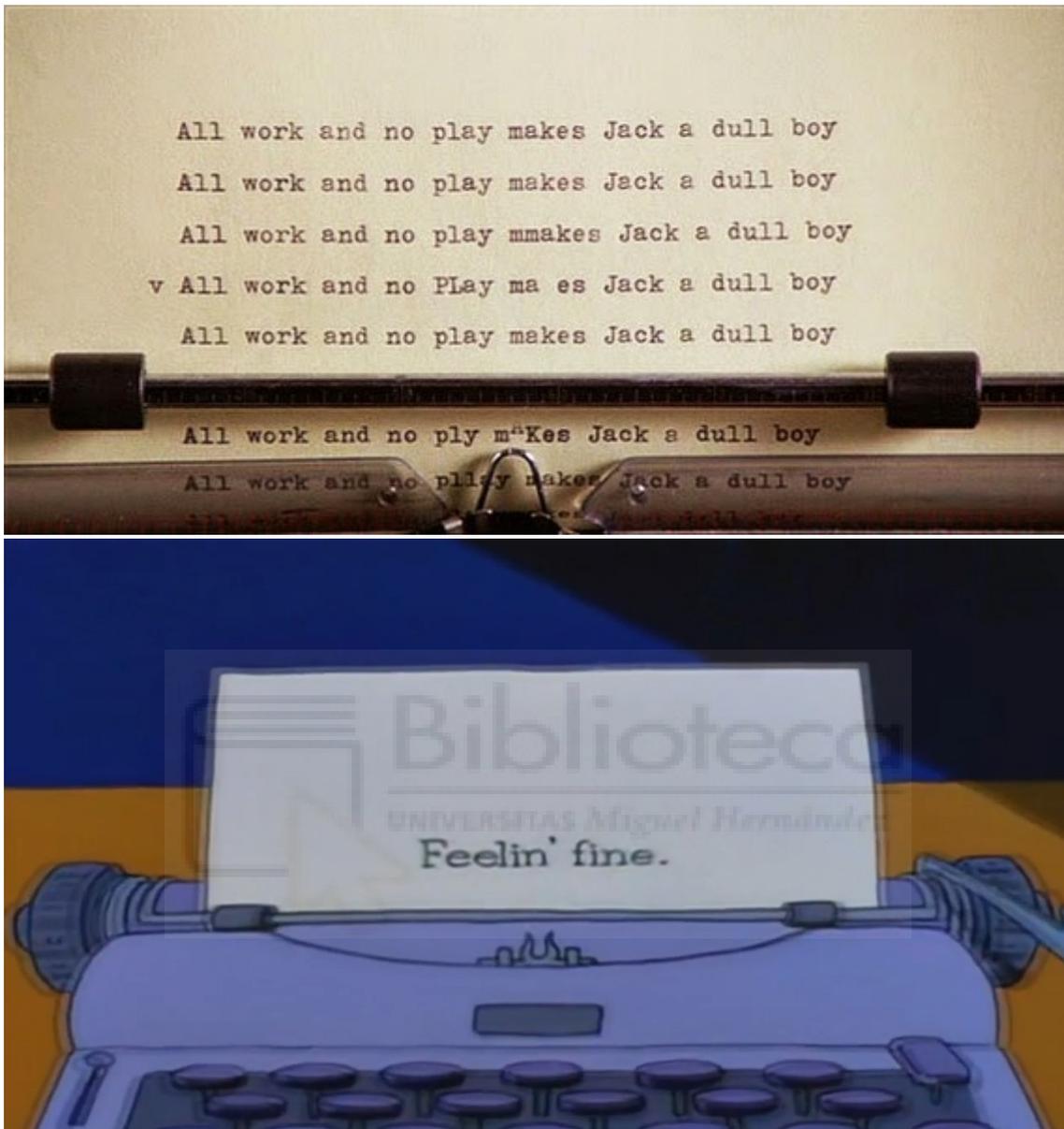


Figura 27. Máquina de escribir en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) y *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)

Cuando Jack, el protagonista de la película, despierta en la despensa es ayudado por fantasmas, incluido el del bar, que le abren la puerta para que pueda salir. En *Los Simpsons*, Homer, ocupado comiendo, es convencido por el fantasma del bar y otros monstruos, como el hombre lobo y la momia, para que salga a matar a su familia. En la película, reconocemos por las voces a los personajes, aunque no se muestren, pero en la breve historia los personajes sí que aparecen físicamente. Aunque, más que fantasmas incluyeron a monstruos clásicos del terror, para seguir con la temática del capítulo en general.



Figura 28. Jack y Homer encerrados en la despensa en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) y *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)

Quién recibe el aviso del niño mediante el resplandor, es el jefe de cocina en la película, sin embargo, en el especial de Noche de Brujas, es Willie, el jardinero de la escuela primaria de Springfield, quien hace del mismo papel, o sea de jardinero. Sin embargo, ambos son asesinados por el padre de familia.



Figura 29. Jack asesina al encargado de cocina del hotel en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980)



Figura 30. Homer asesina al jardinero del hotel en *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)

En el final, mientras la familia de la película consigue escapar con el coche del jefe de cocina, en *Los Simpson* termina de manera “feliz”, ya que Lisa encuentra la televisión portable del jardinero en la nieve y se quedan a verla congelándose por la intemperie sin poder cambiar de canal, manifestando en Homer las ganas de matar. En el largometraje el padre de familia muere congelado en el laberinto sin saber cómo volver a salir, es una similitud que se termine tanto la breve historia como la película con alguien congelado por la intemperie.



Figura 31. Jack y la familia *Simpsons* congelándose en el laberinto/jardín en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) y *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)

3. Interferencias

Cómo no, *Los Simpsons* tuvieron que adaptar planos muy conocidos de la película al especial de *Halloween*. Por ello, observamos que el principio de la obra cinematográfica tiene los mismos planos de un coche por unas carreteras montañosas y curvadas. Aunque en la película, el plano es más picado, *Los Simpsons* optaron por uno cenital.



Figura 32. Un coche por una carretera sinuosa en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) y *El Resplandor* (Matt Groening, 1994)

El nivel de certeza es casi total, llegando en algunos casos a utilizar los mismos planos, como se puede observar en el momento de la sangre saliendo del ascensor, que podríamos considerar un plano entero (fig. 21). La escena del hachazo en la puerta, con el plano medio corto y cuando se asoma por el agujero con ese mítico primerísimo primer plano (fig. 23/24). También podríamos decir que la escena final, es similar, pero en *Los Simpsons* tenemos un plano más abierto, ya que son más, que el original que solo está Jack (fig. 31).

5.3 *En la armada (Treehouse of Horror XXII, 2011)*

Avatar (2009):

Jake Sully, un exmarine paralítico, debido a heridas de guerra, es elegido para suplantar a su hermano gemelo en una misión en el planeta de *Pandora*. Ahí habitan los *Na'vi*, una raza superior a la humana, con rasgos felinos y huesos reforzados, que les hacen más difíciles de matar. Así pues, le trasladan a su avatar para que pueda llevar a cabo su misión en ese planeta, ya que el aire ahí, para un humano es mortal. Inesperadamente, en una de las exploraciones termina siendo atacado y perdiéndose en la frondosa naturaleza de *Pandora*, por lo que hace noche ahí. De esta manera, a punto de no ver el sol de un nuevo día, es ayudado por una *Na'vi* con la que establecerá un vínculo olvidándose de su misión principal, destruir su árbol sagrado para obtener el *unobtainium*, un mineral muypreciado. Esto hará que se enfrente a su propia gente y luche de la parte de los *Na'vi* para salvar su planeta y legacía, consiguiéndolo al final.

En la armada (2011):

Bart, un veterano de guerra que sufrió heridas en combate que le dejaron parapléjico, es elegido para una importante misión en otro planeta, obtener el apreciado *hiliarium*, un mineral que hace reír y mejora el estado de ánimo. Misión perpetuada por Krusty el payaso. Para ello, mediante una cabina, le trasladarán a un cuerpo alienígena, exactamente a como se ven los nativos del planeta *Rigel VII*. Una vez ahí, Bart conoce a una mujer de ese planeta, salvándole de una posible muerte. Se enamoran y Bart pone en segundo plano la misión. Una vez que encuentran el *hiliarium*, Bart no está tan convencido de revelar este dato, sin embargo, Milhouse lo hace, causando que la armada rápidamente llegue, pero los seres que habitan ese planeta hacen frente a los humanos y consiguen derrotarlos.

1. Convergencias

A grandes rasgos, hacen justicia a la obra cinematográfica, en este caso una de 3 horas de duración, que es un reto más difícil, ya que, condensar tanto lapso en tan poco tiempo y conservando la esencia y los detalles que tiene la película, no es fácil. Pero, como hemos podido observar, *Los Simpsons* son ya expertos en este campo, con más de 30 años de experiencia.

En la armada, el título original se llama *In the Na'vi* jugando con la palabra anglosajona *Navi* (armada) y los habitantes *Na'vi* del planeta *Pandora*. Así pues, podríamos considerarlo como un guiño indirecto ya que habla sobre un término muy concreto del mundo de *Avatar*, que para conseguir entenderlo tienes que haber visto la película. Su traducción al español pierde toda gracia, ya que no se puede hacer el mismo juego de palabras.

Como el personaje principal de la película, Bart un veterano de guerra que sufrió heridas en combate que le dejaron parapléjico, es elegido para una importante misión en otro planeta, obtener el apreciado *hiliarium*, un mineral que hace reír a toda costa.





Figura 33. Marine en silla de ruedas en *Avatar* (James Cameron, 2009) y *En la armada* (Matt Groening, 2011)

La doctora Grace es Lisa, aunque hace una breve apariencia cuando mete a Bart en la cabina que le conectará a su avatar. Tiene sentido, ya que Lisa, siempre ha sido la “cerebrita” de la familia, así que guarda similitud con el personaje de la película. Así pues, Bart es metido en una cabina para efectuar una conexión de su mente humana con su avatar, tal y como ocurre en la película.

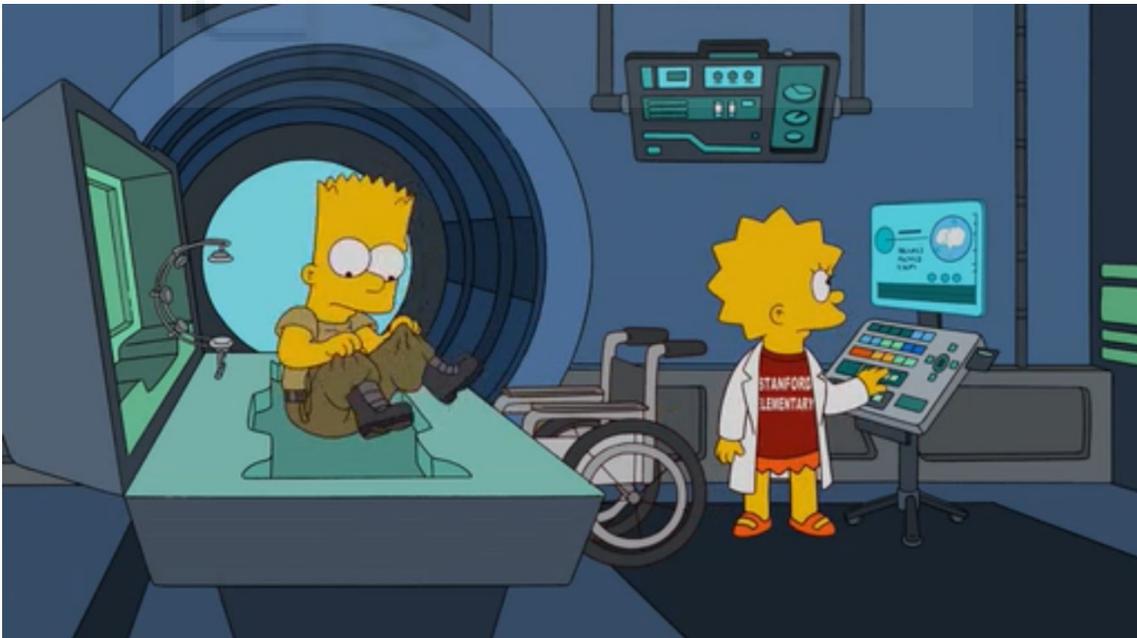


Figura 34. La doctora supervisando el proceso de conexión del marine con su avatar en *Avatar* (James Cameron, 2009) y *En la armada* (Matt Groening, 2011)

En cuanto Bart llega con su avatar al mundo de los habitantes de *Rigel VII*, está a punto de ser devorado por una planta, pero llega una chica de ese mundo para salvarlo, tal y como ocurre en la película. Es decir, Jake es puesto fuera de peligro por una *Na'vi*. Además, los dos personajes femeninos tienen dilataciones en ambas orejas, un guiño hacía el personaje principal, *Neytiri* de *Avatar*.



Figura 35. Neytiri se defiende en *Avatar* (James Cameron, 2009)



Figura 36. Habitante de *Rigel VII* se defiende *En la armada* (Matt Groening, 2011)

Los Na'vi consiguen ganar, gracias a que su Madre Tierra *Eywa*, se pone de su parte y envía animales a luchar. En *Los Simpsons*, la habitante de *Rigel VII* le dice a Bart que no se preocupe Madre Tierra les protegerá, tal y como hizo.



Figura 37. La Madre Tierra defiende a su pueblo en *Avatar* (James Cameron, 2009) y *En la Armada* (Matt Groening, 2011)

Así pues, la fauna y la flora es similar. Por ejemplo, las aves que utilizan los *Na'vi* para surcar los cielos se hacen referencia en la pequeña historia de *En la armada*. También, los vehículos y naves que utilizan los humanos son similares en la animación.



Figura 38. Fauna del planeta *Pandora* en *Avatar* (James Cameron, 2009) y del planeta *Rigel VII* *En la armada* (Matt Groening, 2011)



Figura 39. La armada en *Avatar* (James Cameron, 2009) y *En la armada* (Matt Groening, 2011)

El coronel, en *Los Simpsons*, es el superintendente Chalmers y comparte rango y cicatriz, como si de una garra se tratase, con el original. También manejan robots gigantes.



Figura 40. El coronel dirige su robot en *Avatar* (James Cameron, 2009) y *En la armada* (Matt Groening, 2007)

Al final, Jake Sully, decide quedarse para siempre en *Pandora*. Aunque no lo sabemos a ciencia cierta, se supone que Bart también, ya que en la pequeña historia termina sin revelarnos esta información.

2. Convergencias

El mineral, en la película se llama *unobtainium* (sólido), mientras en *Los Simpsons* es *hilarium* (líquido), y tienen dos propósitos diferentes. El *hilarium* hará reír a cualquiera y mejorar el estado de humor, mientras el *unobtainium* salvará la crisis energética de la tierra. Además, el *unobtainium* se encuentra en un árbol sagrado de los Na'vi, mientras el *hilarium* lo segrega la reina de *Rigel VII*.



Figura 41. El mineral *unobtainium* en *Avatar* (James Cameron, 2009)



Figura 42. El *hilarium* En la armada (Matt Groening, 2011)



Figura 43. El *unobtainium* se encuentra en un árbol sagrado en *Avatar* (James Cameron, 2009)

Biblioteca



Figura 44. El *hilarium* lo segrega la reina de *Rigel VII En la Armada* (Matt Groening, 2011)

Los Na'vi son altos, esbeltos con tonalidades azules y rasgos faciales felinos y humanos. Poseen una larga melena en trenza, y visten una especie de taparrabos, en el caso de las mujeres, también sujetadores. Los habitantes de *Rigel VII* toman similitudes con los alienígenas recurrentes en *Los Simpsons*, *Kodos* y *Kang*. Estos son de color verde, con una cabeza enorme, un solo ojo, boca grande y orejas puntiagudas. Además, poseen muchos tentáculos. Sus armas también son diferentes, mientras los Na'vi utilizan arco y flechas los habitantes de *Rigel VII* disponen de cerbatanas.



Figura 45. Los Na'Vi, nativos de *Pandora* en *Avatar* (James Cameron, 2009)



Figura 46. Los habitantes de *Rigel VII* En la armada (Matt Groening, 2011)

Podemos observar, que para identificar a Bart y Milhouse, se les dejan sus rasgos más definitorios. En Bart su pelo puntiagudo y en Milhouse una ceja y gafa. De esta manera, al espectador le es fácil reconocer qué personaje de *Los Simpsons* están viendo.

Bart, preña a la habitante de *Rigel VII* por lo que se entiende que ya es parte de ellos, sin embargo, en el cortometraje, Jake Sully tiene que ganarse su confianza y más tarde, por medio de una ceremonia, aceptado entre su sociedad. Al igual que en *Avatar*, Bart decide no participar en la extracción del mineral, por lo que, al contrario, Milhouse lo hace avisando a la armada. En la película, nadie contacta con la armada, sino estos se presentan un día.

En *Pandora*, hay montañas que flotan, pero en *Los Simpsons* hacen que parezcan que están flotando, pero en realidad están cayendo, consiguiendo así, hacerlo más gracioso, pero conectándolo a la película.



Figura 47. Paisaje de Pandora en *Avatar* (James Cameron, 2009) y en *Rigel VII En la armada* (Matt Groening, 2011)

La muerte del coronel es cómica en *Los Simpsons*, ya que Bart le dice que tiene una cosa en la cara, pero al estar en ese robot que controla sus movimientos, se da el mismo y cae por el acantilado. En *Avatar*, el coronel es asesinado por *Neytiri*.



Figura 48. Final del coronel en *Avatar* (James Cameron, 2009) y *En la Armada* (Matt Groening, 2011)

3. Interferencias

Aunque *Avatar* se caracteriza más por sus increíbles efectos especiales, ya que se esperaron a realizarla hasta obtener la tecnología adecuada, por eso, quizá en *Los Simpsons* han cuidado más la estética y reproducir la película en ese ámbito que centrarse en planos destacables. Aun así, cuando el personaje principal, Jake, se despierta de su transición, ese plano contrapicado, viendo a los médicos es igual en el especial de *Halloween*.



Figura 49. Médicos observan la transición del marine a su avatar en *Avatar* (James Cameron, 2009) y *En la armada* (Matt Groening, 2011)

5.4 *Freaks no Geeks (Treehouse of Horror XXIV, 2013)*

Freaks (1932):

La historia cuenta la vida de personas que les han etiquetado como raritos y forman parte de un circo junto a otros artistas considerados normales. Entre ellos está una bella trapecista y un hombre forzudo. La trapecista se entera de que un enano ha heredado una fortuna e intenta casarse con él, para quedarse su dinero y escaparse con el hombre forzudo, pero cuando los raritos se enteran atentarán contra ellos.

Freaks no Geeks (2013):

En un circo de 1930, está la típica trapecista, Marge, el típico león, el típico hombre forzudo Homer, etc., y después los raritos, una sección aparte donde se encuentran gente con malformaciones raras y especies de otros planetas. Así pues, el amo del circo el Sr. Burns muestra al hombre burro, mitad hombre mitad burro (Nelson); gente enana; mitad hombre mitad mujer; la repetición horripilante, Selma con la cabeza de Bart cosida a su cuerpo cantan juntos una canción con desafinación; alienígenas y el hombre más horrendo de todos, Moe, que es simplemente, Moe. Más tarde, Marge le reprocha al Sr. Burns que no les da un respiro, a lo que los raritos la apoyan y les agradecen que se haya enfrentado al jefe del circo.

Pero al hombre forzudo no le gusta que su amada hable con los raritos y le propone matrimonio a lo que Marge acepta, alegando que es lo mejor que hay en el circo, pero antes de irse les dice que no pierdan la esperanza y le da un beso en la mejilla a Moe. Después, Lenny y Carl, que forman también parte de los raritos, le dicen a Moe que invite a salir a Marge, ya que este posee un anillo que era de su madre, pero les responde que no puede porque es la mujer del hombre forzudo. Escondido, el hombre forzudo observa la sortija de Moe y planea arrebatarla. De este modo, piensa en convencer a Marge para que se case con Moe, matar a Moe quedarse con el anillo y casarse con Marge. Para ello, le dice a Marge que Moe se va a morir pronto y que se case con él para que pase sus últimos días feliz, entonces terminan casándose.

Mientras Marge está en la cabina, Moe se va a darse una ducha y Homer aprovecha para entrar y envenenar la copa de Moe, pero Marge se da cuenta y lo despacha. Al salir, Homer es atacado por los raritos. En la siguiente escena, volvemos a la realidad, pero Homer está cambiado, ha perdido todas sus extremidades y está cubierto de alquitrán y plumas y les estaba contando a los niños que así es como conoció a Marge, su madre.

1. Convergencias

Primeramente, si nos fijamos en el título de la historia reconoceremos un programa de televisión bastante famoso en EE.UU *Freaks and Geeks* de 1999. Entonces estamos ante un guiño sutil, lo que podríamos llamar una referencia indirecta.

Como podemos observar la historia, los personajes y el lugar son relativamente iguales que en la película. Las dos historias tienen lugar en un circo, aparecen lo raritos, también hay una trapecista y un hombre forzudo, sin embargo, el jefe del circo no tiene gran protagonismo en el largometraje.





Figura 50. La trapecista del circo en *Freaks* (Tod Borwing, 1932) y *Freaks no Geeks* (Matt Groening, 2013)



Figura 51. Hombre forzudo del circo en *Freaks* (Tod Borwning, 1932) y *Freaks no Geeks* (Matt Groening, 2013)

En cuanto a los personajes, los más reconocidos en la película son las hermanas siamesas, que en *Los Simpsons* sale Cletus, el paleta de pueblo, con su esposa unidos por la cadera. En el largometraje, uno de los personajes principales es un hombre enano, en la breve historia hay, aunque no tiene un papel relevante. Así como, un hombre sin piernas y otro sin extremidades interpretado en los dibujos animados por Barney, el borracho de Springfield, aparecen tanto en la película como en *La casa del árbol del terror*.



Figura 52. Siamesas y un hombre sin piernas del circo en *Freaks* (Tod Borwning, 1932)



Figura 53. Los raritos y la trapeceista del circo en *Freaks no Geeks* (Matt Groening, 2013)

Biblioteca



Figura 54. Hombre-oruga en *Freaks* (Tod Borwning, 1932)



Figura 55. Hombre-oruga en *Freaks no Geeks* (Matt Groening, 2013)

Después están las mujeres que sufren de microcefalia, es decir, presentan una cabeza más reducida de lo habitual. En la película ellas están caracterizadas con poco pelo y este está recogido en una coleta y vestidas con un camisón. En *Los Simpsons*, son Lenny y Carl quienes presentan microcefalia, guardan similitud física con la película, pero van vestidos con camiseta y pantalón con tirantes.



Figura 56. Las Raritas con el payaso del circo en *Freaks* (Tod Borwing, 1932)



Figura 57. Los raritos del circo hablando con Moe en *Freaks no Geeks* (Matt Groening, 2013)

El destino que le depararon a Homer es el mismo que el de la trapecista en la película, ya que fue atacada y mutilada por los raritos dejándola como una gallina humana.



Figura 58. Mujer-gallina del circo en *Freaks* (Tod Borwing, 1932)



Figura 59. Homer convertido en hombre-gallina en *Freaks no Geeks* (Matt Groening, 2013)

Al final de la breve historia, nos encontramos en el presente donde Homer explica a sus hijos como conoció a su madre. De esta manera, empieza a sonar la sintonía de una muy bien conocida serie de televisión *How I Met Your Mother* (*Cómo conocí a vuestra madre*), otro guiño sutil.

2. Divergencias

En la película, tanto la mujer trapecista como el hombre forzado planearon hacerse con el dinero del hombre enano. Ella se casaría con él y después se desharía de su persona envenenándolo y escapándose con el hombre forzado. De esta manera al casarse con el hombre enano heredaría su dinero, sin embargo, sobrevive al ataque, él descubre lo que está pasando y los otros raritos se enteran y van a atacar contra ellos. Al hombre forzado, no se sabe muy bien si sobrevive o no lo que sí se sabe es que convirtieron a la mujer trapecista en una gallina, cortándole las extremidades y llenándola de plumas con alquitrán.

En *Los Simpsons*, el hombre forzado, Homer, es el que planea hacerse con una sortija valiosa del raro Moe, en ningún momento la mujer trapecista Marge, participa en eso. Cuando Marge se entera que Homer le mintió, diciéndole que Moe se iba a morir pronto y que se casara con él para que pasase sus últimos días felices, este ya estaba planeando envenenar al novio su copa, pero los raritos se enteran y sufre el mismo destino que la mujer trapecista de la película. La diferencia aquí es que Homer, el hombre forzado, sufre las consecuencias, no Marge, la mujer trapecista.

3. Interferencias

Una escena muy conocida de *Freaks* es la cena de la boda entre la mujer trapecista y el hombre enano, donde están todos los del circo reunidos, tanto los raritos como los demás. En la velada, los raritos cantan una canción y hacen una especie de ceremonia con la intención de aceptar a la mujer trapecista en su familia, pero la mujer se pone nerviosa y los rechaza. Como podemos ver, *Los Simpsons* no perdieron oportunidad de reproducirla, incluso los personajes cantaron la misma canción.



Figura 60. Los integrantes del circo celebrando una boda entre un raro y la trapecista en *Freaks* (Tod Borwning, 1932) y *Freaks no Geeks* (Matt Groening, 2013)

5.5 El limón mecánico (*Treehouse of Horror XXV*, 2014)

La naranja mecánica (1971):

Alex, un joven británico, es el jefe de la banda de los *drugos*, un grupo formado por él y tres chicos más, los cuales tienen como objetivo sembrar el caos con violencia indiscriminada, desde apalear a viejos vagabundos hasta perpetrar su delito favorito, allanamiento de morada. Hasta que un día, en una casa Alex mata a la dueña y entra en la cárcel, sometiéndole a experimentos para revertir su conducta y disolviéndose la banda de los *drugos*.

El limón mecánico (2014):

La historia empieza con Moe en un bar con sus *drugos*, El Lerdo (Homer), Leonard (Lenny) y Carlson (Carl), bebiendo leche y planeando sus fechorías. Estas constaban en peleas y jugar con la puerta automática de los supermercados, lo que denominaban el *mete-saca*, cuando la puerta se abría saltaban dentro y de dentro afuera, repetidas veces. El Lerdo (Homer), se enamora de una chica que conoció en una tienda de discos que estaba ojeando vinilos. Los dos se van a casa de él a pasar tiempo juntos y se besan enamorándose. Más tarde, se lo comunican a Moe el cual se siente decepcionado por su compañero dejando la banda y sus otros *drugos* terminan prescindiendo de él convirtiéndose en camarero del bar al que solían frecuentar.

Los años pasan, y nos encontramos a Moe, vestido de un civil normal, viendo la tele en su casa, pero con un aparato en la cabeza que con ayuda de unas pizas sujeta los párpados de los ojos obligando a mantenerlos abiertos, alegando que esa es la única forma de ver la televisión. Mientras tanto, le llaman al timbre de su casa donde unos chavales con convicciones similares cuando Moe era *drugo*, lo intentan engañar de la misma manera que hacía él para colarse en los hogares. Moe sabiendo lo que iban hacer no le deja entrar, pero uno se cuelga por la ventana, entra en la vivienda y abre a sus otros compañeros, propinando una paliza a Moe, terminando por asestarle con una figura alargada de porcelana. Estos nuevos *drugos* hacen referencia a los matones habituales de la escuela de primaria de Springfield, Nelson, Jimbo, Dolph y Kearney.

Moe va a casa de El Lerdo (Homer) para pedirle ayuda y hacer una última fechoría como los viejos tiempos y El Lerdo acepta. Cuando van de camino a hacerla, Moe es casi atropellado por un coche de policía donde bajan dos policías, casualmente siendo antiguos miembros de la banda de los *drugos*, Leonard y Carlson. Cuando Moe los reconoce les propone que los acompañen a lo que dicen que sí. Estos van hacia una mansión para colarse, pero en cuando entran están celebrando una fiesta y los invitados van semidesnudos, tapándose con máscaras sus partes privadas. Ante la negativa de los invitados a tal invasión, estos les dan una paliza a los *drugos* terminando con ellos. Al final de la breve historia se ve a Stanley Kubrick repasando la película de *El limón mecánico*, la cual hemos estado viendo y decide quemarla y empezar de nuevo.

1. Convergencias

Los vestuarios en *Los Simpsons* que llevan los *drugos* siguen la misma estética que la película. Estos llevan un sombrero negro, camiseta y pantalones blancos con tirantes, una especie de coquilla y un bastón. Hasta hacen referencia también al accesorio que llevaba en la cara el personaje principal, unas pestañas postizas.





Figura 61. El jefe de la banda de los *drugos* en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Como se puede observar, también se hace referencia a la violencia perpetrada por los *drugos*. En una de sus rondas, fichan a un viejo vagabundo y le dan una paliza con sus bastones, herramienta que también utilizan en *Los Simpsons* para ilustrar sus fechorías.



Figura 62. El jefe de los *drugos* y sus actos violentos en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

En la pequeña historia, El Lerdo (Homer) guarda algunas escenas que tienen similitud con las vivencias del protagonista de la película, Alex. Entonces, vemos como Homer conoce a una chica en una tienda de discos, Alex hace lo mismo, pero él a dos. Así pues, podemos ver una correlación de colores en la izquierda de la escena. Marge, la chica que conoce Homer, viste y se ve muy parecida a la moda de aquella época, además está comiendo un helado, al igual que las chicas de la película. Sin embargo, Alex, no viste como *drugo*.



Figura 63. El jefe de los *drugos* conoce a dos chicas en una tienda de discos en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971)



Figura 64. El Lerdo (Homer) conoce a una chica en una tienda de discos en *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Asimismo, El Lerdo (Homer) y la chica se van a pasar rato en su habitación, donde se enamoran. Al igual, Alex pasará tiempo con las chicas haciendo un *ménage à trois*. Hay aspectos visuales, como la colcha que han tenido el detalle de reproducir. En cuanto a los gustos, los de Alex es la música de Beethoven, de ahí los discos, y Homer la comida, como se puede observar una nevera en la habitación. Los dos muy enganchados a sus aficiones. Uno a la música y el otro a comer.



Figura 65. Miembro de los *drugos* con compañía en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Dos de los *drugos* de la banda se convierten en policías tal y como pasa en el especial de *Halloween*.



Figura 66. *Drugos* convertidos en policías en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Cuando Moe es sorprendido en su propia casa por una banda de *drugos* más jóvenes, uno de este le propina una buena tunda con una escultura de un personaje que tiene una forma más ancha en la base, pero conforme se va alargando hacia arriba, se va estrechando. De igual manera, Alex encuentra una figura de las mismas características en una casa la cual entró y le asestó con eso a su dueña.



Figura 67. *Drugo* a punto de romper una cerámica en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

2. Divergencias

El número de *drugos* se correlaciona siendo 4, sin embargo, los nombres son diferentes. En la película estos son Alex, el personaje principal, Pete, Georgie y Dim. Aunque Moe representa al jefe de la banda, no obstante, El Lerdo (Homer) hace referencia a vivencias de Alex también, de esta manera Moe, no encarna exclusivamente al cabecilla de los *drugos*. Por eso quizá le dieron a Homer pelo, para que se pudiera identificar como Alex.

En cuanto al *mete-saca*, cuando van hacia el supermercado una mujer, vestida como los años 60, se asusta al oír esa palabra. Esto hace referencia a que, en la película, los *drugos* se dedicaron a entrar a una casa, pegar al marido y asaltar sexualmente a la mujer. Como es obvio, en *Los Simpsons* hicieron su referencia suavizándolo todo, pero situándonos en la historia para que lo identifiquemos.



Figura 68. Una mujer en su casa momentos antes de ser violentada por los *drugos* en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971)



Figura 69. Una mujer intimidada por los *drugos* en *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Cuando El Lerdo (Homer) abandona la banda para estar con su chica, Marge, esta se disuelve. Sin embargo, en la película, el motivo fue porque Alex, después de matar a una vieja, es encarcelado. Ahí recibirá un tratamiento para revertir su violencia. Para ello, utilizaban un armatoste que se ponía en la cabeza y aguantaba los párpados de manera que no pudiera pestañear y le obligaban a ver imágenes obscenas mientras escuchaba a Beethoven para asociarlo con algo nocivo. Así pues, ese armatoste lo utiliza Moe para ver la televisión basura, no por un tratamiento sometido contra su voluntad.



Figura 70. Alex en una sesión de terapia en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y Moe viendo telebasura en *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Mientras que los *drugos* en *Los Simpsons* se vuelven a unir para una última fechoría, en *La naranja mecánica* no llega a ocurrir, después de ser liberado, Alex, continuará haciendo vida sin ellos.

3. Interferencias

Hay escenas muy curiosas que fueron cogidas del largometraje para ilustrar la pequeña historia de *La casa del árbol del terror*. Tenemos el plano entero del bar y el de ellos caminado cerca del río. Indiscutiblemente estas escenas han sido influenciadas por el séptimo arte. Incluso el orden de jerarquía en el que están sentados es el mismo, siendo el tercero por la izquierda el jefe de los *drugos*, Alex, en la película, y Moe en *Los Simpsons*. Además, el nombre del bar Moloko, se mantiene. Los maniquís reclinados que hacen de reposapiés y mesa son sustituidos por figuras de hombres disfrazados de botellas de cerveza.





Figura 71. La banda de los *drugos* en el bar Moloko en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

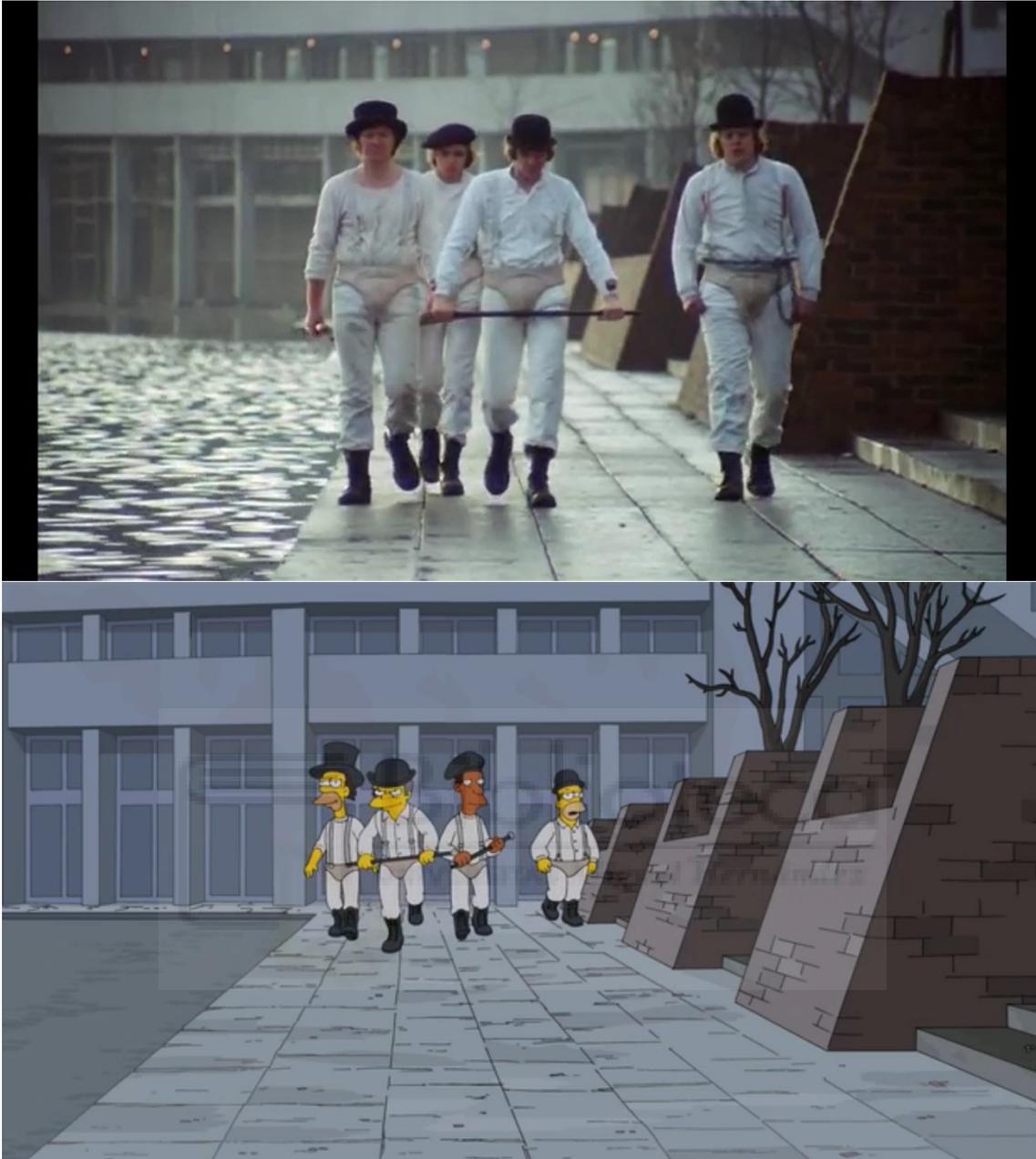


Figura 72. La banda de los *drugos* paseando junto al río en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

También toma protagonismo, la carrera cinematográfica del gran aclamado director Stanley Kubrick, ya que al final del especial de Noche de Brujas, podemos ver hasta tres referencias de tres diferentes películas del director de *La naranja mecánica* (1971). Tenemos la aparición de *Eyes Wide Shut*, con una fiesta de máscaras que se estaba celebrando en la mansión del Sr. Burns, personaje en *Los Simpsons*. Ya que, parte del largometraje transcurre en una congregación privada donde los comensales esconden sus identidades con disfraces.



Figura 73. *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999)



Figura 74. Los *drugos* se encuentran con una fiesta de máscaras en la mansión que iban a asaltar en *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

También aparece un fragmento de *La chaqueta metálica*, donde un soldado se encuentra en el baño con una escopeta, que Moe descubre al abrir una puerta. Escena muy conocida dentro de la película y cómo no, eligieron esa para rendirle homenaje.



Figura 75. *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987)

UNIVERSITAT Miguel Hernández



Figura 76. Un *drugo* se encuentra en el baño a un hombre con una escopeta en *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Por último, no podría faltar *2001: Odisea en el espacio*, una película que poco a poco se fue convirtiendo en un largometraje de culto. Ya en sus primeros minutos de metraje son muy conocidos y referenciados, cuando los simios se ven atraídos por un monolito grande, alto y negro. En la breve historia lo consiguen camuflando un móvil de espaldas y jugando con el ángulo de cámara y la posición para conseguir el efecto deseado. Vemos a El Lerdo (Homer) imitando a un homínido, asestando con un hueso a un invitado y es cautivado por un objeto alto, alargado y negro.



Figura 77. *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968)



Figura 78. El Lerdo (Homer) se encuentra el monolito de *2001: A Space Odyssey* en una sala en *El limón mecánico* (Matt Groening, 2014)

Como apunte, en la película se utiliza un lenguaje utilizado por los *drugos* llamado *nadsat* y en *Los Simpsons* hacen referencia en la breve historia pronunciando de manera similar, pero diferente ciertas palabras, como, por ejemplo, cuando Moe dice *titza*, en vez de *tía*, *chavalcos* en vez de *chavales* y *forella* en vez de *femella*.

6. CONCLUSIONES

Los Simpsons es un programa que atrae un gran número de espectadores desde los más pequeños a los más adultos. De esta manera, tienen que cuidar mucho su contenido dejando para los adultos guiños sutiles que pasarían desapercibidos para los niños o jóvenes. Así pues, en las parodias del especial de Noche de Brujas, cuando se trata de películas con temas delicados van encontrando maneras de suavizar y enmascarar aquello que sería inapropiado para el programa.

Como hemos podido observar, tienen establecido su técnica narrativa a la hora de hacer estos cambios utilizando eufemismos, tanto en lo que dicen como en lo que dibujan, estableciendo así un contenido más apropiado para toda la familia o *family-friendly*. Aunque su filtro no es tan estricto, ya que se cuela la violencia, como cuando Willy el jardinero, es asesinado en *El Resplandor* (1994). Sin embargo, en *El limón mecánico* (2014) tuvieron en cuenta no incluir ninguna escena explícita y sensible de las muchas que sí aparecen en la película.

Así, por ejemplo, cuando los *drugos* asaltan una casa y violan a una mujer, en *Los Simpsons*, con su indiscutible talento humorístico, se refieren a esa escena como el *mete-saca*, que básicamente consistía en ir a la puerta automática del supermercado y saltar de dentro hacia afuera, repetidas veces. Con este ejemplo, se observa que *Los Simpsons* tienen el ingenio y el talento para hacer funcionar todo y conseguir una parodia exitosa y aclamada. De esta manera, se valen de varias técnicas que se observan capítulo, tras capítulo, consiguiendo unas adaptaciones fieles a la obra cinematográfica.

Evidentemente, al estar en contacto con el séptimo arte era de esperar que se valiesen de herramientas características que se utilizan en el cine. Por lo tanto, vemos como en la estética y la narrativa se quieren parecen al mundo de los largometrajes. Los guiones de las adaptaciones son muy similares al de la obra audiovisual original, esto implica que algunos planos muy icónicos de la película se traspasen al capítulo del especial de Noche de Brujas.

De esta manera, le dan mucha importancia al encuadre del plano, así como el ángulo e incluso los colores y la disposición de personajes y objetos. En la pequeña historia de *Treehouse of Horror III* donde se hace referencia a King Kong (1933) filmado en blanco y negro, *Los Simpsons*, cuidan ese detalle y optan por prescindir de cualquier color, exceptuando el blanco y el negro. En *Treehouse of Horror XXIV*, donde el largometraje *Freaks* (1932) es en blanco y negro, *Los Simpsons* optaron por hacerlo en color, sin embargo, para darle esa sensación de antiguo dotaron a la breve historia con un filtro tono sepia.

Si hablamos de una perfecta reproducción de planos, en la breve historia de *Treehouse of Horror V*, basado en la obra cinematográfica *El Resplandor* (1980) cuando Jack con un hacha hace un agujero en la puerta y se asoma, es reproducido exactamente en la pequeña historia de *La casa del árbol del terror* (fig. 23/24). O cuando en *King Kong* (1933) la escena de los marineros en la chimenea está exactamente calcada en *Los Simpsons* (fig. 14).

En cuanto a la disposición de personajes u objetos, tenemos en la pequeña historia de *Treehouse of Horror III* donde se hace referencia a King Kong (1933) la escena donde están en el hotel la chica y el director de cine, los muebles son reproducidos y colocados de manera muy similar (fig. 18). También, en el especial *Treehouse of Horror XXV*, sobre la adaptación de *La Naranja Mecánica* (1971) cuando Alex va a la tienda de discos y conoce a las dos chicas, podemos apreciar que en *Los Simpsons* se han cuidado los colores y la disposición. En la parte izquierda se puede apreciar el mismo esquema de colores (fig.63/64).

En el comportamiento de los personajes, *Los Simpsons* suelen ser fieles a quienes interpretan en la obra cinematográfica. Por ejemplo, en la pequeña historia *Treehouse of Horror V*, basado en *El Resplandor* (1980) Homer presenta los mismos síntomas de locura que Jack, el padre de la familia, debido al aislamiento. Eso sí, cuidan que haya un balance entre el personaje animado y el del largometraje, ya que hay que reconocer también la esencia que cada dibujo animado tiene en la serie. Por ello, Homer suele interpretar a padres de familia, hombres de mayor de edad, y también le asignan personajes fantásticos.

Así pues, los roles son muy importantes, ya que es una técnica que utilizan para hacer evidente las referencias. Por eso, a la hora de hacer el “reparto”, por denominarlo así, de quién en *Los Simpsons* tiene que interpretar a quién en el largometraje, se basan en las personalidades ya existentes. Así pues, en la breve historia de *Treehouse of Horror XXII*, sobre *Avatar* (2009) el determinado marine es Bart, que todos lo conocemos por ser más temerario, decidido y gamberro. Por eso encaja en el perfil de Jake Sully. Así pues, tenemos a Lisa más responsable, educada y lista, perfecta para el papel de la doctora Grace en la película.

Marge suele interpretar papeles de madre de familia, como en la breve historia de *Treehouse of Horror V*, basado en la obra cinematográfica *El Resplandor* (1980) o mujeres de mayor de edad como en *Treehouse of Horror XXV*, sobre la adaptación de *La Naranja Mecánica* (1971) o en *Treehouse of Horror III* donde la referencia intertextual es King Kong (1933).

También se observa que el estilismo de los personajes de la serie animada cambia al tener que interpretar ciertos personajes o épocas. Así pues, Marge en *Treehouse of Horror XXV*, referenciando a *La Naranja Mecánica* (1971) o en *Treehouse of Horror XXIV*, a *Freaks* (1932) su ropa es similar y apropiada al año en que se basan las películas. Bart en *Treehouse of Horror XXII*, sobre *Avatar* (2009) su personaje se viste de militar al interpretar a un marine. Homer en *Treehouse of Horror XXV*, referenciando a *La Naranja Mecánica* (1971) donde interpreta a un *drugo*, junto a sus amigos Moe, Lenny y Carl. Estos van vestidos como en el largometraje, ya que es algo característico de los *drugos*.

En conclusión, *Los Simpsons* cuidan muchos los detalles de cada entrega del especial de Noche de Brujas. Sin ese esfuerzo por el detallismo y la atención que le ponen en cada alusión, véase a largometrajes, libros, personajes, etc., el propósito de referenciar fracasaría. Por eso, quizá, se les considera tan buenos en lo que hacen, incluso recomiendan sus parodias para entender las obras literarias o cinematográficas.

Así pues, conscientes de su trabajo, no dudan en utilizar numerosas herramientas para llevar a cabo la tarea de aludir, cuidando y pensando en todo momento en la esencia de su propio programa y del producto a referenciar consiguiendo así un resultado original, a la vez que actualizando la obra referenciada. Podríamos decir, que, después de tantos años en antena saben reinventarse, otro bien preciado que muchos anhelan ejecutar sin fracasar en el intento.

7. BIBLIOGRAFÍA

Del Río Rodríguez, Á. (2017). «Casa Árbol del Terror: un discurso sobre la monstruosidad y la intermedialidad en Los Simpson». *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, nº 14, pp. 205-231. Recuperado el 07/07/2020 de <http://www.revistafotocinema.com/>

Enríquez Veloso, G. (2012). «Intertextualidad en los Simpsons: Transgresión y ruptura formal». *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)*. Recuperado el 07/07/2020 de <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/13473>

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Herskovic, C. (2014). «Os Simpsons no dia das bruxas». *Cadernos de Tradução*, nº 33, p. 209-227. Recuperado el 07/07/2020 de <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2014v1n33p209>

Martínez Ramos, D. E. (2010). «El Papel de la Intertextualidad en la Lectura Crítica de un Texto Televisivo Popular: El Caso de Los Simpsons». *Actas del Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado el 07/07/2020 de <https://idus.us.es/handle/11441/56890>

Paz Gago, J.M. (2004): «Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine. El método comparativo semiótico-textual». *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, nº 13, pp. 199-232. Recuperado el 07/07/2020 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1455689>

Randazzo, F. (2012) «Los imaginarios sociales como herramienta», *Imagonautas*, Nº 2, vol. 2, pp. 77-96. Recuperado el 25/08/2020 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4781735>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. < <https://dle.rae.es/aludir> > [19/08/2020].

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. < <https://dle.rae.es/referencia> > [19/08/2020].

Rodríguez Ferrándiz, R. (2010). *La musa venal: promoción y consumo de la cultura industrial*. Murcia: Tres Fronteras.

8. ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1. <i>Simpsons Family Silhouettes</i> (Michael B. Myers Jr., 2015)	6
Figura 2. <i>The Simpsons</i> (Matt Groening, 1987- actualidad)	7
Figura 3. Rótulos originales de <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	16
Figura 4. Rótulos originales de la presentación en la Gran Manzana del simio en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	17
Figura 5. El gran simio peleándose en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	18
Figura 6. Ann en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y Marge en <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992) atadas como ofrenda al gran simio.	19
Figura 7. El gran simio se enamora en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	20
Figura 8. El gran simio siendo acosado en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	21
Figura 9. El gran simio expuesto al público en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	22
Figura 10. El gran simio rescatando a su amada a través de la ventana en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	23
Figura 11. Detalle de los rasgos faciales de <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	24
Figura 12. El gran simio en la cima del <i>Empire State Building</i> en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933)	25
Figura 13. El gran simio en el suelo tras caerse del edificio que escalaba en <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992).....	26
Figura 14. Tres marineros en la escalera de la chimenea del barco en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992).....	27
Figura 15. Miembros de la expedición observando a la tribu de la isla en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	28
Figura 16. La tribu de la isla del gran simio en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992)	29
Figura 17. El director de cine y la chica en una rueda de prensa en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992).....	30

Figura 18. El gran simio descubre al director y a la chica en una habitación de hotel en <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y <i>King Homer</i> (Matt Groening, 1992).....	31
Figura 19. <i>Alfred Hitchcock Presents</i> (Alfred Hitchcock, 1955).....	32
Figura 20. <i>The Simpsons</i> (Matt Groening, 1992).....	32
Figura 21. Borbotones de sangre salen del ascensor en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980) y <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	35
Figura 22. Jack y Homer hablando con el fantasma del camarero del bar en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980) y <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	36
Figura 23. Jack rompe la puerta con un hacha y asoma su cabeza por el agujero en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980).....	37
Figura 24. Homer rompe la puerta con un hacha y asoma su cabeza por el agujero en <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	38
Figura 25. Wendy defendiéndose de Jack y trasladando su cuerpo hacia la despensa mientras está inconsciente para encerrarlo en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980).....	39
Figura 26. Marge defendiéndose de Homer y trasladando su cuerpo hacia la despensa mientras está inconsciente para encerrarlo en <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	40
Figura 27. Máquina de escribir en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980) y <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	42
Figura 28. Jack y Homer encerrados en la despensa en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980) y <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	43
Figura 29. Jack asesina al encargado de cocina del hotel en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980).....	44
Figura 30. Homer asesina al jardinero del hotel en <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	44
Figura 31. Jack y la familia <i>Simpsons</i> congelándose en el laberinto/jardín en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980) y <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	45
Figura 32. Un coche por una carretera sinuosa en <i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980) y <i>El Resplandor</i> (Matt Groening, 1994).....	46
Figura 33. Marine en silla de ruedas en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	49
Figura 34. La doctora supervisando el proceso de conexión del marine con su avatar en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	50
Figura 35. <i>Neytiri</i> se defiende en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009).....	51
Figura 36. Habitante de <i>Rigel VII</i> se defiende <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011)...	51

Figura 37. La Madre Tierra defiende a su pueblo en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	52
Figura 38. Fauna del planeta <i>Pandora</i> en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y del planeta <i>Rigel VII</i> <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	53
Figura 39. La armada en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	54
Figura 40. El coronel dirige su robot en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	55
Figura 41. El mineral <i>unobtainium</i> en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009).....	56
Figura 42. El <i>hilarium</i> <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	56
Figura 43. El <i>unobtainium</i> se encuentra en un árbol sagrado en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009).....	57
Figura 44. El <i>hilarium</i> lo segrega la reina de <i>Rigel VII</i> <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011)	57
Figura 45. Los <i>Na'Vi</i> , nativos de <i>Pandora</i> en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009)	58
Figura 46. Los habitantes de <i>Rigel VII</i> <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011)	59
Figura 47. Paisaje de <i>Pandora</i> en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y en <i>Rigel VII</i> <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	60
Figura 48. Final del coronel en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	61
Figura 49. Médicos observan la transición del marine a su avatar en <i>Avatar</i> (James Cameron, 2009) y <i>En la armada</i> (Matt Groening, 2011).....	62
Figura 50. La trapecista del circo en <i>Freaks</i> (Tod Borwning, 1932) y <i>Freaks no Geeks</i> (Matt Groening, 2013).....	65
Figura 51. Hombre forzudo del circo en <i>Freaks</i> (Tod Borwning, 1932) y <i>Freaks no Geeks</i> (Matt Groening, 2013).....	66
Figura 52. Siamesas y un hombre sin piernas del circo en <i>Freaks</i> (Tod Borwning, 1932)	67
Figura 53. Los raritos y la trapecista del circo en <i>Freaks no Geeks</i> (Matt Groening, 2013)	68
Figura 54. Hombre-oruga en <i>Freaks</i> (Tod Borwning, 1932)	68
Figura 55. Hombre-oruga en <i>Freaks no Geeks</i> (Matt Groening, 2013).....	69
Figura 56. Las Raritas con el payaso del circo en <i>Freaks</i> (Tod Borwning, 1932)	70
Figura 57. Los raritos del circo hablando con Moe en <i>Freaks no Geeks</i> (Matt Groening, 2013)	70
Figura 58. Mujer-gallina del circo en <i>Freaks</i> (Tod Borwning, 1932).....	71

Figura 59. Homer convertido en hombre-gallina en <i>Freaks no Geeks</i> (Matt Groening, 2013)	71
Figura 60. Los integrantes del circo celebrando una boda entre un rarito y la trapeicista en <i>Freaks</i> (Tod Borwning, 1932) y <i>Freaks no Geeks</i> (Matt Groening, 2013).....	73
Figura 61. El jefe de la banda de los <i>drugos</i> en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014)	76
Figura 62. El jefe de los <i>drugos</i> y sus actos violentos en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	77
Figura 63. El jefe de los <i>drugos</i> conoce a dos chicas en una tienda de discos en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971).....	78
Figura 64. El Lerdo (Homer) conoce a una chica en una tienda de discos en <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	78
Figura 65. Miembro de los <i>drugos</i> con compañía en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	79
Figura 66. <i>Drugos</i> convertidos en policías en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014)	80
Figura 67. <i>Drugo</i> a punto de romper una cerámica en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	81
Figura 68. Una mujer en su casa momentos antes de ser violentada por los <i>drugos</i> en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971).....	82
Figura 69. Una mujer intimidada por los <i>drugos</i> en <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014)	83
Figura 70. Alex en una sesión de terapia en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y Moe viendo telebasura en <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	84
Figura 71. La banda de los <i>drugos</i> en el bar Moloko en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	86
Figura 72. La banda de los <i>drugos</i> paseando junto al río en <i>La naranja mecánica</i> (Stanley Kubrick, 1971) y <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	87
Figura 73. <i>Eyes Wide Shut</i> (Stanley Kubrick, 1999).....	88
Figura 74. Los <i>drugos</i> se encuentran con una fiesta de máscaras en la mansión que iban a asaltar en <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014)	88
Figura 75. <i>Full Metal Jacket</i> (Stanley Kubrick, 1987).....	89
Figura 76. Un <i>drugo</i> se encuentra en el baño a un hombre con una escopeta en <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	89
Figura 77. <i>2001: A Space Odyssey</i> (Stanley Kubrick, 1968)	90
Figura 78. El Lerdo (Homer) se encuentra el monolito de <i>2001: A Space Odyssey</i> en una sala en <i>El limón mecánico</i> (Matt Groening, 2014).....	91

