

Un análisis sobre la relación entre la comedia y diversos elementos grotescos: la construcción de un espacio estético único dentro de la película *Beetlejuice* (1988) de Tim Burton¹

Daniela Estefani Prado De La Vega | Kiara Tatiana Lingán Flores | Fiorella Nicole Mendoza Sovero | Astrid Arriz-Bresani Bauer | Andrea Santana Bustamante

Resumen

El objetivo principal de este trabajo es analizar la relación entre la comedia y lo grotesco en la película *Beetlejuice* (1988), para lo cual se va a explorar cómo estos elementos crean un espacio estético único. Sus objetivos específicos incluyen la identificación de elementos grotescos y siniestros manifestados como inquietantes, un análisis de la humanización de los monstruos fantásticos y su pérdida de lo extraordinario, y la exploración del gótico personaje de Lydia Deetz como puente entre el mundo de los muertos y el de los vivos. Este estudio concluye que la comedia fusionada con lo grotesco y lo inquietante crea un espacio para realizar una crítica satírica efectiva sobre la sociedad, la muerte y el más allá. La metodología se basa en la recopilación de información cualitativa de diversos autores académicos. Además de ello, se realizó una observación de las escenas de la película *Beetlejuice* para poder realizar un análisis efectivo de su relación con los conceptos.

Palabras Clave: *Beetlejuice, comedia, grotesco, fantástico, gótico*

¹ Segundo puesto de la categoría Inicial. Profesor: Lino José Anchi León. Curso: Estéticas Contemporáneas, dictado durante el 2023.

Abstract

The main objective of this work is to analyse the relationship between comedy and the grotesque in the film Beetlejuice (1988), exploring how these elements create a unique aesthetic space. Specific objectives include the identification of grotesque and sinister elements manifested in the unsettling, an analysis of the humanization of fantastic monsters and their loss of the extraordinary, and the exploration of the character of Lydia Deetz as an embodiment of the gothic. This study concludes that comedy fused with the grotesque and the disturbing creates a space for effective satirical criticism of society, death and the afterlife. The methodology is based on the collection of qualitative information from various academic authors. In addition, an observation of the scenes from the movie Beetlejuice was carried out, in order to carry out an effective analysis of its relationship with the concepts.

Key Words: *Beetlejuice, comedy, grotesque, fantastic, gothic*

1. *Introducción*

Tim Burton, director icónico y visionario en la historia del cine, ha dejado una huella innegable tanto en la industria como en sus espectadores de todas las edades. Su carrera está marcada por películas singulares, tejidas con universos únicos e inmersivos, habitados por personajes excéntricos y elementos oscuros pero fascinantes. Desafiando convenciones estéticas, Burton ha instaurado un estilo distintivo, y creó *Beetlejuice* (1988) como una obra maestra que fusiona magistralmente la comedia oscura, lo absurdo, la fantasía y los diversos elementos grotescos. Este director supo combinar de una forma creativa lo siniestro y lo humorístico, lo fantástico y lo absurdo, creando así un estilo personal en el cine contemporáneo.

El presente trabajo tiene como objetivo general analizar la relación que existe entre la comedia y lo grotesco, y cómo estos elementos crean un espacio intermedio y un género estético nuevos en la película *Beetlejuice*. Como primer objetivo específico, este trabajo pretende identificar qué elementos siniestros y grotescos están presentes en la película a través del comportamiento caótico y excéntrico del personaje *Beetlejuice*. Luego, como segundo objetivo específico, pretende analizar la humanización de distintos fantasmas y monstruos fantásticos, y cómo, en consecuencia, pierden su aura aterradora. Por último, se analizará cómo el personaje gótico de Lydia Deetz es utilizado en forma de puente y vínculo entre el mundo de los vivos y el de los muertos.

La relevancia de explorar la fusión de elementos oscuros y cómicos en *Beetlejuice* radica en el vacío académico existente en análisis previos sobre este enfoque. Este trabajo busca llenar esa brecha y ofrecer nuevas perspectivas de investigación en el tema. De esta manera, se comprende cómo lo audiovisual puede expresar conceptos estéticos sobre lo feo de manera ligera y divertida al público.

2. Metodología

Para llevar a cabo un análisis efectivo de los conceptos relevantes, este estudio se fundamentó en una exhaustiva revisión sistemática de datos cualitativos procedentes de diversas fuentes académicas de expertos. Además, con el objetivo de obtener una comprensión más profunda de los conceptos actuales en desarrollo, se examinaron previamente varios artículos académicos de índole cualitativa que abordaban productos audiovisuales con características similares a los que se encuentran en nuestro estudio. Finalmente, se llevó a cabo una observación directa de escenas específicas de la película *Beetlejuice* con el fin de realizar un análisis sólido del tema.

3. Marco teórico

a. Lo cómico

Dentro de la estética contemporánea, la conexión entre el humor y su experiencia ha sido discutida por varios pensadores. El teórico del humor contemporáneo John Morreall afirma que, comparada con las otras experiencias estéticas, el humor es “igual o mejor que ellas” (1981). Para él, el humor y su experiencia estética van acompañados de una sensación de libertad que a menudo desemboca en sorpresas que no esperábamos. En tanto, Mordechai Gordon (2012) define el humor como la cualidad que provoca diversión y, por lo general, risa. Destaca nuestra capacidad para identificar lo irónico, cínico, sarcástico e ingenioso, expresado a través de juego de palabras, expresiones faciales, imitaciones y comentarios. De esta forma, ambos indican que el humor nos ofrece una perspectiva cómica y divertida del mundo.

Asimismo, para comprender por qué un evento es cómico, se pueden tomar en cuenta otras teorías. Para Freud, desde la teoría del alivio, “la risa es un fenómeno

de la descarga de excitación anímica (...) una libre descarga” (Freud, 1905, p. 1383). Es una forma de liberar tensiones sexuales y físicas de manera socialmente aceptada. Kant, por otro lado, se inclina más por la teoría de la incongruencia y afirma que la risa surge cuando percibimos algo como fuera de lugar, fuera del orden convencional. Para Kant, el “humor significa ponerse en cierta disposición de ánimo en que todas las cosas se juzgan de modo muy distinto, y aun opuesto, que de ordinario” (Kant, 1876). Así, se evidencia cómo el humano logra encontrar diversión y humor en lo absurdo, es decir, en lo que es opuesto a la razón y no tiene sentido. La característica absurda mediante exageraciones logra engañar a la audiencia para ser sorprendidas gratamente con el resultado final (Córdova, 2022). Por último, Baudrillard nos brinda una perspectiva valiosa sobre cómo la comedia también puede ser utilizada como medio para banalizar temas antes considerados sagrados o de mayor trascendencia dentro de los distintos productos audiovisuales. Según Alberto Hermida Congosto (2007), para Baudrillard “vivimos en una sociedad en la que predominan las pantallas y las imágenes banales, vacías y superficiales”. De esta manera, en la comedia presentada en medios artísticos todo pierde su trascendencia y sus valores son generalizados.

b. Lo siniestro

Con el fin de profundizar en la conceptualización de lo siniestro y discernir de manera más precisa sus manifestaciones en el contexto de nuestra investigación, resulta imperativo abordar y esclarecer también el concepto de lo gótico. Propiamente hablando, lo gótico hace referencia al arte europeo desarrollado desde finales del siglo XII hasta el Renacimiento, y cuya arquitectura estaba caracterizada por “el arco apuntado, la bóveda de crucería y los pináculos” (Asale, 2023). Asimismo, dicha palabra, aplicada a una novela, hace referencia a un relato de terror o misterio. Mientras que, aplicado a una persona, tiene el sentido de carácter insustancial,

falta de interés o desabrida. Según el escritor y filósofo Umberto Eco, en el siglo XVIII se desarrolló un gusto por lo exótico, lo interesante, lo curioso, lo diferente y lo sorprendente. Florecen, así, “la poesía de cementerio, la elegía fúnebre, el erotismo mortuario, (...) el horror puede provocar deleite” (Eco, 2010, p. 288). Se desarrolla un gusto y un placer por el horror, elementos que también serán considerados de naturaleza siniestra años más tarde. De esta forma, a menudo se evidencia que quienes se identifican con lo gótico perciben a la sociedad de manera opresiva, repudian todo contacto con ella y se autodenominan seres marginales e incluso muertos.

Luego, en cuanto a lo siniestro, según Gallofré (2007), Freud buscaba averiguar la relación que existe entre la angustia y lo siniestro, que analizaba en los cuentos de E. T. A. Hoffmann. Es allí, dentro de uno de esos cuentos, que identifica lo siniestro como resultado de lo angustiante. En ese caso, la pérdida de un órgano que se presenta en sueños y fantasías. Sin embargo, mediante el análisis de otro de los cuentos, describe lo siniestro como el retorno de algo conocido en generaciones posteriores.

Para Freud, lo siniestro (o *Unheimlich*) es aquello que debería haber permanecido oculto y que ha salido a la luz. En otras palabras, algo que se ha manifestado y se considera angustiante y que genera inquietud y horror. Freud además menciona que “lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás. (...) las cosas familiares pueden tornarse siniestras, espantosas” (Freud, 1919, p. 2). No todo lo que percibimos como inusual es necesariamente angustiante, lo que sugiere que lo nuevo puede adquirir características siniestras y angustiantes, pero requiere de ciertos elementos adicionales para adquirir tal cualidad. Aquí hace referencia a situaciones que él consideraba “góticas” como ejemplo de lo siniestro. Por ejemplo, las distintas partes del cuerpo separadas de éste, así como pies que bailan por sí mismos.

c. *Lo grotesco*

Lo grotesco es conocido popularmente como algo extravagante, suntuoso, de mal gusto, monstruoso o que incluso raya con lo grosero. Según Wolfgang Kayser, lo grotesco es una forma de expresión artística que abarca elementos extravagantes, extraños y exagerados, los cuales pueden provocar una reacción de ambigüedad en el espectador. Esto lo describe Kayser en su obra *Lo grotesco. Su realización en literatura y pintura* (1967), en la que comenta que “el hombre es capaz de experimentar, hasta en los animales que le son familiares, el carácter extraño de lo muy distinto y algo macabro. Hay animales preferidos por lo grotesco: víboras, búhos, ranas, arañas, animales nocturnos y los reptiles que viven dentro de otras ordenaciones inaccesibles al hombre” (pp. 14-15). En su análisis, también explora cómo lo grotesco puede servir como una forma de crítica social y cultural, que revela las contradicciones y paradojas presentes en la sociedad.

Por otro lado, Mijaíl Bajtín asocia lo grotesco con el carnaval y la cultura popular medieval. Durante el carnaval, los roles y las normas sociales se invierten, lo que permite una forma alternativa de comunicación y expresión. La risa, los gestos indecentes y el lenguaje ofensivo se convierten en formas grotescas que celebran la vida y desafían la santidad dictada por el miedo a la muerte y las normas de la iglesia. Esto lo analiza Bajtín en su obra *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento* (1941), donde menciona que “el carnaval era el triunfo de una especie de liberación transitoria, más allá de la órbita de la concepción dominante, la abolición provisional de las relaciones jerárquicas, privilegios, reglas y tabúes” (p. 9).

Igualmente, otra forma en la cual lo grotesco se puede manifestar es mediante las actitudes dionisiacas introducidas por Nietzsche, pues este autor describe el éxtasis del estado dionisiaco como la momentánea aniquilación de las barreras y los límites habituales de la existencia (Barelli, 2017). De esta manera, este concepto se puede

asociar con la exuberancia, la intensidad emocional y las pasiones desordenadas.

d. Lo fantástico

El concepto de “lo fantástico” en la literatura y la narrativa audiovisual es un fenómeno intrigante y enigmático que se enfrenta a lo que nosotros tradicionalmente percibimos como realidad y ficción. Lo fantástico ha sido abordado de diversas maneras por diferentes autores y críticos a lo largo de la historia. Según Roas (2009), la mayoría de teorías sobre lo fantástico establecen su definición en función de la interacción entre dos elementos fundamentales: lo real y lo imposible (o sus sinónimos: sobrenatural, irreal, anormal, etc.).

Tzvetan Todorov, crítico y teórico de la literatura, analiza y define el género literario del “fantástico” y plantea una teoría en la que este género, en lugar de existir de manera independiente, se encuentra en el punto de transición entre dos géneros: lo maravilloso y lo extraño. Es así como ello implica la incertidumbre o, mejor dicho, la vacilación experimentada por un ser que no conoce más allá de las leyes naturales frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural.

Así mismo, Todorov afirma que “lo fantástico se caracteriza por una intrusión brutal del misterio en el marco de la vida real” (2001, p. 49). En tanto, Louis Vax menciona, en su libro *Arte y literatura fantásticas* (1971), que “el relato fantástico... nos presenta por lo general a hombres que, como nosotros, habitan el mundo real pero que de pronto se encuentran ante lo inexplicable” (p. 5). Para la autora británica Christine Brooke-Rose (1988), “lo fantástico puro no es tanto un género evanescente, sino un elemento evanescente; la incertidumbre frente a lo sobrenatural puede durar un periodo largo o breve y desaparecer con una explicación” (p. 61).

4. Resultados

a. *El absurdo como herramienta cómica para criticar los conceptos de la muerte, el más allá y la actividad fantasmagórica*

Al analizar la película Beetlejuice, se evidencia cómo el empleo de la comedia no solo se limita a ser una herramienta de diversión y excitación de manera convencional, sino que es utilizada a modo de instrumento para criticar conceptos idealizados en la sociedad. Esta lleva al absurdo diferentes temáticas que, por lo general, causan incomodidad, nerviosismo o algún tipo de indisposición natural en el observador. Así, mediante la ridiculización y la exageración, se banalizan y se logran criticar con mayor facilidad, ligereza y libertad temas tan complejos como la muerte, el más allá y la actividad fantasmagórica. Se observa así al absurdo como herramienta principal y elemento hilador dentro de la película; se banaliza prácticamente todo lo trascendental de la vida y se muestra de forma exagerada lo ilógico de las convenciones aceptadas socialmente.

En primer lugar, el absurdo se muestra mediante la banalización de la muerte desde las primeras escenas. La repentina y ridícula muerte de los protagonistas, Barbara y Adam Maitland, que, en lugar de ser trágica, épica o representada como la gran muerte del héroe, es abordada de manera cómica e intrascendente mediante la forma en la que mueren: un accidente automovilístico al esquivar a un perro sin ninguna importancia, el cual se encontraba cruzando el camino. Así, la “gran” muerte de los protagonistas fue ocasionada al salvar la vida de un perro sin mayor relevancia en la narrativa. Además, se debe considerar lo poco importante del motivo de la salida, la cual fue únicamente para comprar un objeto sin importancia. Se observa claramente aquí el despojo de cualquier elemento que brinde valor a su muerte; ni la forma ni el motivo de la salida parecen justificar “dignamente” la muerte de la pareja protagonista. Así, se banaliza y se desmitifica la muerte, cuando comúnmente en otros productos audiovisuales la muerte es retratada de

forma solemne y presentada como un evento épico, céntrico y trascendental en la narrativa.

Luego, con relación al concepto del “más allá”, también es ridiculizado y llevado al absurdo. Este, que usualmente es percibido como un encuentro solemne y serio con el creador, el cual determina la salvación o la condenación del alma, es presentado como un espacio vulgar y cotidiano: una sala de espera dentro los servicios sociales. Cuando los esposos descubren que han muerto, el mundo de los muertos se presenta como una oficina burocrática, llena de trámites, trabajadores sociales e interminables filas de atención; todo lo contrario a las creencias convencionales del “paraíso”. De la misma manera, aquí se elimina intencionalmente todo elemento que le sume valor e importancia, pues no existe ningún encuentro con alguna “entidad divina”. A diferencia de lo creído y lejos de encontrar respuestas en el “más allá”, solo consiguen confundirse aún más; únicamente se les brinda un viejo manual para los recién fallecidos, el cual está lleno de incongruencias, es casi indescifrable de leer y, en suma, es totalmente absurdo. Vemos así cómo se critican conceptos tan importantes e idealizados para la sociedad, como la vida después de la muerte y el “paraíso”.

Asimismo, el director lleva también al absurdo a los fantasmas y a su actividad paranormal. Por lo general, se espera que esta cause terror en el público; sin embargo, esto no sucede por varias razones. Primero, los fantasmas dentro de la película son los personajes principales, los cuales despiertan simpatía y cercanía con el público, y rompen así con el carácter extraño de estas entidades. Luego, estos son considerados como “amateurs” para asustar a las personas, ya que, cuando los Maitland descubren que su casa está siendo habitada por nuevos inquilinos vivos (los Deetz), intentan asustarlos fallidamente en varias ocasiones, y se ven ridículos y “torpes” en sus fracasados intentos. Al ser cómicamente ineficaces, llevan al espectador a situaciones divertidas en lugar de aterradoras.

Por último, es de suponer que, cuando un mortal ve a alguna entidad extraña y

que es revelada de lo oculto, como lo es un fantasma, lo común es experimentar sensaciones como terror, inquietud y angustia. Sin embargo, en las escenas donde los Maitland logran ser notados por los Deetz, ellos, muy por el contrario, ven su casa “embrujaada” como una oportunidad de lucrar y comercializar un tour en ella. Todas estas situaciones socavan no solo la convención de que los fantasmas deben ser figuras aterradoras y de naturaleza espeluznante, sino que también muestra la insensibilidad humana del consumismo reflejada en los Deetz. Se muestra aquí nuevamente el absurdo y la banalización de los muertos: dejan de ser aterradores para convertirse en algo cómico y cercano mediante situaciones exageradas de la sociedad consumista e insensible.

De esta manera, el uso de la comedia absurda permite realizar una crítica satírica sobre temas profundos como la muerte, la vida en el más allá y los espectros, que ya no se perciben como sagrados, sino son banalizados y vistos como ridículos. Esta dualidad, además, podría ser una crítica satírica a cómo la sociedad tiende a evitar, negar o idealizar estas realidades. En lugar de confrontar la finitud de la vida, la sociedad parece inclinarse hacia la superficialidad y lo vacío, y prefiere concentrarse en aspectos más mundanos y efímeros de la existencia que llevan a una insensibilización y un adormecimiento generalizados. Cuestiona, así, esa tendencia humana a eludir realidades más profundas sobre la mortalidad y que opta por ocuparse de temas menos incómodos, como la cultura popular basada en el placer y la comercialización. Asimismo, resalta la tendencia de la sociedad a idealizar religiosamente estos conceptos y así evitar la angustia y la inquietud. Con este humor absurdo, Beetlejuice propone escenarios adversos y contrarios a lo tradicional; cuestiona y critica toda creencia aceptada por la sociedad.

b. El personaje dionisiaco de Beetlejuice: entre lo humorístico, lo grotesco y lo inquietante

Asimismo, otro aspecto interesante a analizar es al personaje ambiguo de Beetlejuice. Este, si bien genera cierta diversión y risas, también logra inquietar y generar sensaciones grotescas en el espectador. Así, este personaje logra crear ese “espacio intermedio” intencionado por el director entre lo humorístico y lo grotesco, lo inquietante y lo divertido.

En primer lugar, se podría calificar a Beetlejuice como un personaje dionisiaco, ya que encarna con sus acciones expresiones desinhibidas y caóticas. Posee un comportamiento extravagante, desenfrenado y ansioso, el cual encuentra únicamente diversión en desafiar y romper las normas establecidas dentro del “mundo de los muertos”. Ejemplo de ello es el plan de acción que les propone a los Maitland para espantar a los Deetz, el cual sobrepasaba todos los límites y las regulaciones impuestas para los muertos. Además, su personalidad dionisiaca, inquietante y grotesca se evidencia en la manera libre y apasionada en la que expresa sus deseos e impulsos. Sin pensarlo dos veces, por su tendencia hedonista de complacerse a él mismo primero, y sin pensar en los demás, fuerza a Lydia Deetz a casarse con él, para así ganar más fortaleza e influencia y mayores poderes dentro del mundo de los muertos. Lejos aquí de únicamente divertir con la tan original propuesta, lleva al público a cuestionarse y a extrañarse de semejante unión. No solamente rompe con las concepciones tradicionales de un matrimonio y con la “comodidad” del espectador al tratarse de una niña, sino que demuestra cuán dispuesto está por satisfacer sus propios deseos y dejarse llevar por su desborde de pasiones desenfrenadas.

Por último, el personaje constantemente crea ese vínculo entre lo humorístico y lo grotesco en diversas escenas. Por ejemplo, cuando se reúne con los Maitland dentro de la maqueta, se transforma en una versión grotesca de sí mismo y hace girar su cabeza 360 grados. Asimismo, durante la escena de la cena en la casa de los Deetz, asume el control de los cuerpos de los personajes y realiza una secuencia cómica y espeluznante. Su habilidad para manipular la realidad y jugar

con elementos grotescos crea una mezcla única de humor y horror. Si bien su comportamiento y su apariencia exagerada generan risas, también pueden resultar inquietantes al espectador.

c. La humanización de los monstruos fantásticos en Beetlejuice y su pérdida de lo extraordinario

Un aspecto interesante a analizar de la película Beetlejuice es el tema de la humanización de los monstruos fantásticos y su pérdida de lo extraordinario. En esta película, los elementos fantásticos, como los seres monstruosos en el mundo de los muertos, se presentan de manera humorística, exagerada y, en ocasiones, humanizada. A diferencia de ser una expresión aterradora de los miedos humanos, estos elementos se naturalizan y domestican. Este proceso desvirtúa el valor del monstruo, ya que lo convierte en algo más común y menos excepcional, sin su capacidad original de desafiar y subvertir, con lo que se diluye su esencia disruptiva. En la película, Beetlejuice se presenta como un personaje cómico y extravagante, que se aleja de la típica representación aterradora de los monstruos fantásticos. Esta reinterpretación posmoderna muestra cómo estas criaturas han perdido su aura de extraordinariedad y ahora encajan de manera más convencional en el mundo. Esto se ejemplifica cuando las criaturas extrañas realizan tareas cotidianas, como trabajar en una oficina, o visitan un burdel donde mujeres monstruosas son presentadas como "sexys". La escena de la oficina en el mundo de los muertos muestra a la secretaria monstruosa como una mujer atractiva con colores extravagantes que actúa como un humano común. A pesar de algunos aspectos espeluznantes, las criaturas en la sala de espera no generan miedo ni sorpresa, ya que han perdido su capacidad de ser desconocidas y amenazantes al ser presentadas de manera más humanizada y pacífica.

En Beetlejuice, esta presentación humanizada de los seres fantásticos es la que

permite que sus características se vuelvan más accesibles y comprensibles para el espectador. La humanización y la integración a situaciones cotidianas suaviza sus características intimidantes y logra así que sus experiencias y emociones sean más cercanas a las nuestras, ya que percibimos a estos monstruos como seres con los que podemos identificarnos a pesar de su naturaleza fantástica.

d. El extravagante y gótico personaje de Lydia Deetz: puente entre los vivos y los muertos

Lydia Deetz podría ser considerado como uno de los personajes clave dentro de la película. A lo largo de ella, Lydia se muestra primero como un personaje ambiguo, como atrapada entre el mundo de los vivos y el de los muertos, y, luego, como un puente entre ellos. Sus características extravagantes y los elementos góticos tan marcados construyen su personaje como inadaptado, excluido y rebelde.

Su descontento generalizado hacia las creencias y normas sociales convencionales la coloca como una figura que desafía toda convención establecida. Sus actitudes inconformes la sitúan también como rebelde y la alejan de toda práctica colectiva, ya que prefiere la individualidad y la excentricidad. Estos elementos se ven manifestados claramente en la repulsión y el desagrado que muestra ante la interacción con sus padres y la visión del mundo que ellos poseen. Siente especial rechazo hacia las actitudes tan populares y vanguardistas de su madrastra, la cual se considera una “moderna” artista de obras comerciales. Asimismo, Lydia muestra gran desinterés por los eventos familiares; subraya en cada una de sus acciones su actitud de rebeldía y su preferencia por la individualidad. Su melancolía y su sensibilidad emocional nos revelan una visión del mundo mucho más oscura y pesimista que la del colectivo social.

Por otro lado, es notoria su preferencia y su cambio de actitud hacia los temas sobrenaturales y tenebrosos. Lydia posee una especial conexión con el mundo de los muertos, y pareciera que el personaje llega a identificarse más con los

muertos que con los vivos. Esta desconexión y desinterés que experimenta con el mundo mortal la lleva a una fascinación y una sensibilidad mayores por ese mundo paranormal, extraño y oscuro, cualidades con las que ella se identifica. Esta conexión se ve manifestada en escenas donde es la única capaz de ver y hablar con los fantasmas. Así, donde la mayoría experimentaría incomodidad y rechazo, Lydia experimenta atracción y excitación por finalmente conocer ese mundo en el que parece encajar. Se muestra contenta y muy cómoda al interactuar con estos seres extraños y rechazados del mundo de los vivos. Al igual que los Maitland, seres totalmente invisibles para los mortales, Lydia vive en cierta medida, y quiere vivir por completo, esa invisibilidad con los vivos.

De esta forma, ese deseo de vivir como muerta para el mundo la sitúa en ese punto intermedio, y la convierte eventualmente en ese puente entre estos dos mundos. Desde este enfoque, el matrimonio que desea realizar Beetlejuice se podría también ver en cierta medida como símbolo de la unión entre esos mundos. Se establece así una unión entre los dos personajes considerados marginados en sus respectivos entornos. Beetlejuice, un exiliado, extravagante, caótico y rebelde fantasma, y Lydia, una extravagante mortal que rechaza a su mundo y desea exiliarse de igual forma y vivir como muerta.

Finalmente, así se nos muestra cómo este personaje representa no solo una rebelión individual y un desafío de las expectativas sociales establecidas de lo gótico, sino también un puente y un vínculo entre estos dos mundos.

5. *Discusión*

Se confirma, mediante el análisis, una estrecha relación entre la comedia y los elementos grotescos, gracias a la creación de un espacio estético único en el que estos logran desarrollarse armónicamente juntos. El absurdo se manifiesta de diversas maneras, empezando por la ridiculización de la muerte misma. Lejos de presentarla de forma solemne o trágica, se introduce de manera cómica e

intrascendente, despojando a este evento de cualquier valor. El más allá, por su parte, es transformado en un absurdo, desafiando las percepciones convencionales de un encuentro trascendental con entidades divinas. Además, los fantasmas, típicamente aterradores, se vuelven cómicos y entrañables al ser presentados como personajes principales con ineptitudes para asustar.

Esta investigación confirma cómo el absurdo es utilizado como herramienta hiladora cómica para desafiar y criticar conceptos profundamente arraigados en la sociedad, tales como la muerte, el más allá y la actividad paranormal. A través de la banalización, la exageración y ridiculización, la película logra abordar temas sensibles de una manera que no solo provoca risas, sino que también invita a la reflexión.

Así, esta comedia absurda logra actuar como una crítica satírica a la evasión y la negación de realidades incómodas en la sociedad. Consigue desmitificar temas considerados sagrados y confronta la tendencia humana a idealizar y eludir la finitud de la vida. Cuestiona además la superficialidad y la insensibilidad generalizada, y destaca cómo la sociedad prefiere enfocarse en aspectos mundanos y efímeros en lugar de confrontar las complejidades más profundas de la existencia. Invita de esta manera a la audiencia a reconsiderar las percepciones tradicionales sobre la muerte, el más allá y la vida paranormal.

Por otro lado, se demuestra aquí cómo la figura dionisiaca de Beetlejuice emerge como un fascinante y complejo personaje que oscila entre lo humorístico, lo grotesco y lo inquietante, que teje un “espacio intermedio”. Se revela, así, como un auténtico ser dionisiaco a través de sus acciones desinhibidas y caóticas. Su comportamiento extravagante y desenfrenado desafía las normas establecidas en el “mundo de los muertos”, y trasciende los límites y las regulaciones impuestas a los fallecidos. Continuamente se evidencia además su personalidad hedonista y su deseo continuo de satisfacer sus propios deseos, sin considerar las consecuencias o el bienestar de los demás. Mediante escenas que oscilan entre la comedia y el horror, logra

generar una experiencia única para el espectador; su comportamiento exagerado, aunque cómico, también evoca sensaciones inquietantes y angustiantes. A través de este enfoque, la película logra crear un espacio narrativo que trasciende las categorías convencionales y explora esta dualidad y ambigüedad tan complicada de alcanzar.

Asimismo, al analizar la humanización de los monstruos fantásticos y su consiguiente pérdida de lo extraordinario, esta es abordada de manera intrigante. A través de una reinterpretación posmoderna, los elementos fantásticos, en lugar de ser representados como aterradores y desconocidos, se presentan de manera humorística, exagerada y, en ocasiones, humanizada. La naturalización y la domesticación de estos seres fantásticos los convierten en entidades más convencionales y cercanas, que diluyen su capacidad original de desafiar, subvertir y generar miedo. Las criaturas mostradas realizan tareas cotidianas y participan en situaciones comunes, sienten y viven como los mortales, e incentivan sentimientos empáticos entre los espectadores. La familiaridad con la que interactúan en estos contextos despoja a los monstruos de su esencia amenazante y los integra de manera más suave en el mundo presentado. Estas características permiten que sean más accesibles y comprensibles para el espectador, lo cual genera una identificación inesperada con seres que, a pesar de su naturaleza fantástica, exhiben experiencias y emociones que resonarán con la audiencia.

Al analizar al personaje gótico y extravagante de Lydia Deetz, este estudio confirma cómo este emerge como central y multifacético dentro de la película. Desempeña un papel clave al actuar como puente entre los vivos y los muertos, y también al representar, mediante su caracterización extravagante, una figura auténticamente gótica, inadaptada y rebelde del mundo tradicional, que desafía las convenciones sociales establecidas. Así, la presencia de elementos góticos y sus actitudes la separan claramente del mainstream social, mostrando su descontento hacia las normas convencionales y su preferencia por la individualidad y la excentricidad. Su

melancolía y su sensibilidad emocional revelan una visión del mundo más oscura y pesimista, y la distancian aún más de las actitudes populares de su entorno, especialmente las de su madrastra.

Paralelamente, Lydia exhibe una conexión especial con el mundo de los muertos, ya que muestra fascinación y sensibilidad hacia lo paranormal y lo oscuro. Su capacidad para ver y comunicarse con los fantasmas la convierte en un punto intermedio entre dos realidades. A diferencia de otros mortales que podrían experimentar incomodidad, Lydia encuentra confort al interactuar con los seres rechazados del mundo de los vivos. Esta conexión única la coloca en la posición de ser un puente entre dos mundos, y actúa como un nexo entre los vivos y los muertos. Su deseo de vivir como muerta la sitúa en un punto intermedio, lo que simboliza la unión entre dos personajes considerados marginados en sus respectivos entornos: Beetlejuice, un extravagante fantasma exiliado, y Lydia, una mortal que rechaza su propio mundo y anhela vivir como muerta. Así pues, Lydia Deetz no solo representa una rebelión individual contra las expectativas sociales, sino también un vínculo significativo entre dos realidades aparentemente opuestas. Su papel como puente entre los vivos y los muertos contribuye a la complejidad y la profundidad temática de la película.

En última instancia, Beetlejuice se erige como un fascinante viaje a través de la anormalidad, donde la comedia y lo grotesco armonizan juntos en un espacio cinematográfico único y nuevo que desafía las expectativas de los espectadores. La película logra utilizar el absurdo como herramienta hiladora para ridiculizar y confrontar temas sensibles, desmitificando conceptos socialmente idealizados como la muerte y el más allá. Asimismo, a través del personaje dionisiaco de Beetlejuice, la narrativa recorre los límites entre lo humorístico y lo inquietante, creando una experiencia que va más allá de las categorías convencionales. La humanización de los monstruos fantásticos, además, aporta una perspectiva única, pues los integra en lo mundano y genera empatía con el espectador. Por

último, Lydia Deetz, como puente entre los vivos y los muertos, desafía las normas sociales y aporta profundidad temática a la trama.

En conjunto, Beetlejuice crea este espacio estético único entre la comedia y diversos elementos grotescos, los cuales ofrecen una experiencia y unas sensaciones singulares. Brindan una mayor riqueza narrativa e ideológica e invitan a la audiencia a repensar sus percepciones establecidas sobre la muerte, la vida paranormal y la diferencia entre lo ordinario y lo extraordinario vistos en el cine.

Referencias

- Asociación de Academias de la Lengua Española (Asale). (2023). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/>
- Bajtín, M. (2003). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial. <https://ayciiunr.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/bajtin-mijail-la-cultura-popular-en-la-edad-media-y-el-renacimiento-rabelais.pdf>
- Barelli, M. C., (2017). Transformaciones de “lo dionisiaco”: un análisis sobre el giro de Nietzsche en *Humano, demasiado humano*. *Diánoia*, LXII(78), 47-73.
- Brooke-Rose, C. (1988). Géneros históricos/Géneros teóricos. Reflexiones sobre el contexto de lo fantástico en Todorov. En Miguel A. Garrido Gallardo (comp.), *Teoría de los géneros literarios* (pp. 49-72). Madrid: Arco Libros.
- Córdova, E. (2022, 27 de abril). Humor absurdo: qué es, características, recursos y mejores ejemplos de chistes absurdos (películas, frases...). *Cinco Noticias*. <https://www.cinconoticias.com/humor-absurdo/>
- Eco, U. (2010). *Historia de la belleza*. Barcelona: Debolsillo.
- Freud, S. (1905). *Obras completas*. Ministerio de Educación de Republica Dominicana. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/biblioteca-virtual/edMv-freud-sigmund-obras-completaspdf.pdf>
- Freud, S. (1919). Lo siniestro. Universidad Complutense de Madrid. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf>
- Gallofré, A. (2007). Del texto “Lo siniestro” de S. Freud (1919). *Instituto Universitario de Psicología Dinámica*. <https://inupsi.com/del-texto-lo-siniestro-s-freud-1919/>
- Gordon, M. (2012). What Makes Humor Aesthetic? *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(1), pp. 62-70.
- Hermida Congosto, A. (2007). Reseña de *El complot del arte. Ilusión y desilusión*

estéticas de Jean Baudrillard. *Questiones Publicitarias*, 1(12), 153-155. <https://raco.cat/index.php/questionespublicitarias/article/view/349830>

Kant, I. (1876). *Crítica del juicio, seguida de las observaciones sobre el asentimiento de lo bello y lo sublime*. http://manuelosses.cl/VU/Kant%20immanuel%20_%20Critica%20del%20juicio.pdf

Kayser, W. (1967). *Lo grotesco. Su realización en literatura y pintura*. Buenos Aires: Nova.

Morreall, J. (1981). Humor and Aesthetic Education, *Journal of Aesthetic Education*. 15(1), 55-70.

Roas, D. (2009). Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición. *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, 94-120.

Todorov, T. *Introducción a la literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva.

Vax, L. (1971). *Arte y literatura fantásticas*. Buenos Aires: Eudeba.