

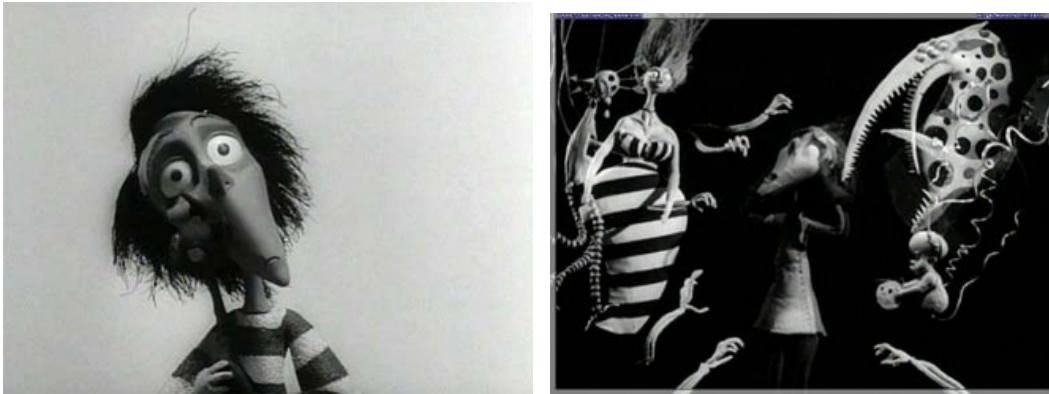
ANEXOS

ANEXO # 1

Filmografía de Tim Burton: Personajes y Escenarios, Luces y Sombras

Desde la dirección:

- Vincent (1982)



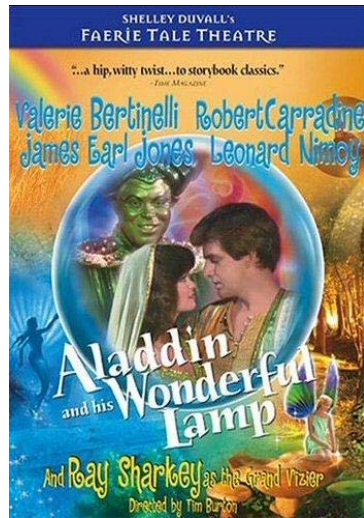
- Hansel y Gretel (1983)



- **Frankenweenie (1984)**



- **Aladdin and his Wonderful Lamp (1984)**



- **Pee Wee's Big Adventure (1985):**



- **Beetlejuice (1988)**



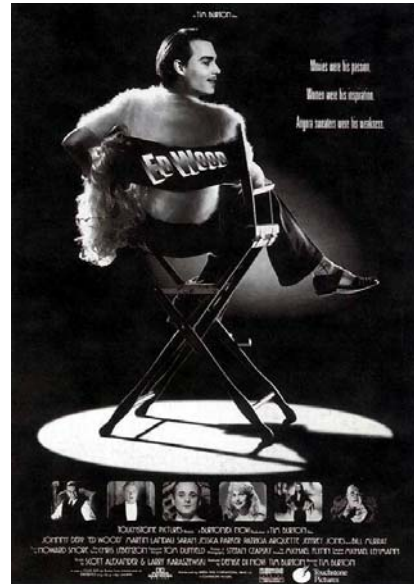
- **Batman (1989)**



- **Batman Returns (1992)**



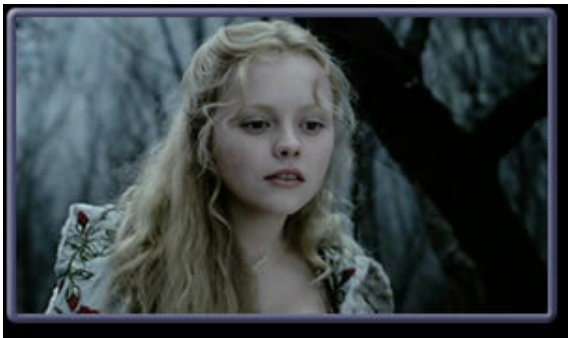
- **Ed Wood (1994)**



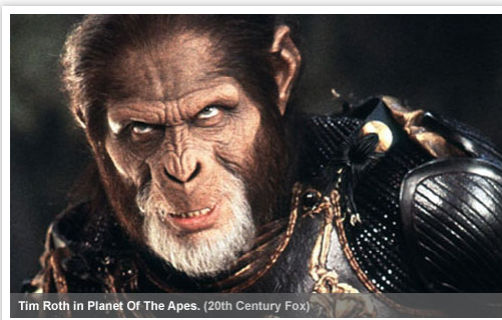
- **Mars Attacks! (1996)**



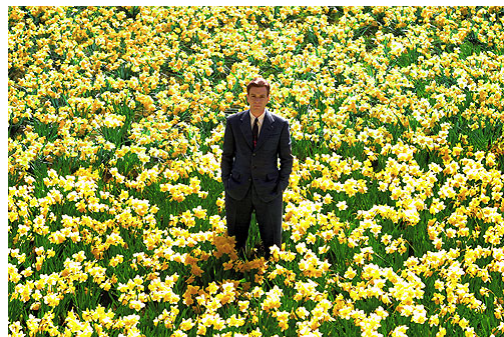
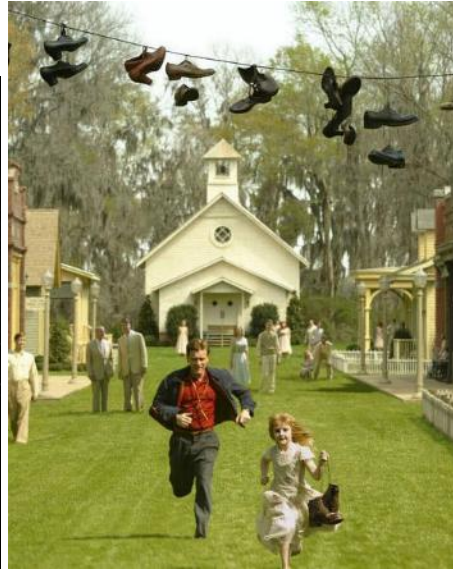
- **Sleepy Hollow (1999)**



- Planet of The Apes (2000)



- **Big Fish (2003)**

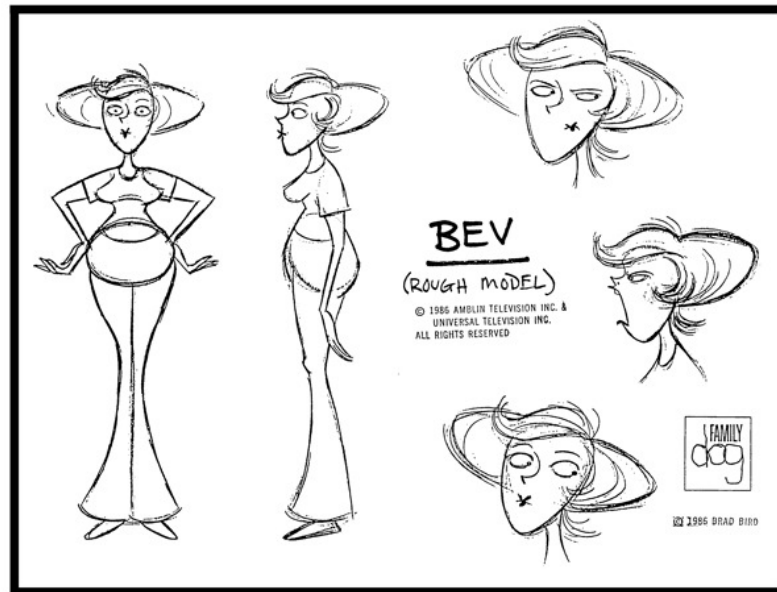




Desde la Producción:

- Producciones Animadas

Family Dog (1985)





Beetlejuice: The Animated Series (1989)

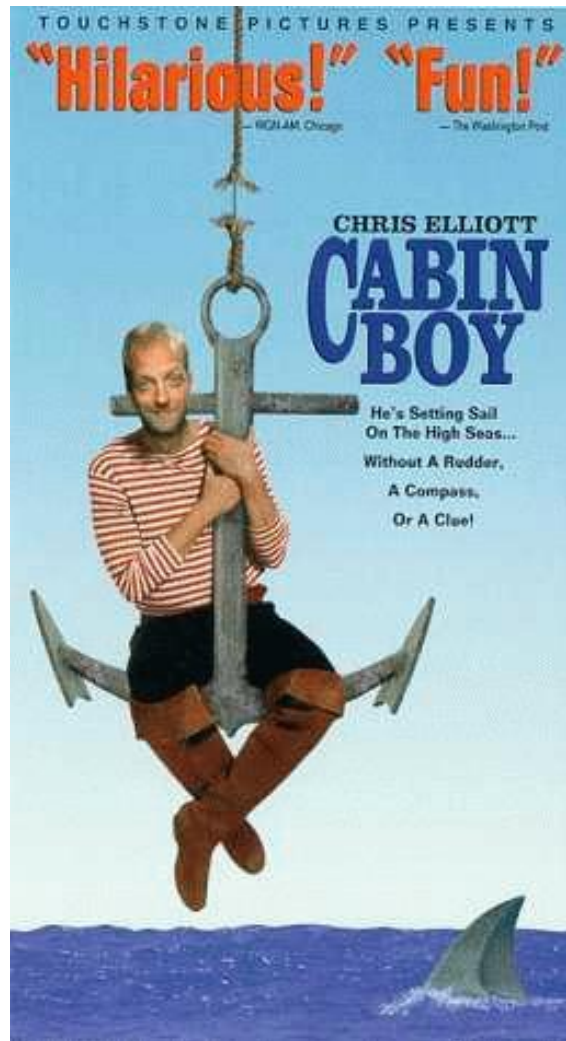


James and the Giant Peach (1996)

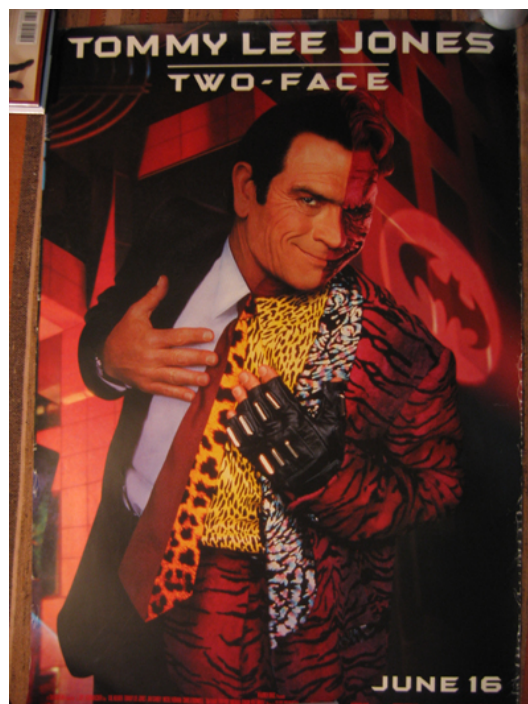
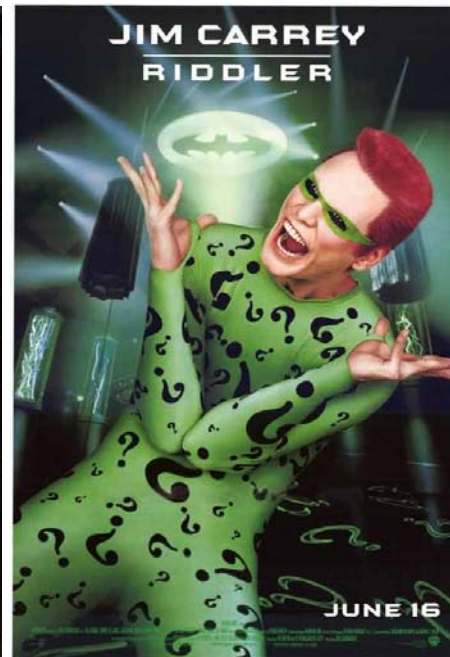
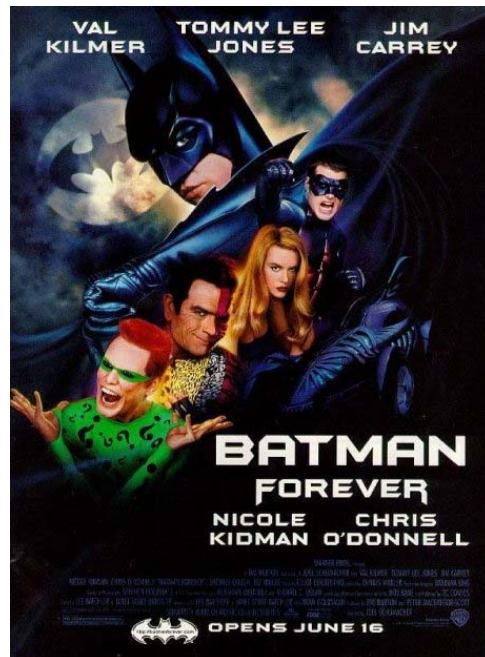


Producciones de Carne y Hueso

Cabin Boy (1993)



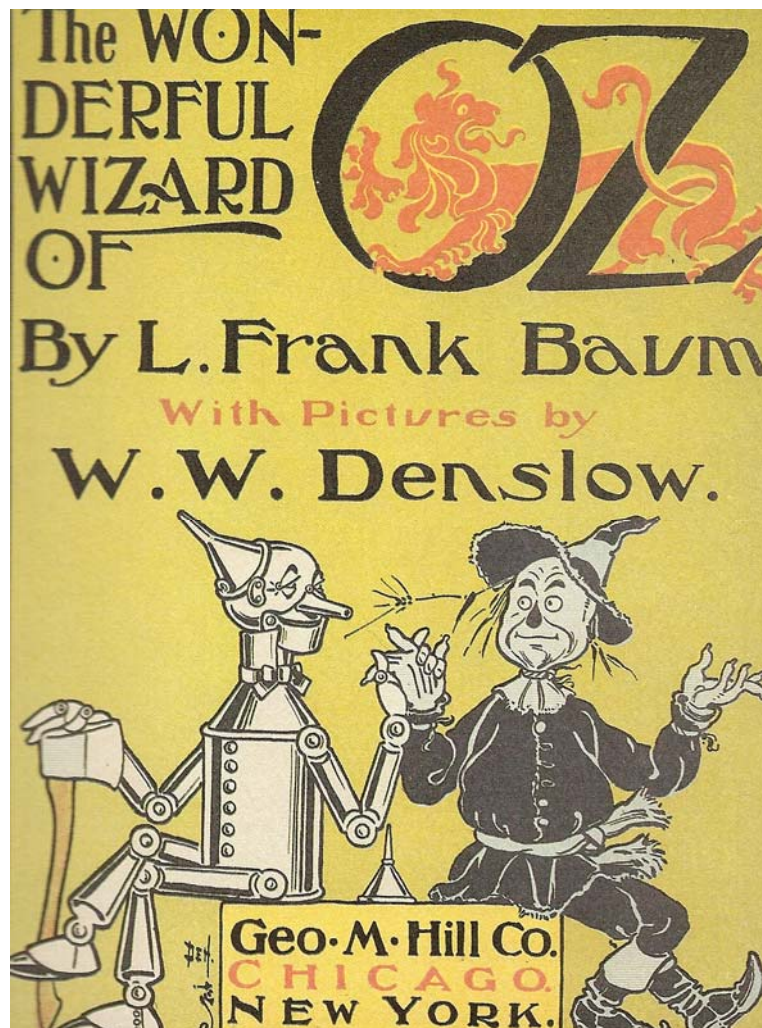
Batman Forever



ANEXO # 2

El Mago de Oz de Baum y Denslow: Realidad y Fantasía a Través del Color

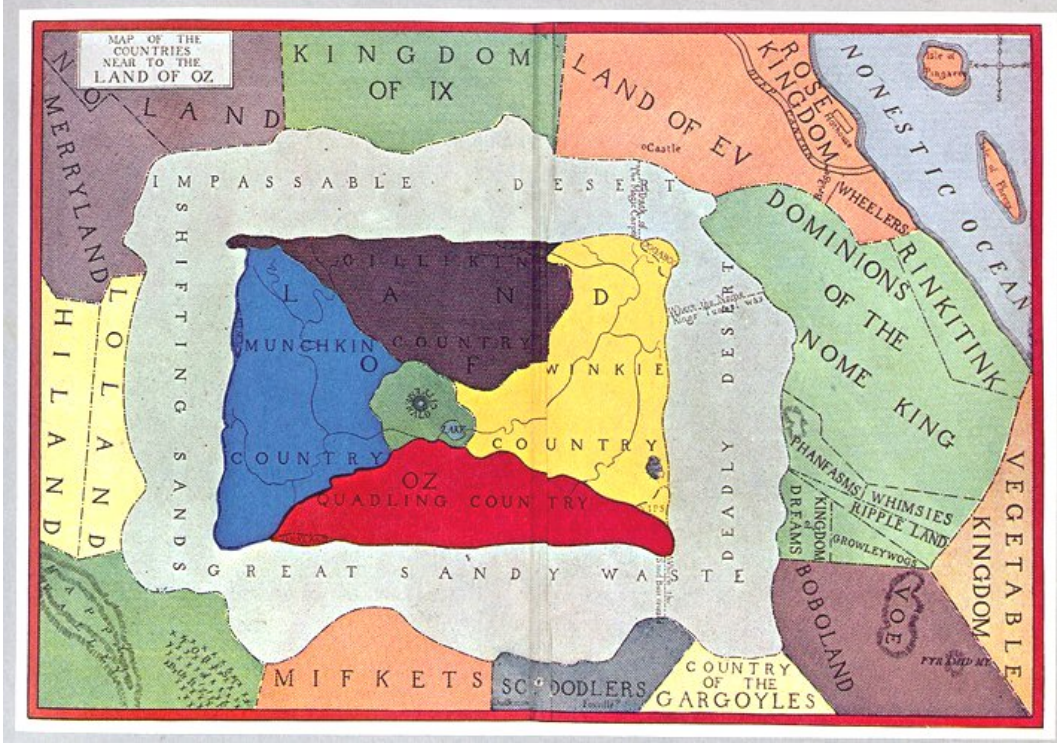
- Portada



- El Tornado



- **Mapa de Oz**



- **El País de los Muchkins y la Bruja Buena del Norte**



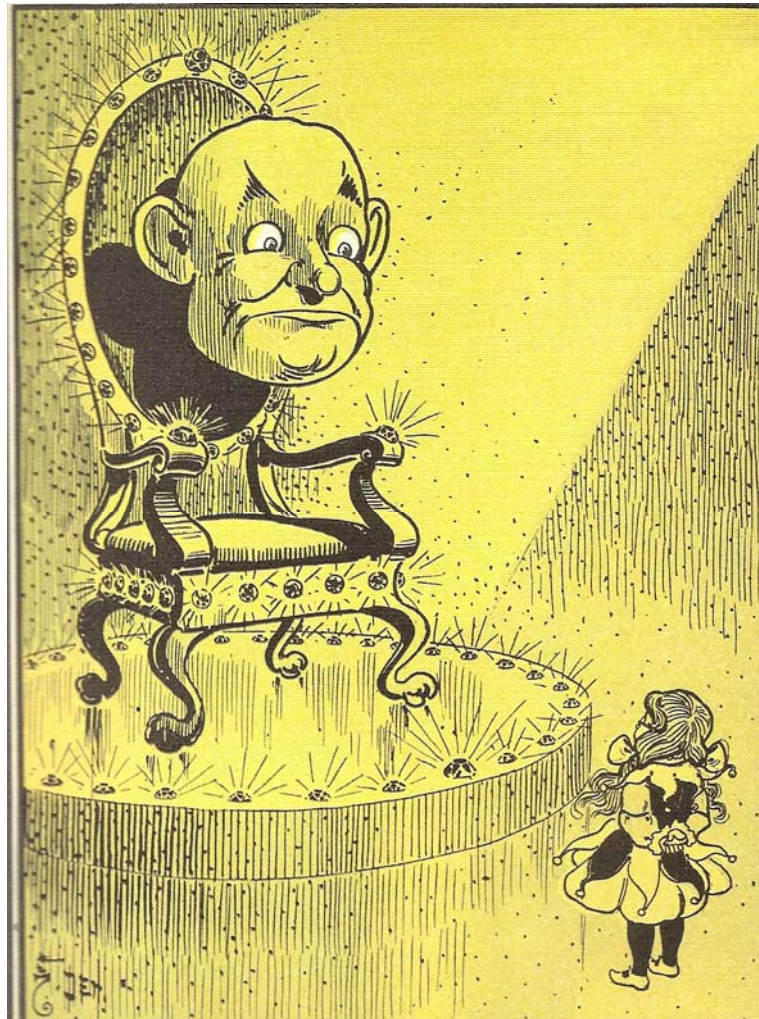
- Dorothy y sus Amigos Incompletos



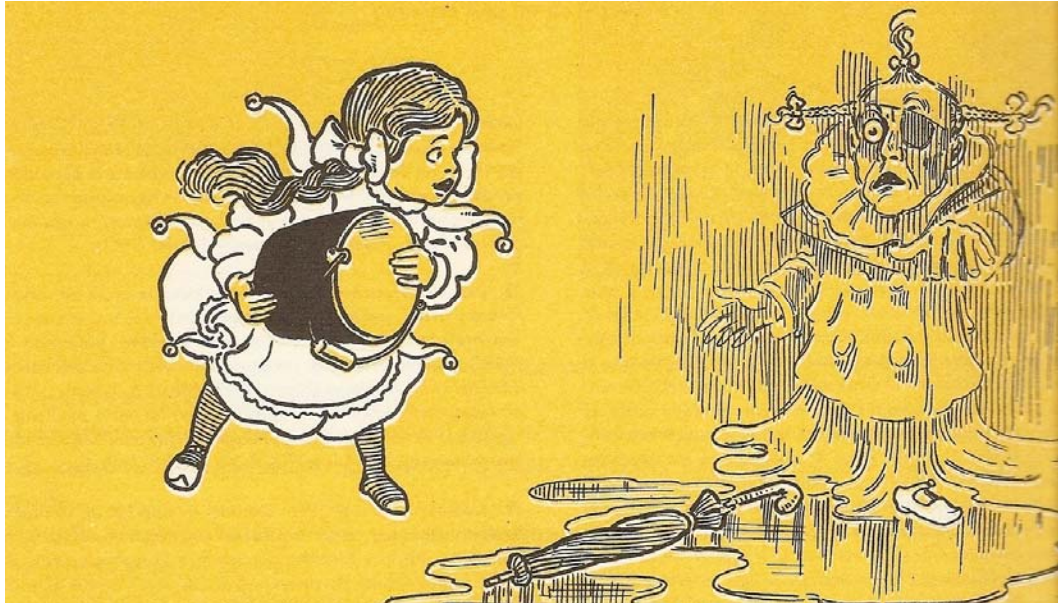
- En Ciudad Esmeralda



- Oz el Terrible



- La Bruja Mala del Oeste



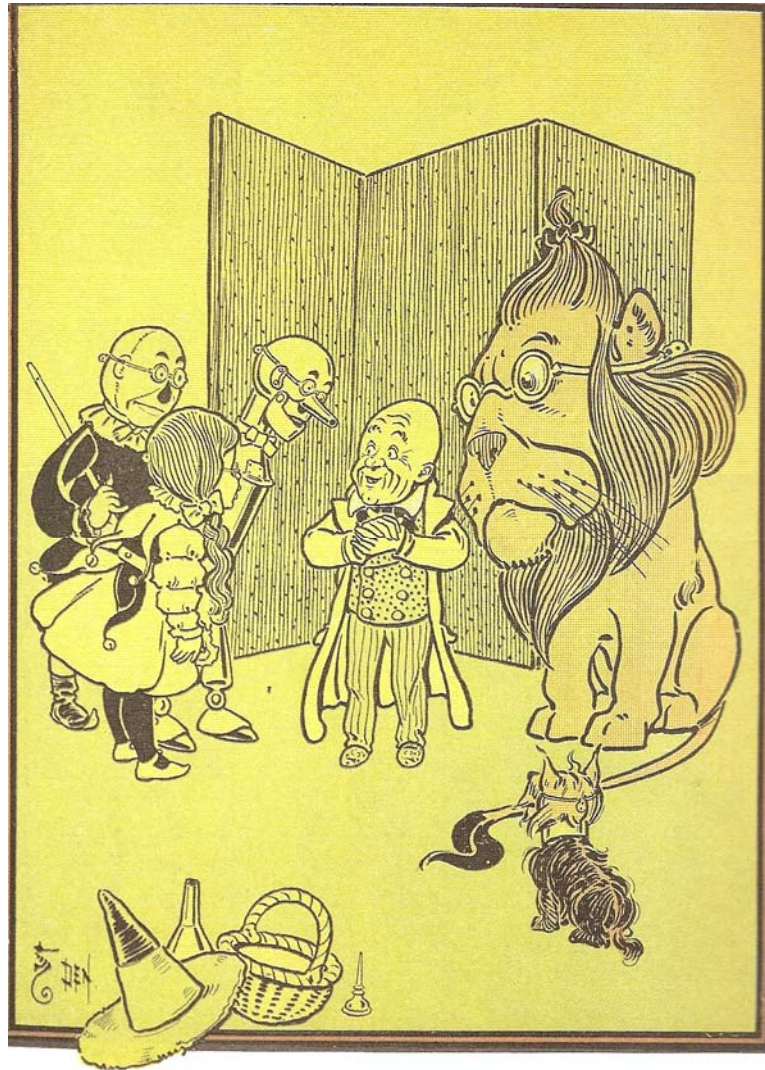
- Los Winkies



- **Monos Alados**



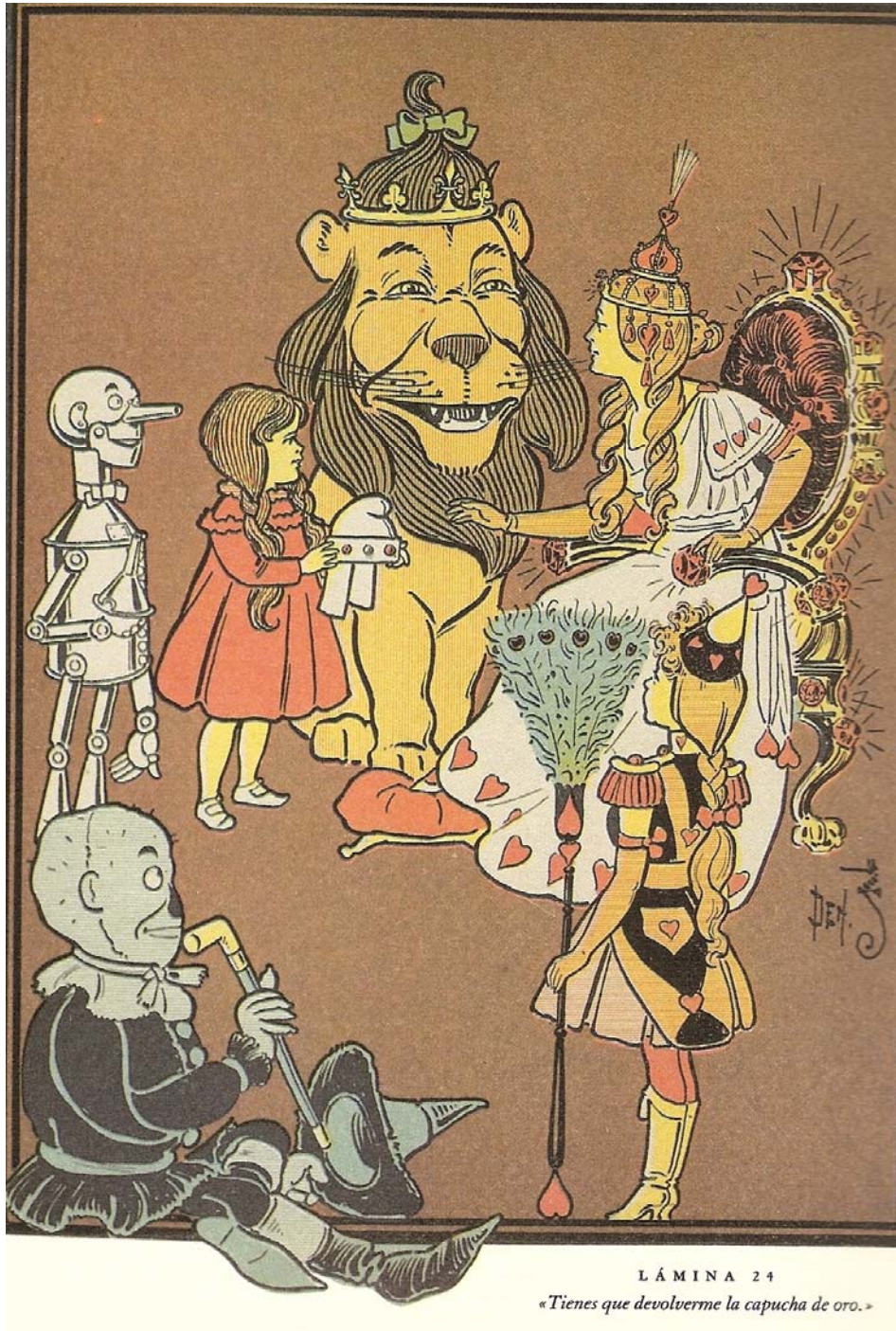
- El Gran Farsante



- Los Árboles Luchadores



Glinda:



ANEXO # 3

Unidades de Análisis: Las Películas Seleccionadas de Tim Burton

- Edward Scissorhands (1990)

Edward



Pegg Boggs



El Inventor



Kim Boggs



Bill Boggs



Suburbia



Vecinas de Suburbia



La Noche de Navidad



The Nightmare Before Christmas (1993)

Jack Skellington en Halloween Town



Jack Skellington en Christmas Town



Oogie Boogie



Sally y el Científico Loco



Sally en Halloween Town



Zero



Santa Claus



Sally y Jack después de Navidad



Charlie and The Chocolate Factory (2005)

Casa de los Buckets



Sala de Mezcla de Chocolate



Sala de Inventos



Sala de Nueces



Oompa-Loompa en Sala de Televisión



Augustus Gloop



Violet Beauregarde



Mike Teavee



Veruca Salt



Charlie Bucket



Willy Wonka



Willy Wonka, Charlie Bucket y el Abuelo Joe



The Corpse Bride (2005)

Víctor Van Dort y Victoria Everglot



Víctor Van Dort y Emily, la Novia Cadáver



Nell y William Van Dort



Maudeline y Finis Everglot



Barkis Bittern



Mrs. Plum



La boda de Víctor y Emily



Felices para Siempre



El Viejo Gutknecht



ANEXO # 4

Aplicación de la Matriz de Análisis

Aplicación de la Matriz a *Edward Scissorhands*

- Aplicación de la Matriz a Edward

Tabla 8. Matriz aplicada a Edward en el Castillo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Pálido con acentuación en ojos, nariz y boca. Cicatrices.	Desordenado y alborotado. Utilización de productos para el cabello. Sin forma definida.	Traje base: Overol negro ajustado de cuero, botas negras. Correas y argollas ajustadas a la pieza principal. Manos de tijeras.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Cama pequeña con estructura de metal. Descuidado. Recortes de periódico y fotos. Predominio de colores oscuros.	Líneas irregulares, esculturas zoomorfas, techo y ventanas de ángulos inclinados. Aspecto descuidado. Colores opacos.	Contrastes. Predominio del azul. Ambiente misterioso. Claroscuros.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Coros de voces femeninas, instrumentos de cuerdas y viento. Percusión. Ambiente misterioso y ritmo lento. Presencia de campanillas.		Referencia con sonidos de la realidad (sonido de las tijeras, el toque a la puerta y los pasos).

Tabla 9. Matriz aplicada a Edward en El Pueblo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Pálido con acentuación en ojos, nariz y boca. Cicatrices.	Desordenado y alborotado. Utilización de productos para el cabello. Sin forma definida.	Traje Base: Overol negro ajustado de cuero, botas negras. Correas y argollas ajustadas a la pieza principal. Manos de Tijeras.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Elementos de jardinería.	Líneas y ángulos rectos. Colores pasteles. Simetría. Exceso.	Natural y brillante. Colores saturados.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda y viento. Coro femenino. Ritmo más acelerado. No hay campanillas al principio.		Referencias con la realidad (sonidos de repique telefónico, pasos).

Tabla 10. Matriz aplicada a Edward en Casa de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Menos palidez. Mascarillas faciales de colores llamativos.	Gancho para el cabello (en una de las escenas).	Pantalón gris y camisa blanca. Tirantes empatados con imperdibles.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Portarretratos. Cuadros recargados. Productos de belleza. Exceso.	Líneas y ángulos rectos. Uniformidad de colores. Estampado en muebles y paredes. Exceso.	Plana. Claridad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumento de cuerda y viento. Coro femenino. Ritmo lento. Campanillas.		Sonidos con referencia a la realidad.

Tabla 11. Matriz aplicada a Edward en el Jardín de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Menos palidez. Cicatrices.	Desordenado y alborotado. Utilización de productos para el cabello. Sin forma definida.	Escena del corte: Bata blanca larga.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos de jardinería. Muebles de plástico. Referencia a la realidad. En la reunión: Recipientes de comida de colores chillones. Exceso.	Colores saturados. Esculturas de dinosaurio. Casa del árbol.	Brillante. Colores saturados. Iluminación natural.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica en la escultura. En la parrilla: Música hawaiana casi imperceptible. En el corte: Mezcla de ritmos.		Sonidos con referencia en la realidad (sonido de las tijeras, narración del partido).

Tabla 12. Matriz aplicada a Edward en el Pueblo Después de su Llegada

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Menos palidez.	Desordenado y alborotado. Utilización de productos para el cabello. Sin forma definida.	En la escena del robo: Chaqueta, pantalón y gorra negros.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos de jardinería.	Esculturas de árboles en diferentes formas. Noche de Navidad: Esculturas rotas y luces navideñas.	En la escena del robo: Iluminación oscura, noche.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica.		Referencia a la realidad (agua corriendo por la manguera, caucho espichado por las tijeras).

Tabla 13. Matriz aplicada a Edward en la Peluquería

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Pálido con acentuación en ojos, nariz y boca. Cicatrices.	Desordenado y alborotado. Utilización de productos para el cabello. Sin forma definida.	Pantalón gris y camisa blanca. Tirantes empatados con imperdibles.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Maniqués grandes dorados. Formas redondeadas. Referencia con la realidad.	Líneas rectas. Contraste de colores pastel. Referencia con la realidad. Repetición sistemática de elementos. Exceso.	Sencilla y clara. Colores no saturados.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Única canción con letra. Orientada hacia lo cursi, lenta. Tipo balada.		Referencia con la realidad (puerta abriéndose, reclinado del mueble).

Tabla 14. Matriz aplicada a Edward en Casa de los Boggs después del Robo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Pálido con acentuación en ojos, nariz y boca. Cicatrices.	Desordenado y alborotado. Utilización de productos para el cabello. Sin forma definida.	Ropa rota en algunas secciones.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Exceso. Cortinas rotas.	Papel tapiz roto.	Plana. Claridad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de viento. Tono bajo. Ritmo lento. Ambiente misterioso. Coros femeninos.		Sonidos con referencia real, exagerados (tijeras rasgando).

Tabla 15. Matriz aplicada a Edward en Jardín los Boggs en Navidad

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Mayor acentuación en ojos y boca.	Cabello cubierto de nieve.	Ropa aún más rasgada.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Extensiones de luces con colores fuertes, escalera.	Nieve comprada, nieve producida por la escultura, escultura de hielo. Menor contraste de colores.	Iluminación artificial y tenue.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Predominio de coros femeninos. Instrumentos de viento y campanillas.		Acentuación de sonido de tijeras.

Tabla 16. Matriz aplicada a Edward en La Sala de Máquinas

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Tez blanca. Sin cicatrices. Acentuación sólo en la boca.	Forma definida y cuidadosa.	Traje base: Overol negro ajustado de cuero, botas negras. Correas y argollas ajustadas a la pieza principal.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Caja de colores brillantes y manos de mentira.	Figuras mecánicas humanizadas. Líneas curvas y rectas. Predominio del gris. Metal. Artificial.	Luz tenue. Predominio de azul y grises. Ambiente tranquilo.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Campanillas y coro femenino. Preponderancia de instrumentos de cuerda.		Sonido penetrando las prótesis y caída.

Tabla 17. Matriz aplicada a Edward en El Castillo después del Exilio

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Pálido con acentuación en ojos, nariz y boca. Cicatrices.	Desordenado y alborotado. Utilización de productos para el cabello. Sin forma definida.	Vuelta al traje base.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Cama más descuidada. Predominio de colores oscuros, dirigido hacia el negro y el azul.	Escena de la pelea: Aspecto más descuidado. Colores opacos. Escena final: Esculturas de hielo.	Contrastes. Predominio del azul y el negro. Escena final: Mayor iluminación. Predominio del azul.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Escena de la pelea: Predominio de percusión de instrumentos de cuerdas. Tonos bajos. Coro femenino se mantiene en una sola nota, al final. Escena final: crescendos.		Escena de la pelea: Referencias a la realidad. Sonidos mayormente caóticos durante la pelea. (Caída del techo, golpes) Escena final: sonido de tijeras.

- Aplicación de la Matriz a Peg Boggs

Tabla 18. Matriz aplicada a Peg Boggs en el Pueblo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Predominio del color rosado. Acentuación en pómulos y boca.	Sencillo, cabello corto con estilo cuadrado. Flequillo. Aspecto natural.	Traje de dos piezas lila del mismo tono. Sombrero pequeño del mismo color. Lentes. Zapatillas blancas sin tacón. Bolso azul con productos de belleza.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Elementos de jardinería, teléfonos. Colores saturados y pasteles.	Líneas y ángulos rectos. Colores pasteles. Simetría. Exceso. Colores saturados.	Natural y brillante. Colores saturados.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda. Ambiente misterioso cuando se dirige al castillo.		Referencias con la realidad (sonidos de repique telefónico, pasos).

Tabla 19. Matriz aplicada a Peg Boggs en el Jardín del castillo antes del descubrimiento

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Predominio del color rosado. Acentuación en pómulos y boca.	Sencillo, cabello corto con estilo cuadrado. Flequillo. Aspecto natural.	Traje de dos piezas lila del mismo tono. Sombrero pequeño del mismo color. Lentes. Zapatillas blancas sin tacón. Bolso azul con productos de belleza.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	No aplica	Gran jardín con esculturas de árboles de múltiples formas. Flores de colores fuertes. Columnas zoomorfas. Descuido y meticulosidad.	Iluminación natural Contraste de colores vivos y grises.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Predominio de coros femeninos. Ritmo lento. Instrumentos de cuerda y viento.		Sonidos con referencia a la realidad (puerta rechinando).

Tabla 20. Matriz aplicada a Peg Boggs en el Castillo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Predominio del color rosado. Acentuación en pómulos y boca.	Sencillo, cabello corto con estilo cuadrado. Flequillo. Aspecto natural.	Traje de dos piezas lila del mismo tono. Sombrero pequeño del mismo color. Lentes. Zapatillas blancas sin tacón. Bolso azul con productos de belleza.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Cama pequeña con estructura de metal. Descuidado. Recortes de periódico y fotos. Predominio de colores oscuros.	Líneas irregulares, esculturas zoomorfas, techo y ventanas de ángulos inclinados. Aspecto descuidado. Colores opacos.	Contrastes. Predominio del azul. Ambiente misterioso. Claroscuros.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Coros de voces femeninas, instrumentos de cuerdas y viento. Percusión. Ambiente misterioso y ritmo lento. Presencia de campanillas.		Referencia con sonidos de la realidad (sonido de las tijeras, el toque a la puerta y los pasos).

Tabla 21. Matriz aplicada a Peg Boggs en Casa de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Predominio del color rosado. Acentuación en pómulos y boca.	Antes del primer corte: Sencillo, cabello corto con estilo cuadrado. Flequillo. Aspecto natural. Después del primer corte: Forma inusual al principio, cada vez más corto al final .	Piezas femeninas. Uniformidad y contraste de colores y accesorios.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Portarretratos. Cuadros recargados. Productos de belleza. Exceso.	Líneas y ángulos rectos. Uniformidad de colores (variedad al mismo tiempo). Estampado en muebles y paredes. Exceso.	Plana y tenue. No completamente oscura. Claridad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumento de cuerda y viento. Coro femenino. Ritmo lento. Campanillas.		Sonidos con referencia a la realidad.

Tabla 22. Matriz aplicada a Peg Boggs en el Jardín de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Predominio del color rosado. Acentuación en pómulos y boca.	Sencillo, cabello corto con estilo cuadrado. Flequillo. Aspecto natural.	Escena de la parrilla: Vestido blanco sin mangas, con frutas estampadas. Escena del corte: Vestido sin mangas morado, bordado con líneas rectas que terminan en espirales.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos de jardinería. Muebles de plástico. Referencia a la realidad. Recipientes de comida. Exceso (en la reunión).	Colores saturados. Esculturas grandes que interrumpen la llanura del panorama. Casa del árbol.	Brillante. Colores saturados. Iluminación natural.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Escena de la parrilla: Música hawaiana casi imperceptible. Escena del corte de cabello: Mezcla de ritmos. Se sienta ella y cambia a instrumentos de viento (violín, sonido más sencillo) .		Sonidos con referencia en la realidad (sonido de las tijeras, narración del partido).

Tabla 23. Matriz aplicada a Peg Boggs en Casa de los Boggs después del Robo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Predominio del color rosado. Acentuación en pómulos y boca.	Cabello corto, arreglado. Flequillo. Peinado levantado. En Navidad, cabello más corto.	Camisa blanca de botones con mangas cortas y cuello en V. Uniformidad de colores fuertes. Sobriedad. Vestido rojo de dos piezas en Navidad.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Exceso. Cortinas rotas.	Papel tapiz roto.	Sin contraste.
Efectos Sonoros No Articulado	Música		Sonido
	No aplica.		Sonidos con referencia real, exagerados (tijeras rasgando).

- Aplicación de la Matriz a Kim Boggs

Tabla 24. Matriz aplicada a Kim Boggs en Casa de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural, acentuación en ojos y boca. Estilización de mejillas.	Peluca de cabello rubio, largo. Corte recto y flequillo.	Uniformidad y Contraste. Piezas juveniles. Juego entre pasteles y fuertes. Zapatos deportivos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Portarretratos. Cuadros recargados. Productos de belleza. Exceso.	Exceso. Cama de Agua.	Plana. Claridad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda y viento en tonos altos. Coros femeninos.		Sonidos con referencia a la realidad.

Tabla 25. Matriz aplicada a Kim Boggs en el Pueblo después de la llegada de Edward

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural, acentuación en ojos y boca. Estilización de mejillas.	Peluca de cabello rubio, largo. Corte recto y flequillo. En la escena del robo: Media cola algo despeinada.	Traje de porrista azul y amarillo. En la escena del robo: Pantalón, franela y camisa manga larga negros.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Referencia con la realidad. Instrumentos de jardinería.	Esculturas multiformes y grandes que rompen con la llanura del jardín. Después del robo: Esculturas rotas y luces navideñas.	Natural y brillante. Colores saturados. En la escena del robo: Iluminación oscura, noche.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En la escena del robo: Tonos bajos y ritmos lentos. Ambiente tenso.		Referencia a la realidad (sonidos de pájaros).

Tabla 26. Matriz aplicada a Kim Boggs en Casa de los Boggs después del Robo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural, acentuación en ojos y boca. Estilización de mejillas.	Peluca de cabello rubio, largo. Corte recto y flequillo.	Juego de colores fuertes y pasteles. Prendas juveniles.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Cortinas rotas.	Papel tapiz roto.	Sin contraste.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de viento y cuerda en tonos altos.		Sonidos con referencia real, exagerados (tijeras rasgando).

Tabla 27. Matriz aplicada a Kim Boggs en Jardín de los Boggs en Navidad

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural, acentuación en ojos y boca. Estilización de mejillas.	Dos mechones agarrados a cada lado.	Vestido blanco satinado (cuello y puños). Por debajo de las rodillas. Zapatos blancos de tacón.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Iluminación artificial (extensiones de luces con colores fuertes). Escalera.	Elementos naturales falsos y reales (nieve comprada, nieve producida por la escultura). Escultura de hielo. Menor contraste de colores.	Iluminación artificial y tenue.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Predominio de coros femeninos. Instrumentos de viento y campanillas.		Acentuación de sonido de tijeras.

Tabla 28. Matriz aplicada a Kim Boggs en el Castillo después del Exilio

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural, acentuación en ojos y boca. Estilización de mejillas.	Dos mechones agarrados a cada lado.	Vestido manchado de sangre.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Cama pequeña con estructura de metal. Descuidado. Recortes de periódico y fotos. Predominio de colores oscuros, dirigido hacia el negro y el azul.	Líneas irregulares, esculturas zoomorfas, techo y ventanas de ángulos inclinados. Escena de la pelea: Aspecto más descuidado. Colores opacos	Contrastes. Predominio del azul y el negro. Escena de la pelea: Ambiente misterioso.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Escena de la pelea: Predominio de percusión de instrumentos de cuerdas. Tonos bajos. Coro femenino se mantiene en una sola nota, al final.		Escena de la pelea: Referencias a la realidad. Sonidos mayormente caóticos durante la pelea. (Caída del techo, golpes).

Tabla 29. Matriz aplicada a Kim Boggs en Cuarto de la abuela Kim

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Envejecimiento. Acentuación en cara y manos. Arrugas marcadas.	Peluca blanca. Moño a la altura del cuello medianamente despeinado.	Vestido rojo satinado, holgado, manga larga. Chaleco de tela texturizada, morado oscuro. Lentes ovalados.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Almohadones, colcha. Colores claros. Lámpara de mesa. Esferas de nieve. Juguetes, atizadores.	Cama grande y alta con estructura de madera. Sillón grande con tela texturizada y estampada. Papel tapiz. Líneas rectas. Nieve de fondo. Chimenea.	Bastante tenue. Predomino del amarillo. Emulación del fuego.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Sencillez. Campanillas e instrumentos de cuerda. Sonido suave.		Referencia con la realidad (crepitar del fuego).

- Aplicación de la Matriz al Inventor

Tabla 30. Matriz aplicada al Inventor en la Sala de las Máquinas

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural.	Cabello blanco peinado hacia atrás con gel.	Pantalón azul oscuro de tela fina brillante, gabardina azul oscuro de tela gruesa, camisa alta con cuello alto, bufanda verde aceituna aterciopelada con broche de plata. Chaleco gris de tela brillante y solapa morada. Anillo azul y bastón.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Ingredientes, galletas, libro con dibujos del proyecto, pinceles, libros de colores brillantes, libro de poesía, jaula de pájaro de metal. Instrumentos de inventor. Estructuras de metal con formas humanas. Caja brillante roja con prótesis de manos adentro.	Figuras mecánicas humanizadas. Líneas curvas y rectas. Predominio del gris. Metal. Artificial. Limpieza.	Claridad. Predominio de azul y grises. Ambiente tranquilo.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En la escena solo: Tonos bajos acompañados con el ritmo de las máquinas. Instrumentos de viento en primer plano. Coros femeninos en lo que aparece el inventor.		Sonidos mecánicos, a ruptura del huevo no tiene referencia con la realidad al igual que la exageración de los resortes.

- Aplicación de la Matriz a Bill Boggs

Tabla 31. Matriz aplicada a Bill Boggs en Casa de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural	Cabello hacia atrás, sencillo.	Camisa de botones y mangas cortas, franela blanca de algodón, carnet de empleado. Aspecto fresco y holgado. Colores claros, tenues.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Portarretratos. Cuadros recargados. Productos de belleza. Exceso	Líneas y ángulos rectos. Uniformidad de colores (variedad al mismo tiempo). Estampado en muebles y paredes. Exceso	Plana y tenue. No completamente oscura. Claridad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica.		Sonidos con referencia a la realidad (platos y cubiertos chocando durante la cena, bebida servida en el vaso).

Tabla 32. Matriz aplicada a Bill Boggs en Jardín de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural	Cabello hacia atrás, sencillo.	Camisa de botones y mangas cortas, franela blanca de algodón, carnet de empleado. Aspecto fresco y holgado. Colores claros, tenues.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos de jardinería. Muebles de plástico. Referencia a la realidad. Recipientes de comida. Exceso (en la reunión).	Colores saturados. Esculturas grandes que interrumpen la llanura del panorama. Casa del árbol.	Brillante. Colores saturados. Iluminación natural.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica en la escultura Música hawaiana en la parrilla, casi imperceptible.		Sonidos con referencia en la realidad (sonido de las tijeras, narración del partido).

Matriz 33. Matriz aplicada a Bill Boggs en Casa de los Boggs después del Robo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural	Cabello hacia atrás, sencillo.	Camisa de botones y mangas cortas, franela blanca de algodón, carnet de empleado. Aspecto fresco y holgado. Colores claros, tenues.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Exceso. Cortinas rotas.	Papel tapiz roto.	Sin contraste.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica.		Sonidos con referencia en la realidad (platos y cubiertos chocando durante la cena).

- Aplicación de la Matriz a Joyce

Tabla 34. Matriz aplicada a Joyce en el Pueblo

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Exagerado. Acentuación en ojos, pómulos y boca. Uñas en exceso largas hacia los rosados.	Cabello rojo largo ondulado. Flequillo .	Pantalón azul celeste, camisa amarilla manga larga. Ajustado. Lazo y zarcillos amarillos. Ropa interior a la vista en contraste. Zapatos de tacón amarillos Cigarrillo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Referencia a la realidad. Exceso. Recargado .	Exceso. Uniformidad de colores en una sola zona.	Natural y brillante. Colores saturados.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica .		Referencias con la realidad (sonidos del timbre, pasos, las uñas chocando contra el marco de la puerta).

Tabla 35. Matriz aplicada a Joyce en la Peluquería

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Uñas largas naranja. Exceso. Maquillaje recargado en todo el rostro.	Corte irregular con más volumen a un lado, cabello rojo ondulado, flequillo.	Traje de dos piezas verde claro. Ajustado. Sandalias. Lentes grandes. Bolso llamativo rosados pastel. Zarcillos grandes blancos. Ropa interior brillante, negra, con encajes. Cigarrillo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Maniqués grandes dorados. Formas redondeadas. Batas de peluquería de diferentes tipos. Referencia con la realidad.	Líneas rectas. Contraste de colores pastel. Referencia con la realidad. Repetición sistemática de elementos. Exceso.	Sencilla y clara. No hay predominio de color alguno. Colores no saturados.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Única canción con letra. Orientada hacia lo cursi, lenta. Tipo balada.		Referencia con la realidad (puerta abriéndose, reclinado del mueble).

Tabla 36. Matriz aplicada a Joyce en el Pueblo después de la Llegada de Edward

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Excesivo. Acentuación en boca y ojos. Uñas largas rosadas.	Corte irregular más voluminoso en un lado que en otro. Flequillo.	Exceso, estampado. Chaqueta ancha floreada. Pieza morada debajo de la chaqueta. Zarcillos exagerados. Cigarrillo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En Navidad: Luces de navidad en los techos de las casas.	Después del robo: Esculturas rotas y luces navideñas.	En Navidad: Bien iluminado a pesar de que es de noche.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En Navidad: Tonos bajos de instrumentos de viento. Ritmos rápidos. Ambiente tenso.		Referencia a la realidad.

- Aplicación de la Matriz a Jim

Tabla 37. Matriz aplicada a Jim en el Pueblo después de la Llegada de Edward

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural.	Cabello rubio y corto a la altura de los ojos. Peinado hacia atrás con caída en la frente.	Franela de algodón en colores claros y jean a la cintura. Juego de colores fuertes y claros En la escena del robo: Pantalón, sweater con capucha y guantes negros.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En la escena del robo: linternas.	Esculturas multiformes y grandes que rompen con la llanura del jardín. Después del robo: Esculturas rotas y luces navideñas	Natural y Brillante. Colores Saturados. En la escena del robo: Iluminación oscura, noche.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En la escena del robo: Tonos bajos y ritmos lentos. Ambiente tenso.		Referencia a la realidad.

Tabla 38. Matriz aplicada a Jim en la Casa de los Boggs

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural.	Cabello rubio y corto a la altura de los ojos. Peinado hacia atrás con caída en la frente.	Franela de algodón en colores claros y jean a la cintura. Colores claros.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Portarretratos. Cuadros recargados. Productos de belleza. Exceso.	Exceso. Cama de agua.	Plana. Claridad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda y viento en tonos altos. Coros femeninos.		Sonidos con referencia a la realidad.

Tabla 39. Matriz aplicada a Jim en el Castillo después del Exilio

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Apariencia natural.	Cabello rubio y corto a la altura de los ojos. Peinado hacia atrás con caída en la frente.	Pantalón de jean negro, chaqueta negra de piel y franela de algodón amarilla con franjas blancas y líneas en el centro.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Cama pequeña con estructura de metal. Descuidado. Recortes de periódico y fotos. Predominio de colores oscuros, dirigido hacia el negro y el azul. Pistola.	Aspecto más descuidado. Colores opacos.	Contrastes. Predominio del azul y el negro. Ambiente misterioso.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	Predominio de percusión de instrumentos de cuerdas. Tonos bajos. Coro femenino se mantiene en una sola nota, al final.	Referencias a la realidad. Sonidos mayormente caóticos durante la pelea. (Caída del techo, golpes).	

Aplicación de la matriz a *The Nightmare Before Christmas*

- Aplicación de la Matriz a Jack Skellington

Tabla 40. Matriz aplicada a Jack Skellington en La plaza de Halloween Town

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica.	Al principio: Calabaza en la cabeza y traje de espantapájaros: piernas de paja y camisa vieja rojo quemado. Luego: Traje de rayas negras y blancas de dos piezas con corbata en forma de murciélago y camisa blanca de cuello redondo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Calabazas.	Líneas irregulares. Fuente con forma de pez. Colores oscuros. Predominio del gris.	Tenue hacia lo oscuro. Dominio de grises y azules. Penumbra que no raya en lo tenebroso.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda y viento. Campanillas. Crescendos. Música con letra que narra la historia.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 41. Matriz aplicada a Jack Skellington en El Cementerio de Halloween Town

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica	Traje de rayas negras y blancas de dos piezas con corbata en forma de murciélago y camisa blanca de cuello redondo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Calabazas, cruces.	Líneas irregulares, predominio de las líneas curvas. Tumbas, cruces, gárgolas. Colina con forma de espiral. Luna de fondo. Después de Navidad: Todo nevado.	Oscura. Dominio de gris y negro Contraluz con la luna que luego logra una iluminación más clara con Jack. Después de Navidad: Más clara con dominio de azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda viento. Campanillas. Crescendos. Música con letra que narra la historia. Después de Navidad: Predominio de instrumentos de cuerda. Acordeón.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 42. Matriz aplicada a Jack Skellington en el Bosque

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica.	Traje de rayas negras y blancas de dos piezas con corbata en forma de murciélago y camisa blanca de cuello redondo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	No aplica.	De noche: Predominio del negro. Formas onduladas e irregulares de los árboles. Piso acanalado. Árboles secos entrecruzados. De día: Tonos ocre. Árboles altos y delgados y árboles de las festividades. Colores brillantes en el de Navidad.	De noche: Oscura. Contraste mediano. Predominio de negro. De día: Claridad, predominio de amarillo y blanco.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de viento y cuerda en tonos altos. Leitmotiv de la canción de Jack. Crescendos. Leitmotiv de Christmas Town.		Sonidos con referencia en la realidad y a la fantasía (cuando el viento lo lleva hacia el fondo del árbol).

Tabla 43. Matriz aplicada a Jack Skellington en Christmas Town

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica.	Traje de rayas negras y blancas de dos piezas con corbata en forma de murciélago y camisa blanca de cuello redondo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Tren pequeño, guirnaldas. Caramelos, pasteles.	Nieve brillante. Predominio del blanco, verde y rojo. Líneas curvas. Árbol de Navidad gigante en el centro. Muebles hechos de bastón de caramelo. Techos Puntagudos. Colorido. Ambiente cálido.	Clara. Colorido. Ambiente cálido y alegre a pesar del frío de la nieve. Colores cálidos.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música que narra la historia. Ritmos rápidos. Instrumentos de cuerda y viento. Campanillas.		Sonidos sin referencia en la realidad (torbellino, tren caricaturizado).

Tabla 44. Matriz aplicada a Jack Skellington en Sitio de Asambleas

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica.	Traje de rayas negras y blancas de dos piezas con corbata en forma de murciélago y camisa blanca de cuello redondo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En la reunión: Caja de Regalo, árbol de escaso follaje medianamente adornado. Descuidado. Adornos de Navidad Pintura de Christmas Town al fondo. Planeando la Navidad: Muestras de colores brillantes para cada habitante de lo que debe hacer.	En la reunión: Líneas irregulares, inclinadas. Predominio de grises y negro en el escenario, en tono más oscuro. Gárgolas. Candelabros zoomorfos. Bancos largos. Luz de seguidor. Planeando la Navidad: Dominio de grises. Resaltan los elementos de color.	Antes de la canción: Clara, dominio de grises. A partir de la canción: Foco en Jack por medio de seguidor. Final de la canción: Contrastes, dominio de rojo. Planeando la Navidad: Predominio de grises.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En la reunión: Música que narra la historia. Instrumentos de viento y cuerda, campanillas. Juego de tonos altos y bajos. Cambio de voz junto con los tonos bajos hacia el final. Planeando la Navidad: Sólo melodía. Instrumentos de viento en tonos bajos.		En la reunión: Referencia en la realidad (puerta rechinando y murciélagos). Planeando la Navidad: Cascabeles. Sonidos de instrumentos intentando tocar una melodía navideña. Referencia en la realidad.

Tabla 45. Matriz aplicada a Jack Skellington en la Plaza después de su asamblea

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica.	Preparando la Navidad: Traje de rayas negras y blancas de dos piezas con corbata en forma de murciélago y camisa blanca de cuello redondo. Llegada de Santa Claus y Noche de Navidad: Traje de Santa Claus en rojo, a la medida, incluyendo la barba y el sombrero.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Preparando la Navidad: Herramientas, pinceles, pinturas, juguetes, cajas, papeles de regalo en blanco y negro. Mesas de Trabajo. Noche de Navidad: Extensiones de luces anaranjadas. Carro de Jack con forma de urna a modo de trineo.	Intento por ambientarlo en Navidad. Tonos más claros de grises. Regreso de Jack: Nieve.	Más clara. Predominio de grises. Colores fríos. Noche de Navidad: Claridad a pesar de que es de noche hasta la niebla. Regreso de Jack: Mayor claridad, tonos amarillos hasta la llegada de la nieve. Tonos azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Preparando la Navidad: Música con letra que narra la historia. Juego de tonos altos y bajos, ritmo acoplado al trabajo de los habitantes. Noche de Navidad: Instrumental. Acordeón. Regreso de Jack: Música con letra. Ritmo alegre. Celebración.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 46. Matriz aplicada a Jack en El Mundo Real

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica.	Traje de Santa Claus en rojo, a la medida, incluyendo la barba y el sombrero Después del ataque: Traje destruido y vuelve al original
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Decoración navideña en la fachada y en el interior. Juguetes de Halloween Town.	Líneas rectas, casas de suburbio. Simetría. Nieve. Papel tapiz. Ambiente cálido dentro de las casas.	Colores cálidos. Predominio de amarillo en el interior, luz tenue. En el exterior, predominio de azul.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumental. Ritmo acelerado al principio. Coro femenino en tonos altos. Instrumentos de cuerda y viento. Predominio de campanillas. Luego del primer regalo: Tonos bajos.		Referencia en la realidad (repique telefónico, alarma) y exageración de sonidos de fantasía (risas macabras de los juguetes).

Tabla 47. Matriz aplicada a Jack Skellington en Casa de Oogie Boogie

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Color de piel blanca, sin ojos. Huecos negros. Boca con líneas verticales.	No aplica.	Traje de rayas negras y blancas de dos piezas con corbata en forma de murciélago y camisa blanca de cuello redondo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Dados rojos de Oogie Boogie.	Decoración en torno al juego. Rueda de la fortuna gigante, con bola ocho (8) en el medio y afiladas aspas. Calaveras. Líneas irregulares y pronunciadas. Columnas hechas de dados. Trampas en forma de juegos de azar.	Contraste. Tonos ocre, juego de luces y sombras. Una vez que enciende la rueda de la fortuna: luz negra y colores más brillantes. Predominio de amarillo, rojo y morado.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música instrumental más rítmica. Tono burlón. Predominio de instrumentos de viento		Sonidos mecánicos. Filosos. Referencia en la realidad.

- Aplicación de la Matriz a Zero

Tabla 48. Matriz aplicada a Zero en El cementerio de Halloween Town

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca/transparente, sin ojos, nariz de calabaza brillante.	No aplica.	Su mismo cuerpo. Suerte de bata blanca. Fantasma. Ligereza.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Calabazas, cruces.	Líneas irregulares, predominio de las líneas curvas. Tumbas, cruces, gárgolas. Colina con forma de espiral. Luna de fondo. Después de Navidad: Todo nevado.	Oscura. Dominio de gris y negro. Contraluz con la luna que luego logra una iluminación más clara con Jack. Después de Navidad: Más clara con dominio de azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda viento. Campanillas. Crescendos. Música con letra que narra la historia. Después de Navidad: Predominio de instrumentos de cuerda. Acordeón.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 49. Matriz aplicada a Zero en El bosque

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca/transparente, sin ojos, nariz de calabaza brillante.	No aplica.	Su mismo cuerpo. Suerte de bata blanca. Fantasma. Ligereza.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	No aplica.	De noche: Predominio del negro. Formas onduladas e irregulares de los árboles. Piso acanalado. Árboles secos entrecruzados. De día: Tonos ocre. Árboles altos y delgados y árboles de las festividades. Colores brillantes en el de Navidad.	De noche: Oscura. Contraste mediano. Predominio de negro. De día: Claridad, predominio de amarillo y blanco.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de viento y cuerda en tonos altos. Leitmotiv de la canción de Jack. Crescendos. Leitmotiv de Christmas Town.		Sonidos con referencia en la realidad y a la fantasía (cuando el viento lo lleva hacia el fondo del árbol).

Tabla 50. Matriz aplicada a Zero en la Plaza después de la asamblea de Jack

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca/transparente, sin ojos, nariz de calabaza brillante.	No aplica.	Su mismo cuerpo. Suerte de bata blanca. Fantasma. Ligereza.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Noche de Navidad: Recipiente con niebla. Extensiones de luces anaranjadas. Carro de Jack con forma de urna a modo de trineo.	Intento por ambientarlo en Navidad. Tonos más claros de grises. Regreso de Jack: Nieve.	Noche de Navidad: Claridad a pesar de que es de noche hasta la niebla. Regreso de Jack: Mayor claridad, tonos amarillos.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Noche de Navidad: Instrumental. Acordeón. Regreso de Jack: Música con letra. Ritmo alegre. Celebración.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 51. Matriz aplicada a Zero en El Mundo Real

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca/transparente, sin ojos, nariz de calabaza brillante.	No aplica.	Su mismo cuerpo. Suerte de bata blanca. Fantasma. Ligereza.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Decoración navideña en la fachada y en el interior. Juguetes de Halloween Town.	Líneas rectas, casas de suburbio. Simetría. Nieve. Papel tapiz. Ambiente cálido dentro de las casas.	Colores cálidos. Predominio de amarillo en el interior, luz tenue. En el exterior, predominio de azul.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumental. Ritmo acelerado al principio. Coro femenino en tonos altos. Instrumentos de cuerda y viento. Predominio de campanillas. Luego del primer regalo: Tonos bajos.		Referencia en la realidad (repique telefónico, alarma) y exageración de sonidos de fantasía (risas macabras de los juguetes).

- Aplicación de la Matriz a Sally

Tabla 52. Matriz aplicada a Sally en La plaza de Halloween Town

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Acentuación en los ojos, pestañas y boca, piel azul claro y gris. Cuerpo hecho a retazos con costuras en zig-zag.	Cabello largo hasta la cintura, rojizo (tostado) con carrera a la mitad. Frente despejada.	Vestido por debajo de las rodillas con mangas cortas, hecho de retazos de tela de estampados con espirales, rayas y puntos de distintos colores opacos. Medias de rayas negras y blancas a la altura del tobillo y botines negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Calabazas.	Líneas irregulares. Fuente con forma de pez. Colores oscuros. Predominio del gris.	Tenue hacia lo oscuro. Dominio de grises y azules. Penumbra que no raya en lo tenebroso.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda y viento. Campanillas. Crescendos. Música con letra que narra la historia.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 53. Matriz aplicada a Sally en El cementerio de Halloween Town

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Acentuación en los ojos, pestañas y boca, piel azul claro y gris. Cuerpo hecho a retazos con costuras en zig-zag.	Cabello largo hasta la cintura, rojizo (tostado) con carrera a la mitad. Frente despejada.	Vestido por debajo de las rodillas con mangas cortas, hecho de retazos de tela de estampados con espirales, rayas y puntos de distintos colores opacos. Medias de rayas negras y blancas a la altura del tobillo y botines negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Calabazas, cruces.	Líneas irregulares, predominio de las líneas curvas. Tumbas, cruces, gárgolas. Colina con forma de espiral. Luna de fondo. Después de Navidad: Todo nevado.	Oscura. Dominio de gris y negro. Contraluz con la luna que luego logra una iluminación más clara con Jack. Después de Navidad: Más clara con dominio de azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda viento. Campanillas. Crescendos. Música con letra que narra la historia. Después de Navidad: Predominio de instrumentos de cuerda. Acordeón (leitmotiv de Sally).		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 54. Matriz aplicada a Sally en su casa y la del Científico loco

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Acentuación en los ojos, pestañas y boca, piel azul claro y gris. Cuerpo hecho a retazos con costuras en zig-zag.	Cabello largo hasta la cintura, rojizo (tostado) con carrera a la mitad. Frente despejada.	Vestido por debajo de las rodillas con mangas cortas, hecho de retazos de tela de estampados con espirales, rayas y puntos de distintos colores opacos. Medias de rayas negras y blancas a la altura del tobillo y botines negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En el laboratorio: Instrumentos de vidrio, libros, mano de esqueleto. En la escena de la comida: Utensilios de cocina oscuros, caldero grande negro de metal, ingredientes peculiares. Plato de sopa, cuchara de madera y cuchara agujereada de Sally.	Predominio de líneas curvas y espirales. Metal o Hierro. Remaches. Grises. En el laboratorio: ángulos marcados y cortantes, líneas rectas inclinadas. Puerta mecánica. Máquinas grandes con pinzas.	Después del primer escape: Contraste. Juego de luces y sombras marcado. Predominio de grises. En la escena de la comida: En la escena de la comida: Foco azul en la zona del caldero. Luz verdosa en el laboratorio.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música instrumental con predominio de instrumentos de viento. Tonos bajos y ritmo lento. Instrumento de cuerda que da el compás.		Sonidos sin referencia en la realidad (sonido mecánico de la silla, burbujas del laboratorio).

Tabla 55. Matriz aplicada a Sally en Sitio de Asambleas

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Acentuación en los ojos, pestañas y boca, piel azul claro y gris. Cuerpo hecho a retazos con costuras en zig-zag.	Cabello largo hasta la cintura, rojizo (tostado) con carrera a la mitad. Frente despejada.	Vestido por debajo de las rodillas con mangas cortas, hecho de retazos de tela de estampados con espirales, rayas y puntos de distintos colores opacos. Medias de rayas negras y blancas a la altura del tobillo y botines negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En la reunión: Caja de Regalo, árbol de escaso follaje medianamente adornado. Descuidado. Adornos de Navidad Pintura de Christmas Town al fondo. Planeando la Navidad: Dibujo del traje de Santa Claus.	En la reunión: Líneas irregulares, inclinadas. Predominio de grises y negro en el escenario, en tono más oscuro. Gárgolas. Candelabros zoomorfos. Bancos largos. Luz de seguidor. Planeando la Navidad: Dominio de grises. Resaltan los elementos de color.	Antes de la canción: Clara, dominio de grises. A partir de la canción: Foco en Jack por medio de seguidor. Final de la canción: Contrastes, dominio del rojo. Planeando la Navidad: Predominio de grises.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En la reunión: Música que narra la historia. Instrumentos de viento y cuerda, campanillas. Juego de tonos altos y bajos. Cambio de voz junto con los tonos bajos hacia el final. Planeando la Navidad: Sólo melodía. Instrumentos de viento en tonos bajos.		En la reunión: Referencia en la realidad (puerta rechinando y murciélagos). Planeando la Navidad: Cascabeles. Sonidos de instrumentos intentando tocar una melodía navideña. Referencia en la realidad.

Tabla 56. Matriz aplicada a Sally en la Plaza después de la asamblea de Jack

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Acentuación en los ojos, pestañas y boca, piel azul claro y gris. Cuerpo hecho a retazos con costuras en zig-zag.	Cabello largo hasta la cintura, rojizo (tostado) con carrera a la mitad. Frente despejada.	Vestido por debajo de las rodillas con mangas cortas, hecho de retazos de tela de estampados con espirales, rayas y puntos de distintos colores opacos. Medias de rayas negras y blancas a la altura del tobillo y botines negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Preparando la Navidad: Máquina de coser de Sally y tela roja. Noche de Navidad: Recipiente con niebla. Extensiones de luces anaranjadas. Carro de Jack con forma de urna a modo de trineo.	Intento por ambientarlo en Navidad. Tonos más claros de grises. Regreso de Jack: Nieve.	Más clara. Predominio de grises. Colores fríos. Noche de Navidad: Claridad a pesar de que es de noche hasta la niebla. Regreso de Jack: Mayor claridad, tonos amarillos hasta la llegada de la nieve. Tonos azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Preparando la Navidad: Música con letra que narra la historia. Juego de tonos altos y bajos, ritmo acoplado al trabajo de los habitantes. Noche de Navidad: Instrumental. Acordeón. Regreso de Jack: Música con letra. Ritmo alegre. Celebración.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 57. Matriz aplicada a Sally en Casa de Oogie Boogie

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Acentuación en los ojos, pestañas y boca, piel azul claro y gris. Cuerpo hecho a retazos con costuras en zig-zag.	Cabello largo hasta la cintura, rojizo (tostado) con carrera a la mitad. Frente despejada.	Vestido por debajo de las rodillas con mangas cortas, hecho de retazos de tela de estampados con espirales, rayas y puntos de distintos colores opacos. Medias de rayas negras y blancas a la altura del tobillo y botines negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En el rescate de Sally: Dados rojos de Oogie Boogie. Manos y pies de Sally descosidos. Escalera de cuerdas.	En la escena del rescate de Sally: Puerta grande con formas filosas en el marco, triangulares. Dominio de azules y marrones. Ventanal hexagonal con espacio circular y rejas de hierro.	En el rescate de Sally: Luz negra y dominio de azul chillón y morado.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música instrumental más rítmica. Tono burlón. Predominio de instrumentos de viento.		Sonidos mecánicos. Filosos. Referencia en la realidad.

- Aplicación de la Matriz a Oogie Boogie

Tabla 58. Matriz aplicada a Oogie Boogie en su casa.

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Durante la canción: Piel verde sin ojos. Cuenas oculares y boca negras. Piel de yute con costuras. Gusanos fluorescentes en su boca. Pliegues. Al final de la canción: Piel de yute marrón claro/beige.	No aplica.	No aplica.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Durante la canción: Dados blancos y dados rojos. Calaveras vivientes en tonos fluorescentes.	Durante la canción: Rueda de la fortuna en colores rojo y negro. Máquinas de tortura y cadenas. Trampas en formas de juegos de azar en colores fluorescentes. Luces intermitentes rojas y blancas. Predominio de líneas circulares y espirales.	Durante la canción: Luz negra y colores fluorescentes. Predominio de azul, morado, blanco y rojo.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música instrumental más rítmica. Tono burlón. Predominio de instrumentos de viento.		Sonidos mecánicos. Filosos. Referencia en la realidad.

- Aplicación de la Matriz al Científico Loco

Tabla 59. Matriz aplicada al Científico Loco en su casa y la de Sally

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Cuerpo de metal blanco con remaches en la cabeza, que tiene la capacidad de abrirse y mostrar su cerebro. Acentuación en la boca y los dientes.	No aplica.	Bata blanca, acampanada, manga larga hasta las rodillas. Cuello alto y botones en un lado. Guantes negros de hule anchos. Lentes pequeños con cristales verdes. Silla de ruedas de metal.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En la escena de la comida: Radiografías. Construyendo su compañera: Cráneos de diferentes formas y cuerpo sin cabeza. Planos de los renos. Construyendo los renos: Esqueletos de renos e instrumentos de laboratorio. Lámpara de gas. Cráneo humano.	Construyendo su compañera: Camilla con correas y pinzas giratorias de metal. Construyendo los renos: Predominio de gris, remaches y formas onduladas. Metal o hierro.	Construyendo los renos: Contrastes marcados y efecto de electricidad. Juego de luces y sombras. En la escena de la comida: Luz verdosa.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música instrumental con predominio de instrumentos de viento. Tonos bajos y ritmo lento. Instrumento de cuerda que da el compás.		Sonidos sin referencia en la realidad (sonido mecánico de la silla, burbujas del laboratorio).

Tabla 60. Matriz aplicada al Científico Loco en el Sitio de Asambleas

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Cuerpo de metal blanco con remaches en la cabeza, que tiene la capacidad de abrirse y mostrar su cerebro. Acentuación en la boca y los dientes.	No aplica.	Bata blanca, acampanada, manga larga hasta las rodillas. Cuello alto y botones en un lado. Guantes negros de hule anchos. Lentes pequeños con cristales verdes. Silla de ruedas de metal.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Planeando la Navidad: Dibujo de colores brillantes de los renos.	Planeando la Navidad: Dominio de grises. Resaltan los elementos de color.	Planeando la Navidad: Predominio de grises.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Planeando la Navidad: Sólo melodía. Instrumentos de viento en tonos bajos.		Planeando la Navidad: Cascabeles. Sonidos de instrumentos intentando tocar una melodía navideña. Referencia en la realidad.

**Tabla 61. Matriz aplicada al Científico Loco en la Plaza después de la
asamblea de Jack**

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Cuerpo de metal blanco con remaches en la cabeza, que tiene la capacidad de abrirse y mostrar su cerebro. Acentuación en la boca y los dientes.	No aplica.	Regreso de Jack: Pasamontañas tejido de color mostaza con una esfera de algodón blanco en la punta.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	No aplica.	Regreso de Jack: Nieve.	Regreso de Jack: Mayor claridad, tonos amarillos hasta la llegada de la nieve. Tonos azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Regreso de Jack: Música con letra. Ritmo alegre. Celebración.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

- Aplicación de la Matriz a Santa Claus

Tabla 62. Matriz aplicada a Santa Claus en Christmas Town

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca, acentuación en pómulos, nariz y cejas. Barba blanca larga con forma de ojiva.	No aplica.	Amplio traje y sombrero rojos, con puños y ruedo blancos de tela felpuda. Guantes negros ajustados y botas negras pequeñas. Pliegues.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Recipientes de vidrio con dulces dentro. Utensilios con los colores de bastones de caramelos. Lista de niños.	Predominio de rojo. Paredes con estrellas talladas. Sillón grande, mullido, verde con bordes rojos.	Tenue. Ambiente cálido. Emulación de fuego de chimenea.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica en el interior de su casa. Crescendo de instrumentos de viento cuando lo raptan.		Sonidos sin referencia en la realidad (sonido del papel).

**Tabla 63. Matriz aplicada a Santa Claus en la Plaza después de la
asamblea de Jack**

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Dulces pegados a la barba.	Prácticamente calvo, con un mechón de cabello blanco en el centro de su cabeza.	Jack le quita el sombrero.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Bolsa negra de plástico con estampado de calabazas.	Intento por ambientarlo en Navidad. Tonos más claros de grises.	Más clara. Predominio de grises y azules .
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música instrumental con predominio de cuerdas y viento. Juego de tonos altos y bajo. Volumen bajo, casi imperceptible.		Sonidos con referencia en la realidad a pesar de la fantasía.

Tabla 64. Matriz aplicada a Santa Claus en Casa de Oogie Boogie

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Durante la canción: Barba, cejas y cabello más blancos. Acentuación por medio de sombras.	Durante la canción: Prácticamente calvo, con un mechón de cabello blanco en el centro de su cabeza.	Durante la canción: Acentuación del blanco de la tela felpuda. El traje se ve negro y rojo. En el rescate de Jack: El traje vuelve a su color normal. Ropa interior con motivos navideños. Recupera el sombrero.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Durante la canción: Dados blancos y dados rojos. Calaveras vivientes en tonos fluorescentes.	Durante la canción: Rueda de la fortuna en colores rojo y negro. Máquinas de tortura y cadenas. Trampas en formas de juegos de azar en colores fluorescentes. Luces intermitentes rojas y blancas. Predominio de líneas circulares y espirales.	Durante la canción: Luz negra y colores fluorescentes. Predominio de azul, morado, blanco y rojo.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Escena de la canción: Canción de Oogie Boogie que describe la escena. Tono burlón. Predominio de trompetas.		Sonido fantástico (la desaparición de Santa Claus).

Aplicación de la matriz a Charlie and the Chocolate Factory

- Aplicación de la Matriz a Charlie Bucket

Tabla 65. Matriz aplicada a Charlie Bucket en Casa de los Bucket:

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca algo pálida. Aspecto natural. Acentuación en los ojos.	Sencillo, algo desordenado. Corto y redondeado, caída en la frente.	Chaqueta a cuadros de tela gruesa con mangas y cuello vinotinto, bufanda oscura a cuadros, camisa de botones blanca con cuadros vinotinto, sweater de tela gruesa en los mismos tonos, pantalón pequeño marrón, botines negros y medias verdes. Guantes rotos azul oscuro.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Tapas de pasta de dientes y fábrica hecha de ellas. Sábanas, lámparas, cuadros. Desorden, descuidado. Envoltorios de chocolate y dibujos en el cuarto de Charlie. Ollas y utensilios de cocina. Televisor viejo. Barras de chocolate y boleto dorado.	Líneas irregulares y ángulos inclinados y cortantes. Descuidado y desordenado. Pequeño. Tonos sepia. Cama grande cuadrada en el centro. Madera desgastada. Techo roto y lleno de nieve.	De noche: Iluminación tenue. Ambiente cálido a pesar de lo pobre. Emulación del fuego. Amarillo. Predominio de tonos sepia. De día: Predominio de azules y grises, ambiente frío.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Mientras interactúa con su familia: No aplica. En su cuarto, al abrir su regalo y al ganar el boleto: Instrumentos de cuerda predominan. Piano, coro femenino y campanillas.		Sonidos con referencia en la realidad (crepitar del fuego, choque del cuchillo al cortar, choque de cubiertos y platos, audio del televisor, crujido del envoltorio).

Tabla 66. Matriz aplicada a Charlie Bucket en Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca algo pálida. Aspecto natural. Acentuación en los ojos.	Sencillo, algo desordenado. Corto y redondeado, caída en la frente.	Camisa de botones beige con cuadros, sweater de tela gruesa vinotinto y azul, pantalón pequeño marrón, botines negros y medias verdes. Guantes rotos azul oscuro.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate de Augustus Gloop. Herramientas de los Oompa-Loompas. Llegada del Barco: Cucharón rosado del mismo material del barco.	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Crescendos de cuerdas, percusión, coro femenino y campanillas. Ritmo lento. Canción de Augustus Gloop: Describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso. Llegada del Barco: Predominio de percusión, ritmo lento, crescendo de viento y coro masculino. Tonos bajos.		Referencia a la realidad (caída de la casaca, movimientos automáticos de las succionadoras, pasos en la grama).

Tabla 67. Matriz aplicada a Charlie Bucket en la Sala de Inventos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca algo pálida. Aspecto natural. Acentuación en los ojos.	Sencillo, algo desordenado. Corto y redondeado, caída en la frente.	Camisa de botones beiges con cuadros, sweater de tela gruesa vinotinto y azul, pantalón pequeño marrón, botines negros y medias verdes. Guantes rotos azul oscuro.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos y recipientes de laboratorio con contenido de todos colores. Predominio de rojo y amarillo. Caramelos de colores chillones.	Máquinas de metal brillante, predominio de formas circulares, cilíndricas y líneas curvas. Destacan los círculos de colores chillones (naranja, verde, amarillo).	Clara. Luces intermitentes de todos colores. Focos de color hacia algunas máquinas. Predominio de azul y morado. Ambiente artificial.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Campanillas. Tonos bajos, instrumentos de cuerda, escandaloso, coro femenino. Transformación de Violet: Crescendos de instrumentos de cuerda, movimientos rápidos, suspenso, percusión. Canción de Violet Bauregarde: Descripción del personaje. Guitarra y bajo eléctricos, trompeta, batería. Ritmo rápido.		Exageración de sonidos mecánicos, burbujas, metálicos.

Tabla 68. Matriz aplicada a Charlie Bucket en la Sala de Nueces

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca algo pálida. Aspecto natural. Acentuación en los ojos.	Sencillo, algo desordenado. Corto y redondeado, caída en la frente.	Camisa de botones beige con cuadros, sweater de tela gruesa vinotinto y azul, pantalón pequeño marrón, botines negros y medias verdes. Guantes rotos azul oscuro.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Nueces de las ardillas. Llaves de Willy Wonka.	Predominio de azul, líneas rectas y onduladas. En el centro, círculo con orificio en el medio, de líneas onduladas blancas y azul claro. Máquinas expendedoras de nueces y asientos de las ardillas.	Clara y brillante. Saturación del blanco y el azul claro. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando Veruca baja: Instrumentos de cuerda, ritmo lento. Crescendos. Platillos. Suspense. Cuando la atacan las ardillas: Ritmo acelerado, percusión, instrumentos de viento en tonos bajos. Canción de Veruca Salt: Guitarra y pandereta, flauta, batería. Almidonado.		Exageración del sonido de las ardillas. Referencia en la realidad (nueces chocando contra el piso).

Tabla 69. Matriz aplicada a Charlie Bucket en la Sala de Televisión

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca algo pálida. Aspecto natural. Acentuación en los ojos.	Sencillo, algo desordenado. Corto y redondeado, caída en la frente.	Camisa de botones beige con cuadros, sweater de tela gruesa vinotinto y azul, pantalón pequeño marrón, botines negros y medias verdes. Guantes rotos azul oscuro.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate gigante y lentes grandes blancos con cristales púrpura. Televisor y mueble circular, control remoto.	Completamente blanco, líneas curvas y formas circulares, sin esquinas.	Clara, brillante. Blanco saturado. Reflectores que encandilan. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando llevan el chocolate: Acordes del leitmotiv de Odisea en el Espacio. Instrumentos de viento (trompetas, trombones) percusión. Crescendos. Cuando Mike va hacia el teletransportador: Acordes agudos de cuerdas. Percusión y viento en tonos bajos. Suspenso. Canción de Mike Teavee: Rock, guitarra eléctrica, batería. Ritmo acelerado. Cuando Charlie gana: Leitmotiv de Charlie (campanillas y ritmo lento de cuerdas).		Referencia con la realidad (pasos, sonidos automatizados de las máquinas, audio de la televisión). Exageración de otros (aparición del chocolate en TV y de la mano de Charlie traspasando la imagen).

- Aplicación de la Matriz al Abuelo Joe

Tabla 70. Matriz aplicada al Abuelo Joe en la Casa de los Bucket

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Maquillaje natural.	No aplica.	Sombrero de tela gruesa marrón oscuro, sweater verde opaco con puños grises, de lana, estampado. Bata cruzada a cuadros en diferentes tonos de marrón, pantalón de pijama beige con rayas vinotinto, medias marrones rotas. Lentes.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Tapas de pasta de dientes y fábrica hecha de ellas. Sábanas, lámparas, cuadros. Desorden, descuidado. Envoltorios de chocolate y dibujos en el cuarto de Charlie. Ollas y utensilios de cocina. Televisor viejo. Barras de chocolate y boleto dorado.	Líneas irregulares y ángulos inclinados y cortantes. Descuidado y desordenado. Pequeño. Tonos sepia. Cama grande cuadrada en el centro. Madera desgastada. Techo roto y lleno de nieve.	De noche: Iluminación tenue. Ambiente cálido a pesar de lo pobre. Emulación del fuego. Amarillo. Predominio de tonos sepia. De día: Predominio de azules y grises, ambiente frío.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	No aplica.		Pasos del baile de celebración cuando Charlie encuentra el boleto dorado.

Tabla 71. Matriz aplicada al Abuelo Joe en la Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Maquillaje natural.	Cabello peinado hacia atrás. Aspecto natural.	Saco a cuadros negros y grises, chaleco negro de corte en "V" con cuello a la altura del pecho y tela estampada con rayas oscuras. Camisa blanca manga larga, corbata negra con nudo sencillo. Pantalón gris oscuro de vestir, holgado. Lentes.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate de Augustus Gloop. Herramientas de los Oompa-Loompas Llegada del Barco: Cucharón rosado del mismo material del barco.	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Crescendos de cuerdas, percusión, coros femeninos y campanillas. Ritmo lento. Canción de Augustus Gloop describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso Llegada del Barco: Predominio de percusión, ritmo lento, crescendo de viento y coro masculino. Tonos bajos		Referencia a la realidad (caída de la casada, movimientos automáticos de las succionadoras, pasos en la grama)

Tabla 72. Matriz aplicada al Abuelo Joe en la Sala de Inventos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Maquillaje natural.	Cabello peinado hacia atrás. Aspecto natural.	Saco a cuadros negros y grises, chaleco negro de corte en “V” con cuello a la altura del pecho y tela estampada con rayas oscuras. Camisa blanca manga larga, corbata negra con nudo sencillo. Pantalón gris oscuro de vestir, holgado. Lentes.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos y recipientes de laboratorio con contenido de todos colores. Predominio de rojo y amarillo. Caramelos de colores chillones.	Máquinas de metal brillante, predominio de formas circulares, cilíndricas y líneas curvas. Destacan los círculos de colores chillones (naranja, verde, amarillo).	Clara. Luces intermitentes de todos colores. Focos de color hacia algunas máquinas. Predominio de azul y morado. Ambiente artificial.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Campanillas. Tonos bajos, instrumentos de cuerda, escandaloso, coro femenino. Transformación de Violet: Crescendos de instrumentos de cuerda, movimientos rápidos, suspenso, percusión. Canción de Violet Bauregarde: Descripción del personaje. Guitarra y bajo eléctricos, trompeta, batería. Ritmo rápido.		Exageración de sonidos mecánicos, burbujas, metálicos.

Tabla 73. Matriz aplicada al Abuelo Joe en la Sala de Nueces

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Maquillaje natural.	Cabello peinado hacia atrás. Aspecto natural.	Saco a cuadros negros y grises, chaleco negro de corte en “V” con cuello a la altura del pecho y tela estampada con rayas oscuras. Camisa blanca manga larga, corbata negra con nudo sencillo. Pantalón gris oscuro de vestir, holgado. Lentes.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Nueces de las ardillas. Llaves de Willy Wonka.	Predominio de azul, líneas rectas y onduladas. En el centro, círculo con orificio en el medio, de líneas onduladas blancas y azul claro. Máquinas expendedoras de nueves y asientos de las ardillas.	Clara y brillante. Saturación del blanco y el azul claro. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando Veruca baja: Instrumentos de cuerda, ritmo lento. Crescendos. Platillos. Suspenso. Cuando la atacan las ardillas: Ritmo acelerado, percusión, instrumentos de viento en tonos bajos. Canción de Veruca Salt: Guitarra y pandereta, flauta, batería. Almidonado.		Exageración del sonido de las ardillas. Referencia en la realidad (nueces chocando contra el piso).

Tabla 74. Matriz aplicada al Abuelo Joe en la Sala de Televisión

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Maquillaje natural	Cabello peinado hacia atrás. Aspecto natural.	Saco a cuadros negros y grises, chaleco negro de corte en "V" con cuello a la altura del pecho y tela estampada con rayas oscuras. Camisa blanca manga larga, corbata negra con nudo sencillo. Pantalón gris oscuro de vestir, holgado. Lentes.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate gigante y lentes grandes blancos con cristales púrpura. Televisor y mueble circular, control remoto.	Completamente blanco, líneas curvas y formas circulares, sin esquinas.	Clara, brillante. Blanco saturado. Reflectores que encandilan.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando llevan el chocolate: Acordes del leitmotiv de Odisea en el Espacio. Instrumentos de viento (trompetas, trombones) percusión. Crescendos. Cuando Mike va hacia el teletransportador: Acordes agudos de cuerdas. Percusión y viento en tonos bajos. Suspense. Canción de Mike Teavee: Rock, guitarra eléctrica, batería. Ritmo acelerado. Cuando Charlie gana: Leitmotiv de Charlie (campanillas y ritmo lento de cuerdas).		Referencia con la realidad (pasos, sonidos automatizados de las máquinas, audio de la televisión). Exageración de otros (aparición del chocolate en TV y de la mano de Charlie traspasando la imagen).

Aplicación de la Matriz a Willy Wonka

Tabla 75. Matriz aplicada a Willy Wonka en la Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida, lentes de contacto violeta. Acentuación en ojos y dientes.	Peluca marrón de corte cuadrado con carrera a la mitad, a la altura del mentón.	Sobretudo púrpura aterciopelado hasta la cadera, pantalón ajustado negro y chaleco de corte alto cerrado con cuello redondo negro. Camisa estampada con bacterias verdes, vinotinto y doradas. Broche con el logo de la fábrica. Sombrero de copa con listón grueso de tela negra texturizada a cuadros y bordes vinotinto. Reloj de cadena en el chaleco. Guantes morados y bastón de vidrio lleno de caramelos con pomo de rayas negras y bancas onduladas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate de Augustus Gloop. Herramientas de los Oompa-Loompas Llegada del Barco: Cucharón rosado del mismo material del barco.	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Crescendos de cuerdas, percusión, coro femenino y campanillas. Ritmo lento. Canción de Augustus Gloop describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso. Llegada del Barco: Predominio de percusión, ritmo lento, crescendo de viento y coro masculino. Tonos bajos.		Exageración de sonido del látex de sus guantes.

Tabla 76. Matriz aplicada a Willy Wonka en la Sala de Inventos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida, lentes de contacto violeta. Acentuación en ojos y dientes.	Peluca marrón de corte cuadrado con carrera a la mitad, a la altura del mentón.	Sobretudo púrpura aterciopelado hasta la cadera, pantalón ajustado negro y chaleco de corte alto cerrado con cuello redondo negro. Camisa estampada con bacterias verdes, vinotinto y doradas. Broche con el logo de la fábrica. Sombrero de copa con listón grueso de tela negra texturizada a cuadros y bordes vinotinto. Reloj de cadena en el chaleco. Guantes morados y bastón de vidrio lleno de caramelos con pomo de rayas negras y bancas onduladas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Tarjetas de Willy Wonka con la descripción de la goma de mascar.	Máquinas de metal brillante, predominio de formas circulares, cilíndricas y líneas curvas. Destacan los círculos de colores chillones (naranja, verde, amarillo).	Clara. Luces intermitentes de todos colores. Focos de color hacia algunas máquinas. Predominio de azul y morado. Ambiente artificial.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Campanillas. Tonos bajos, instrumentos de cuerda, escandaloso, coro femenino. Transformación de Violet: Crescendos de instrumentos de cuerda, movimientos rápidos, suspenso, percusión. Canción de Violet Bauregarde: Descripción del personaje. Guitarra y bajo eléctricos, trompeta, batería. Ritmo rápido.		Exageración de sonido del látex de sus guantes.

Tabla 77. Matriz aplicada a Willy Wonka en la Sala de Nueces

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida, lentes de contacto violeta. Acentuación en ojos y dientes.	Peluca marrón de corte cuadrado con carrera a la mitad, a la altura del mentón.	Sobretudo púrpura aterciopelado hasta la cadera, pantalón ajustado negro y chaleco de corte alto cerrado con cuello redondo negro. Camisa estampada con bacterias verdes, vinotinto y doradas. Broche con el logo de la fábrica. Sombrero de copa con listón grueso de tela negra texturizada a cuadros y bordes vinotinto. Reloj de cadena en el chaleco. Guantes morados y bastón de vidrio lleno de caramelos con pomo de rayas negras y bancas onduladas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Nueces de las ardillas. Llaves de Willy Wonka.	Predominio de azul, líneas rectas y onduladas. En el centro, círculo con orificio en el medio, de líneas onduladas blancas y azul claro. Máquinas expendedoras de nueves y asientos de las ardillas.	Clara y brillante. Saturación del blanco y el azul claro. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando Veruca baja: Instrumentos de cuerda, ritmo lento. Crescendos. Platillos. Suspenso. Cuando la atacan las ardillas: Ritmo acelerado, percusión, instrumentos de viento en tonos bajos. Canción de Veruca Salt: Guitarra y pandereta, flauta, batería. Almidonado.		Exageración de sonido del látex de sus guantes. Imitación exacta de la voz del padre de Veruca (irrealidad) y sonido del manojó de llaves (realidad).

Tabla 78. Matriz aplicada a Willy Wonka en la Sala de Televisión

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida, lentes de contacto violeta. Acentuación en ojos y dientes.	Peluca marrón de corte cuadrado con carrera a la mitad, a la altura del mentón.	Sobretudo púrpura aterciopelado hasta la cadera, pantalón ajustado negro y chaleco de corte alto cerrado con cuello redondo negro. Camisa estampada con bacterias verdes, vinotinto y doradas. Broche con el logo de la fábrica. Sombrero de copa con listón grueso de tela negra texturizada a cuadros y bordes vinotinto. Reloj de cadena en el chaleco. Guantes morados y bastón de vidrio lleno de caramelos con pomo de rayas negras y bancas onduladas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate gigante y lentes grandes blancos con cristales púrpura. Televisor y mueble circular, control remoto.	Completamente blanco, líneas curvas y formas circulares, sin esquinas.	Clara, brillante. Blanco saturado. Reflectores que encandilan.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando llevan el chocolate: Acordes del leitmotiv de Odisea en el Espacio. Instrumentos de viento (trompetas, trombones) percusión. Crescendos. Cuando Mike va hacia el teletransportador: Acordes agudos de cuerdas. Percusión y viento en tonos bajos. Suspenso. Canción de Mike Teavee: Rock, guitarra eléctrica, batería. Ritmo acelerado Cuando Charlie gana: Leitmotiv de Charlie (campanillas y ritmo lento de cuerdas).		Exageración de sonido del látex de sus guantes.

- Aplicación de la Matriz a Augustus Gloop

Tabla 79. Matriz aplicada a Augustus Gloop en la Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Maquillaje natural. Mancha de chocolate alrededor de la boca.	Peinado sencillo hacia delante, Cabello rojizo corto.	Franela manga larga con cuello tortuga de rayas blancas y rojas, ajustada al cuerpo. Bermuda de jean grande con las botas dobladas, zapatos rojos con blanco, deportivos y medias negras.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate de Augustus Gloop. Herramientas de los Oompa-Loompas	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Crescendos de cuerdas, percusión, coro femenino y campanillas. Ritmo lento. Canción de Augustus Gloop: Describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso.		Exageración de sonidos: Augustus agarrando los dulces y el chocolate del río.

Aplicación de la Matriz a Violet Beauregarde

Tabla 80. Matriz aplicada a Violet Beauregarde en la Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Sencillo, aspecto natural.	Corte recto redondeado a la altura de las mejillas, con flequillo. Cabello rubio.	Conjunto de dos piezas, azul turquesa chillón. Cómodo. Zapatos deportivos blancos. Rayas blancas en el borde de los brazos y piernas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Goma de mascar.	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Crescendos de cuerdas, percusión, coro femenino y campanillas. Ritmo lento. Canción de Augustus Gloop: Describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso. Llegada del Barco: Predominio de percusión, ritmo lento, crescendo de viento y coro masculino. Tonos bajos.		Exageración del mordisco a la manzana y de Violet masticando la goma de mascar.

Tabla 81. Aplicación de la Matriz a Violet Beauregarde en la Sala de Inventos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Después de la transformación: Piel azul y cuerpo obeso y completamente circular.	Después de la transformación: Cabello azul.	Conjunto de dos piezas, azul turquesa chillón. Cómodo. Zapatos deportivos blancos. Rayas blancas en el borde de los brazos y piernas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Goma de mascar de tres comidas que Violet toma.	Máquinas de metal brillante, predominio de formas circulares, cilíndricas y líneas curvas. Destacan los círculos de colores chillones (naranja, verde, amarillo).	Clara. Luces intermitentes de todos colores. Focos de color hacia algunas máquinas. Predominio de azul y morado. Ambiente artificial.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Campanillas. Tonos bajos, instrumentos de cuerda, escandaloso, coro femenino. Transformación de Violet: Crescendos de instrumentos de cuerda, movimientos rápidos, suspenso, percusión. Canción de Violet Bauregarde: Descripción del personaje. Guitarra y bajo eléctricos, trompeta, batería. Ritmo rápido.		Sonido de Violet masticando la goma de mascar.

- Aplicación de la Matriz a Veruca Salt

Tabla 82. Matriz aplicada a Veruca Salt en la Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural.	Cabello con bucles a nivel de los hombros, castaño oscuro. Frente despejada y dos broches rosados con forma de libélula. Peinado elaborado.	Vestido rosado pálido de cuello alto redondo, tela estampada. Falda acampanada hasta las rodillas. Medias panty blancas y zapatos negros de charol. Cartera pequeña del mismo tono del vestido y chaqueta tipo torera de piel.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Paleta roja y rosada en espiral, redonda.	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Crescendos de cuerdas, percusión, coro femenino y campanillas. Ritmo lento. Canción de Augustus Gloop describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso Llegada del Barco: Predominio de percusión, ritmo lento, crescendo de viento y coro masculino. Tonos bajos.		Referencia a la realidad (caída de la casaca, movimientos automáticos de las succionadoras, pasos en la grama).

Tabla 83. Matriz aplicada a Veruca Salt en la Sala de Inventos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural.	Cabello con bucles a nivel de los hombros, castaño oscuro. Frente despejada y dos broches rosados con forma de libélula. Peinado elaborado.	Vestido rosado pálido de cuello alto redondo, tela estampada. Falda acampanada hasta las rodillas. Medias panty blancas y zapatos negros de charol Cartera pequeña del mismo tono del vestido y chaqueta tipo torera de piel.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos y recipientes de laboratorio con contenido de todos colores. Predominio de rojo y amarillo. Caramelos de colores chillones.	Máquinas de metal brillante, predominio de formas circulares, cilíndricas y líneas curvas. Destacan los círculos de colores chillones (naranja, verde, amarillo).	Clara. Luces intermitentes de todos colores. Focos de color hacia algunas máquinas. Predominio de azul y morado. Ambiente artificial.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Campanillas. Tonos bajos, instrumentos de cuerda, escandaloso, coro femenino. Transformación de Violet: Crescendos de instrumentos de cuerda, movimientos rápidos, suspenso, percusión. Canción de Violet Bauregarde: Descripción del personaje. Guitarra y bajo eléctricos, trompeta, batería. Ritmo rápido.		Exageración de sonidos mecánicos, burbujas, metálicos.

Tabla 84. Matriz aplicada a Veruca Salt en la Sala de Nueces

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural.	Cabello con bucles a nivel de los hombros, castaño oscuro. Frente despejada y dos broches rosados con forma de libélula. Peinado elaborado.	Vestido rosado pálido de cuello alto redondo, tela estampada. Falda acampanada hasta las rodillas. Medias panty blancas y zapatos negros de charol. Cartera pequeña del mismo tono del vestido y chaqueta tipo torera de piel.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Nueces de las ardillas. Llaves de Willy Wonka.	Predominio de azul, líneas rectas y onduladas. En el centro, círculo con orificio en el medio, de líneas onduladas blancas y azul claro. Máquinas expendedoras de nueves y asientos de las ardillas.	Clara y brillante. Saturación del blanco y el azul claro. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando Veruca baja: Instrumentos de cuerda, ritmo lento. Crescendos. Platillos. Suspenso. Cuando la atacan las ardillas: Ritmo acelerado, percusión, instrumentos de viento en tonos bajos. Canción de Veruca Salt: Guitarra y pandereta, flauta, batería. Almidonado.		Exageración del sonido del toque de la cabeza.

Aplicación de la Matriz a Mike Teavee

Tabla 85. Aplicación de la Matriz a Mike Teavee en la Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural, acentuación en los pómulos (rubor).	Cabello castaño oscuro, corto. Copete hecho con gel.	Sweater rojo, franela ancha negra estampada con una calavera de perfil y líneas rojas en el cráneo. Pantalón de jean negro y zapatos tipo converse clásicos, negros con bordes blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chocolate de Augustus Gloop. Herramientas de los Oompa-Loompas. Llegada del Barco: Cucharón rosado del mismo material del barco.	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Crescendos de cuerdas, percusión, coros femeninos y campanillas. Ritmo lento. Canción de Augustus Gloop: Describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso. Llegada del Barco: Predominio de percusión, ritmo lento, crescendo de viento y coro masculino. Tonos bajos.		Sonidos pegajosos de Mike destruyendo los dulces.

Tabla 86. Aplicación de la Matriz a Mike Teavee en la Sala de Inventos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural, acentuación en los pómulos (rubor).	Cabello castaño oscuro, corto. Copete hecho con gel.	Sweater rojo, franela ancha negra estampada con una calavera de perfil y líneas rojas en el cráneo, pantalón de jean negro y zapatos tipo converse clásicos, negros con bordes blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Instrumentos y recipientes de laboratorio con contenido de todos colores. Predominio de rojo y amarillo. Caramelos de colores chillones.	Máquinas de metal brillante, predominio de formas circulares, cilíndricas y líneas curvas. Destacan los círculos de colores chillones (naranja, verde, amarillo).	Clara. Luces intermitentes de todos colores. Focos de color hacia algunas máquinas. Predominio de azul y morado. Ambiente artificial.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Al entrar: Campanillas. Tonos bajos, instrumentos de cuerda, escandaloso, coro femenino. Transformación de Violet: Crescendos de instrumentos de cuerda, movimientos rápidos, suspenso, percusión. Canción de Violet Bauregarde: Descripción del personaje. Guitarra y bajo eléctricos, trompeta, batería. Ritmo rápido.		Exageración de sonidos mecánicos, burbujas, metálicos.

Tabla 87. Matriz aplicada a Mike Teavee en la Sala de Nueces

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural, acentuación en los pómulos (rubor).	Cabello castaño oscuro, corto. Copete hecho con gel.	Sweater rojo, franela ancha negra estampada con una calavera de perfil y líneas rojas en el cráneo, pantalón de jean negro y zapatos tipo converse clásicos, negros con bordes blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Nueces de las ardillas. Llaves de Willy Wonka.	Predominio de azul, líneas rectas y onduladas. En el centro, círculo con orificio en el medio, de líneas onduladas blancas y azul claro. Máquinas expendedoras de nueves y asientos de las ardillas.	Clara y brillante. Saturación del blanco y el azul claro. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando Veruca baja: Instrumentos de cuerda, ritmo lento. Crescendos. Platillos. Suspenso. Cuando la atacan las ardillas: Ritmo acelerado, percusión, instrumentos de viento en tonos bajos. Canción de Veruca Salt: Guitarra y pandereta, flauta, batería. Almidonado.		Exageración del sonido de las ardillas. Referencia en la realidad (nueces chocando contra el piso).

Tabla 88. Matriz aplicada a Mike Teavee en la Sala de Televisión

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Aspecto natural, acentuación en los pómulos (rubor).	Cabello castaño oscuro, corto. Copete hecho con gel.	Sweater rojo, franela ancha negra estampada con una calavera de perfil y líneas rojas en el cráneo, pantalón de jean negro y zapatos tipo converse clásicos, negros con bordes blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Durante la canción: Carpeta (noticiero), utensilios de cocina y sartén de teflón, cuchillo (escena de psicosis) micrófonos e instrumentos musicales, confeti (escena de The Beatles)	Durante la canción: Escenario de noticiero (fondo azul, escritorio gris y logo rojo), estudio de cocina (predominio de marrón y amarillos), comercial de juego infantil (azul y rojo en fondo morado y juguetes gigantes), escena de psicosis, escena concierto de rock (escenario y luces de concierto), escenario de The Beatles (formas circulares y cilíndricas de diferentes tamaños, azul, rojo, amarillo y rosado).	Durante la canción: Plana en el noticiero, predominio de amarillo en el estudio de cocina, colores saturados en el comercial, blanco y negro en la escena de psicosis, juego de colores en el concierto (azul, rojo, amarillo) y colores saturados en la de The Beatles, luces de colores en el fondo. La sala de televisión baja la iluminación a partir de la escena de The Beatles.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando llevan el chocolate: Acordes del leitmotiv de Odisea en el Espacio. Instrumentos de viento (trompetas, trombones) percusión. Crescendos. Cuando Mike va hacia el teletransportador: Acordes agudos de cuerdas. Percusión y viento en tonos bajos. Suspenso. Canción de Mike Teavee: Rock, guitarra eléctrica, batería. Ritmo acelerado. Cuando Charlie gana: Leitmotiv de Charlie (campanillas y ritmo lento de cuerdas).		Sonido irreal de la voz de Mike después de la transformación.

- Aplicación de la Matriz a los Oompa-Loompas

Tabla 89. Matriz aplicada a los Oompa-Loompas en la Sala de Mezcla de Chocolate

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel morena, aspecto natural.	Cabello con peinado inusual, a modo de cola de caballo totalmente hacia arriba. Artificial. Uso de productos de cabello.	En la canción de Augustus: Overol manga larga a rayas blancas y negras de cuello alto, y overol rojo chillón de patente, con logo en negro en el medio. Zapatos negros sencillos. Llegada del Barco: Overol azul sobre la base a rayas (sin el cuello).
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En la canción de Augustus: Gorro amarillo de plástico para nadar con la forma del peinado. Bastones de caramelo blanco y rosado, que agarran durante la canción, Llegada del Barco: Remos y gorro azul del capitán del barco.	Colores chillones, predominio de verde, rojo y blanco. Cascada de chocolate. Colores saturados. Todo hecho de caramelo. Máquinas succionadoras de chocolate, metálicas. Barco vikingo en forma de hipocampo hecho de caramelo fucsia.	Colores saturados. Efecto de agua fluyendo y reflejándose sobre las paredes y sobre ellos. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Canción de Augustus Gloop: Describe al personaje. Percusión, trompetas. Escandaloso. Llegada del Barco: Predominio de percusión, ritmo lento, crescendo de viento y coro masculino. Tonos bajos.		Sonido irreal de las risas en el barco. Referencia a la realidad con el taladro y con el golpe en el pecho que indica el saludo.

Tabla 90. Matriz aplicada a los Oompa-Loompas en la Sala de Inventos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel morena, aspecto natural.	Oompa-Loompa con cabello rizado de pies a cabeza.	Overol negro de patente sobre la basa a rayas negras y blancas. En la canción: Lentes grandes negros con cristales de colores chillones y diseños diferentes (verde, amarillo, naranja, rosado y morado).
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Chapaletas en la piscina de uno de los inventos, carreta con los ingredientes de la goma de mascar.	Máquinas de metal brillante, predominio de formas circulares, cilíndricas y líneas curvas. Destacan los círculos de colores chillones (naranja, verde, amarillo).	Clara. Luces intermitentes de todos colores. Focos de color hacia algunas máquinas. Predominio de azul y morado. Ambiente artificial.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Canción de Violet Bauregarde: Descripción del personaje. Guitarra y bajo eléctricos, trompeta, batería. Ritmo rápido.		Golpe contra el pecho que indica el saludo.

Tabla 91. Matriz aplicada a los Oompa-Loompa en la Sala de Nueces

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel morena, aspecto natural.	Cabello con peinado inusual, a modo de cola de caballo totalmente hacia arriba. Artificial. Uso de productos de cabello.	Overol amarillo de patente sobre la base a rayas bancas y negras.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Cuadro de la mamá de Veruca, pescado podrido gigante, ostra gigante, filete de carne de res.	Predominio de azul, líneas rectas y onduladas. En el centro, círculo con orificio en el medio, de líneas onduladas blancas y azul claro. Máquinas expendedoras de nueves y asientos de las ardillas.	Clara y brillante. Saturación del blanco y el azul claro. Artificialidad.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Canción de Veruca Salt: Guitarra y pandereta, flauta, batería. Almidonado.		Exageración del sonido de las ardillas. Referencia en la realidad (nueces chocando contra el piso).

Tabla 92. Matriz aplicada a los Oompa-Loompas en la Sala de Televisión

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel morena, aspecto natural.	Durante la canción: Peluca de cabello castaño oscuro liso y largo, peluca de cabello castaño oscuro rizado por los hombros, peluca de cabello castaño oscuro liso con bucles al final, peluca de cabello castaño oscuro liso por los hombros y peluca de cabello castaño oscuro enroscado con cola de caballo.	Overol blanco de patente sobre la base a rayas bancas y negras y zapatos blancos Durante la canción: Saco gris, camisa azul claro manga larga y corbata roja (noticiero). Traje de chef blanco y pañoleta amarrada al cuello a cuadros blancos y azules (cocina). Camisa a cuadros blancos y rojos y franela de rayas blancas y azules (comercial). Diferentes mallas pegadas al cuerpo: estampado de cebrá rojo y negro con flecos negros; plateada de lentejuelas. Camisa de leopardo holgada con jean y plataformas, y chaqueta de cuero negro con flecos (concierto). Chaquetas con hombreras de diferentes colores (The Beatles). Vestido manga larga hasta el cuello, holgado (psicosis).
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Durante la canción: Carpeta (noticiero). Utensilios de cocina y sartén de teflón (cocina). Cuchillo (escena de psicosis). Micrófonos, instrumentos musicales y confeti (escena de The Beatles).	Durante la canción: Escenario de noticiero (fondo azul, escritorio gris y logo rojo), estudio de cocina (predominio de marrón y amarillos), comercial de juego infantil (azul y rojo en fondo morado y juguetes gigantes), escena de psicosis, escena concierto de rock (escenario y luces de concierto), escenario de The Beatles (formas circulares y cilíndricas de diferentes tamaños, azul, rojo, amarillo y rosado).	Durante la canción: plana en el noticiero, predominio de amarillo en el estudio de cocina, colores saturados en el comercial, blanco y negro en la escena de psicosis, juego de colores en el concierto (azul, rojo, amarillo) y colores saturados en la de The Beatles, luces de colores en el fondo. La sala de televisión baja la iluminación a partir de la escena de The Beatles.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Cuando llevan el chocolate: Acordes del leitmotiv de Odisea en el Espacio. Instrumentos de viento (trompetas, trombones) percusión. Crescendos. Cuando Mike va hacia el teletransportador: Acordes agudos de cuerdas. Percusión y viento en tonos bajos. Suspenso. Canción de Mike Teavee: Rock, guitarra eléctrica, batería. Ritmo acelerado.		Sonido irreal de la voz de Mike después de la transformación.

Aplicación de la matriz a *The Corpse Bride*

- Aplicación de la Matriz a Víctor Van Dort

Tabla 93. Matriz aplicada a Víctor Van Dort en el Pueblo de los Vivos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida. Acentuación en los ojos por medio de ojeras. Cejas. Nariz fina y boca pequeña. Estilización.	Cabello negro corto. Mechones con caída en la frente aunque está peinado hacia atrás.	Frac gris con solapas circulares. Camisa blanca de cuello alto. Chaleco vinotinto opaco y corbata de nudo grueso gris. Pantalones grises a rayas en diferentes tonos. Zapatos negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	No aplica.	Esculturas de pescado en la fachada de los Van Dort.	Tenue. Predominio de grises y azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	Piano. Campanillas. Ritmos lentos. Crescendos. Leitmotiv.	Referencia con la realidad (Sonido de la carreta).	

Tabla 94. Matriz aplicada a Víctor Van Dort en la Casa de los Everglot

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida. Acentuación en los ojos por medio de ojeras. Cejas. Nariz fina y boca pequeña. Estilización.	Cabello negro corto. Mechones con caída en la frente aunque está peinado hacia atrás.	Frac gris con solapas circulares. Camisa blanca de cuello alto. Chaleco vinotinto opaco y corbata de nudo grueso gris. Pantalones grises a rayas en diferentes tonos. Zapatos negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Florero con flores blancas. En el Ensayo: Velas blancas y anillo.	Predominio de grises. Formas geométricas. Piso gris con rombos negros. Escudo de la familia Everglot junto a la chimenea. Piano de cola. En el Ensayo: Ventanales, paredes tapizadas.	Más clara gracias a los ventanales. Predominio de grises y azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Canción de Víctor en el piano. Luego de encontrarse con Victoria: Ritmo lento. Volumen bajo. Instrumentos de viento y cuerda. Crescendo cuando le entrega la flor. En el ensayo: Crescendos y ritmos acelerados a partir de la caída del anillo.		Referencia con la realidad (caída del florero). En el ensayo: Exageración de sonidos (vela girando en el aire y anillo).

Tabla 95. Matriz aplicada Víctor Van Dort en el Bosque.

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida. Acentuación en los ojos por medio de ojeras. Cejas. Nariz fina y boca pequeña. Estilización.	Cabello negro corto. Mechones con caída en la frente aunque está peinado hacia atrás.	Frac gris con solapas circulares. Camisa blanca de cuello alto. Chaleco vinotinto opaco y corbata de nudo grueso gris. Pantalones grises a rayas en diferentes tonos. Zapatos negros pequeños.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Flor blanca de la casa de Victoria y anillo.	Árboles alargados y sin follaje con raíces retorcidas y circulares. Árbol con ramas en espiral de forma irregular y retorcida. Nieve.	Predominio de azules y negro. Resplandor al salir Emily.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	Ambiente misterioso. Instrumento de cuerdas en agudos. Leitmotiv de Víctor. Crescendos en el ensayo del discurso. A partir de que coloca el anillo en la rama: Crescendos, percusión, instrumentos de viento en tonos graves. Ritmos acelerados. Juego de agudos y tonos graves. Coro femenino.	Referencia con la realidad (canto de los cuervos y crujir de las ramas) y exageración de sonidos (rama rebotando, mano de Emily moviéndose).	

Tabla 96. Matriz aplicada a Víctor Van Dort en el Bar de los Muertos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida. Acentuación en los ojos por medio de ojeras. Cejas. Nariz fina y boca pequeña. Estilización.	Cabello negro corto. Mechones con caída en la frente aunque está peinado hacia atrás.	Frac roto en una manga.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Botellas, jarras de cerveza, bolas de billar.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Piano con forma de urna. Colorido. Mesa de billar.	Colorido. Predomino de verde, amarillo y morado. En la canción de Bonejangles: Luz negra.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Trompetas. Ritmos más acelerados. Jazz. Mambo. Ritmos más vivos, menos clásicos. Rompimiento de la monotonía. En la escena con Emily: Leitmotiv de Emily y de Víctor combinados sólo en piano.		Sonido irreal (salto del ojo de Emily).

Tabla 97. Matriz aplicada a Víctor Van Dort en el Pueblo de los Muertos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida. Acentuación en los ojos por medio de ojeras. Cejas. Nariz fina y boca pequeña. Estilización.	Cabello negro corto. Mechones con caída en la frente aunque está peinado hacia atrás.	Frac roto en una manga. En el anuncio de la boda: Las arañas le arreglan el traje.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Manos azules y caja de regalo que contiene a Huesos. En el anuncio de la boda: Torta gigante de bodas.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Líneas curvas y quebradas.	Colorido. Predomino de verde, amarillo y morado.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	En la persecución: Crescendos. Tonos graves. Ritmos acelerados. En la conversación en el banco: Campanillas y piano. Ritmo lento. Tonos agudos. En el anuncio de la boda: Canción de la Boda (cantada). Mezcla de estilos, marcha nupcial, marcha épica, instrumentos de viento y cuerda.	Sonido exagerado (separación del cuerpo de uno de los vecinos) y referencia a la realidad (pasos, choques de la mano de Emily contra el asiento).	

Tabla 98. Matriz aplicada Víctor Van Dort en la Casa del Viejo Gutknecht

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida. Acentuación en los ojos por medio de ojeras. Cejas. Nariz fina y boca pequeña. Estilización.	Cabello negro corto. Mechones con caída en la frente aunque está peinado hacia atrás.	Frac roto en una manga.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Torres de libros viejos, huevo del cuervo con el hechizo dentro.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Desordenado. Sin techo, vidrios rotos. Estantes grandes e inclinados.	Colorido. Predominio de amarillo.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	Ambiente misterioso. Tonos graves en los instrumentos de viento con ritmos lentos y acelerados en los de cuerda. Crescendo cuando se transportan.	Referencia con la realidad (canto de los cuervos y ladrido de Huesos), exageración de sonidos (sonido del cuerpo del esqueleto) e irrealdad (salida del huevo del cuervo).	

Tabla 99. Matriz aplicada a Víctor Van Dort en la Iglesia

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida. Acentuación en los ojos por medio de ojeras. Cejas. Nariz fina y boca pequeña. Estilización.	Cabello negro corto. Mechones con caída en la frente aunque está peinado hacia atrás.	Traje base del principio.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Altar con la botella del veneno y copa dorada. Utensilios de cocina. Después de la transformación de Emily: Mariposas azules.	Formas geométricas, bancos de iglesia, contrafuertes, rosetón pequeño de vitral morado. Predominio de gris. Después de la pelea con Barkis: Todo desordenado. Después de la transformación de Emily: Luna y cielo iluminado.	Predominio de gris. Iluminación más clara. En la pelea con Barkis: Luz roja Cuando Barkis muere: Luz verde y luego haz de luz blanca.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Órgano con marcha nupcial. Luego de que Emily declina: Instrumentos de cuerda y crescendos en agudos. Ritmo lento. Leitmotiv de Víctor. En la llegada de Barkis: Tonos graves en instrumentos de cuerda y viento. Crescendos, ritmo lento. Suspenso. Luego de la muerte de Barkis: Atenuación de volumen. Crescendos en la transformación de Emily. Leitmotiv de Víctor y campanillas. Instrumentos de cuerda en tonos agudos. Coro femenino.		Referencia con la realidad (choques de los huesos de la mano de Emily con la botella de cerámica, pasos, sonido de espadas).

- Aplicación de la Matriz a Victoria Everglot.

Tabla 100. Matriz aplicada a Victoria Everglot en la Casa de los Everglot

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel blanca y pálida. Acentuación de ojos. Boca y nariz pequeñas. Pestañas y cejas En la boda: Más pálida.	Moño alto redondo. Mechones al frente que terminan en espiral. Después de la visita de Víctor en la noche: Algo despeinada. Mechones en la cara. Después de escapar: Más despeinada, mayor número de mechones en la cara.	En su cuarto al principio: Corsé y pantaloncillos holgados (ropa interior) blancos. Después de la canción de Víctor en el piano: Vestido de dos piezas, vinotinto, con mangas largas, anchas, a la altura de los hombros. Tela a rayas en diferentes tonos de vinotinto. Falda amplia a modo de campana con vuelos en diferentes capas en el ruedo. En su boda: Mismo corte del vestido anterior, completamente blanco y con velo de tul y coronilla. Guantes blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Florero con flores blancas. Cuadros de la familia en las paredes En el ensayo: Velas blancas y anillo. En su cuarto, de noche: Manta a cuadros en tonos de morado. En la boda: Torta de bodas diminuta. Mesa larga, copas, platos, cubiertos.	Predominio de grises. Formas geométricas. Piso gris con rombos negros. Escudo de la familia Everglot junto a la chimenea. Piano de cola. En el ensayo: Ventanales, paredes tapizadas. Después de la llegada de los muertos: Todo desordenado.	De noche: Más oscura, predominio de azul oscuro y grises. En la llegada de los muertos: Luz verde.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Canción de Víctor en el piano. Luego de encontrarse con Victoria: Ritmo lento. Volumen bajo. Instrumentos de viento y cuerda. Crescendo cuando le entrega la flor. En el ensayo: Crescendos y ritmos acelerados a partir de la caída del anillo. En la llegada de los muertos: Suspenso, órgano. Ritmos lentos. Instrumentos de cuerda. Ritmos acelerados a partir del grito. Caos. Tonos graves.		Referencia con la realidad (caída del florero). En el ensayo: Exageración de sonidos (vela girando en el aire y anillo).

Tabla 101. Matriz aplicada a Victoria Everglot en la Iglesia

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	En la boda: Más pálida.	En el escape: Despeinada. En la boda: moño al igual que en el principio.	En el escape: Vestido de dos piezas, vinotinto, con mangas largas, anchas, a la altura de los hombros. Tela a rayas en diferentes tonos de vinotinto. Falda amplia a modo de campana con vuelos en diferentes capas en el ruedo. En su boda: Mismo corte del vestido anterior, completamente blanco y con velo de tul y coronilla. Tacones blancos. Guantes blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En el escape: Vela del cura y manta a cuadros, de tela gruesa, en tonos morados. En la boda de Víctor: Ramo de rosas azules marchitas de Emily.	Fachada: Catedral de estilo gótico.	En el escape: oscura, predominio de grises. En su boda: Predominio de gris.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Luego de que Emily declina: Instrumentos de cuerda y crescendos en agudos. Ritmo lento. Leitmotiv de Víctor. En la llegada de Barkis: Tonos graves en instrumentos de cuerda y viento. Crescendos, ritmo lento. Suspenso. Luego de la muerte de Barkis: Atenuación de volumen. Crescendos en la transformación de Emily. Leitmotiv de Edward y Campanillas. Instrumentos de cuerda en tonos agudos. Coro femenino.		Referencia con la realidad (pasos, sonido de espadas).

- Aplicación de la Matriz a Emily, la Novia Cadáver

Tabla 102. Aplica de la Matriz a Emily, la Novia Cadáver en el Bosque

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel azul claro. Acentuación en los ojos. Párpados azul oscuro. Mejilla que deja ver parte de los dientes. Moho. Pestañas y Cejas. Boca rosada ancha. Brazo y pierna contraria de huesos.	Cabello azul enmarañado. Largo.	Velo de tela liviana, casi transparente, corona de flores azules y bordado de líneas onduladas. Ruedo del mismo color. Guante hasta el antebrazo roto en las manos, guante hasta la muñeca también roto en los dedos. Vestido de novia blanco azulado, corsé con escote de corazón bordado, roto a la altura de las costillas mitad de falda azul hasta el ruedo roído. Tacones blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Flor blanca de la casa de Victoria y anillo.	Árboles alargados y sin follaje con raíces retorcidas y circulares. Árbol con ramas en espiral de forma irregular y retorcida. Nieve.	Predominio de azules y negro. Resplandor al salir Emily.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Ambiente misterioso. Instrumento de cuerdas en agudos. Leitmotiv de Víctor. Crescendos en el ensayo del discurso. A partir de que pone el anillo en la rama: Crescendos, percusión, instrumentos de viento en tonos graves. Ritmos acelerados. Juego de agudos y tonos graves. Coro femenino.		Referencia con la realidad (canto de los cuervos y crujir de las ramas) y exageración de sonidos (rama rebotando, mano de Emily moviéndose).

Tabla 103. Matriz aplicada a Emily, La Novia Cadáver en el Bar de los Muertos.

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Mayor acentuación del azul de su piel y el rosado de la boca. Uno de los globos oculares se sale de la órbita.	Cabello azul enmarañado. Largo.	En la escena con Víctor: Sin el velo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Anillo en su mano esquelética. En la escena con Víctor: Ramo de rosas azules secas, mano esquelética que se despega de su cuerpo.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Piano con forma de urna. Colorido. Mesa de billar.	Colorido. Predomino de verde, amarillo y morado. En la canción de Bonejangles: Luz negra.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	Trompetas. Ritmos más acelerados. Jazz. Mambo. Ritmos más vivos, menos clásicos. Rompimiento de la monotonía. En la escena con Víctor: Leitmotiv de Emily y de Víctor combinados sólo en piano.	Sonido irreal (salto del ojo de Emily, huesos con sonido de instrumentos).	

Tabla 104. Matriz aplicada a Emily, La Novia Cadáver en el Pueblo de los Muertos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Mayor acentuación del azul de su piel y el rosado de la boca. Uno de los globos oculares se sale de la órbita.	Cabello azul enmarañado. Largo.	En su canción: Se quita el velo. En el anuncio de la boda: Vuelve a colocarse el velo.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En su canción y en el anuncio de la boda: Ramo de rosas azules secas.	En su canción: Ataúd tapizado de rojo, telarañas.	Colorido. Predomino de verde, amarillo y morado.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Canción de Emily: Canción con el leitmotiv de la novia, instrumentos de cuerda y viento. Leitmotiv: instrumentos de cuerda. Canción que narra los sentimientos.		Canción de Emily: Sonido exagerado de la halada de la viuda negra y el gusano. Referencia a la realidad (pasos).

Tabla 105. Matriz aplicada a Emily, la Novia Cadáver en la Casa del Viejo Gutknecht

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel azul claro. Acentuación en los ojos. Párpados azul oscuro. Mejilla que deja ver parte de los dientes. Moho. Pestañas y Cejas. Boca rosada ancha. Brazo y pierna contraria de huesos.	Cabello azul enmarañado. Largo.	Velo de tela liviana, casi transparente, corona de flores azules y bordado de líneas onduladas. Ruedo del mis color. Guante hasta el antebrazo roto en las manos, guante hasta la muñeca también roto en los dedos. Vestido de novia blanco azulado, corsé con escote de corazón bordado, roto a la altura de las costillas mitad de falda azul hasta el ruedo roído. Tacones blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Torres de libros viejos, huevo del cuervo con el hechizo dentro.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Desordenado. Sin techo, vidrios rotos. Estantes grandes e inclinados.	Colorido. Predominio de amarillo.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Ambiente misterioso. Tonos graves en los instrumentos de viento con ritmos lentos y acelerados en los de cuerda. Crescendo cuando se transportan.		Referencia con la realidad (canto de los cuervos y ladrido de Huesos), exageración de sonidos (sonido del cuerpo del esqueleto) e irrealidad (salida del huevo del cuervo).

Tabla 106. Matriz aplicada a Emily, la Novia Cadáver en la Iglesia

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel azul claro. Acentuación en los ojos. Párpados azul oscuro. Mejilla que deja ver parte de los dientes. Moho. Pestañas y Cejas. Boca rosada ancha. Brazo y pierna contraria de huesos.	Cabello azul enmarañado. Largo.	Velo de tela liviana, casi transparente, corona de flores azules y bordado de líneas onduladas. Ruedo del mis color. Guante hasta el antebrazo roto en las manos, guante hasta la muñeca también roto en los dedos. Vestido de novia blanco azulado, corsé con escote de corazón bordado, roto a la altura de las costillas mitad de falda azul hasta el ruedo roído. Tacones blancos.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Ramo de rosas azules marchitas.	Formas geométricas, bancos de iglesia, contrafuertes, rosetón pequeño de vitral morado. Predominio de gris. Después de la pelea con Barkis: Todo desordenado. Después de la transformación de Emily: Luna y cielo iluminado.	Predominio de gris. Iluminación más clara. En la pelea con Barkis: Luz roja. Cuando Barkis muere: Luz verde y luego haz de luz blanca. En su transformación: Resplandor de luz blanca.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	Órgano con marcha nupcial Luego de que Emily declina: Instrumentos de cuerda y crescendos en agudos. Ritmo lento. Leitmotiv de Víctor. En la llegada de Barkis: Tonos graves en instrumentos de cuerda y viento. Crescendos, ritmo lento. Suspenso. Luego de la muerte de Barkis: Atenuación de volumen. Crescendos en la transformación de Emily. Leitmotiv de Edward y Campanillas. Instrumentos de cuerda en tonos agudos. Coro femenino.	Referencia con la realidad (choques de los huesos de la mano de Emily con la botella de cerámica, pasos, sonido de espadas).	

- Aplicación de la Matriz a Barkis Bittern

Tabla 107. Matriz aplicada a Barkis Bittern en el Pueblo de los Vivos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida, acentuación en la barbilla y nariz. Tono grisáceo en la piel. Cejas pronunciadas.	Cabello canoso, peinado hacia atrás, dividido a la mitad, con terminación en espiral. Patillas en “L”.	Sombrero de copa negro, capa hasta la cintura gris oscura, frac negro hasta la cintura tipo “pingüino”, camisa blanca de cuello alto y vuelos en los puños, pantalones grises a rayas de diferentes tonos. Cinta gris a modo de corbata.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Mariposa azul.	Formas geométricas, simetría. Predominio de grises.	Tenue. Predominio de grises y azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Música acompasada al ritmo del reloj. Instrumentos de cuerda. Predominio de clavicordio.		Referencia con la realidad (Sonido de la carreta).

Tabla 108. Matriz aplicada a *Barkis Bittern* en la Casa de los Everglot

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel pálida, acentuación en la barbilla y nariz. Tono grisáceo en la piel. Cejas pronunciadas.	Cabello canoso, peinado hacia atrás, dividido a la mitad, con terminación en espiral. Patillas en “L”.	Sin el sombrero ni la capa.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En el Ensayo: Copa dorada con vino tinto. En el pasillo de la casa: Cuadros de la familia Everglot y de Victoria. En la boda: torta de bodas diminuta. Mesa larga, copas, platos, cubiertos.	Predominio de grises. Formas geométricas. Piso gris con rombos negros. Escudo de la familia Everglot junto a la chimenea. Piano de cola. En el Ensayo: Ventanales, paredes tapizadas. Después de la llegada de los muertos: Todo desordenado.	De noche: Más oscura, predominio de azul oscuro y grises. En la llegada de los muertos: Luz verde.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En el ensayo: Crescendos y ritmos acelerados a partir de la caída del anillo. En la llegada de los muertos: Suspenso, órgano. Ritmos lentos. Instrumentos de cuerda. Ritmos acelerados a partir del grito. Caos. Tonos graves.		Referencia con la realidad (caída del florero). En el ensayo: Exageración de sonidos (vela girando en el aire y anillo).

Tabla 109. Matriz aplicada a *Barkis Bittern* en la Iglesia

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Cuando muere: Piel azul brillante.	Cabello canoso, peinado hacia atrás, dividido a la mitad, con terminación en espiral. Patillas en "L".	Sin el sombrero ni la capa.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Altar con la botella del veneno y copa dorada. Utensilios de cocina.	Formas geométricas, bancos de iglesia, contrafuertes, rosetón pequeño de vitral morado. Predominio de gris Después de la pelea con Barkis: Todo desordenado.	Predominio de gris. Iluminación más clara. En la pelea con Barkis: Luz roja. Cuando Barkis muere: Luz verde y luego haz de luz blanca.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En la llegada de Barkis: Tonos graves en instrumentos de cuerda y viento. Crescendos, ritmo lento. Suspenso. Luego de la muerte de Barkis: Atenuación de volumen.		Referencia con la realidad (pasos, sonido de espadas).

- Aplicación de la Matriz a Nell y William Van Dort

Tabla 110. Matriz aplicada a Nell y William Van Dort en el Pueblo de los Vivos.

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Nell: Piel pálida y grisácea. Acentuación en las mejillas (gordura), boca pequeña y lunar. William: Piel pálida y grisácea. Ojeras y bolsas debajo de los ojos. Anillos de matrimonio.	Nell: Peinado alto y voluminoso, cabello marrón oscuro y liso. Moño alto. William: Hilera de cabello por encima de las orejas, prácticamente calvo. Cabello gris. Bigotes grandes y patillas que terminan en espiral. Cejas pobladas.	Nell: Vestido largo y morado oscuro, opaco. Falda amplia, con sobrefalda, que cierra al final. Vuelos en el ruedo. Acentuación de busto y caderas. Piel de animal, escote marcado, camisa por debajo de cuello alto en morado claro, opaco. Sombrero de copa tipo “Lolita”, del mismo tono, con pluma en espiral. Zapatos tipo botín, plateados opacos. William: Frac tipo “pingüino”, marrón, con solapas negras. Camisa beige y cinta a modo de corbata, negra, lentes pequeños sostenidos por la nariz. Sombrero de copa alto, negro. Zapatos negros de punta.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Abanico de Nell Van Dort y bastón de William Van Dort.	Formas geométricas, simetría. Predominio de grises. Esculturas de pescados en la fachada.	Tenue. Predominio de grises y azules.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Canción de ambos: Predominio de clavicordio. Canción que narra la situación.		Referencia con la realidad (Sonido de la carreta).

Tabla 111. Matriz aplicada a Nell y William Van Dort en la Casa de los Everglot.

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Nell: Piel pálida y grisácea. Acentuación en las mejillas (gordura), boca pequeña y lunar. William: Piel pálida y grisácea. Ojeras y bolsas debajo de los ojos. Anillos de matrimonio.	Nell: Peinado alto y voluminoso, cabello marrón oscuro y liso. Moño alto. William: Mechón diminuto con forma de espiral en el centro de su cabeza.	Nell: Vestido largo y morado oscuro, opaco. Falda amplia, con sobrefalda, que cierra al final. Vuelos en el ruedo Acentuación de busto y caderas. Piel de animal, escote marcado, camisa por debajo de cuello alto en morado claro, opaco. Sombrero de copa tipo “Lolita”, del mismo tono, con pluma en espiral. Zapatos tipo botín, plateados opacos. William: Frac tipo “pingüino”, marrón, con solapas negras. Camisa beige y cinta a modo de corbata, negra, lentes pequeños sostenidos por la nariz. Sombrero de copa alto, negro. Zapatos negros de punta.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En el ensayo: Velas blancas y anillo. Sillas. Abanico de Nell.	Predominio de grises. Formas geométricas. Piso gris con rombos negros. Escudo de la familia Everglot junto a la chimenea. Piano de cola. En el Ensayo: Ventanales, paredes tapizadas.	Más clara gracias a los ventanales. Predominio de grises y azules.
Efectos Sonoros	Música		Sonido
	En el ensayo: Crescendos y		En el ensayo: Exageración de

No Articulados	ritmos acelerados a partir de la caída del anillo.	sonidos (vela girando en el aire y anillo).
---------------------------	---	--

- Aplicación de la Matriz a Maudeline y Finis Everglot

Tabla 112. Matriz aplicada a Maudeline y Finis Everglot en la Casa de los Everglot

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Maudealaine: Piel pálida y grisácea, acentuación en el mentón y nariz. Labios carnosos y oscuros. Cejas. Finis: Piel pálida y grisácea. Acentuación en ojos, ojeras, y boca ancha. No tiene cuello. Cejas gruesas y ceño fruncido. Líneas de expresión.	Maudealaine: Cabello marrón oscuro y gris. Peinado alto y voluminoso, en forma de corazón alargado. Finis: Cabello adherido a la cabeza, con mechón en la frente y patillas en forma de espiral.	Maudealaine: Vestido vinotinto de mangas largas, con hombros abombados, acentuación en busto cuadrado, entallado en la cintura. Falda plizada en corte “A”, amplia. Finis: Traje marrón oscuro opaco o negro, chaleco marrón claro, camisa alta de cuello alto y ancho, bufanda azul oscuro a modo de corbata con nudo grueso. Reloj de cadena. Zapatos negros de punta.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Durante su canción: Binoculares dorados de MaudelineEverglot. En el ensayo: Sillas y tarjeta de presentación de Barkis Bittern.	Predominio de grises. Formas geométricas. Piso gris con rombos negros. Escudo de la familia Everglot junto a la chimenea. Piano de cola. En el ensayo: Ventanales, paredes tapizadas. Después de la llegada de los muertos: Todo desordenado.	De noche: Más oscura, predominio de azul oscuro y grises. En la llegada de los muertos: Luz verde.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En el ensayo: Crescendos y ritmos acelerados a partir de la caída del anillo. En la llegada de los muertos: Suspenso, órgano. Ritmos lentos. Instrumentos de cuerda. Ritmos acelerados a partir del grito. Caos. Tonos graves.		Referencia con la realidad (caída del florero). En el ensayo: Exageración de sonidos (vela girando en el aire y anillo)

- Aplicación de la Matriz a Mrs. Plum

Tabla 113. Matriz aplicada a Mrs. Plum en el Bar de los Muertos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel azul, acentuación en los ojos. Piel de los antebrazos en descomposición. Desde el hombro hasta los codos, sólo huesos. Cejas gruesas. Pestañas en un solo ojo.	Cabello rizado, escaso, negro. Despeinado hacia arriba.	Sombrero grande, blanco con un parche, largo en la base y con forma de corazón al final, que asemeja un hueso. Camisa sin mangas, abotonada hasta el cuello y rota en un costado, rosado viejo, opaco. Acentuación del busto. Falda amplia plisada con vuelos en el ruedo, tono más oscuro, hacia el rojo tostado, delantal sucio, blanco con un parche amarillo en las esquina.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En la cocina: Utensilios de cocina, ollas, caldero grande, negro. Torta de boda gigante en la canción.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Piano con forma de urna. Colorido. Mesa de billar.	En la cocina: Luz verde focalizada en el caldero. Durante la canción de la boda: Luz morada se suma a la verde.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	En la canción de Bonejangles: Trompetas. Ritmos más acelerados. Jazz. Mambo. Ritmos más vivos, menos clásicos. Rompimiento de la monotonía. En el anuncio de la boda: Canción de la Boda (cantada). Mezcla de estilos, marcha nupcial, marcha épica, instrumentos de viento y cuerda.		Sonido irreal (salto del ojo de Emily).

Tabla 114. Matriz aplicada a Mrs. Plum en la Iglesia

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Piel azul, acentuación en los ojos. Piel de los antebrazos en descomposición. Desde el hombro hasta los codos, sólo huesos. Cejas gruesas. Pestañas en un solo ojo.	Cabello rizado, escaso, negro. Despeinado hacia arriba.	Sombrero grande, blanco con un parche, largo en la base y con forma de corazón al final, que asemeja un hueso. Camisa sin mangas, abotonada hasta el cuello y rota en un costado, rosado viejo, opaco. Acentuación del busto. Falda amplia plisada con vuelos en el ruedo, tono más oscuro, hacia el rojo tostado, delantal sucio, blanco con un parche amarillo en las esquina.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Altar con la botella del veneno y copa dorada. Utensilios de cocina Después de la transformación de Emily: Mariposas azules.	Formas geométricas, bancos de iglesia, contrafuertes, rosetón pequeño de vitral morado. Predominio de gris. Después de la pelea con Barkis: Todo desordenado. Después de la transformación de Emily: Luna y cielo iluminado.	Predominio de gris. Iluminación más clara. En la pelea con Barkis: Luz roja. Cuando Barkis muere: Luz verde y luego haz de luz blanca.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Órgano con marcha nupcial Luego de que Emily declina: Instrumentos de cuerda y crescendos en agudos. Ritmo lento. Leitmotiv de Víctor. En la llegada de Barkis: Tonos graves en instrumentos de cuerda y viento. Crescendos, ritmo lento. Suspenso. Luego de la muerte de Barkis: Atenuación de volumen. Crescendos en la transformación de Emily. Leitmotiv de Víctor y campanillas. Instrumentos de cuerda en tonos agudos. Coro femenino.		Referencia con la realidad (choques de los huesos de la mano de Emily con la botella de cerámica, pasos, sonido de espadas).

- Aplicación de la Matriz al Viejo Gutknecht

Tabla 115. Matriz aplicada al Viejo Gutknecht en su casa

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Cuerpo esquelético, Huesos en descomposición, roídos, coloración amarilla. Acentuación en ojos (sólo órbitas) y boca (descompuesta). Cráneo fragmentado.	Barba larga y fina de algunas hebras blancas de pelo liso.	Su mismo cuerpo esquelético. Lentes pequeños en forma de medias lunas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Lámpara a gas, copa plateada y mezcla roja que contiene. Libros grandes, pesados y viejos.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Desordenado. Sin techo, vidrios rotos. Estantes grandes e inclinados.	Colorido. Predominio de amarillo.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Ambiente misterioso. Tonos graves en los instrumentos de viento con ritmos lentos y acelerados en los de cuerda. Crescendo cuando se transportan.		Referencia con la realidad (canto de los cuervos y ladrido de Huesos), exageración de sonidos (sonido del cuerpo del esqueleto) e irrealidad (salida del huevo del cuervo).

Tabla 116. Matriz aplicada al Viejo Gutknecht en el Bar de los Muertos

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Cuerpo esquelético, Huesos en descomposición, roídos, coloración amarilla. Acentuación en ojos (sólo órbitas) y boca (descompuesta). Cráneo fragmentado.	Barba larga y fina de algunas hebras blancas de pelo liso.	Su mismo cuerpo esquelético. Lentes pequeños en forma de medias lunas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	En la cocina: Libro de hechizos.	Formas irregulares y líneas inclinadas. Piano con forma de urna. Colorido. Mesa de billar.	En la cocina: Luz verde focalizada en el caldero.
Efectos Sonoros No Articulados	Música		Sonido
	Instrumentos de cuerda en agudos y graves, ritmo lento, volumen bajo, prácticamente imperceptible.		Sonido irreal (puertas abriéndose y cerrándose).

Tabla 117. Matriz aplicada al Viejo Gutknecht en la Iglesia

Categoría	Personaje/ Escenario		
	Dimensiones		
Apariencias Exteriores del Personaje	Maquillaje	Peinado	Traje
	Cuerpo esquelético, Huesos en descomposición, roídos, coloración amarilla. Acentuación en ojos (sólo órbitas) y boca (descompuesta). Cráneo fragmentado.	Barba larga y fina de algunas hebras blancas de pelo liso.	Su mismo cuerpo esquelético. Lentes pequeños en forma de medias lunas.
Aspecto del Espacio Escénico	Accesorio	Decorado	Iluminación
	Altar con la botella del veneno y copa dorada. Utensilios de cocina.	Formas geométricas, bancos de iglesia, contrafuertes, rosetón pequeño de vitral morado. Predominio de gris Después de la pelea con Barkis: Todo desordenado.	Predominio de gris. Iluminación más clara. En la pelea con Barkis: Luz roja. Cuando Barkis muere: Luz verde y luego haz de luz blanca.
Efectos Sonoros No Articulados	Música	Sonido	
	Órgano con marcha nupcial Luego de que Emily declina: Instrumentos de cuerda y crescendos en agudos. Ritmo lento. Leitmotiv de Víctor. En la llegada de Barkis: Tonos graves en instrumentos de cuerda y viento. Crescendos, ritmo lento. Suspenso. Luego de la muerte de Barkis: Atenuación de volumen. Crescendos en la transformación de Emily. Leitmotiv de Edward y Campanillas. Instrumentos de cuerda en tonos agudos. Coro femenino.	Referencia con la realidad (choques de los huesos de la mano de Emily con la botella de cerámica, pasos, sonido de espadas).	

ANEXO # 5

EL MAGO DE OZ

Por Roberto Gutiérrez

PERSONAJES:

1. DOROTHY
2. TOTO
3. ESPANTAPÁJAROS
4. HOMBRE DE HOJALATA
5. LEÓN COBARDE
6. BRUJA DEL NORTE
7. BRUJA DEL SUR (GLINDA)
8. BRUJA DEL ESTE
9. BRUJA DEL OESTE
10. PUEBLO DE LOS MUCHKINS (ESCLAVOS DE LA BRUJA DEL ESTE)
11. ÁRBOLES
12. CUERVOS
13. PUEBLO DE LOS WINKIES (ESCLAVOS DE LA BRUJA DEL OESTE)
14. MONO ALADO REY
15. MONOS ALADOS
16. PORTERO REAL
17. MAGO DE OZ
18. PUEBLO DE CIUDAD ESMERALDA

ESCENA 1

CANCIÓN "MI MUNDO DE CRISTAL"

DOROTHY:

Siempre he estado aquí
Éste es mi hogar
Nunca he visto nada más allá
De esa montaña azul

Pienso que tal vez ahí estará
Todo lo que sueño alcanzaré
Mi mundo de cristal

Tiempo ha de pasar
Hasta que yo
Pueda un día volar y conseguir
Mi mundo de cristal

Un sitio especial
Donde vivir
Todo aquello que siento alrededor
De mi corazón

CORO:

Abrir mis alas y volar
(Abrir mis alas y volar)
Usar mis alas y crecer
(Usar y mis alas y crecer)
Abrir mis alas y volar
(Abrir mis alas)
Y sentir que al fin podré llegar
A ese lugar

Abrir mis alas y volar
(Abrir mis alas y volar)
Usar mis alas y crecer
(Usar y mis alas y crecer)
Abrir mis alas y volar
(Abrir mis alas)
Y sentir que al fin podré llegar
A ese lugar

DOROTHY:

Abrir mis alas y volar

(Abrir mis alas y volar)

Usar mis alas y crecer

(Usar y mis alas y crecer)

Abrir mis alas y volar

ESCENA 2

TORNADO

ESCENA 3

LLEGADA A LA TIERRA DE LOS MUSCHKINS

BRUJA DEL NORTE: Sea bienvenida, gran hechicera buena, a la tierra de los muchkins. Os estamos muy agradecidos porque habéis liquidado a la malvadísima Bruja del Este, y liberado a este pueblo de la servidumbre.

DOROTHY (Dudosa): Es usted muy amable, pero debe haber algún error, puesto que yo no he liquidado a nadie.

MUCHKIN 1: Pues en todo caso lo hizo su casa, y eso para nosotros es más que suficiente. ¡Vea! (Señalando a la Casa) Allí están los dedos de su pies con las zapatillas de plata mágicas que le daban su poder.

DOROTHY: (Preocupada) ¡Ay, Señor! ¡Ay, Jesús! La casa debe haberle caído encima, ¿Qué podemos hacer? ¡Santa Catalina! ¡Llamen a los bomberos! ¡Consigan una grúa! ¡Auxilio! ¡Socorro! ¡Hay que salvar a esa mujer!

MUCHKIN 2: (Tranquilamente) Nada, no podemos hacer nada y es mejor así.

DOROTHY: Pero, ¿quién era ella?

MUCHKIN 2: Era la malvadísima Bruja del Este.

MUCHKIN 1: Era, afortunadamente para nosotros, porque hasta el día de hoy esa malvadísima bruja había mantenido sometido y dominado a todo nuestro pueblo Muchkin.

MUCHKIN 2: Durante años y años.

MUCHKIN 1: Durante muchísimos años.

BRUJA DEL NORTE: Haciéndolos trabajar como sus esclavos, día y noche.

MUCHKIN 2: Ahora quedamos libres todos nosotros, y por ello te estamos y estaremos agradecidos toda la vida

BRUJA DEL NORTE: Los muchkins te recordarán eternamente.

DOROTHY: ¿Eres muchkin?

BRUJA DEL NORTE: No, pero soy amiga de ellos, aunque vivo en la tierra del norte. Cuando los muchkins vieron que la Bruja del Este había muerto, me enviaron un veloz mensajero y vine rápidamente. Yo soy la Bruja del Norte.

DOROTHY: ¡Oh, Dios mío! ¿Eres una verdadera bruja?

BRUJA DEL NORTE: En efecto, soy una bruja. Pero una bruja buena, y la gente me quiere. No soy tan poderosa como lo era la malvada bruja que reinaba aquí. De otro modo yo misma habría liberado a la gente de estas tierras.

DOROTHY: (Algo asustada) Pero yo pensaba que todas las brujas eran malvadas.

BRUJA DEL NORTE: ¡Oh, no! Ése es un gran error. Había sólo cuatro brujas en la tierra de Oz, y dos de ellas, las que vivimos en el Norte y en el Sur, somos brujas buenas... Las que habitan en el Este y en el Oeste, son brujas malvadas; pero ahora que habéis liquidado a una de ellas, no hay sino una malvada bruja en toda esta tierra de Oz: la que vive en el Oeste.

DOROTHY: ¿En el Oeste?

BRUJA DEL NORTE: Sí, la del Oeste, y es peor que ésta. Ella tiene dominado al pueblo de los Winkies.

DOROTHY: (Pensativa) Pero tía Em me dijo que las brujas habían desaparecido todas, hace miles de años.

MUCHKIN 1: ¿Quién es tía Em?

DOROTHY: Es mi tía, yo vivo con ella en Kansas

TODOS PENSATIVOS Y EXTRAÑADOS

MUCHKIN 2: ¿Y cómo te llamas tú?

DOROTHY: Yo soy Dorothy, y este es mi perrito, Toto

BRUJA DEL NORTE: Kansas, esa ciudad que dices ¿Es civilizada?

DOROTHY: Sí

BRUJA DEL NORTE: Eso lo explica todo. En los países civilizados creo que ya no quedan brujas, ni brujos, ni hechiceros, ni magos. Pero veréis, la tierra de Oz no ha sido nunca civilizada, pues creemos en la fantasía. Por eso estamos apartados de todo el resto del mundo. Por consiguiente, aún hay brujas y magos entre nosotros.

DOROTHY: ¿Quiénes son los magos?

MUCHKIN 2: El propio Oz es el Gran Mago

APLAUDEN TODOS

BRUJA DEL NORTE: (Bajando la voz) Él es más poderoso que todos los demás juntos

MUCHKIN 1: Vive en la Ciudad Esmeralda.

MUCHKIN 2: (Observando la esquina de la casa, da un fuerte grito)

BRUJA DEL NORTE: ¿Qué pasa? (Dirigiendo la mirada a la casa, comienza a reír) ¡Pobre bruja! Estaba tan vieja que se resecó rápidamente al sol. Ése es siempre el fin de las brujas malas. (Observando las zapatillas) Pero sus zapatillas ahora te pertenecen, y habréis de usarlas. (Se agacha, recoge las zapatillas, les sacude el polvo y se lo entrega a Dorothy)

MUCHKIN 2: La Bruja del Este estaba orgullosa de esas zapatillas de plata, y hay cierto encantamiento relacionado con ellas; pero nunca hemos sabido cuál es.

DOROTHY: ¡Wow! Unas zapatillas mágicas, ¡qué hermosas son! (Pensativa) Estoy deseando volver a casa, regresar al lado de mi tía y mi tío, porque

seguramente se preocuparán por mí. ¿Me pueden ayudar a encontrar el camino de vuelta?

BRUJA DEL NORTE: Querida niña, eso va a ser muy difícil, pues todo el reino de Oz está rodeado por un gran desierto, y es imposible cruzarlo.

DOROTHY: (Llora desconsoladamente. Los Muchkins se conmueven, sacan sus pañuelos y comienzan a llorar) Eso no puede ser, mi familia, mi tía y mi tío me están esperando en casa y debo regresar con ellos. Ustedes son muy buenos, pero no son mi familia. (A la Bruja del Norte) Buena bruja, ¿está segura de que no hay alguna solución?

BRUJA DEL NORTE: El único que se me ocurre puede ayudarte, es el gran Oz; debes ir hasta él y contarle tu problema.

MUCHKIN 1: (Señalando a Toto) ¿Qué le pasa a tu amigo? ¿Está enfermo? ¿Por qué no habla?

DOROTHY: Es un perrito, y los perros, al igual que todos los animales, no hablan.

MUCHKIN 1: ¿Que los animales no hablan? ¡Qué raro!

MUCHKIN 2: Querida niña, permitidme informaros que en el reino de Oz todos los seres vivos, incluyendo árboles y animales, tienen la propiedad de hablar.

BRUJA DEL NORTE: Bueno, bueno, querida niña, si quieres volver a casa, mejor será que vayas a Ciudad Esmeralda, tal vez Oz te ayude.

DOROTHY: ¿Y Toto puede ir conmigo?

BRUJA DEL NORTE: No veo ningún problema para ello. Tengo la fórmula para solucionar lo de Toto. (Realizando un conjuro)

¡Transcha, Tropco!
¡Moroco Topo!
Que tenga habla
El pequeño perrito Toto

EFFECTO DE LUZ Y SONIDO. SE SUSTITUYE AL PERRITO POR UN ACTOR

ESCENA 4

TOTO: (Gritando) ¡Bájenme de aquí! ¡Los perros usamos los árboles para ir al baño! No para montarnos sobre ellos.

ÁRBOL: ¡Bajen a este mequetrefe de aquí! Es un irrespeto a la Madre Naturaleza dentro del reino de Oz, que un cuadrúpedo se pose sobre nosotros.

TOTO: Un árbol que habla, ¡qué locura! Esto es inaceptable. Dorothy, agarra tus cosas y llena la bolsa de comida, ¡Vámonos de este país de locos! Esto es definitivamente inaceptable. Además, tengo mucha hambre.

DOROTHY: Toto, perro precioso, estás hablando.

TOTO: (Remedando) Toto, perro precioso... (Se sorprende)

ÁRBOL: ¡Que bajen a este mequetrefe de aquí!

DOROTHY: Toto, baja de ese árbol inmediatamente.

TOTO: (Remedando) Toto, bájate de ese árbol inmediatamente... Éste es un país de locos, tengo hambre y.... (Observa al público) Permiso, señores (Se voltea y levantando una pierna se orina en el árbol. Todos se voltean escandalizados para no verlo).

ÁRBOL: ¡Auxilio! ¡Sálvenme! Este perro me va a matar. ¡Fuera, fuera! Perro impertinente.

TOTO: (Al público) ¡Ah, qué alivio! (A DOROTHY) Dorothy, prepara el equipaje que nos vamos. (Dorothy entra a la casa y al salir tiene las zapatillas de plata puestas. Mientras tanto, Toto se acerca a los muchkins.) Mucho gusto, señores, es un placer haberlos conocido, pero como comprenderán, es necesario que nos marchemos. (A la Bruja del Norte) Mucho gusto, señora, le agradezco me dejase hablar para que las personas me entiendan cuando ladro.

DOROTHY: (Saliendo de la casa) Estoy lista, Toto. Vámonos. (A la Bruja del Norte) Buena Bruja del Norte, ¿en qué dirección queda Ciudad Esmeralda?

BRUJA DEL NORTE: Está exactamente en el centro del país.

DOROTHY: ¿Cómo puedo llegar allí?

BRUJA DEL NORTE: El camino hacia la Ciudad Esmeralda está pavimentado con ladrillos de color amarillo, si te mantienes sobre él, nada malo te va a pasar. Adiós, querida (Le da un beso en la frente a Dorothy al despedirse)

TOTO: Vámonos, Dorothy. Tengo ganas de llegar a casa antes del anochecer.

DOROTHY: Toto, no seas desagradable y despídete.

TOTO: Hasta luego, señores; hasta luego, señora. No se preocupen por nosotros, no imagino qué cosa puede sucedernos si en el viaje voy yo. Estamos listos, Dorothy.

MUCHKIN 2: Recuerden no salirse nunca del camino de ladrillos amarillos.

ESCENA 5

MÚSICA Y COREOGRAFÍA DE LOS CUERVOS EN EL BOSQUE

ESCENA 6

CUERVO 1: Ay, sí. ¡Qué miedo! Muñeco cabeza de aserrín. Pégame pues, ¡ven, ven!

CUERVO 2: ¡Auxilio! ¡Auxilio! Me ataca un montón de grama seca. ¡Qué dolor!

CUERVO 3: Es tan poderoso y agresivo que no tengo armas contra él.
(Todos ríen)

CUERVO 1: Harapiento

CUERVO 2: Sarnoso

CUERVO 3: Poca cosa

CUERVOS: Farsante

CUERVO 2: Baja y atácanos

CUERVOS: Tonto, tonto, muñeco tonto

CUERVOS: Gran guardián (Ríen y molestan al Espantapájaros)

DOROTHY: (Asomándose detrás de uno de los árboles) Mira, Toto, le están haciendo daño a ese señor.

TOTO: Tenemos que salvarlo

DOROTHY: ¡Atácalos, Toto!

TOTO: (Asustado) Corrección: Tienes que salvarlo ¡Ataca, Dorothy!

DOROTHY: Perro cobarde, ¡qué vergüenza! (A los cuervos) ¡Dejen en paz a ese indefenso señor, pajaracos malos! (Ataca a los cuervos)

SE GENERA UNA PELEA Y DOROTHY VENCE

TOTO: (Saliendo detrás de un árbol y simulando que continúa la pelea) ¡Bicharracos! ¡Fuera, pajaracos!

DOROTHY: (Quejándose) Bicharracos, bicharracos. ¡Bicharraco debería decirte yo a ti! (Remedando a Toto) Y no se preocupen por nosotros, no imagino qué cosa puede sucedernos en el viaje si voy yo... ¡Perro cobarde!

ESPANTAPÁJAROS: Buenos días, señorita. Gracias por salvarme de estos cuervos molestos.

DOROTHY: Buen día, señor... (Pensativa)

ESPANTAPÁJAROS: Espantapájaros, soy el señor Espantapájaros. Y no me siento nada bien aquí arriba amarrado: es muy fastidioso estar encaramado aquí arriba noche y día, para espantar a los molestos cuervos que se comen el maíz. Por favor, ¿podrías bajarme?

DOROTHY LO SUELTA MIENTRAS TOTO OBSERVA CON CAUTELA

ESPANTAPÁJAROS: Muchas gracias. (Estirándose) Me siento como un hombre nuevo (Observando a Dorothy) ¿Quiénes son ustedes? ¿A dónde van? Nunca los había visto por aquí.

DOROTHY: Me llamo Dorothy, y voy a Ciudad Esmeralda, para pedirle al Gran Oz que me envíe de regreso a mi casa.

ESPANTAPÁJAROS: ¿Dónde queda Ciudad Esmeralda? Y, ¿quién es Oz? Y, ¿dónde está tu casa?

DOROTHY: ¿Cómo? ¿No lo sabes?

ESPANTAPÁJAROS: No, no sé nada. Verás, estoy hecho de paja y madera, y por eso, (Triste) no tengo ni un poco de cerebro.

DOROTHY: Oh, lo siento muchísimo.

ESPANTAPÁJAROS: ¿Crees que si voy a Ciudad Esmeralda contigo, Oz me dará un poco de cerebro?

DOROTHY: No sabría decirte, pero puedes venir conmigo, si quieres. Si Oz no te da nada de cerebro, no estarás peor de lo que estás ahora.

ESPANTAPÁJAROS: Es verdad. Verás, mis brazos, mis piernas y mi cuerpo están rellenos, porque así no pueden herirme. Si cualquiera me da un pisotón o me pincha con un alfiler, no me importa, porque no puedo sentirlo. Pero no quiero que me llamen tonto.

TOTO: ¡Tonto... por una N me salvé!

ESPANTAPÁJAROS: Y si mi cabeza sigue estando rellena de paja, ¿cómo voy a saber algo?

DOROTHY: Comprendo lo que sientes. Si vienes conmigo, pediré a Oz que haga por ti todo lo que pueda.

ESPANTAPÁJAROS: Gracias

TOTO GRUÑE

DOROTHY: No te preocupes por Toto. Nunca muerde (Despectiva) es un cobarde.

TOTO: (Remedando) Es un cobarde

ESPANTAPÁJAROS: ¡Oh!, yo no me asusto. No puede dañar la paja, pero te diré un secreto: Hay una sola cosa en el mundo que me da miedo... un fósforo

TOTO: (Hacia el público) ¡Un fósforo! ¡Una luz de bengala! ¡Algo que haga chispas! ¡Por favor!

ESPANTAPÁJAROS: No puedo entender cómo puedes estar deseando dejar este hermoso país.

DOROTHY: No hay nada como estar en casa.

ESPANTAPÁJAROS: (Suspira y se rasca la cabeza) No puedo entenderlo.

TOTO: Sin cerebro, imposible

ESPANTAPÁJAROS: Definitivamente, lo único importante en la vida es tener cerebro.

DOROTHY: Muchas personas tienen cerebro, y viendo su comportamiento, tal vez sería mejor pensar en quitárselo.

TOTO: Bueno, bueno, vámonos. Es conveniente llegar para la hora de la cena; tengo mucha hambre, sueño y sed.

ESPANTAPÁJAROS: (Burlándose de Toto) Debe ser incómodo estar hecho de carne. Se tiene que dormir, comer y beber (ríe)

TOTO SE MOLESTA, VUELVE A GRUÑIR E INTENTA ATACARLO. EL ESPANTAPÁJAROS REACCIONA Y LO ASUSTA, TOTO SALE CORRIENDO Y TROPIEZA CON EL HOMBRE DE HOJALATA.

ESCENA 7

CONOCEN AL HOMBRE DE HOJALATA:

HOMBRE DE HOJALATA: (Quejándose) ¡Ay, ay, ay! ¡Auxilio! ¡Ayúdenme, por favor!

TOTO: Otro árbol parlanchín, ¡qué desastre!

DOROTHY: ¿De dónde viene esa voz?

HOMBRE DE HOJALATA: ¡Auxilio! Por favor, no se vayan.

ESPANTAPÁJAROS: Es el tronco con el que chocó Toto

TOTO GRUÑE DESESPERADO DETRÁS DE UN ÁRBOL

DOROTHY: Cállate ya, Toto. (Al Hombre de Hojalata) ¿Eres tú el que se queja?

HOMBRE DE HOJALATA: Sí, soy yo

ESPANTAPÁJAROS: ¿Qué podemos hacer por ti?

HOMBRE DE HOJALATA: Consigue la aceitera y engrasa mis articulaciones; está al lado del tronco que hace un año estaba cortando.

DOROTHY: A ver, a ver... ¿por dónde comenzamos?

HOMBRE DE HOJALATA: El cuello, por favor. (Dorothy y el Espantapájaros responden a las solicitudes) Ahora engrasa mis brazos, por favor. ¡Qué alivio tan grande! He estado sosteniendo esta hacha en el aire desde que me oxidé, y estoy contento de poder bajarla por fin. Ahora, si quisieran engrasar las articulaciones de mis piernas, quedaré en buenas condiciones otra vez. Gracias, muchas gracias, son ustedes muy amables. Podría haberme quedado así para siempre si no hubiesen pasado por aquí. Así que me salvaron la vida y por ello les estoy muy agradecido. ¿Cómo es que están por aquí?

DOROTHY: Estamos en camino a Ciudad Esmeralda.

ESPANTAPÁJAROS: Para ver al gran Oz.

HOMBRE DE HOJALATA: ¿Y para qué quieren ver a Oz?

DOROTHY: Él es el señor Espantapájaros, y vamos a pedirle al gran Oz que le dé un cerebro para que pueda pensar.

ESPANTAPÁJAROS: Y ella, que se llama Dorothy, le va a pedir al Gran Mago que la envíe de regreso a su casa. ¿Tú tienes cerebro?

HOMBRE DE HOJALATA: De verdad creo que tú eres el único ser sobre esta tierra que conozco con tal problema. Aunque no por ello eres el único que tiene problemas... ¿Ustedes creen que si los acompaño, el Gran Mago podría darme un corazón?

TOTO: ¿Un qué?

HOMBRE DE HOJALATA: Un corazón

DOROTHY: ¡Vaya problema que tienes!

HOMBRE DE HOJALATA: Y todo gracias a una malvada bruja; hechizando mi hacha, hizo que todo mi cuerpo, poco a poco, se convirtiera en una gran lata. Fue así entonces como perdí mi corazón y olvidé lo que es amar.

ESPANTAPÁJAROS: Lo siento mucho

TOTO: Está visto que en esta fulana tierra, todos los seres están incompletos.

DOROTHY: Bueno, supongo que si el gran Oz es capaz de regresarme a casa y darle un cerebro al señor Espantapájaros, no tendrá problema alguno en entregarte un gran corazón.

ESPANTAPÁJAROS: Cierto, sin duda alguna que para el Gran Mago darte un corazón es tarea fácil.

HOMBRE DE HOJALATA: Entonces, ¿me dan permiso para acompañarlos a ver al Gran Mago?

ESPANTAPÁJAROS: Ven con nosotros.

ESCENA 8

TOTO: Esto no me está gustando, ya está oscureciendo y todavía no hay ni rastro de Ciudad Esmeralda.

CANCION DE LA BRUJA DEL OESTE

BRUJA DEL OESTE

Crees saberlo todo

Pobre niña, perdida estás sin mí

Pareces tan inocente

Pero tú a mi no me engañarás

¿A dónde piensas que vas?

Hoy, al fin, tu cabeza perderás

¿Qué piensas hacer?

Contra mí, tu magia no servirá

BRUJA DEL OESTE: (Risa estruendosa) ¡Ey! ¡Qué maravilla! Miren quién está por aquí, nada más y nada menos que una pequeña mocosa y los tres mosqueteros (Ríe)

HOMBRE DE HOJALATA Y ESPANTAPÁJAROS:

Crees saberlo todo
Pobre bruja, ¡qué nerviosa te ves!
Pareces tan peligrosa
Pero tú no nos asustarás

TOTO:

¿Quién dijo que no?
¡Miren! Temblando estoy desde que llegó

DOROTHY:

Amigos, no se preocupen
Si estamos juntos
Nada pasará

BRUJA DEL OESTE: ¿Qué creen que están haciendo? ¿A dónde piensan que van? ¿Acaso pretenden cruzar el bosque? Ey, amigos míos, un consejo: Sepárense de Dorothy si no quieren sufrir lentamente todo el daño que le voy a hacer.

BRUJA DEL OESTE:

Crean saberlo todo
Pero así, juntos, me gustan más
Pues en un solo golpe
Con mi magia a todos destruiré

Y de ti, niña fea
No pienses que tan fácil me olvidaré
Usaré mi poder
(Recitado) Contra ti
Y así, a mi hermana
(Recitado) Vengaré

BRUJA DEL OESTE: Con que aquí tenemos a la muchachita que destruyó a mi hermana. Te advierto, Dorothy, que la vas a pagar muy caro. (Hacia el Espantapájaros) Al de paja, al de paja lo convertiré en un colchón (Ríe) (Hacia el Hombre de Hojalata) Al de lata, al de lata lo convertiré en una estufa (Ríe) ¡Sí! Y al pequeño, al peludo, al peludo lo convertiré en una

alfombra de chimenea (Ríe) ¡Sí! ¡Serán míos! ¿Verdad que serán míos?
¡Claro que sí! ¡Todos! (Ríe estruendosamente al terminar la música)

ESCENA 9

TOTO: Insisto en que esto se está poniendo peligroso.

DOROTHY: ¿Cuánto tardaremos en salir del bosque? Me parece peligroso quedarnos aquí.

RUIDOS EXTRAÑOS

HOMBRE DE HOJALATA: ¿Y ahora qué? No me están gustando esos ruidos.

RUGIDOS DEL LEÓN, REPETIDO VARIAS VECES Y CON SILENCIOS ENTRE ELLOS. APARECE EL LEÓN SALTANDO SOBRE TOTO, EL ESPANTAPÁJAROS Y EL HOMBRE DE HOJALATA, DÁNDOLES UN SUSTO QUE LOS HACE CORRER POR TODOS LADOS.

DOROTHY: (Se abalanza sobre el León, dándole un golpe en la nariz) No te atrevas a morder a mis amigos, animalucho salvaje. Deberías estar avergonzado de meterte así con seres inofensivos y con este perrito. ¡Qué horror! Un animalote tan grande, metiéndose con un pobre perrito.

LEÓN: (Sollozando) Yo no le pegué

DOROTHY: No, pero lo intentaste. No eres más que un cobardón.

LEÓN: Ya lo sé (Avergonzado) Siempre lo he sabido, pero, ¿qué iba a hacer? ¿cómo podría evitarlo?

TOTO: (Remedando) ¿Cómo podría evitarlo? ¡Eres un león cobarde!

DOROTHY: Pues, no lo sé. Pensar que has golpeado a unos seres tan buenos como lo son el señor Espantapájaros y el Hombre de Hojalata...

LEÓN: ¿Es de paja? Con razón. ¡Ya me extrañaba! Por eso cayó tan fácilmente, me asombró verlo girar de esa manera. Y el otro, ¿también está relleno?

HOMBRE DE HOJALATA: (Todavía en el piso sin poder levantarse) No, yo soy de hojalata, y ahora, si me lo permiten, ¿podría alguien ayudarme a levantar?

LEÓN: ¡Cómo no! Faltaría más, si usted me lo permite. (Lo ayuda) Ahora entiendo por qué casi pierdo mis garras cuando le di ese pequeño zarpazo.

TOTO: ¿Pequeño? ¡Madre mía! Menos mal que fue pequeño, de lo contrario ahora seríamos serpentina.

LEÓN: Cuando arañé la hojalata, me dio un escalofrío por todo el lomo. (Observando a Toto) ¿Y ese animalito quién es?

DOROTHY: Es mi perro, Toto

LEÓN: ¿Está hecho de hojalata o relleno de paja?

TOTO: ¡Esto es el colmo! Ahora me confunden con estos destartalados incompletos. ¡Qué vergüenza! Ni lo uno, ni lo otro.

DOROTHY: Es un perro

TOTO: (Hacia el público) De excelente raza, fuerte, inteligente, aguerrido...

LEÓN: (Riendo) Es un curioso animal, y parece notablemente pequeño ahora que lo veo. La verdad es que a nadie se le ocurriría morder una cosa tan chica...

ESPANTAPÁJAROS: ... e insignificante...

LEÓN: Excepto a un cobarde como yo

HOMBRE DE HOJALATA: ¿Qué es lo que te hace tan cobarde?

LEÓN: Es un misterio. Supongo que nací de ese modo. Todos los demás animales del bosque esperan, naturalmente, que yo sea valiente, porque en todas partes se piensa que los leones somos los reyes de los animales. Aprendí a rugir muy fuerte; todo bicho viviente con sólo verme se asustaba y se apartaba de mi camino. Pero si alguien hubiese intentado pelear conmigo alguna vez, yo mismo habría huido corriendo... (Llorando) ¡Soy tan cobarde!

ESPANTAPÁJAROS: Pero eso no está bien, el rey de los animales no debe ser un cobarde

LEÓN: Ya lo sé, ésa es mi gran pena, y me hace sentir muy desgraciado. Pero siempre que hay un peligro, el corazón me empieza a latir con rapidez.

HOMBRE DE HOJALATA: (Suspirando) El corazón...

LEÓN: Sí, el corazón, ¿qué otra cosa podría latirme si no...?

HOMBRE DE HOJALATA: Digo el corazón, porque a mí me falta justamente un corazón

LEÓN: ¡Ah! Perdón, no fue mi intención. Quizá si no tuviera corazón, no sería tan cobarde.

DOROTHY: Definitivamente, la gente nunca está conforme con lo que tiene.

ESPANTAPÁJAROS: ¿Tienes cerebro?

LEÓN: Supongo que sí, nunca me he puesto a mirar si lo tengo.

ESPANTAPÁJAROS: Yo voy al Gran Oz para que me dé un poco de cerebro, pues mi cabeza está rellena con paja.

HOMBRE DE HOJALATA: Y yo voy a pedirle que me dé un corazón.

DOROTHY: Yo voy a pedirle que nos envíe a Toto y a mí de vuelta a casa.

TOTO: (Al público) Apuesto que en un minuto esto va a complicarse más de la cuenta.

DOROTHY: Si nos acompañas, creo que Oz podría resolver tu problema.

TOTO: (Al público) Acepto que me equivoqué; sólo tardaron veinte segundos en decir todas estas tonterías. (Al León) Disculpe usted, pero seguramente el Gran Oz va a quedar agotado después de satisfacer todas nuestras solicitudes, y seguramente no podrá complacerlo, señor León, así que...

DOROTHY: (Tratando de callarlo) ¡Toto!

TOTO: (Ignorándola) Así que creo que es mejor que se quede tranquilo aquí en el bosque cuidando su reinado.

DOROTHY: (Le tapa la boca con una mano) ¡Toto!

TOTO: (Se quita la mano de la boca) Lo digo por su bien, no vaya a ser que cuando regrese le hayan quitado el puesto como rey de este hermoso e importantísimo bosque...

DOROTHY: (Le tapa la boca con ambas manos) Señor León, no haga caso a todas las impertinencias de este...

LEÓN: Entonces, si no les importa...

TOTO: (Se destapa la boca) Sí me importa (Dorothy lo vuelve a callar)

LEÓN: Iré con ustedes, porque mi vida es sencillamente insoportable sin un poco de valor

TOTO AÚN CON LA BOCA TAPADA GRUÑE DESESPERADAMENTE

HOMBRE DE HOJALATA: Te damos la bienvenida de muy buena gana

ESPANTAPÁJAROS: Así nos ayudarás inmensamente a mantener separadas del camino a todas las fieras.

DOROTHY: ¿Nos vamos?

TODOS AFIRMAN Y SE VAN. TOTO UN POCO REZAGADO CAMINA QUEJÁNDOSE.

ESCENA 10

CANCIÓN SIGUE EL CAMINO

TODOS:

Es Ciudad Esmeralda, donde vive el Gran Oz
Es Ciudad Esmeralda, donde vive el Gran Oz

Sigue, sigue, sigue el camino
De ladrillos amarillos
Sigue, sigue, sigue el camino
De ladrillos amarillos

ESPANTAPÁJAROS:

Y al final del camino
Mi cerebro encontraré

HOMBRE DE HOJALATA:
Y al final del camino
Tendré mi hermoso corazón

LEÓN:
Y al final del camino
Muy valiente yo seré

DOROTHY:
Y al final del camino
A mi casa volveré

TODOS:
Juntos vamos donde el Mago
Él sabrá lo que hay que hacer
Nos dará lo que deseamos
Lo que tanto anhelamos tener

Sigue, sigue, sigue el camino
De ladrillos amarillos
Sigue, sigue, sigue el camino
De ladrillos amarillos

ESPANTAPÁJAROS:
Y al final del camino

ÁRBOLES:
Tu cerebro encontrarás

HOMBRE DE HOJALATA:
Y al final del camino

ÁRBOLES:
Tendrás tu hermoso corazón

LEÓN:
Y al final del camino

ÁRBOLES:
Muy valiente tú serás

DOROTHY:
Y al final del camino

ÁRBOLES:
A tu casa volverás

FIN DE LA CANCIÓN

ESCENA 11

ESPANTAPÁJAROS: Miren, allá, a lo lejos. Es Ciudad Esmeralda. Hemos Llegado.

TOTO: (Corriendo hacia el público) ¡Dios mío, lo logré! ¿Quién lo iba a decir? Días de sufrimiento, peligros y aventura. A decir verdad, siempre estuve seguro de llegar a Ciudad Esmeralda, he logrado demostrar que el valor, la inteligencia y el gran amor con que emprendí esta empresa, me han dado la fuerza necesaria para llegar hasta acá. (Hace un gesto para que el público lo aplauda)

DOROTHY: Bueno, bueno, a ver cómo entramos en esta hermosa ciudad.

HOMBRE DE HOJALATA: (Leyendo un cartel que cuelga de la puerta) Aquí dice: "Favor no contaminar, gente feliz trabajando".

LEÓN: (Riendo) Sospecho que este perro no va a poder entrar

ESPANTAPÁJAROS: No se ve nada en esta puerta que nos permita llamar

LEÓN: Alguna forma tiene que haber

DOROTHY: Aquí hay un timbre

TOTO: Entonces debe ser ahí donde debemos tocar

ESPANTAPÁJAROS, HOMBRE DE HOJALATA Y LEÓN: (Remedando)
Entonces debe ser ahí donde debemos tocar

LEON: ¡Qué astuto!

ESPANTAPÁJAROS: ¡Qué agudo!

HOMBRE DE HOJALATA: ¡Qué deductivo!

DOROTHY: Silencio, por favor. (Toca el timbre)

ESCENA 12

PORTERO REAL: (Asomándose) ¡Oh, Dios mío! Esto es un escándalo, un desastre. ¿Qué alboroto es éste? (Observándolos a todos) ¿A qué venís a molestar?

DOROTHY: Disculpe usted, señor. Vimos el timbre y...

PORTERO REAL: ¡¿El timbre?! ¡¿El timbre?! ¡Está descompuesto! Por favor, llamad a la puerta.

LEÓN: Abran paso, este es un trabajo para mi enérgica persona. (Golpea suavemente la puerta y se queja dolorosamente del golpe recibido) ¡Ay, ay, ay! ¡Qué dureza! ¡Qué dolor!

EL HOMBRE DE HOJALATA INTENTA GOLPEAR LA PUERTA, PERO TOTO SE ATRAVIESA Y RECIBE EL GOLPE EN LA CABEZA Y CHOCA CONTRA LA PUERTA.

PORTERO REAL: (Asomándose) ¿Qué escándalo es este? Dios mío, esta visto que no se va a poder descansar hoy en esta tranquila ciudad. (A todos) ¿Por qué interrumpe?

DOROTHY: Esto se está poniendo aburrido. (Al portero) Buenos días, gran Señor, venimos a hablar con...

PORTERO REAL: Ahora estamos almorzando, llamen dentro de tres días.

TOTO: Madre mía, ¡qué comilona! Creo que es mejor quedarse aquí, en realidad la comida de Tía Em no es tan buena.

DOROTHY: (Llorando) Tres días. También aquí las cosas funcionan como en mi ciudad.

TODOS LLORAN MENOS TOTO Y EL HOMBRE DE HOJALATA

HOMBRE DE HOJALATA: Por favor, no hagan eso, me voy a oxidar y ya casi no queda aceite

EL PORTERO REAL, ANTE EL ESCÁNDALO, SE ASOMA A LA PUERTA Y ESCUCHA

DOROTHY: Ojalá la Bruja Buena del Norte apareciese y me ayudara.

TOTO: ¿Ayudarte a qué? ¿Ayudarnos cómo? Si lo único que sabe ella es vendernos zapatos. ¿Para qué te han servido esas zapatillas de plata? Sólo para tener problemas con la malvada Bruja del Oeste.

PORTERO REAL: ¿Tienes zapatillas de plata? Señor mío, ¿cómo no lo dijeron antes? Sin duda alguna esta niña es una recomendada de la buena Bruja del Norte. Un momento, por favor.

DOROTHY: Por lo visto esto es igual que en casa, si no traes una recomendación, no te atienden.

PORTERO REAL: ¿Qué deseáis en Ciudad Esmeralda?

TODOS: Venimos a ver al Gran Oz

PORTERO REAL: (Asombrado y pensativo) Han pasado muchos años sin que alguien pidiese ver a Oz. Él es poderoso y terrible; si venís con un propósito ocioso y disparatado a perturbar las sabias meditaciones del Gran Mago, podría enfurecerse y destruirnos a todos en un instante.

ESPANTAPAJÁROS: Para nosotros es importante

HOMBRE DE HOJALATA: Nos han dicho que Oz es un buen Mago

PORTERO REAL: Sí, lo es, y gobierna sabiamente la Ciudad Esmeralda. Pero con aquellos que no son honestos, o que se le acercan por curiosidad, es espantoso y terrible; y pocos se han atrevido a pedir ver su rostro. (Pensativo) Como habéis solicitado ver al Gran Oz, os llevaré ante él. Adelante. Entrad y esperad aquí, que yo llevaré vuestro mensaje al gran Oz.

LEÓN: Creo que mejor no pido nada y me voy tranquilo sin hacer ruido

HOMBRE DE HOJALATA: Vamos, no seas cobarde, verás que en poco tiempo serás todo un valentón.

TOTO: (Ríe) ¿Valentón, eso? Muy difícil. Una cosa es ser mago, y otra muy diferente, es hacer milagros.

ESPANTAPÁJAROS: Si Oz puede darme cerebro, por lo menos le voy a pedir que le quite el habla a este perrucho fastidioso.

SONIDO MUY FUERTE QUE ANUNCIA LA APERTURA DEL SALÓN DE OZ

PORTERO REAL: Ésa es la señal. Simpática señorita, caballeros, haced el favor de poneros presentables, si algún día podéis, porque ha llegado la hora de ver al gran Oz.

MÚSICA DE OZ

ESCENA 13

EL GRAN OZ

OZ: Yo soy Oz, el Grande y Terrible. ¿Quiénes sois y por qué me buscáis?

DOROTHY: Yo soy Dorothy. He venido con mis amigos a pedirle ayuda.

OZ: ¿Dónde conseguiste esas zapatillas de plata?

DOROTHY: Las conseguí de la Malvada Bruja del Este, cuando mi casa, por accidente, cayó sobre ella y la eliminó totalmente.

OZ: ¿Y ellos, quiénes son?

TODOS ASUSTADOS

DOROTHY: Él es mi perro, Toto, y vive conmigo desde hace muchos años. Un fuerte tornado levantó la casa donde vivíamos, muy lejos de aquí, y nos trajo a esta comarca; y ahora no encontramos el camino de regreso.

OZ: Y supongo que ése es el favor que quieres que te haga.

DOROTHY: Sí, gran mago y señor

OZ: ¿Y tus tres acompañantes, quiénes son?

DOROTHY: Él es el señor Espantapájaros, a quien encontré en el camino a esta ciudad.

OZ: Entonces, ¿sólo viene a acompañarte?

ESPANTAPÁJAROS: (Gritando) ¡No!

OZ: Aquí no se grita. El único que tiene ese derecho, soy yo, el grande y terrible Oz.

ESPANTAPÁJAROS: Disculpe, su señoría, lo que pasa es que, es que...

DOROTHY: Lo que pasa es que el señor Espantapájaros no tiene cerebro y eso lo hace muy infeliz, si usted pudiera...

OZ: Yo sé lo que me vas a pedir, un cerebro para tu amigo.

TODOS AFIRMAN

OZ: Y supongo que tus otros amigos también desean pedir algo a mi grande y poderosa persona. El peludo, ¿quién es y qué desea?

LEÓN: Nada, su señoría, yo estaba por marcharme, gracias por su amabilidad.

ESPANTAPÁJAROS: No, señor León. Quedamos en venir y pedir todos, y tú debes pedir tu deseo.

OZ: ¿Por qué he de escuchar a este cobarde si lo único que quiere es huir?

ESPANTAPÁJAROS: Precisamente por eso, Gran Mago. El señor León no tiene valor, por eso es un gran cobarde, lo que afecta su imagen como líder del bosque..

OZ: Con que un poco de valor, ¿no?

ESPANTAPÁJAROS: ¡Qué barbaridad! ¿Cómo pudo saberlo si todavía no hemos pedido nada?

OZ: ¿Y esta gran lata?

HOMBRE DE HOJALATA: Supongo que usted, grande y poderoso señor, ya lo sabe.

OZ: A pesar de ya saber cuál es su problema, debéis decirlo en voz alta.

HOMBRE DE HOJALATA: Sí, claro, su señoría. Mi problema es que carezco de un corazón que me permita amar y sentir, si usted deseara... podría...

OZ: Sí, ya lo sabía, darte un corazón.

HOMBRE DE HOJALATA: Bueno, no lo tome a mal, yo solamente quería pedirlo... en caso de que usted... bueno, a lo que me refiero es que si por casualidad le sobrara uno, pues tal vez, podría...

OZ: ¡Basta! No soporto perder el tiempo

DOROTHY: Usted disculpe, Gran Mago. Lo que pasa es que estamos un poco asustados y torpes y...

ESPANTAPÁJAROS: (Despistado) ¿Torpe? ¿Me llamaban?

OZ: ¡Basta! Me estáis cansando y es muy peligroso. (Pensativo) ¿Y por qué creéis que os voy a complacer?

TOTO: Lo sabía, lo único que vamos a conseguir en este lugar es perder el tiempo.

DOROTHY: Nosotros pensamos que nos podía ayudar porque usted es fuerte y nosotros somos débiles; porque usted es un Gran Mago.

OZ: No tenéis derecho a esperar algo de mí si no sois capaces de dar algo a cambio. Si deseáis que yo os ayude, deben hacer primero algo para ganarlo.

DOROTHY: ¿Qué debemos hacer?

OZ: Eliminar a la malvada Bruja del Oeste

TODOS: ¿¡Que qué?!

DOROTHY: ¡Pero si no podemos!

OZ: Tú eliminaste a la malvada Bruja del Este, y llevas los zapatos de plata. Cuando puedas decirme que la malvada Bruja del Oeste está eliminada, te enviaré de regreso a casa y cumpliré los deseos de tus amigos.

TODOS LLORAN

HOMBRE DE HOJALATA: No sigan llorando, que me voy a oxidar

OZ: ¡Basta de tanto llanto! Os recuerdo que juntos fueron capaces de cruzar el bosque, y tuvieron valor, fueron ágiles y fuertes, y tuvieron fe en que yo les ayudaría. Juntos han logrado muchas cosas. Márchense ahora y no pidan verme hasta que hayan cumplido su misión.

EFEECTO. DESAPARECE EL MAGO. SALEN

ESCENA 14

DOROTHY: ¿Qué haremos ahora?

HOMBRE DE HOJALATA: Solamente podemos hacer una cosa, si de verdad queremos que se cumplan nuestros deseos.

TOTO: Tiene razón esta lata de sardinas. Lo único posible es separarnos y ver cómo cada quien se las arregla. Por mi parte, creo que me tocará quedarme en este país.

LEÓN: Lo único que podemos hacer es ir al país de los Winkies, buscar a la malvada bruja y destruirla.

DOROTHY: Pero, ¿y si no podemos?

LEÓN: Entonces nunca tendremos...

DOROTHY: Creo que si no nos decidimos, nunca tendremos nada.

HOMBRE DE HOJALATA: Si ustedes van, yo iré con ustedes

DOROTHY: Entonces no hay más que hablar, recojamos nuestras cosas y partamos de una buena vez.

INTERMEDIO

ESCENA 15:

CANCIÓN "AHORA QUE LO TENGO"

DOROTHY:
Ya no hay día ya no hay noche
Todo es hermoso al caminar
Demasiados los colores

En todas partes hay flores
¿En qué extraño paraíso he caído?
¿Por qué es tan hermoso todo?
Todo lo que no conozco

Mi hogar era mi casa
Ahora sé que es algo más
Son mis amigos mis recuerdos
Sus miradas sus sonrisas
Es escribir junto a la almohada
Lo que soñaba y anhelaba

CORO:

Lo único que recuerdo es que siempre quise estar aquí
Pero ahora no lo entiendo
Extraño pensar en ese lugar
Ahora que lo tengo, ahora que lo tengo

DOROTHY:

Estás violeta y deseas ser azul
Estás azul y extrañas el violeta
Tienes calor y deseas tener frío
Tienes frío y extrañas el calor
Estás solo y deseas ir con alguien
Estás con alguien y extrañas la soledad

CORO:

Lo único que recuerdo es que siempre quise estar aquí
Pero ahora no lo entiendo
Extraño pensar en ese lugar
Ahora que lo tengo, ahora que lo tengo

ESCENA 16

BRUJA DEL OESTE: (Desde lo alto) ¡Ajá! ¡Qué veo! Creo que es hora de que comience la diversión. Este momento es tan importante que debo recurrir a la Capucha Dorada, aunque éste sea mi último deseo. (Toma la capucha y hace el conjuro)

¡EP-PE, PE-PE, CA-QUE!
¡I-LA, U-LA, O-LE!
¡ME-CHE, MO-CHO, MI-CHI!

REY MONO: Nos has llamado por tercera vez. Después de cumplir éste, tu último deseo, ya no podrás volver a llamarnos.

BRUJA DEL OESTE: Lo sé perfectamente, pero este momento es tan importante, que no me importa usar por última vez su poder. Atacad a los forasteros que se encuentran en mi comarca, y traédmelos prisioneros, tengo planes para ellos.

MONO REY: Tus órdenes serán obedecidas. (A los otros monos alados) Preparaos para cumplir las órdenes de la mala Bruja del Oeste, después seremos libres y dejaremos de hacer daño a la buena gente de estas tierras.

ESCENA 17

COREOGRAFÍA DE LA CAPTURA

LEÓN: No estoy muy seguro, pero si mi olfato no me engaña, este lugar está agarrando un fuerte olor a mono.

TOTO: Yo también percibo un aire raro.

ESPANTAPÁJAROS: ¡Miren! ¡Al fondo, por el oeste! Vienen monos con alas volando hacia nosotros

DOROTHY: No estoy segura, pero por si acaso, es mejor que estemos preparados

HOMBRE DE HOJALATA: Querido León, esta pelea es tuya, ¿estás listo?

ESCENA 18

EN EL CASTILLO DE LA BRUJA

BRUJA DEL OESTE: ¡Caramba! ¡Qué sorpresa! Tengo invitados por aquí. Creo que me voy a divertir

MONO REY: Ya hemos cumplido tu solicitud, ahora somos libres y no puedes volver a contar con nosotros. (Los monos celebran)

BRUJA DEL OESTE: ¡Basta! No soporto las fiestas, y menos en mi palacio. ¡Fuera de aquí! (Los monos se retiran) Y en cuanto a ustedes, prepárense para disfrutar el resto de su vida en este lugar. (Hacia los winkies, gritando)

¡Winkies! Venid y transformad a esta lata de sardinas en una estufa nueva para el palacio; a este preparadlo en montones de paja para la estufa y al León, llevadlo al establo para que arree la carroza.

WINKIE 1: ¿Y estos dos?

BRUJA DEL OESTE: Dejádmelos aquí, que yo me encargo de ellos.

WINKIE 2: (Observando a Dorothy, aparta a la bruja) Poderosa Bruja, la niña lleva las zapatillas encantadas, y ese poder, siendo bueno, es más poderoso que cualquiera de tus maleficios.

BRUJA DEL OESTE: Ya lo sé, debo maquinan un plan para hacer que la niña me dé las zapatillas por propia voluntad, sin que yo la toque. (En voz alta) Por los momentos, Dorothy será mi esclava y servirá dentro del palacio.

DOROTHY: Eso jamás

BRUJA DEL OESTE: (Hace una señal y los winkies colocan a Toto sobre una tabla, al borde de la ventana) A partir de hoy, debes saber que la que da las órdenes aquí, soy yo. Y en cuanto a tu amigo, si no quieres que practique el paracaidismo, sin paracaídas, es mejor que cumplas mis deseos.

TOTO: Creo que no tenemos alternativa

BRUJA DEL OESTE: Basta de hablar y ponte a trabajar. Lo primero que quiero que hagas es lavar los pisos del palacio hasta que brillen más que tus horrendas zapatillas. (Sale Dorothy. Al jefe de los Winkies) Tengo que idear un plan para quitarle las zapatillas a Dorothy, necesito tener su maravilloso poder; además, es la única forma de dominar realmente a esa niña.

WINKIE 1: Voy a avisar a todos los Winkies que estén pendientes del momento en que Dorothy se descuide.

BRUJA DEL OESTE: Lo más importante es tener cuidado de que Dorothy no se entere del poder que lleva con ella, sería capaz de destruirme (Se escucha la llegada de Dorothy al salón) ¡Silencio! Que ahí viene ella. (Se esconde)

DOROTHY: (Entra con un balde y un cepillo) Ya he limpiado todo el castillo, y por la hora que es, creo que es mejor descansar. (Se apoya en un muro) Me

duele todo el cuerpo, y tengo hinchados los pies. (Se quita una de las zapatillas, y la bruja aprovecha el momento para apoderarse de ella)

BRUJA DEL OESTE: ¡Al fin, la tengo! Ahora soy dueña de la mitad de tu poder y no podrás hacerme daño mientras yo posea esta zapatilla.

DOROTHY: Devuélveme mi zapatilla, bruja malvada. Eres una ladrona

BRUJA DEL OESTE: (Ríe) Ahora las cosas han cambiado, querida muchachita. Ahora es al revés, la que me va a dar la su zapatilla, eres tú.

DOROTHY: ¡Eso jamás! Te vas a arrepentir. ¡Eres una malvada! No tienes derecho a quitarme mi zapato.

BRUJA DEL OESTE: Eso no importa, de todas formas me quedará con él, y algún día te quitaré el otro.

DOROTHY: (Desesperada y molesta, toma el balde y lanza el agua sobre la bruja) ¡Toma, malvada! No me importa lo que me hagas, me tienes cansada, y...

BRUJA DEL OESTE: (En medio de grandes quejidos, se derrite lentamente) ¡Mira lo que has hecho! En un minuto me habré derretido

DOROTHY: (Sorprendida) ¡Oh, Dios mío! Lo siento mucho, de veras.

BRUJA DEL OESTE: ¿No sabías que el agua acabaría conmigo? Nunca pensé que una niñita como tú, sería capaz de derretirme y acabar con mis malvadas acciones. ¡Me voy! Hay que ver lo peligrosa que es la ignorancia.

DOROTHY: ¡Dios mío! Estas brujas malas... ¡tan fuertes que se ven y tan fácil que es acabar con ellas! Yo misma, sin quererlo, ya he despachado a dos.

LOS WINKIES CELEBRAN

ESCENA 19

TOTO: Dorothy, ven a salvarme, deja de limpiar el piso.

DOROTHY: Toto, somos libres, libres. Ya la bruja se fue.

TOTO: Sin duda alguna que hemos hecho un buen trabajo.

DOROTHY: ¿Hemos?

TOTO: Aunque no lo creas, yo ya había hablado con la bruja y le advertí que no se metiera con nosotros porque era peligroso... Pero ya ves, no me hizo caso y ahí están los resultados. Se lo advertí y no me creyó.

WINKIE 2: Bienvenida, noble y buena bruja salvadora

DOROTHY: Esto me parece conocido. No soy bruja

WINKIE 3: Acabaste con la malvada Bruja del Oeste, y eso te hace la nueva reina de este lugar. Ahora todos los winkies somos libres de la esclavitud, y de buena manera, aceptamos ser guiados por tu amable persona.

DOROTHY: La verdad es que ustedes son muy agradables, y de buena gana me quedaría, pero yo tengo familia. Me parece que, por el tiempo que he tardado en regresar a casa, ya deben estar bastante preocupados. Además, cada persona debe estar al lado de los suyos. Por eso prefiero volver a mi hogar.

WINKIE 2: Eso es comprensible

DOROTHY: Gracias, son muy amables. Si bien yo voy a ser vuestra reina, por lo menos permítanme pedirles un último deseo.

WINKIE 1: Todo lo que quieras

DOROTHY: Quisiera saber si entre ustedes se encuentra algún hojalatero

WINKIE 3: Por supuesto, tenemos varios y todos son buenísimos.

DOROTHY: Perfecto, entonces me gustaría que reconstruyeran a mi amigo el leñador, y también, rellenaran a mi amigo el espantapájaros.

WINKIE 2: Tus deseos son órdenes.

DOROTHY: Gracias, y en cuanto al señor León

WINKIE 1: Ya sabemos, liberaremos a tu amigo

DOROTHY: Exactamente

WINKIE 3: Al instante cumpliremos tus deseos.

ESCENA 20

ENTRAN EL LEÓN, EL HOMBRE DE HOJALATA Y EL ESPANTAPÁJAROS Y ABRAZAN A DOROTHY.

LEÓN: (Entra rugiendo) Debemos volver a ver a Oz

DOROTHY: Pero, ¿cómo vamos a hacer para regresar a Ciudad Esmeralda? Si para venir, lo único que hicimos fue esperar a que la malvada bruja nos encontrara.

TODOS COMIENZAN A PENSAR, CADA UNO HACE UN GESTO COMO SI TUVIESE UNA IDEA PERO FINALMENTE NO LA DICE.

WINKIE 1: ¡La capucha dorada!

TODOS: ¿La qué?

WINKIE 2: Sí, la capucha dorada. La malvada bruja usó la capucha dorada para requerir los servicios de los monos alados

WINKIE 3: Pero ya la usó tres veces

WINKIE 1: Y por eso está libre para ser usada nuevamente

ESPANTPÁJAROS: (A Dorothy) ¡Dorothy, puedes usarla tú, y pedirle a los monos alados que nos lleven de regreso a Ciudad Esmeralda!

TODOS FELICITAN AL ESPANTAPÁJAROS

LEÓN: Excelente idea

HOMBRE DE HOJALATA: Por más que nos hubiésemos esforzado, a ninguno se nos habría ocurrido una idea tan genial.

ESPANTAPÁJAROS: Gracias, son ustedes muy amables.

DOROTHY TOMA EL GORRO, LEE LAS INSTRUCCIONES Y HACE EL CONJURO

MÚSICA DE LOS MONOS ALADOS. LOS LLEVAN DE VUELTA A CIUDAD ESMERALDA.

ESCENA 21

MONO REY: Hemos llegado, esperamos que se cumplan sus deseos

DOROTHY: Gracias, queridos amigos. (Le da un beso al mono rey y éste se sonroja)

LEÓN: Fue un vuelo estupendo

HOMBRE DE HOJALATA: Sí, y una manera muy rápida de resolver nuestros problemas.

DOROTHY: Señor Espantapájaros, fue genial tu idea.

ESAPANTAPÁJAROS: Gracias, ¿quién lo iba a decir?

LOS MONOS ALADOS SALEN

HOMBRE DE HOJALATA: Debemos tocar

LEÓN: Permítanme llamar, tengo un problema pendiente con este portón que antes me dejó en ridículo. (Amaga como para dar un gran golpe y al final, termina por tocar el timbre y ríe)

PORTERO REAL: Pero, ¿qué es este escándalo? ¿Qué? ¿Ah? ¡Oh, Dios mío! Esto es un escándalo, un desastre. ¿Qué alboroto es este? (Observando a los intrusos, sorprendido) ¿Qué? ¿Estáis de vuelta?

TODOS DICEN QUE NO, BURLÁNDOSE DEL PORTERO REAL

ESPANTAPÁJAROS: ¿¡No nos estás viendo?!

PORTERO REAL: Pero pensé que habíais ido a visitar a la Malvada Bruja del Oeste

ESPANTAPÁJAROS: Y la visitamos

PORTERO REAL: ¿Y os dejó salir?

ESPANTAPÁJAROS: No lo pudo evitar, porque está derretida.

PORTERO REAL: ¿Derretida? Bueno, esas sí son buenas noticias.
Enseguida voy a anunciar su llegada a Oz.

TODOS ESPERAN IMPACIENTES MIENTRAS SE ARREGLAN. EFECTO DE RELOJ Y MÚSICA.

PORTERO REAL: Oz dice que los recibirá a las cuatro y cuatro minutos

TOTO: ¿A las cuatro y cuatro minutos?

ESPANTAPÁJAROS: Hágame el favor, señor guardia real, de decirle al grandísimo...Oz, que no estamos para esperar.

LEÓN: ¡No! No hace falta que le diga nada, yo mismo se lo diré. ¿Qué se habrá creído ese...magucho? Permiso, el gran rey del bosque va a solucionar este inconveniente.

ATÓNITO, SE APARTA MIENTRAS EL LEÓN, SEGUIDO DE LOS DEMÁS, ENTRAN AL SALÓN DE OZ

ESCENA 22

MÚSICA DE OZ

OZ: ¿Quién osa osar, entrando a este recinto sagrado sin anunciarse primero?

LEÓN: (Furioso) He aquí un grupo de viajeros guerreros que, una vez vencida la Malvada Bruja, ante usted se encuentra para exigir la prometida recompensa.

OZ: Yo soy el Gran Oz, y exijo respeto ante mi gran poder.

LEÓN: Poder grande has de tener, más no por ello hemos de esperar hasta las cuatro y cuatro para, ante su presencia, comparecer.

OZ: ¿Cumplido está su deber?

LEÓN: La Bruja exterminada está, y ahora usted debe cumplir con lo acordado.

OZ: ¿Qué compromiso con ustedes yo habría de tener?

LEÓN: No sé cómo, pero no cumples con tu parte del trato, te garantizo que no te han de quedar muchos días.

OZ: Les pido que comprendan mi situación y me permitan disponer de dos horas para resolver lo que acordado está.

HOMBRE DE HOJALATA: Ya has tenido muchísimo tiempo

ESPANTAPÁJAROS: No esperaremos ni un minuto más

EL LEÓN, FURIOSO, DA UN GRAN RUGIDO QUE ASUTA A TOTO. ÉSTE SE ASUSTA, Y AL CORRER, CHOCA CONTRA UN PARABÁN, DEJANDO AL DESCUBIERTO AL GRAN OZ

HOMBRE DE HOJALATA: ¿Quién eres?

OZ: (Asustado) Yo soy Oz, el grande y terrible, pero no me golpees, por favor, y haré todo lo que quieras.

DOROTHY: Yo pensaba que eras una gran cabeza

OZ: Estáis equivocados, he estado fingiendo

DOROTHY: ¿¡Fingiendo!? ¿No eres un Gran Mago?

OZ: No grites, querida; no hables tan fuerte que te oirán, y eso sería mi ruina. Se supone que soy un Gran Mago

TOTO: ¿Y no lo eres?

OZ: Ni un poquitín. Soy sólo un hombre corriente

ESPANTAPÁJAROS: Eres más que eso, eres un farsante

OZ: ¡Exactamente! Soy un farsante.

LATA: Pero eso es terrible. ¿Cómo conseguiremos alguna vez....?

OZ: Mis queridos amigos, les ruego que no hablen de esas pequeñeces. Piensen en mí y el terrible problema en que me encuentro.

DOROTHY: ¿Nadie más sabe que eres un farsante?

OZ: Nadie lo sabe, solamente ustedes cinco (Simpático) y yo mismo

DOROTHY: No entiendo, ¿cómo apareciste delante de nosotros como si fueras una gran cabeza?

OZ: Ése es uno de mis mejores trucos. Con un buen efecto de luces, un poco de humo y un equipo de amplificación de la voz, lo puedo lograr. En realidad, no soy un farsante, soy un mago, soy un creador de ilusiones, soy capaz de crear maravillosas fantasías y hacer soñar a la gente. Pero todo es una ilusión, nada es realmente cierto.

ESPANTAPÁJAROS: Realmente, deberías avergonzarte de ti mismo por semejante farsa

OZ: Realmente lo estoy, lo estoy; pero era lo único que podía hacer.

DOROTHY: Creo que eres un mal hombre

OZ: Oh no, querida, soy un hombre buenísimo, pero soy un pésimo mago.

ESPANTAPÁJAROS: No puedes darme un cerebro

OZ: No necesitas cerebro, estás aprendiendo cada día. Un bebé tiene cerebro, pero no sabe mucho. La experiencia es la única fuente de conocimiento, y cuanto más permanezcas sobre la tierra, tanto más experiencia tendrás, sin duda.

ESPANTAPÁJAROS: Eso quizás sea cierto, pero si no me da un cerebro, seré muy desgraciado

LEÓN: ¿Y qué pasa con mi valentía?

OZ: Tú tienes mucha valentía, estoy seguro. Todo lo que necesitas es tener confianza en ti mismo. No hay un ser vivo que no sienta miedo ante el peligro. La verdadera valentía está en hacer frente al peligro cuando se tiene temor. Y ese tipo de valor lo tienes tú en cantidad.

LEÓN: Quizá lo tenga, pero de todos modos me asusto. Seré realmente muy desgraciado a menos que me des esa especie de valentía que hace olvidar que se tiene miedo.

HOMBRE DE HOJALATA: ¿Y qué hay de mí?

OZ: ¡Vaya! En cuanto a eso, creo que cometes un error al querer un corazón; pues éste hace desgraciada a la mayoría de las personas. Si supieras cuán afortunado eres al no tenerlo.

HOMBRE DE HOJALATA: Eso, por lo que veo, es cuestión de opiniones. Por mi parte, soportaré toda la infelicidad sin una queja, si me das un corazón.

DOROTHY: Por lo que veo, tal vez usted pueda resolver los problemas de mis amigos, pero el mío... Lo veo difícil, pues es igual al suyo y si usted no ha podido resolverlo...

OZ: El caso de tus amigos es bastante más difícil de resolver que el de nosotros. A ellos lo único que hay que darles es la idea de que ya poseen en el fondo lo que buscan. Vamos a ver... (Abre el baúl y busca atolondradamente) Aquí está.

ESPANTAPÁJAROS: ¿Qué has conseguido?

OZ (cargando un saco pequeño con alfileres clavados): Ésta es una mezcla especial que sólo los verdaderos sabios pueden tener (la esconde entre su cabeza) así, sentirás toda la sabiduría que guarda el mundo, como miles de punzadas que llegan de repente a tu cabeza. (Silencio) ¿Y bien?

ESPANTAPÁJAROS: ¡Gracias, gracias! ¡Caramba! ¡Qué bien me siento! Soy capaz de sentir las miles de ideas que pasan por mi cabeza. Gracias, Gran Mago.

OZ: (Hacia el León) En cuanto a ti, mi querido León Cobarde (Saca un frasco) Dicen que el valor lo llevamos por dentro, pues bien, con tan sólo beber el mágico contenido de esta botella, tendrás el valor dentro de ti y nunca más sentirás miedo.

LEÓN: ¡Caramba! Ahora que lo pienso, es cierto. (Bebe el contenido y suelta un enorme rugido) ¡Qué bien me siento!

OZ: (Observando al Hombre de Hojalata) En cuanto a ti, ¿estás seguro de querer tener un corazón?

HOMBRE DE HOJALATA: Cambiaría mi cuerpo por un corazón

OZ: Pues bien, para ti tengo este hermoso corazón. Si me permites (Hace varios movimientos frente a él, como si estuviera abriendo su pecho. Cuando

se aparta, el hombre de hojalata tiene la figura de un corazón en el lado izquierdo de su pecho) Ya está, todo colocado en su lugar.

HOMBRE DE HOJALATA: ¡Caramba! Siento como todo mi cuerpo tiene un ritmo diferente. (Da un brinco) ¡Ja! Son los latidos, ¡qué emoción!

DOROTHY: Me alegro por ustedes... Todo lo que he hecho lo hice con una sola idea: regresar a casa; y lo hice con buena intención, cumplí mi parte del trato. Sin embargo, aquí estoy, con las manos vacías.

OZ: Querida niña, no pienses así. En realidad te he hecho daño sin querer. Pienso que tu problema puede tener solución; el asunto es tener calma y paciencia para encontrar la respuesta correcta.

DOROTHY: Siempre soñé con este lugar, y ahora que lo tengo, no es igual. Realmente ahora sé cuánto deseo volver a mi hogar.

ESPANTAPÁJAROS: Querida, no logramos nada con lamentarnos, lo importante ahora es buscar una solución que te permita volar a tu hogar.

DOROTHY: ¿Volar? ¿Por qué dices volar?

ESPANTAPÁJAROS: Ahora que lo pienso, no lo había pensado antes...

OZ: Sin embargo, suena lógico lo que estás diciendo. Si Dorothy, Toto y yo llegamos a estas tierras por aire, lo más lógico es que salgamos de ellas de la misma manera. (Pensativo) Creo que tengo la solución.

DOROTHY: Pero, ¿cómo podemos cruzar el desierto?

OZ: Verás, cuando llegué a este país lo hice en globo, tú también viniste por aire. Así pues, creo que la mejor manera de atravesar el desierto es por aire. Ahora bien, está muy por encima de mis poderes hacer un tornado, pero creo que sí puedo hacer un globo. Tengo mucha seda en el palacio, así que no habrá problema para construirlo.

DOROTHY: ¿Vas a venir con nosotros?

OZ: Por supuesto, estoy cansado de ser un farsante.

DOROTHY: Me alegra que vengas conmigo

OZ: Gracias. Ahora, si me ayudan creo que es hora de comenzar

ESCENA 23

MÚSICA CONSTRUCCIÓN DEL GLOBO CON TODO EL PUEBLO DE CIUDAD ESMERALDA

CUANDO TERMINA LA MÚSICA, EL MAGO SE MONTA EN LA CESTA DEL GLOBO

OZ: (Al pueblo) Ahora me voy a hacer una visita, durante mi ausencia, os gobernará el Espantapájaros. Os ordeno obedecerle como si fuese yo mismo. Ven, Dorothy, apresúrate o el globo se irá volando.

DOROTHY: (Buscando a Toto) No puedo encontrar a Toto en ninguna parte

TODO EL PUEBLO BUSCA A TOTO MIENTRAS EL GLOBO, JUNTO CON EL MAGO, SALEN DE ESCENA. EL PUEBLO VUELVE A ORGANIZARSE Y TOTO ENTRA ESCENA

TOTO: Discúlpame Dorothy, tuve miedo de volar y me escondí.

LEÓN: No podemos vivir la vida llenos de miedo. Siempre hay que afrontar las cosas, por difíciles que sean.

TOTO: Por favor, perdóname

PORTERO REAL: Oz siempre fue nuestro amigo. Cuando estuvo aquí, construyó para nosotros esta maravillosa Ciudad Esmeralda; y ahora se ha ido, ha dejado al sabio Espantapájaros para gobernarnos.

VECINO 1: Si Oz ha confiado en el Espantapájaros, entonces él podrá solucionar el viaje de Dorothy y Toto.

VECINO 2: ¡Glinda! ¡Glinda! Quizás ella nos pueda ayudar

LEÓN: ¿Quién es Glinda? ¿Dónde está? Sólo díganlo que yo iré por ella inmediatamente

VECINO 2: La Bruja del Sur. Es la más poderosa de todas las brujas

DOROTHY: Glinda es una buena bruja

LEÓN: ¿Cómo podemos llegar hasta su castillo?

VECINO 1: No hace falta ir, con sólo pedir con el corazón que venga, ella llegará rápidamente.

HOMBRE DE HOJALATA: Ése es un trabajo que quiero hacer yo. Si el asunto es desear con fuerza, yo sé que puedo hacerlo bien.

DOROTHY: Por favor, llámala ya, y así sabré si funciona tu corazón

ESCENA 24

EL HOMBRE DE HOJALATA EN EL CENTRO DEL ESCENARIO, CIERRA LOS OJOS, RESPIRA PROFUNDO E INVOCA A GLINDA. MÚSICA, TODOS DAN VUELTAS HASTA QUE GLINDA LLEGA AL CENTRO DEL ESCENARIO.

GLINDA: ¡Caramba! Ya, por favor. No sigan pidiendo con tanta fuerza que aparezca. ¡Qué barbaridad! Tengo dolor de cabeza

DOROTHY: ¿Es usted la Bruja Buena del Sur?

GLINDA: Sí, querida niña. ¿Fuiste tú quien me llamó con tantas fuerzas?

DOROTHY: No, noble bruja, fue mi amigo, el Señor de Hojalata.

GLINDA: Nunca había sentido que alguien me llamase con tantas fuerzas.

HOMBRE DE HOJALATA: (Señalando su corazón) Disculpe, es que es nuevo... Pero yo no soy el que desea pedirte algo, es ella.

GLINDA: ¿Qué ocurre querida? ¿En qué puedo ayudarte?

DOROTHY: Necesito regresar a mi hogar y no sé cómo hacerlo, pues queda fuera de Oz.

GLINDA: ¿Quieres decir que deseas cruzar el desierto?

DOROTHY: Exactamente

GLINDA: Y cuando viniste a estas tierras, ¿sabías cómo afrontar los problemas que se te presentaron?

DOROTHY: En verdad, no. Pero con la ayuda de mis amigos pude solucionarlos. Ahora todo es diferente porque soy yo la que tiene que resolver el problema.

GLINDA: Exactamente, querida, aunque no sabías cómo resolver los problemas, con el deseo de luchar por lo que querían, fueron capaces de cruzar el bosque, vencer a la Bruja, llegar hasta Oz y conseguir para tus amigos lo que tanto les faltaba.

DOROTHY: No entiendo nada de lo que me dices

CANCIÓN "MIRA DENTRO DE TI"

GLINDA:

No desesperes

Detente un poco

Mira dentro de ti

No importa el tiempo

Que haya pasado

Mira dentro de ti

Porque miras afuera

Y mil caras te miran

Y no encuentras la solución

Si miras tus manos parecen vacías

La desilusión comenzó

CORO:

Ya no pienses más

Deja que tu corazón

Averigüe lo que vas a hacer

Busca en tus recuerdos

Los que son más bellos

Y víelos de nuevo a ver

Dentro de ti

Está ese mundo de cristal

Que esperabas encontrar aquí

Y si lo consigues

Al fin descubrirás
Que siempre lo tuviste en ti

GLINDA:
No desesperes
Detente un poco
Mira dentro de ti

No importa el tiempo
Que haya pasado
Mira dentro de ti

GLINDA Y LA BRUJA DEL NORTE:
Ahora cierra tus ojos
Y piensa en aquello
Que extrañas volver a tener

Lo hermoso que siempre has buscado
Se encuentra
En el fondo de tu corazón

CORO:
Ya no pienses más
Deja que tu corazón
Averigüe lo que vas a hacer

Busca en tus recuerdos
Los que son más bellos
Y víelos de nuevo a ver

Dentro de ti
Está ese mundo de cristal
Que esperabas encontrar aquí

Y si lo consigues
Al fin descubrirás
Que siempre lo tuviste en ti

GLINDA:
Aún no desesperes
Detente sólo un poco

GLINDA, BRUJA DEL NORTE, HOMBRE DE HOJALATA,
ESPANTAPÁJAROS Y LEÓN

Mira dentro de ti
(Mira dentro de ti)

FIN DE LA CANCIÓN

GLINDA: Las zapatillas que llevas puestas tienen el poder de trasladar al que las utiliza a cualquier lugar, basta con golpear los talones tres veces, y desear profundamente que se cumpla el deseo.

DOROTHY: ¿Eso es todo? Entonces, ¿pude volver a mi casa desde el momento en que llegue a la tierra de los Muchkins?

GLINDA: Exactamente, pero si lo hubieses hecho no sabrías cuánto deseabas todo lo que has tenido en casa. Tampoco hubieses conocido estas tierras que tanto te han enseñado, ni hubieses podido ayudar a tus amigos a alcanzar sus deseos.

DOROTHY: Sí, pero...

GLINDA: Ya sé lo que me vas a pedir, y es mejor que enfrentes tu deseo de partir; es mejor que lo que vas a hacer lo hagas pronto, antes de que se torne más difícil. Siempre te recordaremos y sabremos que tanto tú, como cada uno de nosotros, estará presente en el recuerdo; y que a pesar de la separación, tus decisiones han sido las mejores, porque con ellas seremos muy felices.

DOROTHY: ¿Y Toto?

GLINDA: No te preocupes, al llegar a casa será como lo fue siempre.

DOROTHY SE DESPIDE DE SUS AMIGOS. SE COLOCA EN EL CENTRO
DEL ESCENARIO

DOROTHY: Ojalá todos los hombres tengan esa mezcla de corazón, valentía y razón que les permitan amar, ser justos y emprendedores. (Hacia Glinda) Gracias por todo lo que me has enseñado.

GOLPEA SUS TALONES TRES VECES

ESCENA 25

TÍA EM: Hija, ¿dónde has estado, que tanto te hemos buscado sin saber de ti?

DOROTHY: En la tierra de... Olvídalo, lo único importante es que ahora estoy en casa.

NEGRO