



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesinas de Belgrano

**Facultad de Humanidades
Licenciatura en Producción y Dirección de
Televisión, Cine y Radio**

**La construcción del antihéroe en la filmografía
de Tim Burton**

Nº 389

María Walpen

Tutor: Hugo Furno

Departamento de Investigaciones
Noviembre 2010

Índice

Capítulo 1: Presentación del tema	4
1.1. Introducción	4
1.2. Criterios de selección y delimitación del objeto de estudio	5
1.3. Objetivos del trabajo y relevancia.....	5
1.4. Material y metodología	6
1.5. Marco teórico general.....	7
1.5.1. El Héroe.....	8
1.5.2. El personaje.....	11
1.5.3. El antihéroe	14
1.5.4. Influencias	21
Capítulo 2: Análisis de los films	24
2.1. Vincent (1982)	24
2.2. Beetlejuice (1988).....	25
2.3. Batman y Batman Regresa (1989 y 1992)	27
2.4. El joven manos de tijera (1990).....	31
2.5. Ed Wood (1994)	33
2.6. El cadáver de la novia (2005).....	36
2.7. Sweeney Todd (2007).....	39
Capítulo 3: Síntesis e interpretación.....	43
3.1. Dimensión física-fisiológica	43
3.2. Dimensión psicológica.....	45
3.3. Dimensión social	48
Capítulo 4: Conclusión	52
Capítulo 5: Anexos	54
5.1. Biofilmografía.....	54
5.2. Datos curiosos.....	56
5.3. Fichas técnicas de los films analizados.....	58
5.3.1. Vincent.....	58
5.3.2. Beetlejuice	58
5.3.3. Batman	58
5.3.4. El joven manos de tijera	59
5.3.5. Batman Regresa.....	59
5.3.6. Ed Wood	59
5.3.7. El cadáver de la novia	60
5.3.8. Sweeney Todd	60
Capítulo 6: Fuentes	62
6.1. Bibliografía.....	62
6.2. Artículos de revistas	64
6.3. Sitios de Internet.....	65

Capítulo 1: Presentación del tema

1.1. Introducción

La construcción de personajes es una de las herramientas más poderosas que enriquecen el trabajo creativo. Nuevos enfoques temáticos, tendencias estéticas renovadas y la aparición de mejores tecnologías utilizados para representar aquellos personajes de una historia que difieren de la estampa del héroe clásico, expanden las posibilidades de ofrecer un tratamiento ficcional alejado de la tradición. Solemos pensar que ya todo está inventado, pero continuamente aparecen otras formas y combinaciones para crear y mostrar historias originales. El antihéroe, aunque tan antiguo como el héroe, es un personaje que ha despertado el interés de autores modernos para representar a cierta categoría de individuos de una historia, sus circunstancias y sus intereses.

La obra de Tim Burton se centra en estos personajes que viven en permanente conflicto consigo mismos y con el resto de la sociedad, que sufren los problemas de la marginación, el rechazo, el desamor y el debilitamiento de los valores sociales y morales consuetudinarios.

Existen paradigmas firmemente anclados en la tradición que exponen modelos estereotipados y repetidos. No resulta difícil ubicar y reconocer el papel del *típico muchachito* capaz de enfrentarse a todo y a todos sin perder su juicio ni su moral en ningún momento de la historia y dispuesto a luchar hasta el final por sus intereses y los de quienes lo rodean. Nos proponemos considerar en esta investigación la eventual ruptura que realiza Tim Burton de estos códigos canónicamente establecidos y aceptados. Llevaremos adelante este enfoque deteniéndonos en los particulares mecanismos de construcción de personajes empleados por el director. Realizaremos un recorrido filmográfico procurando profundizar en los protagonistas y los tratamientos utilizados, buscando verificar las formas que adopta la existencia de un patrón marcadamente personal en su obra.

Ya sabemos que todo en lo que respecta a la creación de historias y personajes es personal, porque detrás de toda historia y de todo personaje existe un autor, un creador. Es inevitable, por ejemplo, reconocer el sello característico de Alfred Hitchcock, en quien la composición del plano y el manejo de la tensión en cada historia hacen que sus películas sean inconfundiblemente suyas; o los personajes pasionales que se mueven en tramas colmadas de mundos femeninos e historias de familias dejando en evidencia que nos encontramos frente a un film de Almodóvar.

Lo que descubre aspectos que en otros autores se hallan enmascarados o diluidos es la reiterada propuesta estética que Burton diseña desde una lógica de oposición de valores nacida en convicciones íntimas. Este director, como veremos, se mueve como un fantasma que participa con los elementos esenciales de su personalidad en el desarrollo de una clase de personajes recordados por su indecisión, su monstruosidad, hasta por su cobardía o su sed de venganza. Burton construye personajes alejándose del plano intelectual, de los diálogos filosóficos y de los golpes bajos para adentrarse en los planos más internos de sus personalidades, exponiéndolos al enfrentamiento de sociedades superficiales y vacías, situándolos en entornos visualmente elaborados en detalle.

Nos detendremos en las diferentes dimensiones que adoptan sus personajes y en todos los elementos puestos allí para reforzarlas, como los efectos visuales, los decorados, las técnicas y estilos de iluminación y algunos aspectos claves y reconocibles provenientes de sus influencias. Analizaremos cuán profunda es la inserción del autor en sus personajes e intentaremos develar un interrogante: ¿será, acaso, Tim Burton un antihéroe él mismo?

1.2. Criterios de selección y delimitación del objeto de estudio

Esta investigación se centra en la tarea de análisis y profundización alrededor del tratamiento de la figura del antihéroe en los films de Tim Burton.

Hemos limitado el universo de la investigación al relevamiento de ocho películas del director, creyendo más representativas para el análisis a las siguientes: el cortometraje *Vincent*, y los largometrajes *Beetlejuice*, *Batman* y *Batman Regresa*, *El joven manos de tijera*, *Ed Wood*, *El cadáver de la novia* y *Sweeney Todd*. Consideramos que estas películas son suficientes para desarrollar los objetivos de la investigación ya que en ellas se encuentran representados los tópicos fundamentales que permitieron abordar el tema en cuestión. De estas películas se han tomado en consideración los fragmentos referidos al personaje antihéroe.

1.3. Objetivos del trabajo y relevancia

Nos planteamos comprender en profundidad y específicamente el estudio y tratamiento de la figura del antihéroe en la obra del director Tim Burton. Realizar una lectura profunda nos permitirá definir el concepto del personaje antihéroe, tomando sus orígenes en el héroe tradicional y alejándolo de la definición de

antagonista. Asimismo, revisaremos la plataforma estética y visual que el director emplea para edificar su propuesta personal sobre este personaje.

Pretendemos realizar, mediante una exhausta recolección de datos, una descripción que reúna las características más importantes de cada una de las tres dimensiones de la construcción del personaje.

Una vez descriptos los elementos procederemos al análisis de los datos. Los mismos serán interpretados con el objeto de ampliar el conocimiento acerca del tratamiento del antihéroe realizado por el director.

A partir de los datos arrojados por este estudio pretendemos que críticos e historiadores del cine puedan llegar a conocer y comprender la mirada e ideología del director estadounidense, ampliando el conocimiento acerca de la construcción del personaje antihéroe en el cine.

1.4. Material y metodología

Hemos realizado este trabajo en diferentes fases. En primer lugar, hemos utilizado la observación como instrumento, visualizando la filmografía completa del director. Una vez finalizada dicha visualización hemos procedido a clasificar los films más representativos para el análisis del personaje antihéroe. Luego, hemos revisado las películas seleccionadas concentrando la atención en la ponderación de los objetos en común en lo que respecta al tratamiento del personaje en cuestión.

Para facilitar la labor analítica y trabajar de una manera más ordenada hemos dividido el trabajo en tres dimensiones que enmarcan la construcción del personaje, aplicando el modelo planteado por Lajos Egri¹. Según el autor, estas tres dimensiones pueden agruparse en: 1) *Física-fisiológica*, particularmente en esta investigación en relación con los defectos, enfermedades, deformidades físicas, etc.; 2) *Psicológica*, ya que las emociones del personaje proceden de su dimensión psicológica y se resuelven en actitudes que inciden directamente sobre la acción y que, a la vez, conforman su investidura narrativa; 3) *Social*, en relación con su ambiente y contexto social. Egri propone que el personaje sea elaborado en relación dialéctica con su entorno, que se trabajen sus vínculos y contradicciones internas y externas y que el personaje sea capaz de crecer.

Hemos tomado nota de estos datos, lo que nos ha ayudado a realizar una observación sistemática de los mismos. La codificación ha consistido en observar en profundidad la cantidad de referencias en los films vinculadas a la apariencia física del personaje teniendo en cuenta sus rostros y cuerpos, su postura física, sus movimientos y forma de vestir. Hemos observado asimismo la monstruosidad y la condición de *freak*² reflejada tanto en el exterior como en el interior de cada personaje. Además, hemos analizado aspectos relacionados al plano psicológico del personaje. Cómo es el personaje internamente, aspectos destacados de su personalidad: la moral propia, la identidad, el aislamiento, la cobardía y las dificultades para relacionarse y comunicarse con los demás. También ha sido objeto de análisis el vínculo del antihéroe con la sociedad, el hecho de ser personajes discriminados y socialmente apartados, anormales para el resto de la sociedad. La observación de las características de la sociedad en la que transcurre cada historia nos ha ayudado a definir al antihéroe. Para ello, hemos tomado en cuenta las distintas caras de la sociedad, cómo es la sociedad para el antihéroe y cómo es para el grupo o individuo antagonista. Hemos observado los juicios realizados por la sociedad, las etiquetas, los prejuicios, la incompreensión y la forma de marginar a determinados personajes.

Para enriquecer la investigación del personaje antihéroe hemos decidido poner atención en el reiterado tratamiento de la ambigüedad tratada desde distintos aspectos, ya sea desde contrastes estéticos, contraposiciones de la moral e ideología de los personajes, comportamientos, y aquello vinculado con los opuestos (belleza y fealdad, bondad del monstruo y maldad de la gente "normal", etc.). Hemos tenido en cuenta aspectos que el antihéroe comparte con otros tipos de héroes tradicionales y héroes cinematográficos, qué características los unen y cuáles los separan. Asimismo hemos analizado, siempre en relación al antihéroe, la presencia de elementos provenientes de sus influencias y los homenajes realizados dentro de sus películas. Hemos observado rasgos característicos del romanticismo y el expresionismo así también como guiños al cine gótico y el cine de terror Serie B. Hemos tenido en cuenta la forma de combinar recursos y componentes propios de cada una de estas corrientes en determinados momentos de sus películas para enfatizar ideas o como motor principal del film. Además, y como punto fundamental, han sido objeto de análisis en todas las películas del director las decisiones estéticas, principalmente el empleo de la luz, los contrastes y las sombras, los colores, la técnica empleada, el vestuario y el maquillaje, los decorados y la ambientación en general, dejando en evidencia un estilo sumamente personal.

Otra de las fases que hemos desarrollado en este trabajo consta de una investigación bibliográfica exploratoria para conocer en profundidad al director y el tratamiento de la figura del antihéroe. Principal-

1. EGRÍ LAJOS. *Cómo escribir un drama*. Buenos Aires, Editorial Bell, 1946.

2. Del inglés *freak*, que significa monstruo, bicho raro (*a person or animal that is markedly unusual or deformed*. Princeton University, WordWeb. 2006.). Originalmente, los *freaks* eran personas con alguna malformación o anomalía física (mujeres barbudas, hombres elefante o personas de estatura anormalmente alta o baja) y que eran exhibidas en los circos.

mente, hemos tenido en cuenta los relatos propios del director recopilados en el libro *Burton on Burton, Revised Edition*³. La lectura de este libro, fundamental para este análisis, ha sido acompañada por otros autores expertos tanto en Tim Burton como en la construcción del personaje antihéroe, además de enriquecer la investigación por medio de una exploración en artículos periodísticos y sitios de Internet. Por último, hemos visualizado films de diferentes directores permitiendo realizar comparaciones y profundizar aún más en la obra de Burton para así llegar a comprender la figura del antihéroe en su totalidad.

1.5. Marco teórico general

Es evidente que a la hora de profundizar en el cine de Tim Burton surgen permanentes objetos de análisis: la construcción de ciertos personajes, la reiterada presencia de determinados temas, las técnicas y recursos empleados para narrar magníficas historias. Todos ellos logran entrecruzarse para llegar a formar lo que se puede definir como una típica obra *burtonesca*, una obra en la que abundan simbolismos, oposiciones, ambigüedades y connotaciones, una obra en cuya investigación se abren nuevos caminos que nos conducen a profundizar acerca de distintos temas, y una obra en la que las decisiones estéticas cumplen un papel fundamental. Ellas son un medio para evidenciar su mirada y son portadoras de importantes símbolos y significados. Cada decisión se encuentra allí para resaltar la figura del antihéroe, para describir pensamientos, estados de ánimo y pasiones. Como señala Sergio Eisen, “*El paisaje externo a través de la concepción visual de sus películas está siempre relacionada con el paisaje interno de sus criaturas*”.⁴

De este modo, combinando colores vivos y brillantes, sombras y contrastes, personajes, escenarios y distintas técnicas, Burton logra contarnos sus recuerdos más íntimos y revivir anécdotas, interrogantes y sentimientos.

1.5.1. El Héroe

Para comenzar, es importante que definamos el concepto de héroe, concepto que ha atravesado el tiempo ocupando un lugar eminente entre las ideas-imágenes de la sociedad, para conocer de dónde proviene esencialmente el antihéroe y dilucidar si se trata de un mero opuesto, como su etimología sugiere, o de su complemento. Joaquín María Aguirre escribe:

El héroe del mundo clásico [...] es un modelo de los valores que la sociedad entiende como positivos. En el héroe se encarnan las virtudes a las que los hombres aspiramos en cada momento de la historia [...] Para que aparezca el héroe, la sociedad ha de tener un grado de cohesión suficiente como para que existan valores reconocidos y comunes. Sin valores no hay héroe; la sociedad engendra sus héroes en la imagen idealizada de sí misma. [...] El héroe es siempre una propuesta, una encarnación de ideales. La condición de héroe, por tanto, proviene tanto de sus acciones como del valor que los demás le otorgan.⁵

En los comienzos de la filosofía occidental aparece la definición que Platón otorga al héroe desde un lugar más próximo al del mito, “*Los héroes eran semidioses, nacidos de la unión de un dios con una mujer mortal o de un hombre mortal con una diosa*”.⁶

La Real Academia Española se apodera del concepto platónico, casi con los mismos términos para luego conceder, más extensamente, que se trata de un *varón ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes*.⁷ Por su parte, Arnulfo Eduardo Velasco plantea una definición que se desprende de este origen y logra introducirlo en la realidad histórica:

Viene siendo en el romanticismo cuando el término héroe adquiere una connotación relacionada con el devenir histórico, y cuando ciertos autores comienzan a identificar a los héroes con individuos reales y necesarios, seres excepcionales en los cuales se encarna la Providencia y que, por lo tanto, están destinados a realizar grandes acciones capaces de determinar el proceso histórico.⁸

En los orígenes mismos de la literatura occidental la concepción homérica del arte gira en torno a la figura del héroe. El verso inicial de *La Ilíada* exclama “*Canta, oh diosa, la cólera del Pelida Aquileo*” y el correspondiente de *La Odisea* dice “*Háblame, Musa, de aquel varón de multiforme ingenio*”.⁹ No caben dudas de que Homero plantea, desde el comienzo, el tratamiento argumental de sus dos personajes

3. SALISBURY, MARK. *Burton on Burton. Revised edition*. Reino Unido, Londres, Faber and Faber Limited, 2006.

4. EISEN, SERGIO. *Las pesadillas de Tim Burton. El extraño mundo de Jack*. El Amante. Revista de cine, N° 7. Buenos Aires, Julio de 1992.

5. AGUIRRE, JOAQUÍN MARÍA. *Estudios héroe y sociedad. El tema del individuo superior en la literatura decimonónica*. España. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm>

6. Extraído de VELASCO, ARNULFO EDUARDO. *El sueño del héroe en el cine estadounidense contemporáneo*, México, 2000. <http://sincronia.cucsh.udg.mx/cineus.htm> Velasco señala la siguiente fuente, PLATÓN. *Cratilo en diálogos*, México, Porrúa, 1976.

7. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la lengua española*. Madrid, 1992 [Vigésima Primera Edición].

8. VELASCO, ARNULFO EDUARDO. Óp. Cit.

9. HOMERO. *Obras Completas*. Buenos Aires, Librería El Ateneo Editorial, 1965.

centrales caracterizados, uno, por la cólera, por su intemperancia hasta el descontrol, aunque guerrero imbatible; el otro porque sobresale más por sus engaños ingeniosos que por la eficacia de su espada.

Manuel Trías, en *La estética de Homero*, advierte que Aquiles y Odiseo, no son –sin embargo– abstracciones puras: poseen vida y realidad; no son ideas platónicas. El autor considera que

Aquiles no es el tipo puro, perfecto del héroe; por el contrario carece de virtudes que otros poseen [...] Es, en cierto modo, mucho más noble que Odiseo; éste más dueño de sí mismo, más calculador, no obra con la espontánea generosidad de Aquiles [...] Se ve pues que ni Aquiles ni Odiseo son perfectos por ser paradigmas de héroes. Hay en su pintura realismo; por ser los personajes de Homero tan humanos, los comprendemos y compadecemos acaso más que a muchos de nuestros contemporáneos. Ninguno está idealizado y hasta los dioses son demasiado humanos, contra lo que Platón hubiera deseado.¹⁰

Aunque Homero busca someter su relato –siempre siguiendo a Trías– a los límites del realismo (incluyendo las intervenciones divinas como propias del *orden natural* que cualquier griego aceptaba), la obra de Burton diluye los límites entre los planos real y fantástico. Mezcla y confunde estas representaciones con los enredos argumentales propios del género fantástico a las que agrega una insistencia en el estilo grotesco. Quizá –si hay mayor paralelismo entre ambos artistas– debamos asociarlo a la eficacia con que plantean la caracterización de personajes condenados al dolor, a la separación, al rechazo.

Pero los héroes modernos no son realmente héroes en el sentido más preciso, sino más bien modelos de conducta y ejemplos a seguir, tal como lo concede la Real Academia Española. Los héroes tradicionales corresponden más a la imaginación colectiva que a situaciones sociales concretas, al menos en el mundo actual. El ascenso a la popularidad del antihéroe es señal de que vivimos en una época en la que la gente se cuestiona bastante el concepto del héroe clásico. Actualmente, la sociedad se encuentra sufriendo cambios importantes en distintos aspectos. Como escribe Joseph Campbell

[...] el ideal democrático del individuo que se determina a sí mismo, la invención de los artefactos mecánicos y eléctricos, y el desarrollo de los métodos científicos de investigación han transformado la vida humana en tal forma que el universo intemporal de símbolos hace mucho tiempo heredados ha sufrido un colapso.¹¹

Hoy en día no existe respuesta a la interrogante que plantea: *¿Qué es lo correcto?* Como señala Campbell, el problema actual de la especie humana es, por lo tanto, que *“Hoy no existe ningún significado en el grupo ni en el mundo; todo está en el individuo [...] El individuo no sabe hacia dónde se dirige, tampoco sabe qué lo empuja”*.¹²

De todas formas, efectivamente los personajes de Burton combinan elementos propios de algunos tipos de héroes tradicionales, con la diferencia de que les otorga otras características que los alejan del héroe clásico y los convierten en claros antihéroes. Aguirre define un tipo de héroe que servirá a este análisis: el *héroe romántico*, un tipo de héroe que se mueve en el terreno de la ambigüedad.

Tanto desea ser seguido por la sociedad como la rechaza [...] El héroe romántico procede, en gran medida, de su soledad. Se encuentra dolorosamente solo con una verdad que le llena pero que es incapaz de hacer comprender a los otros.¹³

Aguirre resalta que es común en la mayoría de los héroes románticos *“sentirse despreciados por una sociedad insensible que se ríe de su patetismo”*.¹⁴ De todas formas, el héroe romántico a diferencia del antihéroe, como veremos, desea ser héroe y realiza todo lo posible para que los demás lo identifiquen como tal.

En relación al cine norteamericano, los modelos de héroes tratados comparten aspectos que los definen. Su aspecto físico suele ser básicamente el mismo: musculosos y de curvas sinuosas (denotan su poder y fuerza ante el enemigo y el resto de los individuos de la sociedad), melenas abundantes con cabello generalmente rubio y lacio, de aspecto sensual. Su vestimenta, la cual destaca sus atributos físicos, suele ser clara con toques de color.

En cuanto a su contexto en la realidad, Velasco plantea que

En la conformación de personajes heroicos del cine estadounidense contemporáneo, encontramos simplemente la reapropiación de una serie de acciones, estructuras narrativas y funciones integradas en la concepción ideológica del héroe en la cultura occidental desde el origen mismo del concepto. Simplemente adaptadas a las necesidades del mundo actual.¹⁵

10. TRÍAS, MANUEL B. *La Estética de Homero*. Inserto en HOMERO. *Obras Completas*. Buenos Aires, Librería El Ateneo Editorial, 1965.

11. CAMPBELL, JOSEPH. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Buenos Aires, Fondo de Cultura económica, 2006. Pág. 343.

12. CAMPBELL, JOSEPH. *Ibid.* Pág. 343.

13. AGUIRRE, JOAQUÍN MARÍA. *Óp. Cit.*

14. AGUIRRE, JOAQUÍN MARÍA. *Óp. Cit.*

15. VELASCO, ARNULFO EDUARDO. *Óp. Cit.*

No hace falta un gran salto de extrapolación para reconocer que la heroicidad pintada por Burton desde su particular óptica asoma desde una carencia pronunciada de numerosas virtudes. El héroe *burtoniano*, aún aquellos que toma prestados (Batman, Ed Wood), es insistentemente presentado por su costado más sombrío y alejado del modelo de grandeza que suele adornar la obra de otros directores.

1.5.2. El personaje

Para poder adentrarnos en el concepto de antihéroe, es importante primero definir qué es un personaje en sí. Jonni Bassiner Castella y Federico Fernández Díez explican en su libro *Arte y técnica del guión* de manera fácil y concisa lo siguiente

*Todas las historias relatan experiencias humanas reales o ficticias encarnadas por personajes. Cuando menos, para que exista trama debe existir un personaje, un protagonista de la historia, que ha de luchar por conseguir una meta.*¹⁶

Existen distintos tipos de personajes: *protagonistas, antagonistas, de apoyo, de interés afectivo*. Bassiner Castella y Fernández Díez señalan algunos más como el personaje *confidente, el catalizador, de masa o peso*, y muchos otros. Lo primordial es saber que cada tipo de personaje debe ser construido en función de diversos elementos y características que serán fundamentales para el desarrollo de la trama. Michel Chion explica

*Para Aristóteles, los caracteres prestados a los personajes por obligación deben ser: conformes (con su edad, sexo, etc.), parecidos (al modelo histórico o mitológico utilizado) y constantes. Boileau enunciaba esa misma regla a propósito del personaje [...] 'Que se muestre en todo conforme consigo mismo'.*¹⁷

Pero para ser capaces de sumergirnos con profundidad en el estudio del antihéroe es fundamental primero diferenciarlo del personaje antagonista, ya que en muchas ocasiones se los confunde. Un *antagonista* se define como un personaje que dentro de una obra literaria, narrativa o dramática de ficción, se opone al protagonista en el conflicto esencial.¹⁸ Antagonismo es contrariedad, rivalidad, oposición sustancial, reiterada, habitual.

El antagonista tiene asignado un papel importante en la trama y suele ser quien impulsa al protagonista a llevar a cabo una acción. Christopher Vogler llama a este personaje *La Sombra*, ya que siempre refleja el lado oscuro del héroe. Muchas veces puede lucir como el héroe y podemos llegar a confundirlo. El autor señala: *“es importante recordar que la sombra no piensa que es el antagonista. La sombra cree que es el héroe de su propia historia. Desde su punto de vista, el héroe es el villano”*.¹⁹

Para ampliar el concepto de personaje podemos citar al guionista norteamericano Syd Field quien se pregunta *¿Cuál es el verdadero secreto de un personaje?*, siendo su respuesta la siguiente:

*Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción, sin acción no hay conflicto, sin conflicto no hay historia, sin historia no hay guión.*²⁰

Field se refiere a una técnica de creación enfocada en el sustento del personaje consigo mismo, coherente con sus acciones respecto a su perfil psicológico.

*Analiza la creación del personaje desde el punto de vista de la personalidad y de la necesidad dramática que lo mueve. Es decir, el personaje debe de llegar a un objetivo y tiene ciertas características que lo hacen obtenerlo o no. Se puede mover en el ámbito de la acción física o de la acción emocional: lo importante es el resultado personal, lograr su propósito, cumplir con la necesidad dramática; es la heroicidad individual que puede o no afectar a una colectividad; siempre será el logro del personaje principal el fin último de una película.*²¹

16. BASSINER CASTELLA, JONNI, FERNÁNDEZ DÍEZ, FEDERICO. *Arte y técnica del guión*. Barcelona, Ediciones UPC, S.L., 1996. Pág. 29.

17. CHION, MICHEL. *Cómo se escribe un guión*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1990. Pág. 84.

18. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Óp. Cit.

19. VOGLER, CHRISTOPHER. *The writer's journey: mythic structure for writers*. Studio City, Michael Wiese Productions, 1998. Pág. 105.

20. FIELD, SYD. *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid, Plot Ediciones S.A., 1995. Traducción al español por Marta Heras. Pág. 39.

21. Extraído de ZAMARRIPA SALAS, ADÁN. *El Personaje Realista: Modelos para la Creación de Personajes en el Guión Narrativo Audiovisual*. Razón y Palabra, Revista electrónica en América Latina especializada en comunicación. <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n56/azamarripa.html>

La visión de Lajos Egri apunta a una construcción del personaje que sea capaz de definir, orgánicamente, cada uno de los componentes de las dimensiones física, psicológica y social.

Egri solicita del dramaturgo la construcción de la dialéctica interior del personaje, es decir, el universo de motivaciones y de causas y efectos que llevan al personaje a ser lo que es.²²

Chion agrega a la opinión de Egri que *“los personajes se definen los unos en relación con los otros, formando constelaciones de caracteres”*.²³

Para que un personaje funcione dramáticamente debe tener un *objetivo* (razón por la cual se determinan sus actos; la lucha por lograrlo mueve el relato de la película), *puntos de vista* (creencias, opiniones, filosofía de vida), *actitudes* (cómo reacciona el personaje ante un estímulo dado), *posibilidad de cambio* (modificaciones; a partir de la historia el personaje sufre una modificación: evoluciona o al contrario, se degrada moralmente).

Otro punto fundamental a tener en cuenta al momento de crear personajes consiste en detenernos en su manera de hablar. Syd Field explica las funciones del diálogo: 1) *Hacer avanzar la acción*; 2) *comunicar hechos e informaciones al público*; 3) *establecer sus relaciones, los unos con los otros*; 4) *revelar conflictos y el estado emocional de los personajes*; 5) *comentar la acción*.²⁴ Michel Chion nos recuerda el consejo de Aristóteles de *“hacer hablar al joven como un joven y al viejo como un viejo”*.²⁵

En suma, y como expresa Field, *“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión”*.²⁶

1.5.3. El antihéroe

Hemos repasado los aspectos más destacados que engloban la creación de un personaje y nos hemos detenido en las características más importantes de la representación habitual de un héroe. Como veremos, de ésta se desprenden algunas de las características principales del antihéroe.

Históricamente la definición en enciclopedias y diccionarios describía al antihéroe como el antagonista de la historia, pero como hemos visto, en esta investigación surge el concepto de antihéroe de una forma diferente de aquella. El prefijo *anti-* sugiere esa oposición, puesto que agrega el significado de propiedades contrarias. Sin embargo, un antihéroe es *“en una obra de ficción, personaje que, aunque desempeña las funciones narrativas propias del héroe tradicional, difiere en sus apariencias y valores”*.²⁷

Ya vemos que el antihéroe no es la antítesis del héroe, es una clase especial de héroe, por lo tanto no suele coincidir con la visión de héroe que tiene la sociedad. Sergio Monguiló define al antihéroe de la siguiente manera,

Un antihéroe generalmente realizará actos que son juzgados ‘heroicos’, pero lo hará con métodos o intenciones que no lo son tanto [...]. El significado original, de la palabra, es el de un protagonista que es ineficaz y desgraciado, en vez de ser resuelto y determinado, pero que sus motivos son buenos y justos. Así, el antihéroe puede ser torpe, antisocial, enajenado, cruel, desagradable, pasivo, lamentable, obtuso, o simplemente ordinario.²⁸

Monguiló continúa refiriendo lo siguiente

El uso actual de la palabra es muy reciente en la cultura actual [sic] y de alguna manera ésta ha cambiado para llegar a nuestros días.

Asimismo,

Un antihéroe es un protagonista que vive por la guía de su propia brújula moral, esforzándose para definir y construir sus propios valores opuestos a aquellos reconocidos por la sociedad en la que vive. A falta de guías morales absolutas se fabrica sus propias reglas. La incertidumbre y la ambigüedad moral son sus características más representativas.²⁹

Es un individuo que, por circunstancias generalmente ajenas a sus propios intereses, se ve forzado a convertirse en héroe: no es ni física ni moralmente perfecto (al contrario, en ocasiones llega a ser exageradamente imperfecto), su comportamiento habitual orillea entre la necedad y la hipocresía, la motivación que lo impulsa no es necesariamente altruista y se regodea con los placeres de la venganza.

22. BAIZ QUEVEDO, FRANK. *El personaje y el texto en el cine y la literatura*. Caracas, Editorial Comala, 2004.

23. CHION, MICHEL. Óp. Cit. Pág. 86.

24. Extraído de CHION, MICHEL. Óp. Cit. Pág. 73

25. CHION, MICHEL. Óp. Cit. Pág.74.

26. FIELD, SYD. Óp. Cit. Pág. 39

27. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Óp. Cit.

28. MONGUILÓ, SERGIO. *Arquetipos del héroe: El antihéroe*. Noviembre, 2007. <http://poetaendiadepago.blogspot.com/2007/11/arquetipos-del-hroe-el-antihroe.html>

29. Definición extraída de *El Antihéroe*. <http://comiquero.com/columnas/comenta/el-antiheroe/>

El antihéroe es alguien que ha sufrido rechazo, por su familia, por la sociedad que le rodea, y aún en muchas ocasiones por sí mismo. De ahí, que él no se sujete a las normas convencionales. El antihéroe no quiere obedecer las reglas de conducta normales, se siente rechazado por la misma sociedad, y crea su propio mecanismo de rechazo y venganza hacia esta al no aceptar los convencionalismos sociales y a veces hasta las reglas más básicas de sociedad.³⁰

Una de las maneras de asegurarnos de que un personaje es un antihéroe es deteniéndonos en su aspecto exterior. Lo primero que notamos al ver un antihéroe es que su apariencia física no encaja con la del prototipo de héroe tradicional, generalmente gallardo, impecable (el divino Aquiles siempre luce esplendoroso en la adjetivación elogiosa que Homero reitera toda vez que el héroe se presenta en el campo de batalla).

En algunos casos es mostrado bajo un aspecto desaliñado y desprolijo, a veces acompañado de algún defecto físico y una apariencia enfermiza. Puede tener una imagen que provoca temor y en otros casos su representación es extraña o sorprende; hay algo en el antihéroe que nos llama la atención: no es el típico personaje paradigmático dotado de hermosura, aunque en algunos casos podamos encontrarlo bello. El prudente Odiseo se aproxima con ciertos matices a una posible caracterización de antihéroe: no es alto, tiene piernas cortas y demasiado anchas las espaldas, y no duda en disfrazarse (u ocultar su linaje) cuando su inagotable ingenio así lo recomienda.

Es fácil imaginar las potentes capacidades de relación que alimentan el bagaje social de los héroes. Ellos son motivo de culto, de adoración, son convocados para rechazar las fuerzas del mal, se los homenajea incesantemente y todos quieren sacarse una foto con él (o ella). En contrapartida (y aquí el afijo *anti-* parece recobrar su dimensión etimológica), el antihéroe encuentra verdaderas dificultades para establecer vínculos con el resto de la sociedad y se aísla. Suele vivir en casi permanente estado de reclusión, temeroso de sus falencias para comunicarse con los demás, y se somete a modos de vida ajustados a su introversión y retraimiento. Frecuentemente, el antihéroe típico debe apelar a un disfraz para asomarse al mundo.

La parte buena de él, es que es un alma libre, se ha liberado de muchos convencionalismos. Y en la mayoría de los casos, puede actuar sin prejuicios (algo que el héroe difícilmente puede hacer) ni simulaciones.³¹

Burton explica acerca de su infancia lo siguiente,

Sentía que yo era percibido por los demás de una manera diferente a cómo me veía a mí mismo [...] Recuerdo estar creciendo y sentir que no había demasiado espacio para la aceptación. Uno es enseñado a una edad muy temprana a acostumbrarse a determinadas cosas. En el colegio esta persona es inteligente, esta no lo es, esta persona es buena para los deportes, esta no lo es, esta persona es rara, esta es normal. Desde el primer día eres categorizado. Recuerdo mirar a mi maestra decir que un alumno era tonto y realmente no lo era, era mucho más inteligente que otros de mis compañeros, simplemente no se adecuaba a la imagen que la maestra tenía de alguien inteligente. Yo me encontraba en la categoría de los raros, simplemente porque era callado, introvertido. Las personas son etiquetadas con mucha facilidad.³²

Burton dice “¿Hasta qué punto uno se forma sus propias ideas y en qué punto son creadas por los demás?”³³ A la hora de observar sus películas, la representación del antihéroe como un ser diferente del resto de la sociedad, apartado y hasta algunas veces marginado, cobra relevancia. Todos los personajes de Tim Burton son básicamente antihéroes y ninguno de ellos encaja totalmente en la imagen de héroe tradicional.

Este enfoque encuentra debido tratamiento en otros géneros y autores. Apartémonos por un instante de Burton para observar brevemente algunos antecedentes del personaje antihéroe dentro del cine. Tomaremos en cuenta dos casos en los que se reitera la presencia de este personaje. El primer caso habla de un subgénero: el *spaghetti western*; el segundo se refiere a la obra del director Woody Allen.

En relación al primero, Emilio Arias describe el subgénero de la siguiente manera

*El spaghetti-western es un subgénero cinematográfico de películas del Oeste producidas por compañías europeas, generalmente rodadas en Europa y de bajo presupuesto. Este término fue usado por los críticos para menospreciar al género. [...] Las diferencias más destacadas de este género con el western clásico (o americano) son: las técnicas de montaje, los movimientos de cámara (el abuso de los zooms), la caracterización de los personajes y la música. Las temáticas también difieren totalmente de las del western americano; uno de los temas más usados es 'la venganza'. Generalmente los personajes principales son antihéroes, o sea, que desempeñan las funciones narrativas propias del héroe tradicional, pero difieren en sus apariencias y valores.*³⁴

30. TANDANARI. *El antihéroe a fondo*. Julio, 2008. <http://draoyama.cristalab.com/2008/07/11/el-antiheroe-a-fondo/>

31. TANDANARI. *Ibíd.*

32. SALISBURY, MARK. *Óp.Cit.* Pág. 87.

33. SALISBURY, MARK. *Óp. Cit.* Pág. 4.

34. ARIAS, EMILIO. *Descripción del spaghetti-western. ¿Qué es el spaghetti-western?* <http://www.spaghettiwesterns.com.ar/descripcion.htm>

En este género, el héroe deja de ser tal para convertirse en un ser temible, dispuesto a cobrarse todas las malas jugadas que ha vivido y cuya única virtud es poseer menos defectos que el villano. En estos casos, el antihéroe (de quien nunca conocemos el pasado) también se encuentra exento de toda moral, formando su propio sistema de reglas al que todos los demás deben someterse.

Emiliano Fernández analiza el papel del antihéroe en este subgénero y al respecto expresa lo siguiente

Una toma en primer plano de un rostro demacrado, sucio, cansado y con las marcas de muchos enfrentamientos es lo que vemos al principio de uno de los mejores spaghetti western de la historia, "El bueno, el malo y el feo" [Sergio Leone, 1966] [...] Tanto en El desconocido [George Stevens, 1953] como en A la hora señalada [Fred Zinnemann, 1952] se va perfilando un nuevo modelo de héroe, más cercano a los que más adelante serían los antihéroes del spaghetti: son protagonistas misteriosos que no se sabe del todo de dónde salen y vienen a implementar la justicia frente a la apatía, la cobardía o la incapacidad del entorno que los rodea para la lucha contra los antagonistas/ malvados de turno.³⁵

Fernández continúa diciendo

Aquí se ve la influencia del pesimismo neorrealista, presente en el sentir de toda Europa, en la configuración del personaje prototípico del western europeo. Por un lado se toma la falta de completitud moral del héroe de los westerns clásicos, quitándole a su vez no sólo la capacidad de redención, sino el mismo interés en redimirse. Por el otro lado se toman grandes rasgos (en cuanto personajes, situaciones, patrones de comportamiento, localismos, etc.) del neorealismo de primera y segunda generación. De este cóctel salió el antihéroe que vemos en todos los spaghetts: un tipo que si bien comparte un cierto afán de justicia con el héroe clásico, y hasta se sigue moviendo en el vacío geográfico, se diferencia de aquel por una moral ambigua, ambivalente, pluralista, pragmática, solipsista, sardónica y misantrópica.³⁶

El otro caso que habíamos mencionado se refiere a la obra del director Woody Allen, en la cual al igual que en la de Tim Burton, suelen mostrarse los contratiempos sufridos por personajes a menudo torpes y aturdidos. Pablo Ernesto Arahuete comenta

Si sólo se observara la superficie, en el caso de Allen, podría aventurarse que su cine es autorreferencial porque el neoyorkino encuentra la excusa perfecta para hablar sobre su vida, su infancia en Brooklyn, sus obsesiones y miedos reflejados en los antihéroes que compone o delega en otros como en Celebrity y su alter-ego interpretado por Kenneth Branagh.³⁷

Valeria Devicienti expresa lo siguiente en una nota para la Revista Criterio,

Woody Allen siempre ha intentado mostrar el lado absurdo de nuestras pasiones y, a la vez, lo sagrado que hay en ellas. Su cine ha sido siempre de claroscuros, donde el drama ofrece su mano a la comedia y lo frívolo convive sin problemas con lo profundo. Allí siempre hay críticas al poder, a los medios de comunicación que tan bien conoce, a la pedantería intelectual, a la sociedad de consumo y, nunca jamás de tonos solemnes.³⁸

Devicienti se pregunta "¿Quién no se ha sentido atraído o no ha adorado a ese hombrecito cómico de anteojos y aspecto desvalido, con su eterna calvicie incipiente, con su voz temblorosa, siempre dubitativa, y cierto desaliño en el vestir?"³⁹, y continúa diciendo

Él es, con seguridad, el mejor anti-héroe de la vida contemporánea, un ser perdido en sus dudas, a la deriva, camino de la nada, un vitalista existencial que quiere sacarle todo el jugo a las relaciones humanas más neuróticas, y en una de las ciudades más neuróticas del mundo como es New York.⁴⁰

Ahora bien, en muchas de las figuras del héroe cinematográfico americano reaparecen las estructuras del héroe clásico y es cierto que algunos de los antihéroes de Burton comparten aspectos con héroes fílmicos. Pero los antihéroes no luchan por los ideales de una sociedad sino que denuncian y critican el sistema que los aparta, mientras que los héroes son la sociedad o, al menos, la integran para aceptación de todos los demás. "Los funcionamientos del héroe del cine contemporáneo estadounidense nos deben, por tanto, ayudar a comprender los funcionamientos de toda una cultura".⁴¹ Esto se relaciona con la mirada que Burton dirige hacia la sociedad actual. El antihéroe refleja una mirada oscura hacia la sociedad, una crítica hacia ella. La presencia de personajes antihéroes nos ayuda a comprender que para el director, la sociedad no manifiesta valores a seguir y virtudes colectivas sino más bien disconformidad

35. FERNÁNDEZ, EMILIANO. *El spaghetti western como doble superación: causas y consecuencias*. <http://www.spaghettiwesterns.com.ar/Lecturas/DobleSuperacion.doc>

36. FERNÁNDEZ, EMILIANO. *Ibíd.*

37. ARAHUETE, PABLO ERNESTO. *Perfiles: Woody Allen. Un neurótico de Brooklyn*. http://www.cinefreaks.com.ar/Perfiles_woodyallen.htm

38. DEVICIENTI, VALERIA. *Play it again, Woody!* Revista Criterio N° 2279. Febrero 2003, año 75. http://www.revistacriterio.com.ar/art_cuerpo.php?numero_id=28&articulo_id=586

39. DEVICIENTI, VALERIA. *Ibíd.*

40. DEVICIENTI, VALERIA. *Ibíd.*

41. VELASCO, ARNULFO EDUARDO. Óp. Cit.

y malestar social. Tal como plantea Sergio Wolf los personajes de Tim Burton “sólo pueden expresar su disconformidad mediante las excrecencias de su cuerpo para demostrar que es el mundo el que se ha vuelto monstruoso”.⁴²A menudo, los valores expuestos en las películas no coinciden con los valores reales de la sociedad. Es habitual encontrar en el cine de Burton valores trastocados o alterados, dejando en evidencia cierto rechazo hacia las normas sociales y una mirada positiva hacia el cambio.

El antihéroe surgió como reacción, entre realista e irónica, al estereotipo de héroe convencional [...] y es un personaje en continuo conflicto consigo mismo que consigue [sic] a pesar de ello, realizar actos heroicos.⁴³

Burton mismo lo explica:

Me gustan los personajes que están un poco apartados, que viven en un mundo propio, con valores que no son necesariamente los de las otras personas. [...] El lado positivo de quedar encasillado, puesto en una caja, ser percibido mal, es que en cierto sentido se obtiene una libertad total. Uno puede vestirse como quiera, comportarse como quiera. Porque de todos modos dirán: ‘Bueno, así es Tim’. Si se quiere, esa libertad es un poco triste, un poco freak, pero tiene sus beneficios.⁴⁴

Este párrafo es suficientemente elocuente para comprender aspectos notables de su arte. Burton propone la simultaneidad de dos imágenes –en apariencia contradictorias– que son en verdad complementarias: una sociedad rigurosamente igualitaria, sometida a una brutal nivelación, y la afirmación de la individualidad como expresión más acabada de la libertad. El resultado de esta confrontación no es sino la inevitable marginalidad, “*un poco triste*”, de quienes viven la penosa experiencia del rechazo. Sin pretender adentrarnos en indagaciones propias de otros campos de análisis, admitamos que –ciertamente– toda sociedad acepta grados de individualidad. Pero cuando el individuo traspasa los límites convencionales, para amoldar su existencia a un conjunto de “*valores que no son necesariamente los de las otras personas*”, Burton vislumbra los “*beneficios de la libertad total*”, aún al precio de la soledad. Suena a contrasentido, pero así lo dice él mismo.

En este conflicto, que por cierto la realidad cotidiana lleva irresuelto, Burton parece descubrir las claves para sus justificaciones decorativas. Cuanto más apartadas se hallan aquellas imágenes entre sí –sea porque el guión original así lo exige, sea porque el mismo Burton fuerza el alejamiento–, más recargados son los contrastes de luces y sombras, más grotescas son las caracterizaciones de los personajes, más corta es la distancia que lo separa de sus orígenes como dibujante de historietas.

Escribe Santiago Palacio

Burton, como todo gran creador de fábulas, se dedicó a enmarcar a sus personajes en mundos que están más allá del normal [...]. Los mundos de tonos grises y oscuros de Burton lo tienen todo, fantasmas, nieblas espesas, muertos que viven, científicos locos. Burton creó seres bondadosos, sensibles e inocentes que sufren de la soledad y de la incompreensión de la sociedad chata y vacía que los rodea: *inadaptados*.⁴⁵

1.5.4. Influencias

Para llegar a comprender la reiterada presencia de antihéroes en las películas de Burton es importante que analicemos de dónde provienen todas estas imágenes, es decir sus influencias. Burton creció mirando cine de terror Clase B –aquel surgido en los años treinta distinguido por sus películas de bajo presupuesto y generalmente interpretadas por actores principiantes, no reconocidos o en decadencia–, admirando al reconocido actor de películas de terror Vincent Price (*La casa de cera*, 1953; *La mosca*, 1958), el lenguaje sombrío del expresionismo alemán⁴⁶, lo tenebroso y monstruoso del cine gótico.⁴⁷ Directores como Fritz Lang (*Metrópolis*, 1927), y películas como *El Gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) y *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922) fueron lo que él disfrutó en su etapa de crecimiento, las influencias que marcan su estilo como creador y como artista. Comenta Burton:

42. WOLF, SERGIO. *Tim Burton, Las máscaras del dolor*. Revista Film, N° 11, Año 2, Argentina, Buenos Aires, Diciembre/Enero, 1994-1995.

43. VASQUEZ, WALTER. *Tutorial. Guía rápida. Crea tu manga*. <http://www.enerxia.net/xreferencia/disenho/GuionManga.pdf>

44. Extraído de PEÑA, FERNANDO MARTÍN. *A la conquista del mito*. Ed Wood. Revista Film N° 11 Año 2, Argentina, Buenos Aires. Diciembre/Enero 1994-1995

45. PALACIO, SANTIAGO. *Vivan los inadaptados*. Revista Virtual Libertad no duerme, 16/11/2005. <http://libertadnoduerme.blogspot.com/2006/11/vivan-los-inadaptados.html>

46. *Movimiento del siglo XX que se caracteriza por sentar sus bases en los sentimientos fuertes, en especial los que causen reacción, en el hecho de que el sentimiento se enfrente a la razón; sus exponentes utilizaban colores vivos, formas atrevidas, diferentes formas de distorsión, exageración y estilización a grandes escalas de la figura humana*. (Enciclopedia Hispánica. Macropedia. Kentucky, Encyclopaedia Britannica Publishers, Inc. 1990-1991, Volumen 6.)

47. *El género tuvo su época de oro entre los años 1960 y 1970 donde se produjeron cientos de películas, tanto en América como en Europa. En estos films, los decorados recrean una atmósfera insana mediante la yuxtaposición de arquitecturas y fundamentalmente por la iluminación. Las escenografías siempre están en penumbras, jugando más con impresiones que con certezas, con contornos difuminados que ayudan a crear una sensación de irrealidad y un ambiente malsano. Se identifica con temas específicos como los sueños perturbadores, es amor desesperado e imperecedero y una visión romántica hacia la muerte*. (Revista *Malacandra*, artículo escrito por Peter Pank y Boris Caligari) <http://www.geocities.com/SoHo/Cafe/1131/06goties.html>

Siempre amé los monstruos y las películas de monstruos. Nunca me asustaron, amo a estos personajes desde que tengo uso de razón. Mis padres solían decir que nunca me asustaba. Ese tipo de cosas son las que se quedaron en mí, King Kong, Frankenstein, Godzilla, son todos más o menos lo mismo, simplemente tienen distinto vestuario o maquillaje. Pero hay algo de identificación, cada chico responde a una imagen, de algún cuento, y yo sentía que casi todos los monstruos eran incomprensidos y usualmente tenían muchos más sentimientos que los personajes humanos que los rodeaban.⁴⁸

Y continua,

Al crecer en Burbank [California], en una atmósfera que era percibida como normal y bella (pero de la cual yo tenía otra mirada) todas esas películas generaban sentimientos en mí y las relacionaba al lugar donde yo estaba creciendo. Creo que es por eso también que me gusta mucho Edgar Allan Poe. Vincent Price era un personaje atormentado con quien yo me sentía identificado.⁴⁹

En muchos casos, el director presenta una marcada influencia romántica, la de la obra imperfecta, inacabada y abierta, la evocación del pasado, una manifiesta intención por alejarse de la realidad evadiendo el tiempo, predominando en ellos los sentimientos de tristeza, amor a la soledad, melancolía, descontento y preferencia por los escenarios lúgubres.

Por su parte, Sergio Zadunaisky escribe

Otro rasgo propio de Burton es el tema de la nobleza del monstruo y de la maldad de la gente 'normal', que aparece en varios filmes del director. Este eje temático encuentra sus orígenes en la excelente *Freaks* (1932), la gema de Tod Browning devenida involuntariamente una obra 'bizarra' con el transcurso del tiempo. Allí los deformes y extraños personajes de una compañía circense (personas reales de carne y hueso y no actores maquillados) mostraban su humanidad y amor, pero también su capacidad de venganza ante la humillación sufrida por uno de los suyos.⁵⁰

Según la Real Academia Española, la definición de la palabra *monstruo* significa

*Ser contrario a la naturaleza por diferir de forma notable de los de su especie; personaje fantástico que aparece en el folklore, la literatura o el cine, generalmente caracterizado de forma negativa por su maldad, fealdad o tamaño; persona que posee cualidades extraordinarias para algo.*⁵¹

En estas definiciones se plantea al monstruo como un personaje fuera del plano de lo ordinario. Lo que Burton hace con sus protagonistas es otorgarles la condición de monstruo, de anormal, y torcer las funciones que les estaban asignadas:

Algunas veces los espectadores quedarán con una sensación de frialdad cuando lo que uno quiso decir no era tan literal. Yo aprecio el simbolismo, la interpretación, la abstracción. Prefiero conectarme con algo de un modo subconsciente antes que intelectualizarlo inmediatamente.⁵²

Aquí se da un importante contraste que acompaña toda su carrera como cineasta. Sergio Eisen plantea que

El bien y el mal aparecen absolutamente separados y enfrentados. En Burton estamos en el reino de la ambigüedad, donde lo horrible puede parecer bello y lo bello puede esconder el desorden y el mal. En el afuera lo aparentemente inofensivo encubre lo peligroso y destructivo.⁵³

Cabe destacar que el director posee un fuerte apego por la animación y admiración por la técnica. Su principal exponente, Ray Harryhausen es quien despertó en Burton todo el entusiasmo por este género. Él mismo formó parte de los animadores de la Disney y dirigió *El Cadáver de la Novia*, en la técnica *stop-motion* (animación cuadro a cuadro). "*Hay algo maravilloso en poder tocar y mover físicamente a tus personajes*" dice Burton.⁵⁴

Todo este mundo sombrío que él disfruta y defiende, el mundo que intenta plasmar en sus películas de antihéroes y *freaks*, es combinado con tiernas historias de moralejas profundas y colores brillantes, en las que los personajes persiguen sus sueños dejando en evidencia cierto aire de ingenuidad. Los antihéroes de Burton son criaturas capaces de despertarnos cariño y emoción. Son criaturas de extraña apariencia pero de grandes sentimientos, en la búsqueda por calmar el dolor que llevan dentro.

48. SALISBURY, MARK. Óp. Cit. Pág. 3.

49. SALISBURY, MARK. Óp. Cit. Pág. 4 y 5.

50. ADUNAISKY, SERGIO. *Cine y Psicoanálisis. Tim Burton: mundos en colisión* <http://www.elsigma.com/site/detalle.asp?IdContenido=10849>

51. Diccionario de la lengua española © 2005 Espasa-Calpe S.A., Madrid.

52. SALISBURY, MARK. Óp. Cit. Pág. 94.

53. EISEN, SERGIO. Óp. Cit.

54. Cómo se hizo "La Novia cadáver de Tim Burton". Notas de producción © 2005 Warner Sogefilms. La Butaca, Revista de Cine Virtual. <http://www.labutaca.net/films/36/lanoviacadaver1.htm>

Capítulo 2: Análisis de los films

Procederemos al análisis película por película comenzando por una breve sinopsis de cada una. Desarrollaremos las interpretaciones personales más adelante, en el capítulo “*Síntesis e interpretación*”.

2.1. Vincent (1982)

Breve Sinopsis: Vincent es un cortometraje animado de seis minutos que narra la historia de Vincent Malloy, un niño tranquilo y muy fantasioso que sueña con ser como Vincent Price. Revoloteando entre la realidad de su banal existencia en un típico suburbio norteamericano y su mundo de fantasía, Vincent se imagina a sí mismo en una serie de situaciones inspiradas en las películas de Vincent Price, en las que experimenta en su laboratorio.

Vincent Malloy es un niño de siete años que ya tiene ojeras, es pálido y vive con el pelo revuelto. Es un niño obediente y educado, aunque algo huraño. Toda su alma de niño, sus inquietudes y su imaginación, cobran vida dentro de su laboratorio. Allí sueña con cometer las peores atrocidades, como convertir a su tía en un muñeco de cera o a su perro *Abercrombie* en un zombie. Fantasea con ser como su ídolo Vincent Price, olvidando que en realidad es sólo un niño. En *Vincent* tenemos al niño de siete años que obedece a su mamá y se porta bien, y al mismo tiempo nos encontramos con el niño guiado por sus fantasías, comportándose como un sonámbulo, como un personaje típico de las historias expresionistas de los años treinta en las que abundan los sentimientos de angustia, repulsión, tortura y sufrimiento. El corto muestra situaciones oscuras, casi tenebrosas, vistas a través de los ojos de este niño que cree ser Price, y al mismo tiempo la comicidad de estas situaciones. Nos sumergimos en la tremenda situación de un niño abriendo la fosa en la que encontraría enterrada a su novia, enfatizada por el relato lóbrego de Price, para inmediatamente descubrir a través de un cambio de luz en la imagen y una inflexión en el tono del narrador, que en realidad el niño estaba destruyendo el jardín de su madre, fantaseando con mundos de muertos vivos.

¿Cuán real es la realidad de Vincent? Burton se concentra en inaugurar la representación simbólica de un debate que lo acompañará en toda su obra. Este debate es el que se origina en fijar los límites entre individualidad y sociedad, desarrollados con insistencia. Aquí, Vincent representa al primero de la misma forma que cada protagonista creado por Burton lo hará dentro de su marco e historia.

En relación a la forma de comunicarse de Vincent Malloy, mediante la voz del narrador nos enteramos de que “*intentó hablar, pero no le salieron las palabras*”. Vincent vive inmerso en su imaginación, aislado, hablando consigo mismo, incapaz de expresar sus sueños e incapaz de demostrarle al mundo qué es lo que él desea. Se siente un incomprendido, y en cierto sentido lo es. El narrador relata: “[...] *los años de aislamiento lo volvieron casi mudo*”.

La decisión estética principal de este corto animado fue la de realizarlo en blanco y negro. Esta decisión impregna toda la película de un aire melancólico con aires expresionistas, en la que los juegos contrastantes de luces y sombras nos remiten a escenas de *El Gabinete del Dr. Caligari* y *Nosferatu*. En el film aparecen espacios luminosos, la luz del día y flores, para revelar la verdadera identidad de un niño de siete años, y en el mismo film también nos encontramos con espacios oscuros, inmersos en una neblina constante, ángulos marcados que generan inestabilidad emocional y sombras marcadas para revelar la identidad de este niño de siete años. Desde la vestimenta también llegamos a conocer un poco más acerca de este personaje, las prendas de vestir enfatizan el estado emocional de Vincent: las remeras a rayas funcionan como un recurso más para describir el sentimiento de éste niño que se siente preso en su casa (*Así que cogió su pluma y se puso a escribir: “Estoy poseído por esta casa, nunca volveré a salir”*).

El hecho de que la narración en *off* haya sido realizada por el verdadero Vincent Price, otorga al film un plus. El final del cortometraje muestra una marcada influencia del escritor Edgar Allan Poe, ya que termina con una cita de los versos finales de *El Cuervo*: “[...] *mi alma, de esa sombra que allí flota fantasmal, no se alzaré... nunca más.*” Vincent termina tendido en el suelo, abatido por sus tormentos, soñando ser como su ídolo. No está muerto, tan sólo yace inmóvil creyendo que todas sus fantasías pueden convertirse en realidad y que algún día será como Vincent Price.

2.2. Beetlejuice (1988)

Breve Sinopsis: Protagonizada por Michael Keaton la película narra la historia de una joven pareja, los Maitland, que luego de adquirir una hermosa casa en las afueras de la ciudad sufre un accidente de auto en el que mueren, sin ellos alcanzar a sospecharlo. La familia Deetzes, formada por la extravagante escultora Delia, su marido Charles y su hija Lydia, compra la casa y los fantasmas se ven condenados a vivir con ellos. Tras descubrir su nueva naturaleza, los Maitland intentan por todos sus medios espantar a los nuevos inquilinos de su casa, invocando a Beetlejuice aún sabiendo lo peligroso que esto puede

resultar. Beetlejuice es un repugnante bio-exorcista, gritón y tosco que tratará de echar a los vivos de la casa utilizando sus poco recomendables métodos. Vive encerrado en un cementerio dentro de una maqueta que construyó Adam Maitland. Está interesado en regresar al mundo real y para ello debe casarse con Lydia. Los Maitland y la familia Deetzes tienen una serie de encuentros de tipo paranormal y descubren las intenciones que Beetlejuice esconde. Junto a Lydia, la pareja fallecida combate a Beetlejuice logrando expulsarlo al purgatorio. Finalmente ambas familias deciden vivir juntas, bajo el mismo techo, en armonía.

Beetlejuice viste un traje a rayas blanco y negro, su cara está maquillada bien pálida y sus ojos rodeados de ojeras bien oscuras. Está siempre despeinado, y sus dientes parecen estar podridos. Es fanfarrón, ruidoso, maleducado y un tanto depravado. Intenta propasarse con cuanta mujer se cruce en su camino. Tiene mal aliento y todos se alejan de él, a pesar de creerse un galán. Lo primero que hacen todos cuando lo ven es poner cara de espanto. Su apariencia genera temor en los que lo ven y nadie puede considerarlo atractivo.

No existe quien confíe plenamente en él y tiene fama de tramposo. Él mismo exclama: "*Para mí no hay reglas*". Hace lo que se le antoja, no tiene pudor, no tiene límites. Beetlejuice ya está en el otro lado y puede hacer lo que desee. No le interesa seguir las reglas de la sociedad. Es un rebelde que intenta convencer a todos para que lo saquen de la maqueta en la que quedó atrapado para poder vivir una vida llena de excesos. Le gusta asustar a los vivos y aprovecharse de su situación. Los Maitland no confían en él pero es la única salida que les queda para lograr que los nuevos inquilinos abandonen la casa. Al nombrar tres veces su nombre Beetlejuice aparece y comienza a hacer su trabajo.

Lydia Deetzes, la joven hija del matrimonio que se muda a la casa, es la única que puede ver a los muertos. Todos los demás intentan aunque en vano ya que la pareja fallecida no puede ser vista por ellos (a pesar de sus innumerables esfuerzos y deseos por ser vistos – con el fin de asustar a los nuevos inquilinos — como por ejemplo vestirse con sábanas blancas, emitir sonidos graves para asustarlos, transformar sus caras en formas horribles). Lydia, quien exclama que "*los vivos no captan lo extraño e insólito*" se convierte en la mediadora y entabla una relación de amistad con los Maitland quienes intentan protegerla de Beetlejuice, capaz de propasarse con ella a pesar de ser menor de edad. En el intento por parecer interesantes ante sus conocidos, los Deetzes arman sesiones de encuentros paranormales. En una de las sesiones los Maitland quedan "atrapados" entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos, sin poder situarse en ninguno definitivamente. Ante la desesperación Lydia pide ayuda a Beetlejuice quien dice que se hará cargo de la situación. No le interesa ayudar a los Maitland sino salir de la maqueta y vivir la vida. La condición para ayudar a los Maitland es que Lydia se convierta en su esposa. Ella acepta con tal de ayudar a sus nuevos amigos. Todas las intenciones de Beetlejuice son puramente egoístas. Intenta casarse rápidamente con Lydia, pero los Maitland lo detienen. Incapaz de concretar el casamiento, Beetlejuice es enviado al purgatorio.

Beetlejuice tiene negada la condición de humano, se encuentra deambulando en el límite entre la vida y la muerte. No es ni bueno ni malo. Su naturaleza es ser tramposo y desleal, pero no lo hace con maldad. Es un personaje colorido y ruidoso, adopta muchas personalidades y formas distintas. Es un payaso que busca divertirse y la forma es cometiendo picardías. Es un ser casi monstruoso y por esto se puede esperar cualquier cosa de él ya que lo cotidiano desaparece ante su presencia.

La estética de esta película se caracteriza por la abundancia de colores y contrastes de luces. Se combinan diferentes técnicas como el stop motion y muchas máscaras, maquillaje y efectos especiales. En la película se muestra el mundo de los muertos de una manera cómica, en la que los muertos intentan asustar pero no lo logran. Este mundo está lleno de colores estridentes y formas divertidas. Tanto el mundo de los vivos como el de los muertos está plagado de criaturas extravagantes y ridículas. Al mismo tiempo, la película está cargada de objetos *kitsch*, principalmente las esculturas de Delia Deetz, quien cree que son preciadas obras de arte.

En Beetlejuice vemos personajes muertos, conocemos el purgatorio según Tim Burton y deseamos que los muertos hagan justicia y puedan descansar en paz. En esta película la realidad se ve completamente alterada, los muertos son quienes desean exorcizar a los vivos para poder expulsarlos de su casa, aunque finalmente terminan conviviendo todos en armonía. Finalmente, los Maitland le otorgan poderes mágicos a Lydia, quien deja de ser una joven misteriosa para convertirse en una alegre muchacha. Se restaura el orden y los conflictos son solucionados, a pesar de ser resoluciones poco normales (acordes a todo el resto de la película).

2.3. Batman y Batman Regresa (1989 y 1992)

Breve Sinopsis de Batman: En Ciudad Gótica el reportero Alexander Knox y la fotoperiodista Vicky Vale comienzan a investigar la verdad detrás de los rumores de que alguien vestido de murciélago anda aterrorizando a todos los criminales de la ciudad. Vale y Knox asisten a una gala de beneficio en la man-

sión del multimillonario Bruce Wayne, quien queda encantado con Vicky. Esa misma noche, Jack Napier (ayudante del líder de masas Carl Grissom) está por asaltar una fábrica de químicos. Cuando llega la policía, Napier se da cuenta de que ha caído en una trampa montada por su jefe, quien ha descubierto el affaire entre Napier y su mujer. Entre tanto alboroto llega Batman y Napier es arrojado en un tacho de desperdicios tóxicos. Emerge deforme, con su boca transformada en una mueca permanente, la cara pálida y el pelo verde, convirtiéndose en El Guasón, un villano sin escrúpulos quien considera la criminalidad como un juego divertido.

Luego de matar a Grissom, El Guasón se apropia del imperio de su jefe, logrando manejar a la ciudad a través de alteraciones químicas en los productos higiénicos que causarán la muerte de quienes los consuman. Batman, (quien descubrimos que es el alter ego de Wayne), intenta capturar al Guasón, quien ha comenzado a sentir interés por Vale. Mientras tanto nos damos cuenta de que El Guasón es quien ha asesinado a los padres de Bruce Wayne cuando éste era un niño.

El Guasón organiza un desfile en Ciudad Gótica en el que atrae a los ciudadanos arrojando dinero a las calles. Tiene la intención de asesinarlos con un gas letal. Batman descubre su plan y El Guasón rapta a Vicky Vale. Luego del enfrentamiento entre los dos enemigos en la catedral de Ciudad Gótica, Batman rescata a Vicky y arroja al Guasón desde una torreta.

Batman escribe una carta a los ciudadanos diciéndoles que cuando necesiten combatir el crimen podrán llamarlo. La forma de acudir a él será encendiendo un reflector con el "logotipo" de Batman.

Breve Sinopsis de Batman Regresa: Un niño deforme es arrojado al río de Ciudad Gótica por sus padres. Treinta y tres años después, este niño se ha convertido en El Pingüino, una criatura solitaria con una mente brillante alimentada por la rabia y por una insaciable sed de venganza. Para averiguar su verdadera identidad, El Pingüino chantajea al millonario empresario Max Shreck. El plan de ambos es convertir al Pingüino en alcalde de la ciudad. Mientras tanto, Selina Kyle la infeliz secretaria de Shreck, descubre los planes malvados de su jefe y al enterarse de esto es arrojada por la ventana. Mientras yace sobre la nieve la mujer es rodeada y relamida por gatos que la llenan de fuerza. Este episodio convierte a Selina en la hermosa y seductora Gatúbela, quien se enfrentará a Batman en una lucha personal de amor-odio.

Escortado por un ejército de pingüinos leales dispuestos a cumplir sus más diabólicas órdenes y por un grupo de salvajes traidores, El Pingüino planea destruir la ciudad y a su salvador Batman.

Luego de descubrir los planes del Pingüino, Batman combate a él y a su ejército en una lucha por las cloacas de Ciudad Gótica. Luego devela su identidad frente a Selina para proponerle una vida juntos, pero recibe una respuesta negativa.

Bruce Wayne vive aislado en su lúgubre castillo, recluido en la oscuridad, con la sola compañía de su mayordomo Alfred. Es un tanto torpe e introvertido y aunque nunca lo vemos trabajando, sabemos que es multimillonario y que en su mansión cuenta con todo lo que necesita. Es un hombre solitario y sigiloso. Es callado y no es muy bueno para comunicarse. Su identidad de Bruce Wayne es una fachada, el típico millonario que organiza fiestas en su mansión y que dona dinero a causas humanitarias. Da la sensación de que es un personaje omnipresente. Además, al ser tan adinerado despierta desconfianza en los demás quienes lo tildan de vanidoso. Vale y Knox empiezan refiriéndose a Wayne de la siguiente forma: *"Entre más tienen, menos valen. Este tipo debe ser el que menos vale en EEUU. Bruce Vano"*⁵⁵.

Al tener una doble identidad debe justificar sus faltas de tiempo excusándose en viajes y compromisos laborales. El mismo Bruce explica que *"La gente tiene personalidades con diferentes facetas. A veces una persona tiene que llevar una doble vida. Mi vida es verdaderamente compleja"*.

Este personaje sufrió una gran pérdida, cuando era niño sus padres fueron asesinados frente a él. Para vengar su muerte, Wayne decide ocultarse tras el disfraz de un murciélago y así combatir a los criminales de Ciudad Gótica. Una vez convertido en Batman, este personaje cobrará un valor inigualable y por un lado se comportará como un elegante y sobrio empresario y por el otro como un asesino de asesinos. Es un asesino sin remordimientos, pero que ha demostrado ser bastante honorable, incorruptible, leal e incluso romántico. De todas formas, en algún momento la integridad de Batman siempre es juzgada por los individuos, hasta que demuestra que sus intereses son positivos para la sociedad. En la primera *Batman* en un principio los ciudadanos están asustados y quieren encarcelarlo ya que es un misterio. Todos dicen no creer en su existencia pero en su interior piensan lo contrario. En la TV los periodistas señalan *"No se sabe qué pensar de Batman ¿amigo o enemigo?"*. Además, Vicky Vale le dice *"Para mucha gente usted es tan peligroso como El Guasón"*, a lo que Batman responde *"Él es un sicótico"*. Ella le contesta *"Mucha gente dice lo mismo de usted. Seamos realistas, usted no es lo que se diría normal ¿verdad?"*, *"El mundo tampoco es normal"*, responde Batman.

55. El inglés para la palabra vanidoso es *vain* y su pronunciación es similar a la del apellido del protagonista *Wayne*.

Su disfraz de Batman parece darle fuerza y poder, además de músculos. Nunca sonríe y su voz es grave. Hay una notable diferencia entre el tono de voz de Bruce y el de Batman, en el segundo caso parece estar amplificadas, causando un efecto de grandeza.

Batman no es un personaje creado por Burton, pero le sienta bien. El original es un personaje de historietas creado por el dibujante Bob Kane. A diferencia del primero, el Batman de Tim Burton está muy relacionado con lo oscuro y lúgubre del estilo gótico y con las características estéticas del expresionismo alemán. Ejemplos de esto son las largas sombras marcadas sobre las paredes del Pingüino y Gatúbela en *Batman Regresa*, los suburbios tenebrosos de Ciudad Gótica, principalmente en la primera *Batman*, donde encontramos callejones con seres marginados, vagabundos y prostitutas. El zoológico de *Batman Regresa* parece un cementerio gótico.

En relación a la dimensión social del personaje, Batman es un personaje absolutamente solitario. En ambos casos se enamora de quien no debe y es frente a estas dos mujeres que, literalmente, se quita la máscara para abrirse como nunca lo hizo, arriesgando su identidad pero finalizando solo de todas formas. Es como si el amor le diera una chance para cambiar y tener una vida normal pero tanto Vicky Vale como Selina Kyle colaboran para que Bruce continúe siendo Batman. Su único amigo es y será Alfred. El resto de la sociedad lo apoya pero al mismo tiempo lo condena ya que los individuos de Ciudad Gótica se dejan influenciar por el villano de turno. Batman demuestra su integridad y la sociedad vuelve a apoyarlo. Por lo general, la ley está de su lado y recurre a él cada vez que lo necesita, pero es él quien establece las reglas. Los demás se someten a sus normas y él actúa sólo si esto es respetado. A pesar de ser sus leyes violentas y rotundas el resto de la sociedad las acepta porque él es quien, a pesar de no desearlo, tiene el poder (en cambio El Guasón y El Pingüino sueñan con el poder pero nunca podrán llegar a tenerlo). En relación a sus rivales, en el caso de la primera *Batman* de Burton, el murciélago debe enfrentarse al plan malevo del Guasón, un violento lunático con aires de *cartoon* que considera el crimen como un juego. Acerca del murciélago dice *“He bautizado a mi dolor y se llama Batman”*.

En *Batman Regresa*, la relación con El Pingüino muestra algunas similitudes entre ambos personajes. El motor de los dos parte de un tema relacionado con los padres. En este caso, los padres del Pingüino lo han abandonado a causa de una malformación padecida desde el nacimiento y su lucha inicia a raíz de la búsqueda por encontrarlos y hallar su identidad, por esta razón en un comienzo Batman se identifica con El Pingüino y desea que realmente los encuentre. El Pingüino busca ser alguien estimado y expresa *“Quiero que me respeten, que reconozcan mi humanidad básica. Pero más que nada, quiero descubrir quién soy”*. Tiene su costado sensible, *“Es humano temerle a lo extraño”*, su corazón lastimado por el abandono, pero los años vividos en las alcantarillas lo han convertido en un ser desquiciado. Batman debe combatirlo ya que El Pingüino desea apoderarse de Ciudad Gótica. El Pingüino parece tener un problema personal con Batman, al igual que Gatúbela quien repentinamente le expresa al Pingüino que quiere *“Jugar un papel integral en su degradación”*. Tanto El Pingüino como Gatúbela crean una alianza para destruir al murciélago. *“Para destruir a Batman tenemos que convertirlo en lo que más odia, osea nosotros dos”*, le dice instigadora Gatúbela al Pingüino (quien parece estar más interesado en seducir a la mujer que en destruir al murciélago). Por otro lado, en los momentos en que Gatúbela es Selina Kyle y Batman es Bruce Wayne, ambos personajes intentan comenzar una relación que no funcionará desde el instante en que cada uno descubre la identidad oculta del otro.

Tanto El Guasón como El Pingüino son *outsiders* como él, personajes marginados por el resto de la sociedad convencidos de que sus intereses no son tan malos como parecen. En su lucha contra El Guasón, Bruce lo reconoce cuando antes de dispararle éste último le pregunta al primero *“¿Has bailado con el diablo bajo la luz de la luna? Siempre le pregunto eso a mis víctimas”*. En ese momento Bruce recuerda que le preguntó lo mismo a sus padres antes de matarlos. En el final de la película Batman tiene su revancha cuando le pregunta lo mismo al Guasón (quien se encuentra obligando a bailar a Vicky Vale) antes de matarlo. En la pelea final en lo alto de una catedral estilo gótico el Guasón le dice *“Tú me hiciste, me tiraste a los desechos tóxicos”*, pero Batman responde *“Mataste a mis padres. Yo te hice pero tú me hiciste primero”*.

El tema de la máscara y el disfraz son recursos presentes en muchos de los personajes de ambas películas (Batman, El Guasón, El Pingüino, Gatúbela). En relación al traje que viste, el del *Batman* de Burton es mucho más oscuro que el *Batman* de la serie televisiva interpretada por Adam West (quien vestía un traje más azulado) y de la versión en cómic, quien vestía un traje más azulado. El nuevo tiene más fuerza y despierta mayor temor que los anteriores. Estéticamente, las diferencias de estas dos películas con la serie son muy marcadas. Burton emplea recursos para resaltar el lado oscuro del personaje. Los *flashbacks* (relacionados con el pasado y con la pérdida de sus padres) son con cámara en contrapicada, con muchas sombras y planos inclinados. La cámara está realentada en casos en los que busca acentuar el sentimiento del personaje, y emplea mucha distorsión de voces y sonidos.

En ambos finales Batman termina recuperando la tranquilidad en Ciudad Gótica y el orden vuelve a reestablecerse. *“Informen a los ciudadanos de Ciudad Gótica que se ha logrado erradicar el crimen. Pero si las fuerzas del mal vuelven a erigirse para proyectar su sombra sobre el corazón de la ciudad, llámenme”*. Desde la primera versión, Batman le entrega al alcalde un proyector con su “logotipo” mediante el cual podrán llamarlo cada vez que lo necesiten. Él regresa junto a Alfred a su castillo, en el que se recluirá hasta ser solicitado.

2.4. El joven manos de tijera (1990)

Breve Sinopsis: Un viejo inventor decide crear un hombre con todas las características de un ser humano real. Por desgracia, el inventor fallece antes de poder terminarlo, dejándole tijeras en lugar de manos. El joven Edward pasa mucho tiempo encerrado en el viejo castillo de su padre. Peg, una vendedora ambulante de los cosméticos Avon entra una tarde al castillo y encuentra a Edward. Decide llevárselo a su casa, compadecida por la inocencia del joven.

Cuando los vecinos de Peg lo ven lo comparan con un fenómeno de circo y no pueden comprender cómo puede ser cierto lo que están viendo. Todos lo consideran una atracción, hasta las mujeres del barrio desean poseerlo sexualmente. Edward se enamora de Kim, la hija de Peg, una de las pocas personas que lo comprende y aprecia realmente, pero está de novia con el típico joven líder de una pandilla, quien lo único que desea es ver encarcelado a Edward.

Mientras tanto, Edward debe aprender a comportarse como el resto de la sociedad, y logra conquistar a todos los habitantes del pueblo a través de las obras de arte que realiza en los jardines de los vecinos.

Kim decide dejar a su novio y se da cuenta de que está enamorada de Edward. El pandillero intenta matar a Edward, y éste en su afán por defenderse mata al joven.

Edward regresa condenado y sin más remedio al castillo y se queda allí para siempre, lejos de Kim.

Edward Scissorhands es un personaje bondadoso e inofensivo atrapado en un cuerpo que genera temor. Es un monstruo al que le faltan las manos y en su lugar posee tijeras. Es pálido, despeinado, está lastimado y vive asustado. Su hogar es un castillo gótico en una colina en las afueras de un suburbio de casas y vecinos iguales. Aislado, sobreviviendo en soledad, pasa el tiempo recortando artículos del diario que hablan de monstruos *freak* como él. Debajo, en el pequeño pueblo de casas uniformes, encontramos una sociedad cuyos individuos parecen ser felices y llevar una vida sin sobresaltos. Es un pueblito de casas y veredas prolijas, en armonía de colores y formas, que contrariamente en su interior sufre los problemas de la discriminación y marginación social. En un pueblo así, es imposible que un personaje como Edward no llame la atención. Él no está contaminado por tanto estereotipo ni hábitos de consumo. Cuando este personaje baja de su castillo al suburbio de la mano de Peg, debe aprender a comportarse como la sociedad espera. A diferencia del resto, a Edward no le interesa estar a la moda, ganar dinero, ser seguido por el resto, mientras los demás individuos lo único que desean es generar tendencias y convertirse en íconos. La trama nos va mostrando que nos encontramos frente a un caso de falsas apariencias ya que el bello pueblo que parecía lleno de personas acogedoras y abiertas resulta ser superficial y vacío, una sociedad llena de prejuicios. La gente que parecía agradable esconde personalidades discriminatorias y egoístas, individuos que buscan su propio beneficio ocultándose tras la imagen de vecino comprensivo y solidario. En cambio Edward, a simple vista un monstruo, es el ser más noble y bondadoso de esta historia, y cuyo principal deseo es ver sonreír a Kim. Carga con la etiqueta de *freak*, es juzgado por su apariencia y no por su corazón.

Edward no aprendió a comunicarse. Hablando no entiende ni se hace entender, por lo tanto opta por expresarse por medio de su cuerpo y su arte. Todo lo que toca puede o bien lastimarlo o bien convertirlo en una obra de arte. Cuando está nervioso es incapaz de controlar sus *manos* y no puede expresarse, lastima todo y a todos los que se cruzan frente a él, pero cuando está tranquilo es capaz de realizar las más bellas figuras en los árboles, arbustos y cabellos del suburbio. No saber cómo comunicarse ni entender el comportamiento de la sociedad, convierte a Edward en un ser asustadizo y huidizo, en permanente estado de alerta y nunca realmente relajado.

Pero a pesar de todas las dificultades que posee y de la primera mala impresión que el pueblo se lleva de él, logra convertirse en el *juguete nuevo* de una sociedad aburrida que no se conforma con admirar sus obras de arte. Todos quieren poseerlo, apropiarse de él. Quieren que él esté disponible para ellos todo el tiempo y las mujeres chismosas del pueblo lo desean sexualmente. Lo malo sucede cuando Edward empieza a saber qué es lo que quiere y qué no, y los individuos de esta sociedad, insaciables, también se aburren de él y terminan desechándolo. Lo marginan, rechazan y humillan. Entonces el *Joven manos de Tijera* vuelve al lugar de donde salió, para convertirse nuevamente en un paria, en un *outsider*.

Mientras duró la atracción de la gente por este nuevo talento, Edward Scissorhands llegó a convertirse en un icono entre los habitantes del suburbio. En el film genera un revuelo en el que todos quieren que les corte el cabello, que decore sus jardines, que los represente.

En relación a la estética, el director contrapone conceptos opuestos; por un lado encontramos lo *dark*, lo oscuro y trágico vinculado a Edward, enfatizado por sus prendas de vestir, los colores que emplea y la mirada gótica típica de las películas de Paul Leni. Encontramos rastros provenientes de la figura de Frankenstein, una alegoría de la perversión que puede traer el desarrollo científico. Además, la historia tiene condimentos propios del romanticismo; la búsqueda de la libertad a través del arte, la necesidad de los individuos de explorarse y de explorar el mundo exterior, la vida y la muerte, y el hecho de no concebir la vida sin amor.

En contraposición a esta oscuridad encontramos el lado luminoso del suburbio, repleto de colores pastel, cultura pop y objetos *kitsch*. En otros momentos, el director toma elementos del cuento de hadas, como el comienzo y el final en los que vemos al personaje de Kim -ya abuela- contándole una historia a su nieta en la cama. En otras ocasiones nos encontramos frente a una *sitcom hollywoodense*, cargada de personajes estereotipados, vecinos chismosos y decoraciones en las que predominan los colores de tonalidad pastel.

Esta historia muestra a un personaje que comienza y finaliza solo. Edward escoge la soledad con tal de no hacerle daño a Kim. Es repudiado y degradado por el vecindario. En defensa propia mata al novio de Kim, y la sociedad no comprende su autodefensa ya que los valores con los que juzgan a cada uno de estos dos personajes se encuentran trastocados. Se defiende al pandillero, atractivo pero superficial y envidioso y se castiga al monstruo, noble y puro de corazón.

2.5. Ed Wood (1994)

Breve Sinopsis: En 1952, el aspirante a director de cine Edward D. Wood (h.) trabaja en un estudio de Hollywood durante el día y monta sus propias obras de teatro por las noches. Una tarde de regreso a su casa, luego de una entrevista para dirigir una película conoce a su ídolo, la estrella de films de terror Bela Lugosi. Ed convence a un productor para que lo deje escribir y dirigir una película sobre el cambio de sexo y convoca a su nuevo amigo para un pequeño papel. El film *Glen or Glenda* (la historia de un hombre al que le gusta vestirse de mujer, interpretado por Wood, quien se traviste tanto en la película como en la vida real) resulta un fracaso y Ed y sus amigos se ven forzados a juntar fondos ellos mismos para su próxima película, *Bride of the monster*, interpretada por Lugosi.

Una noche Ed recibe un llamado de Bela pidiéndole ayuda. El director se dirige a la casa de su amigo. Lo encuentra tendido en el suelo y descubre que su compañero es adicto a la morfina desde hace 20 años. Ed lleva a Bela al hospital donde conoce a su futura esposa Kathy. Al cabo de unos días Lugosi debe abandonar el hospital ya que no tiene seguro médico.

Wood filma algunas tomas cortas de Bela dejando su casa justo antes de que muera. Más adelante, utiliza estas imágenes de archivo en otra película, *Plan 9 from outer space*, financiada por la iglesia de Beverly Hills. En medio del caos de la filmación, el director conoce a su ídolo y modelo Orson Welles, con quien mantiene una breve pero profunda charla.

Junto a sus amigos y su novia Kathy, Ed asiste a la premiere de la película. Al finalizar el estreno la pareja parte a Las Vegas para casarse. Ed Wood está convencido de que *Plan 9* será la película por la que será recordado.

El film comienza con un plano secuencia que atraviesa un cementerio, luego ingresa en una casa y se detiene frente a un ataúd en el que yace el presentador de la película. El hombre nos cuenta lo que estamos por ver, vuelve a recostarse y la cámara sale por la ventana, para mostrar una noche de tormenta llena de rayos y relámpagos. La película inicia como un típico film de terror, con todos sus elementos presentes: el cementerio, mucha neblina, la casa sombría y solitaria, la noche de tormenta, pero sabemos que no es una película de terror sino que es una alusión al cine de Ed Wood ya que a través de la música se percibe una atmósfera un tanto cómica, y la escena siguiente, en un teatro de Hollywood, nos muestra a un par de actores desarrollando una obra de teatro mediocre en una sala casi vacía. Detrás de escena, Ed Wood repite las líneas de los actores con orgullo, creyendo que acaba de estrenar una obra de arte.

Aquí comenzamos a notar que este joven director de dientes postizos, optimista y sociable, se compara con el mejor director de aquellos tiempos: Orson Welles. A veces teme no llegar a asemejarse a su ídolo, incluso le confiesa a su novia Dolores que algunas veces piensa que no posee talento, pero la mujer lo alienta y él recupera sus esperanzas.

Caminando por las calles de Hollywood conoce a otro de sus mayores ídolos, el actor Bela Lugosi, quien para ese entonces ya se encontraba en decadencia, adicto a la morfina y olvidado. Wood le cuenta "*Soy un gran admirador suyo, he visto todas sus películas*". Desde ese momento entablan una relación de amistad profunda, en la que prima el cariño y el respeto. El director, lleno de entusiasmo, decide realizar una película con Lugosi como protagonista, pero ningún productor quiere financiarla. Al mismo tiempo se entera de que están por realizar un film sobre un hombre que se quiere cambiar de sexo y él

se ofrece a escribir un guión y dirigirla, ya que él más que nadie sabe del tema. En este momento de la película descubrimos que a Ed Wood le gusta vestirse de mujer con las ropas de su novia. Siente una tremenda debilidad por los sweaters de angora y vestirse con falda y tacos lo relaja cuando está tenso. Su novia no lo comprende, pero permanece a su lado realizando un esfuerzo por tener una vida tranquila. Casualmente Wood dirige una película que él mismo describe como una historia (*Glen or Glenda*) donde los protagonistas tienen dos personalidades. Bela Lugosi, inocente, exclama: "Ah! Como Dr. Jeckyll y Mr. Hyde". En relación a esto, Vampira (la anfitriona de un programa de televisión de películas de terror) le pregunta si es maricón y él, con la mayor naturalidad del mundo le contesta "No, sólo soy travesti".

Ed Wood es un personaje inocente y entusiasta. No percibe lo que realmente sucede. Sus películas son malas, pero él pone tanto empeño que piensa que son las mejores de toda la industria. Se toma su trabajo en serio y genera un ambiente de trabajo en el que todos piensan estar haciendo lo mejor, a pesar de que los espectadores piensen que sus películas son en chiste o parodias de grandes películas. No tiene coherencia narrativa y sacrifica la historia con tal de conseguir presupuesto. No le importa si tiene que cambiar el final o si tiene que incluir al hijo de un empresario como protagonista con tal de obtener el dinero para realizar su film. No duda en robarse utilería de los galpones de Hollywood. Todas sus películas son de bajo presupuesto, mamarrachos que conjugan efectos especiales descuidados, actuaciones inverosímiles y planos de archivo olvidados. A pesar de que el resto nota los errores, no se molesta en hacer retomas de planos que quedaron mal. Para él todos los planos salen perfectos y todo puede ser aprovechado.

Se junta con gente rara, incluso su novia llega a decirle "Estás rodeado de chiflados". Sus amigos son, además de Bela Lugosi, el luchador Tor Johnson, un falso predicador del futuro (éste es quien nos presentó la película al comienzo desde adentro del ataúd), Bunny, un amigo que desea cambiarse el sexo en México, la anfitriona Vampira y un equipo de técnicos venidos a menos e ilusos igual que él. En una escena en la que Ed está intentando convencer a Vampira para que actúe en su película, Dolores le dice "Tienes suerte, Eddie es el único productor que no juzga a la gente", y Ed acota "Así es. Si la juzgara no tendría amigos".

Su novia Dolores lo deja, humillándolo frente a todos sus conocidos gritándole que "necesita tener una vida normal". Después conoce a la que se convertirá en su esposa, Kathy, quien lo acepta tal cual es. A Kathy no le importa que se travista y se hace amiga de sus amigos. Una de las escenas muestra el estreno de una de sus películas. Los espectadores abuchean desenfrenados y arrojan pochoclos a la pantalla. Wood intenta decir unas palabras pero nadie lo escucha. Sus amigos y su novia son vapuleados y todos deben salir corriendo. Todos los espectadores del cine son jóvenes, similares, vestidos y peinados igual, y salen corriendo tras ellos cuando escapan de la sala.

Otra de las aventuras del director fue asociarse con los miembros de una Iglesia quienes deseaban realizar varias películas católicas. Ed les dice que haciendo un éxito de taquilla podrían recaudar el dinero necesario para producir cuantas películas quisieran. Los miembros de la Iglesia aceptan y Wood y todo su equipo deben bautizarse. En la escena en la que transcurre el bautismo en una pileta, su amigo Bunny le pregunta "¿Cómo haces? ¡Bautizas a tus amigos para hacer una película de monstruos!" y él le contesta "No es de monstruos, es una película sobrenatural de misterio". Los miembros de la Iglesia ponen varias condiciones, entre ellas elegir al protagonista, quien resulta ser el típico muchachito de las películas de los años cincuenta, musculoso, bronceado, buen mozo pero muy mal actor. En un ataque de nervios Wood va al camarín y se viste de mujer. Los de la Iglesia le dicen que avergüenza al Señor y sale ofuscado del set. Se dirige a un bar para reflexionar un rato y encuentra, como una imagen divina, a Orson Welles sentado en una mesa. Mantiene una charla en la que Ed habla como si fuera un exitoso director dando sus primeros pasos. Welles le da varios consejos y hablan de los problemas en común que tienen con actores y productores. La charla con Orson llena a Wood de energía y regresa al set para finalizar su película *Plan 9 from outer space*. A pesar de estar vestido de mujer Orson Welles es amable con él y en ningún momento hace alusión a ello.

En relación a la estética de la película, lo primero que cabe destacar es que está realizada en blanco y negro. Por esta razón el grano de la película, las sombras y los contrastes lumínicos son muy marcados. La iluminación juega un papel muy importante en la trama. Los juegos de luces y sombras se asemejan a las películas de terror para resaltar la subjetividad, como sucede en el plano del pasillo del hospital con los gritos desgarradores de Bela Lugosi. Los encuadres cuentan mucho acerca de lo que sucede en la historia. La angulación visual manifestada a través del uso continuo de planos inclinados, con la cámara en contrapicada y rayas en diagonal anticipan que algo malo está por suceder, como por ejemplo cada vez que Bela, drogado, lo llama para pedirle ayuda. La película está ambientada en los años cincuenta, por lo que todo posee un diseño acorde a la estética de estos años (decorados, vestimenta, maquillaje, peinados, autos, etc.). Es importante destacar que Bela Lugosi vive en una casita en un suburbio llamado Burbank, en las afueras de Hollywood, donde disfruta disfrazarse de Drácula en la noche de Halloween.

El final de la película muestra el estreno de *Plan 9 from outer space*. El cine está repleto, con espectadores atentos y dispuestos a ver la película. Ed Wood se acerca al escenario y le dedica el film a su amigo Bela Lugosi, todos los presentes aplauden. Wood se sienta con sus amigos y todos emocionados miran la película. Ed dice “*Es esta. Esta es la película que me llevará a la fama*”.

Luego de esto aparece una placa que explica lo siguiente: “*Edward D. Wood (h.) siguió luchando sin alcanzar el éxito. Cayó en el alcoholismo y en hacer cintas de monstruos y desnudos y murió en 1978 a los 54 años de edad. A los dos años fue electo El peor director de la historia, lo que le dio fama y nuevos admiradores*”.

Con estas palabras conocemos el verdadero final de este director, al cual Burton escoge otorgarle una mirada más compasiva y sensible, brindándole “su final feliz”, aquel que Wood habría deseado verdaderamente.

2.6. El cadáver de la novia (2005)

Breve Sinopsis: En una pequeña aldea europea del siglo XIX, Victor Van Dort, único hijo de William y Nell Van Dort, millonarios gracias al negocio del pescado, debe casarse con Victoria Everglot, hija de Finis y Maudeline Everglot, la familia más tradicional de la ciudad.

Hasta el momento los novios no se han conocido. Están obligados a casarse por conveniencia, en una boda organizada por sus propios padres quienes esperan que la unión los beneficie. Incapaz de recordar sus votos durante el ensayo de la boda, Victor es enviado al bosque para practicar sus líneas. Pone el anillo en lo que él cree es una rama, pero de hecho es el dedo del cuerpo del Cadáver de la Novia, que emerge de la tierra convirtiéndose en su esposa. Ella lo lleva a la Tierra de los Muertos, donde Victor descubre que el verdadero nombre del Cadáver de la Novia es Emily, y que ella fue asesinada el día de su boda.

Mientras, en la Tierra de los Vivos, los padres de Victoria le han encontrado un nuevo candidato, el cobarde forastero Barkis Bittern, quien está de acuerdo en casarse en el lugar de Victor.

El recientemente fallecido chofer de los Van Dort llega al Mundo de los Muertos y le cuenta a Victor los planes de matrimonio de Victoria. Victor conviene en casarse correctamente con Emily, aunque esto signifique que deba morir, bebiendo una poción mágica que paralizará su corazón para siempre. Ellos deciden realizar su casamiento en la Tierra de los Vivos, donde sorprenden a Barkis y Victoria en la fiesta de su casamiento. El Cadáver de la Novia reconoce a Barkis como el hombre que la asesinó. Después de un duelo Barkis bebe la poción destinada a Victor y muere.

A pesar de que Victor está todavía preparado para seguir adelante con su casamiento, El Cadáver de la Novia no puede ver a Victor morir por ella y permite que Victor y Victoria se queden juntos.

Esta historia narra la contraposición que puede existir entre dos mundos, el de los vivos y el de los muertos. Los personajes de este film poseen rasgos físicos exagerados como por ejemplo narices puntiagudas, caderas prominentes, jopos exagerados y mentones gigantes. En esta película, en cada personaje se vislumbra la personalidad del mismo en relación a su vestimenta, su aspecto físico, su voz y su forma de moverse. Es una historia que posee condimentos de humor negro combinados con una atmósfera melancólica y opresiva, en la que se trabaja el sentimiento del amor perdido en medio de una estructura de comedia musical. Todo esto se quiebra con la irrupción de un espíritu festivo que nos remite a la celebración del Día de los Muertos que se festeja en México y en otras comunidades latinoamericanas.

El personaje principal es Victor quien se casa contra su voluntad con Emily, la Novia Cadáver. Físicamente es flaquito, casi esquelético. Tiene ojos saltones, ojeras y sus labios son oscuros y finitos. Es un personaje torpe, tímido, atribulado. No resulta el candidato que sus futuros suegros esperaban. Es asustadizo y vergonzoso. Se excusa todo el tiempo y cada vez que quiere hablar tartamudea y duda de lo que está por decir. Se mueve nervioso y su postura denota una timidez absoluta. “*Tengo los nervios enrollados*”, dice. No cree deber casarse con alguien de la nobleza, siente culpa por ello. Tiembla y hace todo mal.

Victor desentona en el Mundo de los Vivos, donde es humillado por toda la sociedad excepto por Victoria, quien se ha enamorado de él a primera vista. La familia de ella cree que es un muy mal partido. Elregonero del pueblo anuncia: “*¡Atención, el ensayo se desploma porque el chico Van Dort provoca un caos! ¡El prometido podría ser rechazado! ¡Van Dort arruinó el ensayo!*”. Incluso sus propios padres lo avergüenzan frente a los demás. Su madre cuenta que cuando era niño solía orinarse en los pantalones. La madre pregunta frente a todos “*¿mujer misteriosa? ¡Si ni siquiera conoce a otras mujeres!*”. Que Victor haya sido visto con otra mujer es una vergüenza para todos. Por su parte, Victor le cuenta a Emily “*Mi mamá nunca aprobó nada*”.

La familia de él anhela convertirse en una familia de la aristocracia y formar parte de la alta sociedad. Tienen dinero pero no poseen clase. Por el contrario, la familia de ella forma parte de la aristocracia pero su fortuna se ha terminado hace un tiempo largo. Todo lo que les queda de valor es su nombre y su po-

sición social. En la Tierra de los Vivos todo es exageradamente oscuro. Estéticamente nos encontramos con una sociedad de tonos sepia y azules oscuros, casas inmensas donde todo parece frío y vacío. Es una sociedad reprimida, estricta y fría y todas las decisiones estéticas tienden a acentuar esa represión. La rigidez y la formalidad son absolutamente contrapuestas con la frescura de la Tierra de los Muertos.

El bosque en el que Víctor practica sus votos de casamiento se encuentra inmerso en una neblina constante. Desde los árboles los buitres acosan con su mirada inquietante y la iluminación nos remite a las películas de terror. Todo parece siniestro entre esos árboles, de todas formas la intención no es transmitirle temor al espectador. En ningún momento nos asustamos ya que es una historia ingenua y hasta cómica. La historia posee muchos *gags* físicos, como por ejemplo el momento en que al Cadáver de la Novia se le sale la mano cuando está tocando el piano con Víctor, o cuando se le caen los ojos y un gusano asoma desde adentro como la voz de la conciencia.

El Mundo de los Muertos es pintoresco y está repleto de personajes llamativos. A pesar de ser esqueletos, de estar mutilados o de tener la cara de color verde o azul son habitantes alegres, festivos, les gustan las fiestas y la música. Todos son amigos entre sí y ninguno muestra malas intenciones. Todos se ayudan y parecen una gran comunidad. Viven en un ambiente de celebración permanente. Desde el punto de vista estético, los colores son chillones y vibrantes. Hay una fuerte presencia de verde, rojo y azul eléctrico. El Mundo de los Muertos es mostrado como un eterno show musical, como un music-hall en el que las historias se cuentan por medio de números de jazz. A diferencia de los vivos los muertos lloran, ríen, se emocionan. En cambio los vivos se encuentran en un estado de alteración permanente, de mal humor y pensando en su propio beneficio.

La estética de esta película se basa en la de la época victoriana, de casas grandes y callejones oscuros. Vemos los carruajes pasear por los adoquines y vestimentas y profesiones de aquella época. Otro recurso estético empleado en la película es el de las sombras en la pared, como hemos visto con recurrencia en otros films de Burton. En este caso es un recurso utilizado para narrar historias que ocurrieron en el pasado.

Llegando al final de la película, los muertos deciden festejar el casamiento de Víctor y el Cadáver de la Novia en el Mundo de los Vivos. Todos "suben" y parecen zombies, muertos surgiendo de la tumba, pero luego se reencuentran con sus seres queridos que aún viven y disfrutan el momento con felicidad.

Mientras tanto, Víctor debe enfrentarse con su enemigo, Barkis Bittern. Aquí lo vemos inseguro, peleando con un tenedor frente a un sujeto enojado capaz de matarlo con un cuchillo grande y filoso. Se escapa de los golpes del duque, se esconde debajo de una mesa. Está asustado, pero debe luchar por su amada. Finalmente, el duque muere tras ingerir el veneno que debería beber Víctor para morir y convertirse en el esposo del Cadáver de la Novia.

Emily llega a la conclusión de que su amado debe estar con quien él ama realmente, es decir con Victoria. Lo libera y regresa al mundo de los muertos junto a sus amigos, permitiendo que Víctor y Victoria sean felices.

2.7. Sweeney Todd (2007)

Breve Sinopsis: Esta película narra la historia de Benjamin Barker, quien es encarcelado durante quince años lejos de su hogar en Londres debido a una falsa acusación del juez Turpin, que sólo se propone quedarse con su esposa e hija. Al regreso de su injusto cautiverio, Barker regresa buscando a su familia, pero descubre que su esposa se envenenó y que el juez Turpin tiene cautiva a su hija Johanna. Entonces, Benjamin cambia su nombre por Sweeney Todd, regresa a su antigua barbería y comienza a tramar su venganza, durante la cual asesina a varias personas con su navaja de barbero. Para ello, se complota con la Sra. Lovett, la solitaria dueña del local ubicado debajo de la barbería y con Toby, un niño que ayuda a la señora en todas sus tareas. En la sangrienta venganza, ella encuentra un modo de reavivar su negocio de pasteles de carne con las víctimas de su compañero del piso de arriba. Al cabo de unas semanas, el olor que surge de la chimenea donde incineran los cuerpos es insoportable y la loca del pueblo, al igual que Toby comienza a sospechar. Mientras tanto, el marinero de Todd, Anthony, se enamora de Johanna quien se encuentra en manos del juez Turpin. Juntos planean su escape.

Todd asesina al juez y a la loca del pueblo, quien resulta ser su esposa. Johanna es testigo de estos asesinatos y Sweeney le dice que olvide su rostro. Finalmente Sweeney asesina a la Sra. Lovett, porque ésta le ocultó la verdad acerca de su esposa, y Toby asesina a Sweeney Todd en venganza por la muerte de la Sra. Lovett.

Benjamin Barker es un barbero que regresa a Londres en un barco que parece pirata, en medio de la noche neblinosa. Estuvo exiliado, prisionero en lo que él llama *el infierno*. Estaba casado con una hermosa mujer con quien tenía una hija. Eran felices hasta que el Juez Turpin decide aprisionarlo acusado de un crimen que no cometió y llevarlo lejos de su familia para quedarse con su esposa e hija. *"Quince años de sudor viviendo en un infierno en un cargo falso, quince años soñando que podría regresar a casa"*

y encontrar a mi amada esposa e hija”, canta el protagonista. Los años de exilio lo han vuelto hosco y ermitaño. Ahora tiene ojeras, está pálido y despeinado, sus dientes parecen podridos y su ceño siempre está fruncido. Es antipático y vaga solitario por las calles. Es un hombre de pocas palabras, iracundo y violento. No tiene límites ni piedad, es como un fantasma. Decidió cambiarse la identidad, “*Barker. Ese hombre ha muerto. Ahora es Todd. Sweeney Todd y él tendrá su venganza*”.

“*Es algo extraño mi sentimiento. Veo sombras por todos lados. Fantasmas*”, le confiesa a su marinero Anthony. Quizá convenga reparar que Burton toma el modelo musical que Stephen Sondheim presentara en Broadway y lo amolda a sus propias convicciones cinematográficas: la espesura de la niebla londinense oprime una ciudad que resalta sus esquinas más siniestras; los colores brillantes que iluminan la vida de Benjamin Barker se tornan lóbregos ante la presencia de Sweeney Todd; la gente se desplaza por las calles como autómatas que no se miran, retratados en perfiles que no permiten ver enteramente sus rostros; algunos personajes principales son diseñados como grotescas caricaturas que suelen proyectar las clásicas sombras exageradas del cómic de terror.

Al regresar a su antigua barbería encuentra sus cuchillas, a quienes considera sus amigas. Habla con ellas y las maneja como si fueran un arma. Como dice el número musical, Sweeney es “*Un artista con cuchillo. Su crimen fue la tontería*”. Allí conoce a la Sra. Lovett con quien comienza una relación de amistad. Ella es la única persona en la que Sweeney confía, la única a la que puede contarle su plan. Ambos personajes hacen un pacto; crean una sociedad en la que Sweeney es el encargado de asesinar a quienes van a retocarse la barba y la Sra. Lovett cocina pasteles con los cuerpos muertos. De esta forma remontan el negocio que se encontraba en decadencia. Lo que Todd desea es llegar al Juez Turpin y recuperar a su hija, quien fue adoptada por el Juez. La Sra. Lovett le cuenta que su esposa se suicidó incapaz de tolerar toda la desgracia.

Entre tanto deseo de venganza y anhelo por calmar su odio, no puede contener sus ganas de matar. Comienza desafiando a su rival, el Sr. Pirelli, otro barbero de Londres. En el medio de la calle hacen un duelo en el que ambos barberos deben afeitar a alguien del pueblo. Beadle Bamford, asistente y cómplice del Juez Turpin hace de árbitro, y al finalizar Sweeney victorioso le dice falso e irónico “*Usted es un gran defensor de la integridad*”.

Pirelli se acerca a su barbería y descubre que es Benjamin Barker. Sweeney lo asesina con una cuchilla al sentirse chantajeado. Sweeney y la Sra. Lovett adoptan a Toby, el pequeño ayudante del Sr. Pirelli quien comienza a trabajar para ambos a cambio de un techo y comida y a quien Sweeney no duda en darle ginebra para que no se entrometa en lo que no debe. Todd comienza a asesinar a todos, no tiene clemencia por nadie. Va eliminando la ira y la violencia que tenía reprimidas en su interior. Todo lo que hace es para recuperar a su hija. Piensa que asesinando al Juez podrá recuperarla. Canta: “*Tendré venganza, tendré salvación. Paciencia y disfruta. La venganza no puede ser quitada. El maldito pagará por lo que hizo, y aunque pida misericordia, no se la dará*”.

La historia muestra una sociedad oscura, llena de personajes sombríos. El personaje principal es un asesino y su amiga no duda en preparar pasteles de humanos, algo absolutamente descabellado que le da otro toque morboso a la historia. El Juez y su ayudante tienen presa a Johanna.

La estética del film muestra colores oscuros al límite. Existe una predominancia de los tonos azulados, marrones y grises. Todo está en penumbras, las calles, las vestimentas, los negocios. Todo se ve permanentemente cubierto por un humo denso. El color aparece presente en un sueño de la Sra. Lovett y en la sangre, uno de los elementos más empleados en el film. Nos encontramos frente a un gran homenaje al *gore*⁵⁶, en el que una importante porción del film se basa en mostrar degollaciones y litros de sangre. En todos los asesinatos cometidos por el personaje vemos una abundante cantidad de sangre espesa, de un rojo fuerte y chillón. Sangre que sale disparada caudalosamente para cubrir el cuerpo entero del asesino, sangre que sale con presión del cuerpo degollado. No es un film de terror aunque tenga algunos condimentos del género. El tema de la sangre puede llegar a causar gracia por su inverosimilitud.

La manifiesta obstinación en la perversidad de que hace gala Todd tiene una explicación. Barker era una buena persona que se convierte por decisión propia en el malvado Todd (él lo dice: “*No Barker; Sweeney Todd now.*”). Este transformismo, que reconoce variados antecedentes cinematográficos, no es sólo interior y debe retratarse en imágenes sugerentes. Pero la maldad, abyecta y pura, no puede filmarse directamente, parece indicarnos Burton y, otra vez, caracteriza a su personaje con maquillajes exagerados cuyo modelo se nos antoja extraído del hospicio que dirigía el Dr. Caligari. No conforme con enfrentar la cámara al rostro desquiciado de un asesino decide una vuelta de tuerca adicional para retratar su imagen deformada en los fragmentos de un espejo roto. Siguiendo con los encuadres, es importante

56. La traducción del término *gore* significa *sangre espesa*. Para hablar de los comienzos del cine *gore* hay que remontarse a mediados de los años 60. En EEUU Herschell Gordon Lewis, un director que anteriormente había dirigido cortos pornográficos se lanza a la aventura con su largo *Blood Feast* (1963). (Extraído de TILVE, FLOR. *Historia de un género. Cine gore: tripas, vísceras y mucha, mucha sangre*. España, Enero 2001. <http://www.terra.es/joven/articulo/html/jov3044.htm>)

destacar el uso de vidrios y ventanas a través de los cuales obtenemos una mirada difusa y borrosa del personaje. Muchos de los encuadres muestran a los personajes de perfil o de espaldas, evitando ver la totalidad de la expresión en sus rostros.

En otros momentos nos encontramos frente a una historia de amor, en la que un padre intenta recuperar a su hija. Como se menciona anteriormente, la película es un musical, pero por otro lado estamos frente a un relato con alto contenido de tragedia, ya que los personajes principales de la historia tienen un destino fatal y en el éxodo, es decir la parte final de la tragedia, hay cantos en los que Sweeney Todd reconoce su error y es castigado con la muerte.

La Sra. Lovett se enamora de Sweeney Todd. Él no la ama, pero sí la aprecia mucho. Para retenerlo, ella le oculta la verdad acerca de que su esposa no se envenenó sino que está viva y es la loca del pueblo. La Sra. Lovett sueña con formar una familia con Sweeney y Toby. El sueño es el único momento de la película de colores brillantes. Parece una pintura, con paisajes que parecen estar pintados en acuarela y locaciones como playas, muelles y cabañas. De todas formas, los tres personajes están pálidos. Sweeney viste a rayas (al igual que Vincent y Beetlejuice) y tiene la misma expresión que en la realidad. Siempre está perturbado, no sonríe ni muestra cariño. En el sueño Todd y Lovett, mostrados como dos excéntricos de clase alta, contraen matrimonio y él no puede expresar nada de afecto, sigue devastado y parece pensar en recuperar a su hija. Sweeney Todd quiere estar solo. El sueño de la Sra. Lovett se ve interrumpido cuando Toby la despierta asustado. El niño empieza a sospechar de Todd y lo quiere denunciar. Mientras tanto, la loca del pueblo desconfía todo el tiempo y se da cuenta de lo que sucede ya que hay un hedor insoportable en la ciudad y un humo constante que sale de la chimenea de su local. Para proteger a Sweeney la Sra. Lovett encierra a Toby en la alcantarilla donde tienen el horno y donde caen todos los cuerpos muertos arrojados desde la barbería.

Mientras, en la barbería Todd se encuentra con el Juez Turpin. Es el momento en que podrá concretar la venganza. Le dice al juez que comparten el gusto por las mujeres y le confiesa que los años lo han cambiado. *“Pero supongo que la cara de un barbero, la cara de un prisionero, no es particularmente memorable”*. Turpin lo reconoce como Benjamín Barker y Todd lo asesina. En medio de tanto revuelo mata a la loca del pueblo quien lo acusa por todo lo sucedido. Antes de morir ella le pregunta *“¿lo conozco de algún lado?”*. Todo esto sucede enfrente de la hija, quien se encontraba escondida en un baúl como parte del plan de escape junto al marinero Anthony. Sweeney no sabe que ella se encuentra ahí y cuando la ve no la reconoce. Le dice que *“olvide su rostro”* y sale corriendo ya que escucha que la Sra. Lovett grita desde la alcantarilla. Allí descubre que su amiga lo ha traicionado y mentido desde un principio ya que sabía que su esposa no estaba muerta. Sweeney Todd mata a su amiga arrojándola al horno de los pasteles. Todd corre a abrazar a su esposa muerta, y recuerda las palabras que ésta le dijo antes de morir. Comienza a llorar y Toby, quien se encontraba espionando desde el momento en que la Sra. Lovett lo encerró, mata a Sweeney por la espalda luego de descubrir un dedo en uno de los pasteles y de corroborar su duda. Antes de morir, Sweeney había cantado *“Todos merecemos morir. Usted, incluso yo. Porque esta maldita vida que tenemos será calmada con nuestra deliciosa muerte”*.

Capítulo 3: Síntesis e interpretación

Al comenzar esta investigación partimos de un objetivo principal basado en comprender en profundidad y específicamente el estudio y tratamiento de la figura del antihéroe en la obra del director Tim Burton. En relación al modelo de tres dimensiones planteado por Lajos Egri, el análisis de cada personaje de las películas tomadas como muestra ha permitido definir al antihéroe en sus aspectos más relevantes, tanto en su aspecto físico, como en su aspecto psicológico y social. A continuación desarrollaremos las interpretaciones de cada película analizada tomando en cuenta el modelo tomado de Egri.

3.1. Dimensión física-fisiológica

Hemos planteado que una forma de identificar a un antihéroe es deteniéndonos en sus características físicas, las cuales se alejan del típico héroe tradicional. Los personajes de Tim Burton tienen siempre algo en particular en lo que respecta a este aspecto. En algún punto algo se destaca por sobre el *común* de la gente. Encontramos personajes de aspecto desagradable, como por ejemplo Beetlejuice, un ser repugnante, desaliñado y horrendo. Padece de mal aliento, y al igual que Vincent, Edward y Sweeney Todd, posee ojeras y es pálido. Sus apariencias pueden llegar a impartir temor y desconfianza. Por otro lado, tenemos al personaje de Ed Wood, gesticuloso y expresivo en exceso, y en contraposición a éste, Batman, quien carece de expresión, más allá del aspecto misterioso que lo define. La postura corporal de Victor refleja su timidez e introspección; sus gestos, su forma de moverse y su expresión revelan los temores presentes en su interior.

En el cine de Burton, la apariencia física de los personajes tiene mucho que ver con sus mundos internos y con sus almas. En algunos casos se presentan simbolismos explícitos en lo que respecta a la relación *imagen exterior-mundo interior* de los personajes. El cine de Burton está plagado de estas señales que dejan entrever su pensamiento de que el cuerpo puede reflejar algo que no somos. Muchas veces nos dejamos llevar por las apariencias, cuando realmente lo que importa es el interior.

En el caso de Vincent, su aspecto desaliñado refleja el tormento de su corazón, su inexpressión refleja sus pocas ganas de seguir viviendo y su interior abrumado. Físicamente Edward Scissorhands es una combinación de Freddy Kruger con roquero *heavy metal* que aún así logra convertirse en símbolo sexual logrando conquistar a todas las vecinas del suburbio. Asimismo, la imagen de Edward se ve enfatizada por su contraste con Kim, quien representa la belleza pura. En sí, Edward y Kim representan el mito de la Bella y la Bestia, en el que entendemos que la verdadera belleza se encuentra en el interior y no en las apariencias.

A pesar de que ninguno de sus personajes se enmarque dentro de los cánones tradicionales de belleza y de sus diferencias físicas con lo que se puede esperar de un héroe clásico (como mencionamos en el marco teórico éstos son generalmente rubios, de cuerpos perfectos y sonrisas brillantes), los antihéroes pueden también atraer, conquistar a las mujeres y convertirse en íconos de la moda. Fuera del film, Edward logró convertirse en un ícono de la moda entre los jóvenes rebeldes de la década del noventa en Estados Unidos. Este personaje simbolizaba al artista adolescente contemporáneo, rebelde y sufrido. Por lo tanto encontramos otro ejemplo de que para Tim el exterior no es lo que genera atracción ni lo que nos define. Podemos desencajar con el concepto de belleza imperante en nuestros tiempos, hasta podemos sufrir de algún defecto físico, pero no por ello seremos menos interesantes como personas. Este concepto es uno de los motores que guía el cine de este autor y es un elemento que comparte con el cine del director Tod Browning, quien proporcionaba a sus monstruos una cierta base realista, mostrando sus sentimientos y emociones ocultas bajo su monstruoso aspecto.

Otro elemento que destacamos en relación a la apariencia física es el tema del maquillaje, la máscara y el disfraz empleados para caracterizar a los personajes. En el caso de Beetlejuice, el maquillaje es utilizado para resaltar un concepto y reforzar el mundo interno del personaje. Su aspecto refleja su interior, de esta manera remarca la inmundicia, incomodando no sólo a los demás personajes de la película sino también a los espectadores. En el caso de Ed Wood es él mismo quien se maquilla y disfraza de mujer ya que le gusta travestirse. No teme mostrarse frente a los demás vestido de mujer, y travestirse lo libera de sus tensiones. Por su lado, Bruce Wayne se oculta tras el disfraz de murciélago y sus conocidos no lo reconocen. Esto suena un tanto extraño, ya que es evidente que detrás de la media máscara de murciélago encontramos al mismo Michael Keaton que representa a Bruce Wayne. Los demás personajes que conocen al millonario no logran percibir quién es el enmascarado. Esto puede llegar a sonar un tanto inocente, tal vez ridículo, pero lo que sucede en este caso es que las personalidades de ambos personajes son tan diferentes que suena imposible concebir a Bruce actuando como Batman.

El tema de la máscara y el disfraz son recursos de los que Burton se vale para diferenciar la doble personalidad del personaje y para resaltar la figura del antihéroe. Lo único que genera el hecho de cubrirse es dejar en evidencia, sacar a la luz la debilidad e inestabilidad emocional de los personajes.

En suma a todos estos aspectos físicos mencionados, la mayoría de los antihéroes de Burton tienen actitudes de *freak*. Todos tienen un costado raro, estrafalario. Son vistos por la sociedad en la que viven como un *bicho raro*, como seres diferentes. Desde el aspecto físico, el *freakismo* se desarrolla a través de la vestimenta, el peinado y la postura. La forma de vestirse es un aspecto que enriquece la construcción del personaje y ayuda a definir su interior. En muchas ocasiones el director opta por vestir a sus personajes a rayas para enfatizar la inestabilidad emocional ya que las líneas horizontales ayudan a generar alteración y desequilibrio. Predominan los colores oscuros y opacos, ropas sucias y hasta raídas en algunos casos. Rara vez veremos que un antihéroe de Burton se vista con colores chillones, texturas llamativas y prendas sugestivas. Estos personajes suelen mantener una vestimenta monótona, intentando no llamar la atención.

Como último punto vinculado al aspecto físico de los antihéroes, Burton desarrolla sobre las características y rasgos normales de un personaje otro plano que aporta más acerca del interior de cada uno: la condición de monstruo. Tal como desarrollamos en el marco teórico, la palabra monstruo suele tener una connotación negativa, pero en el caso de *El joven manos de tijera*, donde la monstruosidad de Edward pasa por la malformación, el protagonista está lejos de querer hacer daño, más bien al contrario. Edward, el monstruo que no llegó a ser terminado (esto lo hace más monstruoso aún), es portador de una inocencia extrema y todo lo que puede llegar a lastimar es por pura ingenuidad. Las tijeras son un símbolo que representan todo el daño y sufrimiento que hay en su interior, toda la imposibilidad para dar y recibir afecto y la dificultad para comunicarse. Las tijeras lo acercan y lo alejan de los demás: son un

arma de doble filo. Pueden ser una atracción para los vecinos del suburbio, pero al mismo tiempo son lo que lo alejan de su amada Kim.

El fundador del Teatro del Arte de Moscú, Constantin Stanislavski, sugiere lo siguiente:

[...] si no se usa el propio cuerpo, la propia voz, una manera de hablar, de andar, de moverse, si no se encuentra una forma de caracterización que corresponda a la idea formada del personaje, probablemente no se podrá transmitir a los demás su espíritu interno y vivo. [...] sin una forma externa, ni la caracterización interna ni la concepción de la misma llegarán al público. La caracterización externa explica e ilustra, y por tanto transmite a los espectadores la concepción interior de su papel⁵⁷.

3.2. Dimensión psicológica

Para poder definir a un antihéroe es fundamental que un personaje esté psicológicamente bien definido. El aspecto psicológico de un personaje engloba cómo es por dentro, es decir, de qué manera muestra los rasgos más característicos de su personalidad. Por medio de la construcción psicológica conoceremos a fondo la identidad del personaje. Lajos Egri argumenta lo siguiente

Todo lo que suceda en su drama debe provenir directamente de los caracteres que ha elegido para demostrar su premisa, y deben ser caracteres suficientemente fuertes para demostrar la premisa sin forzamientos.⁵⁸

El personaje Batman es un personaje controversial. A lo largo de sus diferentes formatos (*comic*, TV, cine), muchas veces fue considerado un héroe, incluso un superhéroe (recordemos que el personaje fue creado por Bob Kane y no por Tim Burton). El Batman del director se aleja de estas definiciones para adquirir la esencia de un típico antihéroe. Es un personaje atormentado que vive con el dolor por la pérdida de sus padres, creció solo y lo único que desea es calmar la agonía en su interior. Se mueve en una permanente dualidad, partiendo de que actúa bajo dos personalidades completamente distintas; el mismo Batman le confiesa a Gatúbela en la segunda parte que *“son los dos iguales ya que están divididos en dos”*. Por su parte, El Pingüino le dice a Batman *“Estás celoso porque yo soy un monstruo de verdad y vos tenés que usar una máscara”*, a lo que Batman responde *“Quizás tengas razón”*. Batman desearía ser un monstruo, no tener que fingir una vida simple y aparentemente feliz, llena de gustos y placeres, pero que no disfruta en lo más mínimo.

Batman ha creado su propio sistema de reglas, es un personaje que ha llegado adonde está por una causa sumamente egoísta. En el camino por satisfacer su propio deseo de venganza es que se ha convertido en un modelo altruista. Él quiere hacer justicia por la muerte de sus padres y asocia al asesino con el resto de los criminales de Ciudad Gótica. Combate el crimen por una satisfacción personal y resulta que así ayuda al resto de la sociedad.

Vinculado a este deseo de venganza encontramos a Sweeney Todd, quien ha dejado todo su amor atrás e impulsado por su deseo acaba con todos los que se cruzan en su camino. Sweeney se encuentra en un estado de permanente acecho y a diferencia de Batman es un personaje que no realiza ningún acto altruista. Tal como la obra lo subtítulo, es un barbero demoníaco. Su sed de revancha le ha quitado todas sus cualidades para convertirlo prácticamente en un ogro. Desde un punto de vista coherente, la actitud de Sweeney es absolutamente condenable, somos capaces de juzgarlo porque sus actos son de una inhumanidad atroz, es un asesino en serie. Pero existe un halo de entendimiento a la hora de pensar en que es un personaje a quien se le ha arrebatado todo lo que más quería, y en el exilio ha vuelto loco.

Un elemento ligado a los antihéroes es la ambigüedad, ya sea dada por una actitud, por una estética que lo define o por algún otro elemento. Beetlejuice es un personaje repugnante, pero a pesar de ello es simpático y su picardía puede llegar a despertarnos ternura. Es quien conecta el mundo de los vivos con el de los muertos, al igual que Victor en *El Cadáver de la Novia*, quien se encuentra *tironeado* por los dos mundos. Batman es un personaje que combina luz y oscuridad. De día es Bruce Wayne, un elegante empresario millonario, y de noche es Batman, un hombre-murciélago que monta un show para asustar a los criminales. Wayne tiene una personalidad oculta que lo define. Edward es un invento inacabado con manos de tijera, aunque llega a convertirse en un icono. Se puede decir que Vincent vive en el terreno de la ambigüedad, moviéndose permanentemente entre la realidad y su mundo de fantasías. En este caso, el hecho de soñar con cometer las peores atrocidades no lo convierte en un niño malo. Lo que él hace es guiado por el sueño de convertirse en su ídolo, y en la búsqueda por la identificación se ha convertido en un personaje sombrío.

Benjamin Barker debe ocultarse tras la identidad de Sweeney para poder llevar a cabo su plan. Sweeney Todd es un inadaptado social. Ha sido expulsado de la sociedad por un crimen que no cometió y ahora debe reinsertarse. Es un personaje que debe convivir con la espina de haber sido exiliado y de haber perdido lo que él más amaba.

57. STANISLAVSKI, CONSTANTIN. *La construcción del personaje*. Buenos Aires, Alianza Editorial, 2007. Traducido por Bernardo Fernández. Pág. 25.

58. EGRI, LAJOS. Óp. Cit. Pág. 60.

Claramente *Beetlejuice*, *Batman*, *Sweeney Todd*, *Ed Wood* y *El joven manos de tijera* tienen como elemento común ser protagonizadas por un *outsider*, por un *freak*, un ser extraño que no es asimilado así como así y que por motivos diferentes se encuentra al margen de la sociedad.

Por su parte, en *Ed Wood*, la película permite que como espectador cada uno juzgue a su gusto al personaje. Burton otorga una mirada compasiva del director, no lo califica, sino que muestra sus aventuras y en cierto sentido lo reivindica mostrando su entusiasmo e inocencia. Deja en evidencia que el director (personaje) no era brillante, más bien que era un perdedor, pero lo reivindican su perseverancia y ganas de trascender. En cierto sentido, la de Burton es una mirada sensible, un premio que le otorga a Wood por ser el *peor director de la historia*. La película tiene una atmósfera melancólica, llena de personajes marginados, solitarios y *freaks*.

Ed Wood además de ser un antihéroe, comparte elementos con el héroe romántico. Recordemos lo planteado en el marco teórico, acerca del héroe romántico, quien se mueve en el terreno de la ambigüedad:

El héroe romántico procede, en gran medida, de su soledad. Se encuentra dolorosamente solo con una verdad que le llena pero que es incapaz de hacer comprender a los otros.⁵⁹

Este secreto es el de su travestismo. Hasta el momento de la película en que lo confiesa, nunca se lo había contado a nadie, llevaba años manteniendo el secreto. Esta condición lo coloca en un plano de ambigüedad sexual, es decir, en una marcada ambigüedad de identidad. Un elemento común en la mayoría de los héroes románticos es el de "*sentirse despreciados por una sociedad insensible que se ríe de su patetismo*". Wood intenta pasar por alto las acusaciones de los demás y seguir adelante con lo que él cree, es una gran carrera.

Al igual que Ed Wood, *Sweeney Todd* también posee algunas características propias del héroe romántico; su secreto es su verdadera identidad, la que oculta al resto de la sociedad y la que lo impulsa a cometer todos sus actos. Es un personaje completamente solitario y no tiene nada que perder porque ya ha perdido todo lo que tenía.

En resumen, los personajes de Burton poseen aspectos que una persona real experimenta en su vida cotidiana; debe enfrentarse a interrogantes, tomar decisiones, enfrentarse a situaciones que desearía no existieran. Se encuentran en los límites entre el bien y el mal, la razón y la locura, la obediencia y la rebeldía, la represión y el deseo. Todos ellos sufren como seres humanos y no por el hecho de ser personajes tienen la vida resuelta. No deben quedar dudas de que dentro de todos los personajes en cuestión, el más humano de ellos, ése con seguridad será el antihéroe.

3.3. Dimensión social

La relación del antihéroe con la sociedad deja en evidencia que nos encontramos frente a personajes discriminados y socialmente apartados, anormales para el resto de la sociedad. Hemos observado las características de la sociedad en la que transcurre cada historia y hemos llegado a la conclusión de que Burton crea sociedades llenas de prejuicios, en las que abundan las etiquetas y la categorización de las personas. Las diferencias entre los individuos de la sociedad y los antihéroes generan en éstos últimos problemas para relacionarse y comunicarse. Ninguno de ellos logra establecer una comunicación fluida. Ya sea porque no logran expresar con claridad sus deseos, o porque no pueden hacerse entender, los personajes de Burton parecen hablar en un idioma diferente al del resto de la sociedad, como por ejemplo el caso de Edward quien se comunica a través de su arte. *Beetlejuice* se entrega en cuerpo y alma a la grosería y la mala educación ya que es incapaz de mostrar sus emociones, garantizando así su autodefensa.

En suma, a los problemas de comunicación nos encontramos con personajes que viven aislados del resto, acostumbrados a comportarse solos y sin necesidad de interactuar con otros seres humanos. Algunos de los personajes son especialmente juzgados y etiquetados. Los personajes de Tim Burton tienen (o padecen) algún tipo de categorización y marginación. Ninguno de ellos encaja perfectamente con el resto de los estereotipos sociales, tanto individuales como grupales. No es casual que varios de ellos vivan recluidos, aislados y sin un contacto fluido con la sociedad. Tal como hemos planteado en el inicio de esta investigación, el héroe adquiere una posición valorada por los seres de su sociedad y las pautas culturales.

En *El Joven manos de Tijera*, más allá del momento emocionante que viven tanto Edward como los demás vecinos por la llegada de este nuevo personaje, es inevitable que esta obra termine planteando una situación lamentablemente verosímil, en la que el *freak* es apartado de la sociedad, condenado por sus diferencias y juzgado por su apariencia. Edward es perseguido y juzgado por los vecinos estereotipados del vecindario, quienes son incapaces de distinguir la nobleza en el monstruo.

59. AGUIRRE, JOAQUÍN MARÍA. Óp. Cit.

Otro aspecto vinculado a los personajes antihéroes es el de la incompreensión. En muchos casos se genera un círculo vicioso en el que no sabemos si primero aparece la incompreensión de la sociedad, seguida de la autoexclusión de los personajes, o si los personajes se aíslan y la sociedad es la que comienza a excluirlos por ello. Todos los personajes analizados tienen su cuota de incomprendidos. Victor es subestimado por todos, nadie piensa que pueda llegar a hacer las cosas bien. Debe cumplir con lo que los demás quieren, pero nadie le pregunta qué es lo que quiere él. La familia de Vincent no comprende cómo puede ser feliz viviendo encerrado en sus oscuras fantasías, a pesar de que para él sea la forma de acercarse a su ídolo Vincent Price. Burton no se somete a la tentación de ajustarse a los gestos fijados por Adam West en la memoria pública y logra que Keaton encarne una concepción del héroe sujeta a un deslizamiento de significado hacia el antihéroe. La trascendencia de este Batman, frente a aquel modelo histórico, tiene una buena parte de su apoyatura en las dificultades para comportarse en sociedad, ya como Bruce Wayne, que el estereotipo televisivo solía resolver con alguna naturalidad. Es como si Burton elaborara una inversión argumental en la cual el hombre disfrazado de murciélago se calza un incómodo disfraz de millonario y -aún así- queda sin capacidad social para integrarse adecuadamente. Aceptada esta posibilidad, el juego de la doble simulación como recurso narrativo no hace sino exaltar las impotencias con que Burton adorna la personalidad de un hombre que tiene vedada la aptitud de interactuar con su individualidad más legítima y sólo encuentra alivio en la reclusión.

Ed Wood muestra a un personaje despreciado en un mundo lleno de prejuicios como es la industria cinematográfica. Wood aparece como el personaje *loser*, condenado al fracaso e incapaz de realizar una película exitosa, incomprendido por el resto de la sociedad (la del film y la real) quienes consideran que sus film son basura.

En *El joven manos de tijera*, al llevar a Edward al suburbio, (Peg piensa que está rescatando al príncipe lastimado de su castillo llevándolo a lo que ella cree, es el paraíso), se produce un choque de culturas en el que ambos lados aprenden algo del otro. Tanto Edward, como el resto de los habitantes de esta sociedad (exceptuando a Peg y su familia), ven la vida desde dos lugares distintos. El pueblo está integrado por habitantes iguales, estereotipos sociales que siguen las mismas tendencias y que consideran que diferenciarse es algo negativo. No conciben la vida sin el consumo y actúan pensando únicamente en su propio beneficio. Edward es todo lo contrario.

En el caso de *Ed Wood*, Burton se encargó de resaltar la diferencia entre los prejuiciosos y los despreciados. Wood y toda su tropa son personajes simples, no se hacen problema y aceptan a todos tal cual son. No les importan las apariencias y consideran que cada uno tiene algo bueno para dar. Por el contrario Ed se relaciona y enfrenta (en lo que puede ser una identificación del mismo Burton) con miembros de la Iglesia, y productores y actores de Hollywood, todos sumamente prejuiciosos. Dentro del film *Ed Wood* es un fracasado, lo cual no se aleja de la realidad, en la que es considerado *el peor director de la historia*. Sus problemas de comunicación residen en la imposibilidad para transmitir sus ideas y en la mala interpretación de los hechos.

La mayoría de los personajes tienen su propia moral, se comportan según sus propias reglas y normas de conducta. No están interesados en seguir los principios del resto de la sociedad sino que definen según su propio juicio qué está bien y qué está mal. En cierto sentido son rebeldes, aunque igualmente no esconden ninguna intención de alterar el orden preestablecido sino que ellos son felices bajo sus propios métodos (los suyos pueden ser los únicos que conocen). Esta característica propia del antihéroe, la de regirse por sus propias leyes, es la que muchas veces lo aleja del resto de la sociedad. Nuevamente nos encontramos frente a un círculo en el que no se llega a distinguir si son ellos quienes son excluidos por no formar parte de las reglas impuestas por la sociedad, o si por las reglas que impone la sociedad es que ellos deciden apartarse.

Los valores de Beetlejuice y Sweeney Todd no coinciden con los del resto y son vistos como seres repugnantes por no encajar en sus respectivas sociedades. Todd es un asesino en serie, no duda en matar a quien se cruza por su camino y no duda a la hora de clavar sus navajas en el cuello de sus víctimas. Pero no le alcanza con matarlos sino que también le brinda los cuerpos a su amiga quien los muele en una picadora de carne para hacer pasteles. También le ofrece alcohol a un niño para evitar que se entrometa en asuntos que no debe. Sweeney tiene varias actitudes en las que la moral común a la sociedad parece haber quedado olvidada en sus años en los que vivía como Benjamin Barker. Por su parte, Beetlejuice es un descarado, quien en cierto sentido vive marginado en otro plano del real. No le importa intentar abusar de las mujeres y quiere casarse con una menor de edad. Beetlejuice hace lo que se le antoja sin seguir las normas de la sociedad. No tiene problemas en matar a nadie, en asustar o acosar a quien se cruce por su camino. Beetlejuice también es un inadaptado social.

Otro ejemplo en relación al tema de la moral propia, es el de Vincent, quien no renuncia a sus principios a pesar de que para alcanzarlos deberá pensar en hacer cosas anormales o moralmente censurables.

Muchas veces, el hecho de comportarse según sus propios intereses (alejados de los intereses de un niño normal de siete años), lo aleja del resto de la sociedad y lo excluye de su entorno.

Batman es un héroe que siempre será contemporáneo porque se enfrenta a los males de la sociedad actual. Aparece como la representación de la fuerza y el combate, pero desde un lado misterioso, rebelde y oscuro. A diferencia del héroe tradicional del cine norteamericano, es un personaje complejo que despierta la identificación del espectador ya que además de valores, posee los defectos de la sociedad real. Características del villano aparecen en el protagonista dotándolo de una gran riqueza y dejando en evidencia que el *bueno* de la película también puede cometer actos *moralmente malos*. En este sentido, Batman puede ser considerado como un personaje sumamente realista y apartado de la típica caracterización del héroe en el cine norteamericano en donde, como planteamos en la introducción de esta investigación, el *muchachito* de la película jamás cometería un acto que lo relacione con su antagonista.

En *El Cadáver de la Novia*, Burton ha puesto un importante énfasis en diferenciar el mundo de los vivos del de los muertos. La sociedad de los vivos parece más muerta que la de los mismos muertos. El mundo de los muertos, donde Victor se siente más cómodo, es colorido y lleno de alegría. Los muertos se liberan de las restricciones que tenían cuando vivían. El mundo de los vivos es mostrado como un mundo lleno de represiones, gente amargada y preocupada por sí misma. En esa sociedad Victor es incapaz de comunicarse, comienza a tartamudear cada vez que intenta decir algo y se pone nervioso todo el tiempo.

Pero cuando más se aleja del estilo prototípico de heroicidad (ya tomemos el tradicional o el actual) es cuando el antihéroe manifiesta su personalidad construyendo un arquetipo de comportamiento (social o privado) fundado en el capricho, la mezquindad, el miedo, en esas bajezas del espíritu que la educación no suele resolver. Esta construcción, que Burton no desecha, tilda a estos personajes de manifiestamente cobardes, asustadizos, sin intenciones de intervenir ante la menor señal de peligro, mostrándolos vengativos y egoístas. Ya vemos que, o les falta algo, o hay en ellos excesos que nadie le concedería a un héroe: ni siquiera Odiseo cometió jamás perversidad alguna contra otro hombre.

Capítulo 4: Conclusión

Hemos revisado el pensamiento y la peculiar mirada del director Tim Burton, hasta donde sus películas lo permiten. A través de cada una de ellas Burton transmite un reiterado mensaje y adopta una clara postura que narra específicamente a través de sus personajes: el rechazo por las sociedades superficiales e individuos egoístas y la toma de posición en defensa de quienes se ven reducidos a su condición de marginados y discriminados. Sus películas, visualmente memorables, estéticamente llamativas, son el reflejo de sus propias experiencias y pensamientos. Burton se vale de distintas opciones creativas para dejar siempre en evidencia ese concepto, ese mensaje propio que repite a lo largo de toda su obra. La técnica, la vestimenta, el maquillaje, el disfraz, la condición de *freak* o de monstruo, son recursos puestos a trabajar en la construcción de un personaje que, en esencia, es siempre el mismo, que sufre en su interior y que se siente preso de sus sentimientos, un personaje que teme relacionarse con el mundo exterior, que prefiere vivir aislado para no seguir lastimándose.

Todos los personajes de Burton suelen ser una combinación de monstruo *freak* con criatura bondadosa, algunos en mayor medida que otros. Como escribe Sergio Wolf, "*el sistema Burton está alojado en la idea de un mundo que es contaminado por otro. De ahí la proliferación expresionista de criaturas, de allí esos dementes, deformes, desquiciados, artistas salvajes*".⁶⁰

A lo que la sociedad juzga normalmente como bueno Burton le otorga una mirada negativa, y los personajes juzgados y marginados por la sociedad son sus personajes protegidos y predilectos. Ellos son su fiel reflejo y se encuentran en una permanente búsqueda por la identidad. El antihéroe de Burton encarna la crítica social ante el sistema superficial y materialista, y es portador de la pureza en medio de tanta lucha por alcanzar el poder. La justificación del poder entra en crisis y los códigos morales se eclipsan. Las sociedades de sus películas muestran a simple vista individuos felices y realizados, pero una vez corrido el velo de la perfección encontramos personajes vacíos, ambiciosos, egoístas. Por el contrario, el antihéroe aparece como un *bicho raro* aunque finalmente es quien porta la sabiduría y quien termina dando una lección de vida a los individuos de esa sociedad.

Ante tanta frialdad y rechazo, Tim Burton se aparta del *establishment* para crear su propio sistema de reglas, en el que todo se presenta de un modo inverso. Ya vemos que sus películas son un vehículo de sus sensaciones más internas y remotas, un medio de expresión a través del cual mostrar su mundo íntimo. Estamos capacitados para distinguir cuál de sus personajes en cada una de sus películas es el mismo Burton. Edward Scissorhands, Vincent Malloy, Ed Wood, Beetlejuice, Bruce Wayne/Batman,

60. WOLF, SERGIO. Óp. Cit.

Victor, incluso Sweeney Todd, son todos personajes que en algún punto (por no decir en su totalidad) lo representan. Basta mirar su imagen para vincularlo no a uno, sino a varios de sus personajes.

Nos encontramos ante la presencia del *freak* Burton quien juega a ser director de cine y se divierte contándonos maravillosas historias en las que nada se encuentra librado al azar. Burton disfruta alterando el orden de las cosas, trastocando los valores establecidos y fundamentalmente despistándonos con personajes estrafalarios que conmueven por su inmensa humanidad.

Es, en sí, Tim Burton representándose a sí mismo.

Capítulo 5: Anexos

5.1. Biofilmografía

Tim Burton nace en el año 1958 en Burbank, California, en un suburbio de clase media, de casas bajas rodeadas por grandes estudios de cine. Pasó su niñez yendo a los cines en donde se exhibían películas de terror, leyendo los cuentos de Edgar Allan Poe y jugando en el cementerio del barrio, donde sentía que podía escaparse de la atmósfera tranquila y puritana que lo ahogaba en Burbank.

A los 18 años consigue una beca para ingresar en el *California Institute of the Arts* (CalArts), una especie de universidad fundada por Walt Disney con un programa que le permitía a los alumnos ingresar a trabajar en los propios estudios de animación. En sus años en los estudios Disney logró perfeccionar su técnica de dibujo bajo el ala de los mejores dibujantes y animadores del momento. De todas formas, sentía que sus ideas no podían fluir libremente ya que debía ajustarse a un modelo de animación en el cual no se sentía cómodo. Para 1982, Burton se encontraba desarrollando la idea de lo que sería su primer cortometraje animado, *Vincent*. Luego de varias discusiones, la Disney le otorga 60,000 dólares para su proyecto. El corto, realizado en *stop motion* y relatado por su ídolo Vincent Price, narra en seis minutos y en blanco y negro las fantasías de un niño de siete años. El corto ganó varios premios en festivales.

Dos años más tarde consigue realizar su primer medimetraje de ficción, *Frankenweenie*, en la que un chico resucita a su perro Sparky mediante un experimento. La película, también en blanco y negro, contiene varias referencias y homenajes a Frankenstein, historia que lo fascinó desde chico.

Su primer largometraje fue *La gran aventura de Pee Wee*, realizada en 1985. La idea de realizar la película surgió como consecuencia del éxito del programa infantil *Pee Wee's Playhouse*, donde la estrella era Pee Wee (Paul Reubens), un adulto que se comportaba como un chico de nueve años. En busca de un director fresco y original surgió la idea de contratar a Tim Burton quien aceptó la propuesta de inmediato. La película, la cual muestra varios paralelismos con *El ladrón de bicicletas*, un clásico del neorrealismo italiano dirigida por Vittorio De Sica en 1948, narra la búsqueda emprendida por Pee Wee quien intenta recuperar su bicicleta robada en medio de una gran ciudad.

Luego de esta película, Burton consigue un lugar un tanto más reconocido en la industria. Filma un episodio del programa *Alfred Hitchcock presenta*, titulado *The Jar* basado en un cuento de Ray Bradbury. En 1988 filma *Betlejuice*, una comedia ácida repleta de imágenes surrealistas y efectos caseros. La película fue un éxito, lo que le permitió al director acceder a una superproducción, su próxima película: *Batman*. Burton sorprendió a los fanáticos del cómic con una versión oscura, inspirada en las primeras historietas de Bob Kane, en la que la ambientación de Ciudad Gótica llama la atención ayudando a crear una atmósfera *burtoneska*.

La siguiente película es *El joven manos de tijera*, considerada por muchos críticos la obra más personal de Burton. Inspirado en un dibujo suyo realizado en su adolescencia y en la idea de un personaje que pudiera ser creativo y destructivo a la vez, narra la dificultad del joven para comunicarse con los demás ya que todo lo que toca lo lastima.

En 1992, dirige *Batman Regresa*. Originalmente Burton no pensaba realizar una segunda entrega de la saga debido a sus emociones contrapuestas generadas por el primer film, pero termina haciéndolo después de ser impresionado por un guión escrito por Daniel Walters.

El extraño mundo de Jack, dirigida por Henry Selick, producida y co-escrita por Tim Burton, es una idea que Burton quiso desarrollar desde sus años como animador en Disney. El film es un nuevo trabajo realizado bajo la técnica del *stop motion* y cuenta con bastantes partes de musical.

Le siguió *Ed Wood*, otra de las obras más personales del director en la que retrata en blanco y negro la vida de quien fue elegido *el peor director de la historia*. La película cuenta con actuaciones deslumbrantes, entre ellas la de Martin Landau interpretando a un nostálgico Bela Lugosi en los últimos años de su vida.

Mars Attacks! es una comedia que satiriza y a su vez homenajea a las producciones de ciencia ficción de los cincuenta; fue realizada en 1996 y contó con un elenco de primeras figuras (Jack Nicholson, Glenn

Close, Annette Bening, Pierce Brosnan, Danny DeVito, entre otros). Los marcianos atacan el planeta Tierra y el presidente de los Estados Unidos busca relación pacífica entre ellos y los seres humanos. Pero los marcianos ignoran los intentos del presidente y atacan al planeta mediante pistolas de rayos láser hasta que encuentran que la manera para exterminar a los extraterrestres es tocando una canción llamada *Indian Love Call* interpretada por Slim Whitman.

A *Mars Attacks!* le siguió *La leyenda del jinete sin cabeza*. Tomando el cuento de Washington Irving "The legend of Sleepy Hollow", ubicado a finales del siglo XVIII, el realizador cuenta la historia del joven detective Ichabod Crane (Johnny Depp), quien es enviado desde la ciudad de Nueva York al poblado de Sleepy Hollow para investigar una serie de crímenes malditos y desconcertantes.

En 2001 realiza la remake de *El Planeta de los simios* obteniendo varias críticas por parte de los fanáticos de la primera versión quienes no sintieron que estuvo a su altura. De todas formas, la película de Burton tiene escenas muy bien logradas y definitivamente el maquillaje y los efectos superan a los de la versión de los sesenta.

La siguiente película realizada por Tim Burton es *El Gran Pez*, basada en la novela *Big Fish: A Novel of Mythic Proportions* de Daniel Wallace. Es la historia de Edward Bloom, un hombre muy particular que posee una asombrosa capacidad para relatar acontecimientos de su vida pero con detalles que superan los límites de la realidad. Su hijo es un periodista que no comprende la tendencia de su padre a embellecer y exagerar estas anécdotas. Luego de algunos años enemistados por esta causa vuelven a encontrarse cuando Edward se encuentra afrontando sus últimos días. Bajo esas circunstancias el hijo comienza una indagación para descubrir la realidad de los sucesos que rodearon la vida de su padre.

Su siguiente película *Charlie y la fábrica de chocolates* también es una *remake*, esta vez del film de los setenta *Willy Wonka & the Chocolate*, ambas basadas en la novela homónima de Roald Dahl. Willy Wonka anuncia que reabrirá su fábrica y mostrará todos sus secretos sólo a los niños que tengan la suerte de encontrar uno de los cinco billetes dorados dentro de las barras de chocolate Wonka.

La próxima película realizada en *stop motion* en el año 2005 es *El cadáver de la novia*. El argumento está basado en un antiguo cuento ruso-judío del siglo XIX que narra la historia de un novio que practicando sus votos matrimoniales en un bosque se encuentra con una nueva novia cadáver. Burton construye una sátira sobre la aristocracia inglesa de la época victoriana, con sus corsets, su obsesión por mantener las apariencias y su costado represivo. El resultado es una hilarante, prodigiosa y cautivante mixtura entre el espíritu de los cuentos de hadas, las fábulas infantiles, las macabras historias de fantasmas del cine de terror, los grandes musicales o el pequeño music-hall.

La última película realizada por el director es *Sweeney Todd: el barbero demoníaco de la calle Fleet*, estrenada en 2008. Es una adaptación al cine del musical del mismo nombre de Stephen Sondheim y Hugh Wheeler.

5.2. Datos curiosos

Tras el cortometraje *Vincent*, Vincent Price y Tim Burton se hicieron amigos y Price participó en *El Joven manos de tijera*, el que sería uno de sus últimos proyectos, ya que falleció en 1993.

Batman fue la primera película de la historia en sobrepasar los 100 millones de dólares en sus primeros diez días de exhibición.

Winona Ryder no quería hacer la película *Beetlejuice* porque pensaba que era una historia demasiado satánica.

Los dientes de Beetlejuice son de verdad dado que Michael Keaton se estaba poniendo fundas.

Alec Baldwin dijo sentirse decepcionado por el resultado de *Beetlejuice*.

La serpiente que sale en el desierto y que finalmente engulle a *Beetlejuice* vuelve a aparecer en *El extraño mundo de Jack*.

A los estudios Warner Bros. llegaron cientos de cartas de aficionados pidiendo que el nuevo Batman fuera Adam West (como en la serie de los setenta) y no Michael Keaton. Poco tiempo después, se demostró que todas esas cartas habían sido escritas por el propio Adam West.

El traje que llevaba Micheal Keaton en la película *Batman* era de goma y pesaba unos 20 kilos. Michael Keaton dijo en unas declaraciones que con dicho traje era casi imposible que se pudiera hacer daño en alguna escena.

Tim Burton declaró que Johnny Depp siempre fue su primera opción para protagonizar *El Joven manos de tijera*, pero el estudio prefería a Tom Cruise. El director se reunió con Cruise, pero siguió queriendo a Depp para el papel. El primer borrador de la película fue escrito como un musical.

Johnny Depp tuvo que perder más de 11 kilos para el papel de Edward Scissorhands.

Durante la escena en que Edward escapa de nuevo a su hogar, Johnny Depp se derrumbó de agotamiento debido a las temperaturas extremas y al traje de cuero.

Las casas usadas en *El Joven manos de tijera* son de una comunidad real en Florida, sin ningún cambio excepto por los llamativos colores de las fachadas.

Batman Regresa fue la primera película hecha en Dolby Digital.

Estéticamente el Pingüino es el vivo retrato del Doctor Caligari, de *El Gabinete del Dr. Caligari* (1919) del director Robert Wiene, uno de los pilares del expresionismo alemán en el cine.

En *Batman Regresa*, la escena en la que Gatúbela se introduce un pájaro en la boca no tiene truco.

La primera película que Tim Burton vio de Ed Wood fue "*Plan 9 from Outer Space*". Sobre la película dijo: "*Era espantosa, pero tenía algunas imágenes que nunca olvidaré*".

El Cadáver de la novia es la primera película realizada con cámaras fotográficas digitales comerciales (31 cámaras Canon EOS-1D MARK 2 SRL, cámaras con lente Nikon)

En *El Cadáver de la novia* en la escena en la que Víctor va a conocer a su prometida y se queda a solas tocando el piano, cuando la cámara lo enfoca desde su espalda viendo como tocan sus manos, la chapa de la marca del piano reza "HARRYHAUSEN", nombre del experto en efectos especiales y *stop motion* de las películas *King Kong* y *El mundo perdido*, de quien Burton es admirador.

El rodaje de *El Cadáver de la novia* duró 55 semanas, durante las cuales se tuvieron que componer y fotografiar individualmente 109.440 fotogramas diferentes y para conseguir el parpadeo de la novia los animadores tenían que realizar 28 imágenes diferentes.

En *El Cadáver de la novia* Lord Finis Everglot se confunde y llama "Vincent" a Víctor, esto es una referencia al primer corto de Tim Burton.

La película *El Cadáver de la novia* se rodó en Inglaterra en los mismos estudios que se utilizaron para rodar *Batman*.

Sweeney Todd es la sexta colaboración entre Johnny Depp y Tim Burton, previamente habían trabajado en las películas *El joven manos de tijera*, *Ed Wood*, *Sleepy Hollow*, *Charlie y la fábrica de chocolate* y *El Cadáver de la Novia*.

5.3. Fichas técnicas de los films analizados

5.3.1. Vincent

Año: 1982

Productora: Tim Burton

Director: Tim Burton

Guión: Tim Burton

Fotografía (blanco y negro) y montaje: Victor Abdalov

Reparto: Vincent Price (narrador)

Duración: 5 min.

Soporte: 16 mm

5.3.2. Beetlejuice

Año: 1988

Productora: The Geffen Company

Productores: Michael Bender, Larry Wilson, Richard Hashimoto

Director: Tim Burton

Guión: Michael McDowell, Warren Skaaren, historia por Michael McDowell y Larry Wilson.

Fotografía (color): Thomas Ackerman

Montaje: Jane Kurson

Música: Danny Elfman

Reparto: Alec Baldwin, Geena Davis, Jeffrey Jones, Catherine O'Hara, Winona Ryder.

Duración: 92 min.

Soporte: 35 mm

5.3.3. Batman

Año: 1989

Productora: Warner Bros

Productores ejecutivos: Benjamin Melniker, Michael Uslan

Productores: Jon Peters, Peter Guber, Chris Kenney

Director: Tim Burton

Guión: Sam Hamm, Warren Skaaren, historia por Sam Hamm basada en los personajes creados por Bob Kane.

Fotografía (color): Roger Pratt

Montaje: Ray Lovejoy
Música: Danny Elfman
Reparto: Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger, Robert Jack Palance
Duración: 126 min.
Soporte: 35 mm

5.3.4. El joven manos de tijera

Año: 1990
Productora: Twentieth Century Fox
Productores ejecutivos: Richard Hashimoto
Productores: Denise Di Novi, Tim Burton
Director: Tim Burton
Guión: Caroline Thompson, historia por Tim Burton y Caroline Thompson
Fotografía (color): Stefan Czapsky
Montaje: Richard Halsey, A.C.E.
Música: Danny Elfman
Efectos de maquillaje y Tijeras: Stan Winston Studio
Reparto: Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest, Anthony Michael Hall, Vincent Price, Alan Arkin.
Duración: 105 min.
Soporte: 35 mm

5.3.5 Batman Regresa

Año: 1992
Productora: Warner Bros
Productores ejecutivos: Jon Peters, Peter Guber, Benjamin Melniker, Michael Uslan
Productores: Denise Di Novi, Tim Burton
Director: Tim Burton
Guión: Daniel Waters, historia por Daniel Waters y Sam Hamm, basada en el personaje creado por Bob Kane.
Fotografía (color): Stefan Czapsky
Montaje: Chris Lebenzon
Música: Danny Elfman
Reparto: Michael Keaton, Danny De Vito, Michelle Pfeiffer, Christopher Walken.
Duración: 126 min.
Soporte: 35 mm

5.3.6. Ed Wood

Año: 1994
Productora: Touchstone Pictures
Productores ejecutivos: Michael Lehmann
Productores: Denise Di Novi, Tim Burton
Director: Tim Burton
Guión: Scout Alexander, Larry Karaszewski
Fotografía (blanco y negro): Stefan Czapsky
Montaje: Chris Lebenzon
Música: Howard Shore
Reparto: Johnny Depp, Martin Landau, Sarah Jessica Parker, Patricia Arquette, Jeffrey Jones, Bill Murray.
Duración: 127 min.
Soporte: 35 mm

5.3.7. El Cadáver de la Novia

Año: 2005
Productora: Warner Bros
Productores ejecutivos: Joe Ranft, Jeffrey Auerbach
Productores: Alison Abbate, Tim Burton
Director: Tim Burton, Mike Johnson
Guión: Carolina Thompson, Pernal Pettler, John August

Fotografía (color): Peter Kozachik
 Montaje: Johnatan Lucas
 Música: Danny Elfman
 Director de arte: Nelson Lowry
 Diseño de personajes: Carlos Grangel
 Reparto: Helena Bonham Carter, Johnny Depp, Emily Watson, Tracey Ullman, Albert Finney, Christopher Lee.
 Duración: 77 min.
 Soporte: Cámaras fotográficas digitales Canon.

5.3.8. Sweeney Todd

Año: 2007
 Productora: Warner Bros
 Productores ejecutivos: Patrick McCormick
 Productores: Brenda Berrisford, John Logan, Laurie MacDonald
 Director: Tim Burton.
 Guión: John Logan, Hugh Wheeler, Christopher Bond, basado en el musical de Stephen Sondheim
 Fotografía (color): Dariusz Wolski
 Montaje: Chris Lebenzon
 Música: Stephen Sondheim
 Director de arte: Gary Freeman, David Warren
 Reparto: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Alan Rickman, Sacha Baron Cohen.
 Duración: 116 min.
 Soporte: 35 mm

Capítulo 6: Fuentes

6.1. Bibliografía

- Diccionario de la lengua española © Madrid, Espasa-Calpe S.A, 2005.
- Enciclopedia Hispánica. Macropedia. Kentucky, Encyclopaedia Britannica Publishers, Inc. 1990-1991, Volumen 6.
- Historia universal del cine. El cine de terror. España, Editorial Planeta. 1982, Volumen 5, Capítulo 17.
- ALBANO, S., LEVIT A., ROSENBERG L. Diccionario de semiótica. Buenos Aires, Editorial Quaranta, 2005.
- AUMONT, JAQUES. Las teorías de los cineastas. La concepción del cine de los grandes directores. Barcelona, Paidós Comunicación, 2004.
- AUMONT, JAQUES y MARIE M. Análisis del film. Barcelona, Editorial Paidós, 1993. Versión al castellano de Carlos Losilla.
- BAIZ QUEVEDO, FRANK. El personaje y el texto en el cine y la literatura. Caracas, Editorial Comala, 2004.
- BASSINER CASTELLA, JONNI, FERNÁNDEZ DÍEZ, FEDERICO. Arte y técnica del guión. Barcelona, Ediciones UPC, S.L, 1996.
- CAMPBELL, JOSEPH. El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2006.
- CASETTI, FRANCESCO y DI CHIO, FEDERICO. Cómo analizar un film. Barcelona, Editorial Paidós, 1991. Capítulo 3: El análisis de los componentes cinematográficos.
- CHION, MICHEL. Cómo se escribe un guión. Madrid, Ediciones Cátedra, 1990.
- EGRI LAJOS. Cómo escribir un drama. Buenos Aires, Editorial Bell, 1947.
- FIELD, SYD. El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Madrid, Plot Ediciones S.A, 1995. Traducción al español por Marta Heras.
- GRAS BALAGUER, M., El Romanticismo. Barcelona, Montesinos, 1988.
- GUBERN, ROMAN. El cine después del cine. Historia General del Cine. El cine en la era del audiovisual. Madrid, Editorial Cátedra, 1995, Volumen Xii.
- HERNANDO, DAVID. Batman: el resto es silencio. Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2004.
- HOMERO. Obras Completas. Buenos Aires, Librería El Ateneo Editorial, 1965.
- LAURENT, TIRARD. Lecciones de cine. Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos. Buenos Aires, Paidós Comunicación, 2005.

- PROPP, VLADIMIR. Morfología del cuento. Madrid, Ediciones Akal, 2001. Traducción al castellano de F. Díez del Corral.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Madrid, Editorial Espasa Calpe, Vigésima Primera Edición, 1992.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario panhispánico de dudas. Bogotá, Distribuidora y Editora Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, 2005.
- RUSSO, EDUARDO. Diccionario de cine. Buenos Aires, Editorial Paidós, 2005.
- SALISBURY, MARK. Burton on Burton. Revised edition. Londres, Faber and Faber Limited, 2006.
- STANISLAVSKI, CONSTANTIN. La construcción del personaje. Buenos Aires, Alianza Editorial, 2007. Traducido por Bernardo Fernández.
- TRÍAS, MANUEL B. La Estética de Homero. Inserto en Homero. Obras Completas. Buenos Aires, Librería El Ateneo Editorial, 1965.
- VOGLER, CHRISTOPHER. The writer's journey: mythic structure for writers. Studio City, Michael Wiese Productions, 1998.

6.2. Artículos de revistas

- Entrevista a Tim Burton. Revista de cine Dirigido Por.... España. Julio-Agosto 2005.
- EISEN, SERGIO. Las pesadillas de Tim Burton. El extraño mundo de Jack. El Amante. Revista de cine. N° 7. Argentina, Buenos Aires. Julio de 1992.
- GANDOLFO, ELVIO E. La gata, el pescado crudo, el murciélago. Batman Vuelve. El Amante. Revista de cine. N° 7. Argentina, Buenos Aires. Julio de 1992.
- JOUSSE, THIERRY. Conversaciones con Tim Burton. Cahiers du cinéma, N° 486, diciembre 1994.
- KARAMAZOV, ARI. Tim Burton. Hombre de negro. Revista Cinemanía, N° 15, julio 2005.
- NORIEGA, GUSTAVO. Festiniño. El Amante. Revista de cine, N° 60. Argentina, Buenos Aires. Febrero de 1997.
- NORIEGA, GUSTAVO. Melancólicos anónimos. El Amante. Revista de cine. N° 39 Argentina, Buenos Aires. Mayo de 1995.
- NORIEGA, GUSTAVO Y OTROS. Dossier Tim Burton. El Amante. Revista de cine. N° 39. Argentina, Buenos Aires. Mayo de 1995.
- PEÑA, FERNANDO MARTÍN. A la conquista del mito. Ed Wood. Revista Film N° 11 Año 2, Argentina, Buenos Aires. Diciembre/Enero 1994-1995
- QUINTÍN. Hermano Ed. Revista Estrenos. El Amante. Revista de cine N° 39. Argentina, Buenos Aires. 1995.
- REY, PEDRO B. Burton: una reivindicación. El Amante. Revista de cine. N° 39. Argentina, Buenos Aires. 1995.
- RICAGNO, ALEJANDRO. Johnny be Wood. El Amante. Revista de cine. N° 39. Argentina, Buenos Aires. 1995.
- ROBBINS, MARK. El terror, según Tim Burton. Revista de cine Dirigido Por.... Diciembre 1999.
- RUSSO, EDUARDO A. El freak en cada uno. Ed Wood. El Amante. Revista de cine. N° 39. Argentina, Buenos Aires. 1995.
- RUSSO, EDUARDO A. Rojo (y verde) planeta Marte. El Amante. Revista de cine. N° 39. Argentina, Buenos Aires. 1995.
- SÁNCHEZ, MATILDE. Paul Virilio. Visiones de un filósofo. Diario Clarín. Agosto 1996.
- WOLF, SERGIO. Tim Burton, Las máscaras del dolor. Revista Film N° 11 Año 2. Argentina, Buenos Aires. Diciembre/Enero 1994-1995.

6.3. Sitios de internet

- <http://www.imdb.com>
- <http://www.timburtoncollective.com/>
- <http://www.zinema.com>
- El antihéroe. <http://comiquero.com/columnas/comenta/el-antiheroe/>
- Curiosidades del cine. Cine y películas sólo para adictos. <http://www.curiosidadesdelcine.com/b/curiosidades-batman.php>
- Curiosidades del cine. <http://tepasmas.com/curiosidades>
- Cómo se hizo "La Novia cadáver de Tim Burton". Notas de producción © 2005 Warner Sogfilms. La Butaca, Revista de Cine Virtual. <http://www.labutaca.net/films/36/lanoviacadaver1.htm>
- AAVV. El Gabinete del Doctor Caligari. Itinerario escénico de una psicopatía. España, Barcelona. 2007. <http://www.judexfanzine.net/v2/noticia.php?id=61>

- AGUIRRE, JOAQUÍN MARÍA. Estudios héroe y sociedad. El tema del individuo superior en la literatura decimonónica. ESPAÑA. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm>
- ARAHUETE, PABLO. A Tim Burton, la muerte le sienta bien. <http://www.cinefreaks.com.ar/cadavernovia.htm>
- ARAHUETE, PABLO ERNESTO. Perfiles: Woody Allen. Un neurótico de Brooklyn. http://www.cinefreaks.com.ar/Perfiles_woodyallen.htm
- ARIAS, EMILIO. Descripción del spaghetti-western. ¿Qué es el spaghetti-western? <http://www.spaghettiwesterns.com.ar/descripcion.htm>
- BARBOSA, JUAN CARLOS. Batman Regresa. VNNOnline.net. Julio de 2008. <http://jaar.vnnonline.net/review-cineclasico/311-batman-returns.html?7724d6b8bf2f2096d8b4b12f74cf9899=6f20496402bece33b608ac2144aa8aa4>
- CENALMOR, CARLOS F. Los antihéroes de la ciencia-ficción. <http://www.pasadizo.com/portada.jhtml?cod=161&ext=1>
- DEVICIENTI, VALERIA. Play it again, Woody! Revista Criterio N° 2279. Febrero 2003, año 75. http://www.revistacriterio.com.ar/art_cuerpo.php?numero_id=28&articulo_id=586
- FERNÁNDEZ, EMILIANO. El spaghetti western como doble superación: causas y consecuencias. <http://www.spaghettiwesterns.com.ar/Lecturas/DobleSuperacion.doc>
- FUGUET, ALBERTO. "El Joven Manos de Tijeras" de Tim Burton. Retrato de un artista adolescente. www.cepchile.cl/dms/archivo_1733_1297/rev47_fuguet.pdf
- G. CALVO, ALEJANDRO. El imperio de la imaginación. http://www.miradas.net/0204/estudios/2004/04_tburton/articulo1.html
- GONZALEZ ARROYAVE, JUAN CARLOS. El Cadáver de la Novia (1999). Un compromiso de ultratumba. [http://www.ochoymedio.info/review/188/El-cadáver-de-la-novia/](http://www.ochoymedio.info/review/188/El-cadaver-de-la-novia/) El cadáver de la novia (1999)
- JOHNSON, BRIAN. TWO EXERCISES IN STYLE: From B-movie camp to stereotypical romance. ED WOOD Directed by Tim Burton. From Maclean's, vol 107 n 41, 10.10.1994. <http://www.timburtoncollective.com/articles/ew6.html>
- LANZA CARIDE, JORGE LUIS. Alienación y hegemonía estética en el cine actual. Cuba. http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=948
- MIDLAND, KATE. Los secretos de familia de Tim Burton <http://www.elmundo.es/laluna/2004/258/1077725766.html>
- MONGUILÓ, SERGIO. Arquetipos del héroe: El antihéroe. Noviembre 2007. <http://poetaendiadepago.blogspot.com/2007/11/arquetipos-del-hroe-el-antihroe.html>
- ORTA, MATÍAS. Tim Burton y la fábrica de maravillas (1ª parte). Octubre de 2005. <http://www.elaleph.com/fin/2005/10/65-tim-burton-y-la-fabrica-de-mar.html>
- ORTA, MATÍAS. Tim Burton y la fábrica de maravillas (parte 2). Septiembre de 2006. <http://www.elaleph.com/fin/2006/09/82-tim-burton-y-la-fabrica-de-mar.html>
- PALACIO, SEBASTIÁN. Vivan los inadaptados. Revista Virtual Libertad no duerme. 16/11/2005. <http://libertadnoduerme.blogspot.com/2006/11/vivan-los-inadaptados.html>
- PANK, PETER y CALIGARI, BORIS. El cine de horror gótico. Revista Malacandra. 27 de enero 1999. <http://www.geocities.com/SoHo/Cafe/1131/06goties.html>
- PAZ SOLDÁN, EDMUNDO. Universo Tim Burton, Río Fugitivo, 18/02/2008. <http://riofugitivo.blogspot.com/2008/02/universo-tim-burton-en-uno-de-los.html>
- Revista de Cine Online: <http://labutaca.net>
- Revista Cultural y de Opinión. El Loro Estepario. Año I, Número 2. Cine. El expresionismo alemán. 12 de abril de 2003. <http://www.elloroestepario.com/cinematografia2.html>
- ROJO, JOSÉ MANUEL. Tim Burton y el mito de la rebelión. Revista Salamandra 8-9. Grupo Surrealista de Madrid. Año 1997-98. <http://www.gruposurrealistademadrid.org/jose-manuel-rojo-tim-burton-y-el-mito-de>
- SAMAJA, JUAN ALFONSO. Recepción en Argentina del espectáculo cinematográfico audiovisual (1929-1933). Revista Argentina de Investigación Cinematográfica. N° 1, octubre 2006. http://www.sai.com.ar/cine/raic/raic_v1_n1_02.asp
- SALISBURY, MARK. The Vision Thing. Tim Burton. From Premiere February 2004. <http://www.timburtoncollective.com/articles/bfpremus.html>
- SCHERER, FABIANA. El mágico mundo de Tim Burton. Octubre de 2005. http://www.lanacion.com.ar/Archivo/nota.asp?nota_id=745189
- SMITH, LEOPOLDO. Tim Burton no teme a la muerte <http://www.lavanguardia.es/lv24h/20070729/53380559038.html> 29/07/2007

- TANDANARI. El antihéroe a fondo. Julio 2008.
<http://draoyama.cristalab.com/2008/07/11/el-antiheroe-a-fondo/>
- TILVE, FLOR. Historia de un género. Cine gore: tripas, vísceras y mucha, mucha sangre. España. Enero 2001. <http://www.terra.es/joven/articulo/html/jov3044.htm>
- VASQUEZ P., WALTER. Tutorial. Guía rápida. Crea tu manga. <http://www.enerxia.net/xrefrencia/disenho/GuionManga.pdf>
- VELASCO, ARNULFO EDUARDO. El sueño del héroe en el cine estadounidense contemporáneo. México. 2000. <http://sincronia.cucsh.udg.mx/cineus.htm>
- ZADUNAISKY, SERGIO. Cine y Psicoanálisis. Tim Burton: mundos en colisión
<http://www.elsigma.com/site/detalle.asp?IdContenido=10849>
- ZAMARRAPA, ADÁN. El personaje realista. Modelos para la creación de personajes en el guión narrativo audiovisual. Razón y Palabra, Revista electrónica en América Latina especializada en comunicación. <http://cem.itsem.mx/publicaciones/logos/anteriores/n56/azamarrapa.html>.

