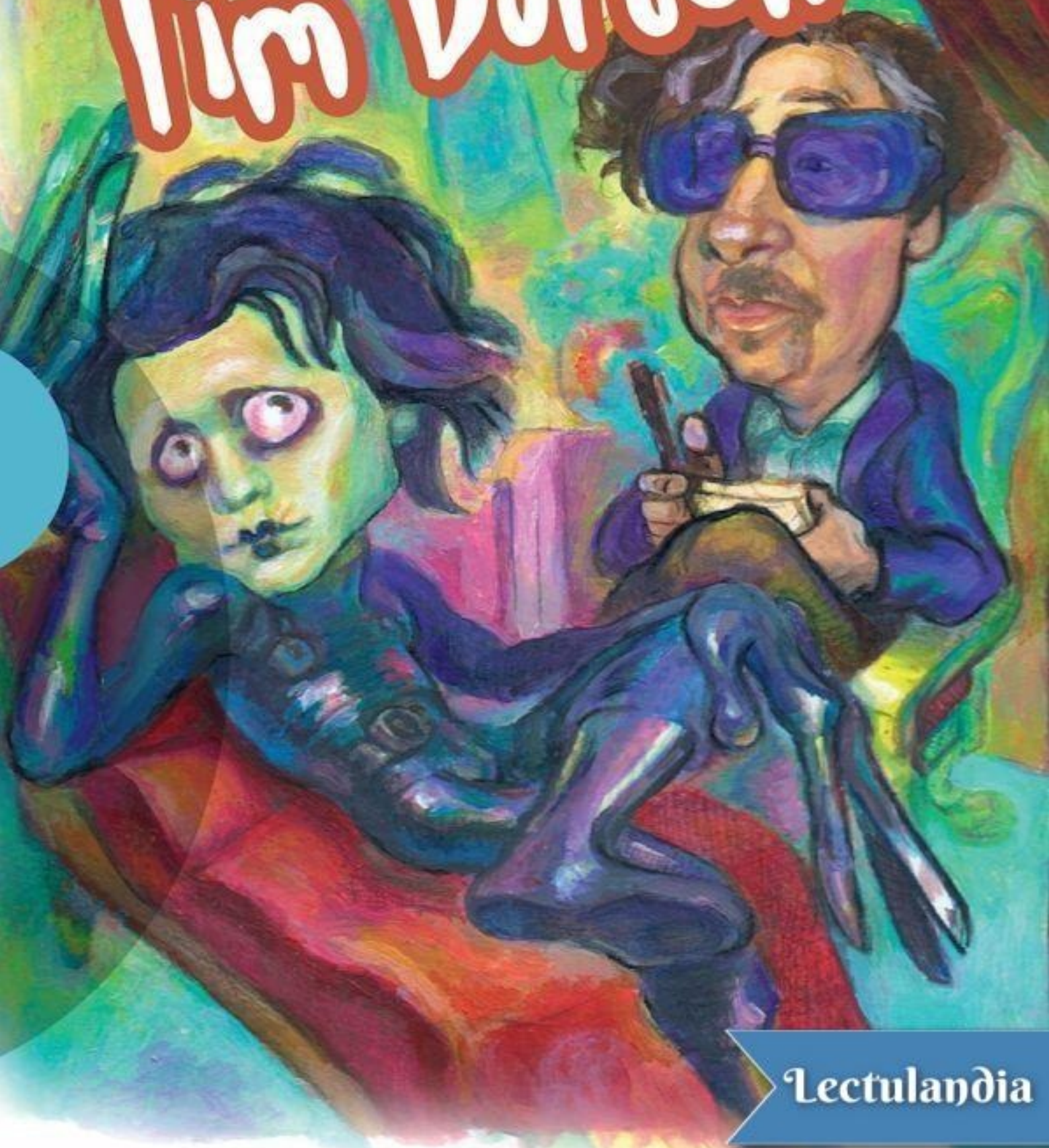


JAVIER FIGUERO

Los inadaptados de
Tim Burton



Lectulandia

Tim Burton es uno de los cineastas más insólitos del cine actual. Los protagonistas de sus películas son desarraigados, introvertidos, melancólicos, outsiders, viven una dualidad existencial entre su mundo interior y la realidad exterior. Sus personajes reflejan las experiencias del director durante su infancia, adolescencia y también a lo largo de su vida adulta, especialmente en el ámbito profesional. De pequeño, Burton vivió aislado, encerrado en su habitación, donde veía películas de terror y dibujaba seres monstruosos. De mayor, él siempre se ha considerado un director ajeno a la industria de Hollywood: forma parte de ese entramado cinematográfico pero se siente extraño en él.

El libro que ahora tienes en tus manos estudia el cine de Tim Burton desde la perspectiva de su outsider protagonista, atendiendo especialmente a sus películas más emblemáticas y personales.

Lectulandia

Javier Figuero

Los inadaptados de Tim Burton

ePub r1.0
Titivilus 23.10.15

Título original: *Los inadaptados de Tim Burton*

Javier Figuera, 2012

Ilustraciones: Mireia García Sanz

Diseño de cubierta: o3com

Editor digital: Titivilus

ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

Agradecimientos

En primer lugar quiero dar las gracias a Tim Burton y a su equipo artístico y técnico por las películas realizadas. Sin ellas hubiera sido imposible este estudio. Gracias también a mis compañeros de universidad, por su ayuda, apoyo y comprensión, muy especialmente a Juan Orellana, por darme la oportunidad de publicar estas reflexiones en la colección de cine que dirige. Gracias a Antonio Sánchez-Escalonilla, por su generosidad, dedicación, sabiduría y estímulo. Gracias a las doctoras Rafaela Santos y Berenguela Monforte. A toda mi familia y amigos, por llevar mi ausencia con paciencia. Muy especialmente gracias a mis queridos padres y suegros, y a mi queridísima Mamen, sin cuyo cariño, apoyo y ayuda llegar al final de esta publicación habría sido sencillamente impensable.

Capítulo 1

EL *OUTSIDER* EN EL CINE DE TIM BURTON

El *outsider* es un inadaptado social, es decir, una persona que vive en los límites del sistema social y/o familiar. Aceptado por la mayoría, en general tolerado, pero no completamente integrado en una comunidad. El *outsider* es un individuo raro, distinto y extraño, alguien más proclive a tener problemas con el entramado, especialmente si causa algún problema o trata de pertenecer al sistema como miembro de pleno derecho. El diccionario de Oxford define *outsider* como forastero o intruso, términos que expresan bien el profundo conflicto interno de los inadaptados burtonianos.

Al realizar su primer cortometraje, *Vincent* (1982), Tim Burton creó un personaje desarraigado, introvertido, melancólico, un *outsider*, que vive una dualidad existencial entre su mundo interior y la realidad exterior. El contexto, lleno de imposiciones, trata de encajar al niño en la normalidad establecida; disyuntiva que para Vincent resulta extraña, deprimente y penosa.

El *outsider* protagonista de las películas de Burton refleja las experiencias del director durante su infancia, adolescencia y también a lo largo de su vida adulta, especialmente en el ámbito profesional. De pequeño, Burton vivió aislado, encerrado en su habitación, donde veía películas de terror y dibujaba seres monstruosos. De mayor, él siempre se ha considerado un director ajeno a la industria de Hollywood: forma parte de ese entramado cinematográfico pero se siente extraño en él. Hablando de los directivos de los estudios asegura: «A veces me miran con cara como de preocupación, preocupación por qué es lo que quiero hacer»^[1].

Treinta años después de crear su primer *outsider*, Tim Burton continúa profundizando en el mismo inadaptado, personaje principal en la mayoría de sus películas, especialmente aquellas consideradas como más emblemáticas y personales: *Vincent* (1982), *Eduardo Manostijeras* (1990), *Pesadilla antes de Navidad* (1993), *Ed Wood* (1994) y *Big Fish* (2003). Todas son historias muy cercanas al director, como él mismo reconoce.

1. *Vincent* (1982). Al ser preguntado —durante la presentación de *Sweeney Todd* en España— por cuál de sus películas se sentía más orgulloso, Tim Burton contestó: «‘Vincent’, al ser la primera, tiene un lugar muy especial en mi corazón»^[2].

2. *Eduardo Manostijeras* (1990). Es considerada por el público y la crítica su película más personal. Encierra muchos recuerdos y sentimientos de su juventud. Tim Burton afirma de Eduardo Manostijeras: «Creé este personaje hace algún tiempo, lo medité mucho. Representa en parte aquellos años de adolescente en los que sentías con

mucha intensidad, y nadie te comprendía, ese tipo de clichés clásicos. El hecho de crecer en Burbank acentuó esos sentimientos en mí. Así que esta película es muy representativa de muchas sensaciones e impresiones de esa época y ese lugar»^[3].

3. *Pesadilla antes de Navidad* (1993). Desde muy temprano el director comenzó a diseñar los personajes y la idea general de esta historia. Aunque él no la dirigió, sino Henry Selick, es un trabajo muy personal de Burton, quien afirma de ella: «Amo todo lo que he hecho, pero esta película es especial para mí. Siento los personajes muy de cerca. A veces te sientas y creas esos dibujos sin saber lo que estás haciendo: es algo que llega directamente de tu subconsciente»^[4].

4. *Ed Wood* (1994). El ambiente del cine de terror y la amistad de Ed Wood con Bela Lugosi son dos circunstancias que convierten este filme en un trabajo especialmente cercano a Tim Burton. Asegura el director que lo que más le gustaba de Ed Wood era su delirio por el cine, entusiasmo con el que se siente identificado: «Me ha pasado en todas mis películas, termino por dejarme atrapar; te crees que estás haciendo lo mejor de lo mejor»^[5]. Respecto a la amistad de Ed Wood con Lugosi, afirma: «Me identifiqué con ello al nivel en que lo hice con Vincent Price, en cuanto a lo que sentía por él. Conocer a Vincent me impactó increíblemente, igual que le debió de pasar a Ed Wood al conocer y trabajar con su ídolo»^[6]. Para algunos autores, «la impronta de Burton se advierte sobre todo en *Eduardo Manostijeras* y en *Ed Wood*»^[7].

5. *Big Fish* (2003). Esta película se convirtió en personal para Tim Burton, por los acontecimientos que vivió justo antes de su estreno. «Mi padre había muerto recientemente y aunque no estuviera muy unido a él fue un periodo triste que me hizo empezar a pensar y a recordar el pasado. Era algo que me resultaba muy difícil de expresar, pero entonces apareció este guión y trataba precisamente de estos temas, y por eso hacer esta película fue una tremenda catarsis para mí, porque tuve la oportunidad de trabajar sobre estos sentimientos sin necesidad de hablar con un terapeuta»^[8].

El *outsider* se ha convertido en el héroe arquetípico de la filmografía de Tim Burton. Como él mismo ha comentado, la inspiración para este inadaptado fueron los monstruos de las películas de terror que veía en el cine y en la televisión durante su infancia. Burton ha hecho del inadaptado social una premisa dramática propia.

Según Sánchez-Escalonilla, las fuentes de inspiración de Tim Burton engloban «mitos, leyendas, literatura romántica, cuentos de hadas y relatos de fantasmas de Poe y Maupassant, sin olvidar los clásicos cinematográficos de terror y fantasía: desde Lon Chaney y Murnau hasta las producciones de la Hammer, pasando por Bela Lugosi, Boris Karloff y en especial Vincent Price»^[9]. El germen creativo del cineasta

está lleno de personajes extraños, raros, rechazados, solitarios; inadaptados en definitiva. Entes monstruosos para la sociedad, en quienes, sin embargo, Tim Burton descubre una ternura y sensibilidad especiales.

El inadaptado social es un personaje paradigmático que ha producido infinidad de historias desde los orígenes de la humanidad. Podríamos remontarnos a Caín o al hijo pródigo, como ejemplos de inadaptados que protagonizan dramas bien conocidos. Se trata de un patrón dramático al que el Séptimo Arte acude con frecuencia para plantear innumerables historias. Un buen ejemplo de inadaptación es precisamente uno de los personajes más emblemáticos de la historia del cine: Charlot.

De modo que partimos del hecho reconocido de que todas las películas de Tim Burton tienen el mismo protagonista: un *outsider* social incomprendido por los demás. A menudo, este solitario se refugia en el mundo de la fantasía o el terror para escapar de los imperativos de una sociedad que no le valora, simplemente le tolera, y a distancia.

El inadaptado burtoniano refleja las vivencias personales del director, sobre todo durante su infancia y adolescencia. Podemos decir, con Panadero y Parra, que «al igual que Joe Dante^[10], Fred Dekker^[11] o John Carpenter^[12], Burton ha dedicado la totalidad de su obra a conjurar sus fantasmas de infancia»^[13].

Destaca Orellana en su estudio sobre el drama humano en la gran pantalla que el cine «es un lenguaje metafórico cargado de símbolos y de sugerencias alegóricas»^[14]. Tim Burton es un director que recurre con frecuencia a una simbología propia. Su lenguaje está cargado de guiños visuales con un profundo sentido para él y para el espectador —las cosas significan algo, le gusta repetir a Burton—. Esa simbología aborda temáticas trascendentes desde su punto de vista.

Así, la inadaptación se ve representada visualmente en individuos inacabados o llenos de costurones, lo que les transforma en seres frágiles y quebradizos. Igualmente el aislamiento social se expresa en su cine a través de la máscara de muchos de sus personajes, tras las que se esconden sujetos que tratan de expresarse con mayor autenticidad. Es también la máscara una representación de la doble personalidad de muchos de estos *outsiders*.

Descubrimos en el cine de Tim Burton una recurrente búsqueda de la figura paterna y familiar. Es un hecho reconocido por muchos expertos en psiquiatría y psicología que la condición de *outsider* está estrechamente relacionada con la falta de vínculos familiares. El inadaptado social burtoniano acusa esa ausencia de la figura del padre. Es más, algunas de sus historias constituyen una abierta búsqueda del vínculo familiar, como *Charlie y la fábrica de chocolate* o *Big Fish*.

Junto al padre, a veces como sustituto de él, también aparece en el cine burtoniano la figura del mentor, un personaje (muchas veces de cariz paternal) que acompaña en su melancolía al *outsider*. Por ejemplo, Vincent Price en *Vincent* y en *Eduardo Manostijeras*, o Bela Lugosi en *Ed Wood*.

El cineasta, al hablar de sus propuestas temáticas, explica: «El proceso por el que

paso es: Ah, esto debe de significar algo para mí interiormente. Creo que se aprende mucho de uno mismo si no se intelectualiza inmediatamente, si intentas ir de forma más intuitiva y luego miras hacia atrás y ves qué temas o imágenes se repiten. Entonces empiezo a interesarme por descubrir qué significan desde el punto de vista psicológico, en qué se basan. Y descubro que así aprendo más sobre mí»^[15]. Siguiendo este proceder de Tim Burton nos hemos adentrado en el estudio de su protagonista principal: el *outsider* burtoniano.

En primer lugar nos centramos en la inadaptación social en el cine de Tim Burton. Para ello se define qué es un inadaptado social, así como sus características temperamentales. Más adelante se delimita este término en el ámbito cinematográfico burtoniano teniendo en cuenta las reflexiones de Tim Burton acerca del *outsider*, dentro y fuera de la pantalla.

Una vez introducidos en el cine burtoniano, el estudio se adentra en el análisis de este inadaptado social en cada una de sus películas. De cada filme, se incluye una ficha técnica y artística, una pequeña introducción del contexto en el que fue producida, un resumen de la trama, una descripción de los principales personajes y, finalmente, se establece quién o quiénes son los *outsiders* protagonistas y se estudian sus principales características.

Se han diferenciado cuatro tipos de *outsiders*. En primer lugar, sus primeros *outsiders*, los de sus dos cortometrajes: aquí crea unos inadaptados en quienes irá profundizando en su filmografía posterior. En segundo lugar, los *outsiders* sociales, que son mayoría en su cine. Se trata de inadaptados que no logran pertenecer a ningún lugar, que viven al margen de la mayoría, y que no terminarán de ser aceptados. En tercer lugar, los *outsiders* del inframundo, es decir, seres que viajan al Más Allá o ya están allí y tratan de volver al mundo de los vivos para cumplir algún tipo de misión: Bitelchús, el Jinete sin Cabeza o Emily. Se incluye aquí al protagonista de *Big Fish*, debido a que la película es su preparación para viajar al Más Allá, donde el héroe queda immortalizado a través de sus historias. También se incluye a Alicia en su viaje al inframundo de la imaginación y los sueños. Finalmente encontramos un cuarto grupo de *outsiders* intrusos: los marcianos de *Mars Attacks!*, el humano de *El Planeta de los Simios* y el monstruoso Sweeney Todd, cuyo afán de venganza le convierte en un ser extraño y bestial en medio de un mundo supuestamente humano.

Finalmente, se concluye con una recopilación de las características más destacables en los *outsiders* creados por este cineasta único y singular que es Tim Burton.

El presente estudio únicamente aborda los trabajos cinematográficos de Burton, dejando de lado los escasos encargos televisivos y publicitarios dirigidos por él. Tampoco se incluyen sus cortometrajes de infancia, *La isla del Doctor Agor* (1971), *Doctor of Doom* (1979) y *Luau* (1982).

Hay abundantes monografías sobre Tim Burton que examinan sus películas,

fijándose especialmente en su estética visual, pues constituye un sello original y muy característico del director. Entre ellas, destaca *Burton on Burton*, de Mark Salisbury, un repaso de toda su obra realizada a través de una serie de entrevistas personales al director.

También hay algunos estudios menores sobre ciertas películas, que se centran en la originalidad y particularidades de los personajes creados por el director, y recogen aspectos sobre el *look* visual del artista.

En las páginas web creadas por estudiosos y seguidores del cineasta se pueden encontrar sinopsis de sus películas, descripciones de los personajes, fotos del director y de su trabajo, y anécdotas sobre los distintos rodajes. Existen interesantes foros en los que muchos fans opinan sobre su ídolo cinematográfico, comentando sus películas y lo que les atrae de ellas. Muchos encuentran en sus historias una reivindicación liberadora contra las reglas sociales y el etiquetado al que la lógica e inevitable ordenación social somete a las personas.

Tras treinta años creando imágenes, parece interesante acometer un análisis de *outsider* de Tim Burton, principal protagonista de todas sus películas.

La inadaptación de Tim Burton

Sabemos que «de niño Burton era, según él admite, moderadamente destructivo. Arrancaba la cabeza a sus soldados de juguete y aterrorizaba al niño de al lado convenciéndole de que los extraterrestres habían aterrizado»^[16]. Asimismo, a veces deseaba encarnarse en Godzilla para hacer añicos este mundo: «Creo que estos impulsos de destruir la sociedad se formaron muy temprano»^[17]. Igualmente precoz fue su impulso de trasladar a imágenes esos instintos destructivos. En *Vincent*, un niño encantador se dedica a cometer todo tipo de crímenes —en su pequeño mundo imaginativo— acompañado de su monstruoso perro.

A los doce años Tim Burton abandonó el hogar familiar para irse a vivir con su abuela, con la que permaneció hasta los quince, edad a la que se independizó definitivamente. La sensación de desencanto en su casa era grande: «Yo crecí en una urbanización, y aún sigo sin comprender algunas cosas. Hay una especie de ambigüedad, un vacío, y eso es algo que recibí con mucha fuerza de mi familia. Los cuadros que mi familia tenía en las paredes, nunca entendí que les gustaran, que los compraran, que alguien se los regalara. Era casi como si hubieran estado allí siempre y, a pesar de eso, nadie los hubiera mirado jamás. Recuerdo que a veces me sentaba a mirarlos y pensaba: ¿Qué coño es eso? ¿Qué son esas uvas de resina? ¿De dónde las

han sacado? ¿Qué quieren decir?»^[18].

Las salidas, excursiones y viajes eran escasos, así como las actividades deportivas o extraescolares. «Sus rarezas adolescentes acompañadas por una acentuada timidez, no ayudaban al joven Tim a integrarse en las actividades sociales de su barriada de clase media baja»^[19]. Rememorando aquellos años, el director afirma: «Nunca me peleaba con nadie, pero realmente no conservaba los amigos. Tengo la sensación de que la gente sentía la necesidad de dejarme en paz por alguna razón, no sé exactamente por qué. Era como si yo emitiera una especie de aura que dijera: ‘Dejadme en paz, joder’»^[20].

Con ese hálito aislante el pequeño Tim caminaría por las calles de Burbank, dirigiéndose solo a alguna de las salas de proyección de la ciudad. «No tenía muchos amigos pero hay suficientes películas raras por ahí, gracias a las cuales puedes pasar un montón de tiempo sin amigos viendo cada día algo nuevo que te dice algo. [...] Podían verse unas tremendas sesiones triples como *Scream Blackula Scream*, *Doctor Jekyll y su hermana Hyde (Dr. Jekyll and Sister Hyde)* y *Destroy All Monsters*. Ésos fueron los buenos momentos del cine. Aquellos maravillosos programas triples. Y yo iba al cine solo o con un par de chavales del vecindario, daba igual»^[21]. La observación final sobre la indiferencia de ir solo o acompañado deja también entrever el aislamiento del niño Burton.

En aquellas sesiones de cine empezó a llamarle la atención un actor que interpretaba a seres atormentados y poseídos por un insoportable sufrimiento: «Iba a ver casi todas las películas de monstruos, pero eran las de Vincent Price las que, por alguna razón, me llegaban de forma más directa. Al crecer en una urbanización, en un ambiente que se entendía como agradable y normal (pero del que yo tenía otra percepción), aquellas películas abrían el camino a otros sentimientos, y yo las relacionaba con el lugar en el que estaba creciendo»^[22].

En 1976, recién cumplidos los dieciocho años, ganó una beca para asistir al Instituto de Artes de California (Cal Arts), una escuela en Valencia (California), fundada por Walt Disney. Se inscribió en un programa que Disney había creado el año anterior para preparar a futuros animadores del estudio. «Para ir a Cal Arts tuve que buscarme trabajo. Mis padres no me pagaron la universidad, pero la verdad es que nunca me enfadé con ellos por eso. De hecho tuve la sensación de que era bueno, porque tuve que hacerlo y lo hice. De una manera algo perversa, te enseña a ser independiente y yo siempre me sentí independiente. Y en última instancia sentía que, de alguna manera, tenía suerte de que se me diera esa independencia»^[23].

Su formación duró tres años. De aquel tiempo, Tim Burton recuerda que hacían películas en Super 8 para entretenerse, que descubrió en la animación todo un mundo maravilloso y sugerente con el que ganarse la vida, y que el instituto le pareció un lugar muy similar al ejército: «Era un ambiente extraño, pero por primera vez me encontraba con un grupo de gente que tenía intereses similares a los míos. Eran tipos igualmente inadaptados, gente de la que los otros se reían por gustarles *Star Trek* o

cosas por el estilo»^[24].

Tras su periodo de formación fue seleccionado junto a otros compañeros para trabajar en la factoría Disney, pero el hecho de obtener un trabajo en la más grande fábrica de los sueños animados, lejos de resolver sus problemas, los agravó. «La Disney y yo formábamos mala combinación. Durante un año estuve más deprimido de lo que he estado en toda mi vida. [...] Uno de los síntomas de mi penoso estado de ánimo era que dormía diez horas en casa y cuatro horas más durante la jornada laboral, pues me había acostumbrado a dormir sentado, sujetando un lápiz»^[25].

La depresión tenía que ver con la obligación de dibujar encantadores animalitos doblados con la dulce voz de Sandy Dumcan. El director admite que hacía cosas extrañas, que algo no andaba bien dentro de él: «Yo era raro en aquella época. Tenía problemas psicológicos. No sabía quién era»^[26]. Ha relatado alguna de las manifestaciones de la profunda depresión en la que estaba inmerso. «Me podía encerrar largos ratos en un armario sin salir, o sentarme sobre la mesa o bajo la mesa, o hacer cosas raras como sacarme las muelas del juicio e ir por ahí llenándolo todo de sangre»^[27].

Afortunadamente para el director, aquella época pasó. En gran medida, gracias a la compañía de las películas de terror y sus extraños protagonistas. Tim Burton encontró en las criaturas monstruosas, mal comprendidas e injustamente agredidas por la sociedad, un bálsamo a su propio desasosiego interior.

La inadaptación liberadora de Tim Burton

Todos los protagonistas de Tim Burton son personajes percibidos como raros y distintos. Viven al margen de las normas establecidas. La inadaptación que experimentan se produce por su extravagancia personal, así como por las peculiaridades del entorno al que tratan de adaptarse. Se puede decir que los personajes de Tim Burton «son seres desplazados, no sólo por su propia rareza, sino también por la *normalidad anormal* del lugar en el que viven. Y mientras que en *Vincent* o *Frankenweenie* esto sólo es un factor más de la historia, en *Stainboy* es la razón de ser de la misma»^[28].

Stainboy es uno de los extraños personajes creados por Burton en su libro *La melancólica muerte del Chico Ostra*. Con este personaje realizó una serie de seis cortometrajes de tres a cinco minutos. Son historias para su difusión en internet^[29]. Se trata de un superhéroe «con capa y una S en el pecho, cuyo único poder es el de dejar una mancha sobre lo que toca»^[30]. *Stainboy* es una serie especialmente

interesante para el director porque está ubicada en Burbank, su ciudad natal.

Con *Vincent* (y *Frankenweenie*) Tim Burton hizo una declaración de intenciones. «Cuando Burton rueda *Vincent*, establece ya su mundo personal, pero dicho mundo va a tener, a lo largo de toda su obra, una constante que es plenamente coherente con el cine de Walt Disney: la historia del inadaptado luchando por ser reconocido en la sociedad. En definitiva, la historia de Dumbo, Bambi, Pinocho..., pero también la de *Vincent*, *Edward* o *Pee-Wee Herman*. Pero si parece indiscutible que ambos cines parten de una misma premisa, no lo es menos el que los dos llegan a una conclusión radicalmente distinta: Disney redime e integra a sus héroes en la sociedad, mientras que Burton, o bien los condena a un ostracismo definitivo (*Edward*), u obliga a la sociedad a adaptarse a ellos, y no al revés (*Sparky*)»^[31].

En el destierro también acaba *Bitelchús*, y otro personaje de Tim Burton se autodestruirá: *Sweeney Todd*. Con todo, en el cine burtoniano encontramos finales felices, si bien con matices. *Willy Wonka* se reconcilia con su padre, pero el progenitor no estará en la feliz cena final; *Edward* y su hijo se reconcilian en *Big Fish*, pero ese reencuentro es un adiós definitivo; *Victor y Victoria* acaban juntos en *La novia cadáver*, pero *Emily* desaparecerá (en un final bello y poético) sin ver cumplido su deseo. En esta forma de proceder, Tim Burton muestra su inadaptación dentro de la industria de Hollywood, tan partidaria de los *happy ends*. Es como si el director californiano dijera: «De acuerdo, os daré finales felices, pero..., no completamente». Como hemos visto, Burton no se adaptó bien ni a su familia ni al vecindario del extrarradio donde creció en Burbank. Tampoco se acomodó a Cal Arts, el *college* en el que Disney prepara a sus futuros profesionales, y donde aprendió los rudimentos de la animación. Igualmente, nunca ha terminado de encajar en el entramado de la industria de Hollywood: allí es considerado como un director sugerente gracias a sus éxitos, pero del que se recela debido a su peculiar visión de autor.

Ese aislamiento existencial contribuyó a enfocar su filmografía hacia personajes desplazados pero llenos de ternura: «En casi toda la filmografía de Tim Burton encontraremos que ese otro diferente, alejado de los estándares sociales, tiene más sensibilidad que las hordas que deciden destruirlo sólo por ser distinto; por ejemplo, en *El joven manos de tijera*»^[32].

Explica Vallejo-Nágera que «lo realmente importante para la persona inadaptada es la integración en su psiquismo que consciente o subconscientemente hace del problema. La inadaptación puede acarrear desde una simple preocupación a la más grave depresión, pasando por todos los posibles grados de angustia y ansiedad. Si se llega al extremo de reacción psicótica puede producirse una desintegración de la capacidad de pensar con lógica»^[33]. El inadaptado de Tim Burton se mueve entre la depresión y esa reacción psicótica disgregadora.

Burton encontró en el cine un medio eficaz y satisfactorio de relacionarse con el mundo. Su incapacidad para expresarse verbalmente halló en el celuloide un lenguaje

idóneo para la comunicación. En muchas ocasiones se ha comparado la pantalla con una ventana abierta a un mundo. Al hablar de *Vincent*, *Eduardo Manostijeras*, *Big Fish* y otras películas, Burton comenta que están llenas de sentimientos muy íntimos que quería compartir sin necesidad de expresar en palabras.

La inadaptación social es una situación más enraizada en los sentimientos que en la razón, «mientras que el aprendizaje del mundo implica el desarrollo de destrezas cognoscitivas, el aprendizaje de cómo debemos comportarnos en ese ámbito es una experiencia afectiva»^[34]. Aspecto este que conecta con el *modus operandi* de Tim Burton, quien en ocasiones ha manifestado su pretensión de transmitir con su cine sentimientos personales, más que ideas. Es más habitual escucharle disertar sobre las emociones que despiertan en él las experiencias de la vida, que sobre el conocimiento de la realidad o la razón de ser de las cosas.

Como otros autores, el director californiano encuentra en la transmisión de sus sentimientos una fuente de conocimiento y liberación que le ha ayudado a superar su propio retraimiento social. En este sentido, Johnny Depp, uno de los actores con quienes mantiene una relación profesional más larga y fructuosa, afirma de Burton que es un inadaptado que ha sabido adaptarse muy bien. El director se divierte como un niño con lo que hace. Muchos se refieren a él como un individuo risueño y bromista en el rodaje, que disfruta enredando con su juguete preferido: el cine. Una de las actrices más jóvenes con las que ha trabajado, Mia Wasikowska, define al director como «un hombre muy divertido y profundo»^[35].

En su esfuerzo por defender la libertad de los inadaptados —y por tanto su propia identidad—, el cine burtoniano busca de manera radical desenmascarar las desafortunadas etiquetas con que nos calificamos unos a otros y que, en muchos casos, son erróneas. ¿Quién puede decir quién es normal y quién no? «El estudio del comportamiento desviado es una de las áreas más fascinantes de la sociología, aunque también una de las más complejas, ya que nos enseña que ninguno de nosotros es tan normal como podríamos pensar»^[36]. Las películas de Burton se acercan a personajes aparentemente normales para descubrir un mundo de seres colmados de paranoias, trastornos ocultos y demencias disimuladas. Por el contrario, los personajes extraños y monstruosos, como Eduardo Manostijeras o el Jinete sin Cabeza de *Sleepy Hollow*, son, en el fondo, seres indefensos, manipulados cruelmente por la gente «normal».

Al hablar de la conducta desviada es interesante conocer el término *anomia*. «El primero que utilizó este concepto fue Durkheim, uno de los fundadores de la sociología, quien indicó que en las sociedades modernas, las normas y los valores tradicionales se ven socavados sin ser reemplazados por otros. Existe anomia cuando no hay unas normas claras que guíen el comportamiento en una determinada área de la vida social. Durkheim creía que en esas circunstancias la gente se encuentra desorientada y padece ansiedad»^[37]. La filmografía de Tim Burton ahonda en la confusión de las normas aceptadas por la mayoría, y con acierto, a juzgar por el

interés que despiertan sus películas.

La norma confusa es protagonista en algunas secuencias creadas por Tim Burton, como la de la cena de *Eduardo Manostijeras* en la que el padre trata de explicar a Eduardo cómo debe ser su conducta según las reglas aceptadas por la mayoría. Sin embargo, Kim, la hija, coincide con el punto de vista de Eduardo y no entiende por qué hay que regirse por los criterios impuestos por otros. La única observación — irónica— que hace Tim Burton a esta escena al comentarla en los contenidos extras de la película es: «lógica residencial».

El padre, la madre y los hijos —Kim y Kevin—, están cenando con Eduardo. La situación es tensa debido a que Eduardo ha sido detenido por la policía y acusado de intento de robo. En realidad, fue engañado por el novio de Kim para entrar en su propia casa (la de Kim) y robar a sus padres. Cuando entran, la alarma se dispara y Eduardo queda atrapado en el interior de la vivienda, mientras Kim y su novio huyen cobardemente, dejando a Eduardo solo. La policía detiene a Eduardo y es declarado culpable y amonestado. El diálogo de la cena es el siguiente.

PADRE: (a Eduardo) Ok, un poco de ética. Vas andando por la calle y te encuentras una maleta llena de dinero. No hay nadie a tu alrededor, ni una sola persona a la vista. ¿Qué haces? a) Te quedas con el dinero. b) Te lo gastas en regalos para tus amigos y personas queridas. c) Se lo das a los pobres, d) Lo entregas a la policía.

KIM: Esto es estúpido.

MADRE: (amonestándola) Kim.

KEVIN: Yo me quedo con el dinero.

MADRE: (A Kevin) Cálmate.

PADRE: ¿Eduardo?

KIM: Ey, ¿y si nos vamos a jugar a los bolos después de la cena? Sería divertido.

MADRE: ¿No has quedado con Jim esta noche?

KIM: No.

KEVIN: Hoy tuvimos una clase guay. Un niño trajo crías de zarigüeyas. Diez o quizá doce. Totalmente pelonas. No tenían ni un pelo.

MADRE: Cielo, tu padre no ha terminado.

PADRE: Gracias, cariño. Eduardo, estamos esperando.

EDUARDO: ¿Dárselo a las personas queridas?

MADRE: Oh, Eduardo, puede parecer que eso es lo que deberías hacer, pero no es así.

KEVIN: Idiota, todo el mundo sabe que se supone que se lo tienes que llevar a la policía.

PADRE: Bien dicho, Kevin.

KIM: Bueno, pero pensadlo un momento. Es lo más bonito que puedes hacer. Es lo que yo haría.

PADRE: No queremos confundirlo. Queremos hacerle la vida más fácil, así que deja los chistes.

KIM: Lo digo en serio, papá. Es mucho más bonito.

PADRE: No estamos hablando de eso, sino de lo correcto y lo incorrecto.

KEVIN: (por Kim) Ja, ja.

KIM: (manotazo de Kim a su hermano Kevin). Cállate.

MADRE: (enfadada) No me extraña que Eduardo no distinga el bien y el mal viviendo en esta familia.

Confusión. Ni Eduardo, ni Kim, ni el espectador quedan convencidos de que la norma que trata de enseñarse sea la mejor. Tampoco la madre, que simplemente apunta que no es la verdadera respuesta, aunque lo parezca.

Tim Burton ha comentado en algunas ocasiones que le gustan las escenas en torno a una comida familiar, porque le parecen muy reales. En esta situación concreta Eduardo es prejuizado, insultado, incomprendido y aleccionado. Y, a pesar de ello, resulta una comida muy «normal» para todo el mundo, excepto para Mrs. Boggs, precisamente el único personaje que no tiene una base real en la película. El padre curiosamente felicita a su hijo Kevin después de que éste haya insultado abiertamente a Eduardo: «Idiota, todo el mundo sabe que...». La hija trata de evitar hablar de una situación injusta que ella misma ha contribuido a crear, por lo que propone ir a jugar a los bolos. Cualquiera que se imagine a Eduardo jugando a los bolos entenderá lo cruel de la proposición. Todos están convirtiendo a Eduardo en un marginado social; él simplemente quería ayudar a Kim, por quien siente un gran cariño.

El etiquetado es pernicioso en cuanto que conforma al individuo tal como se le califica, de modo que alguien puede convertirse en un delincuente porque los demás afirman que lo es. Así ocurre con Eduardo Manostijeras, que se vuelve peligroso al ser considerado como tal por el vecindario del barrio. O con Sweeney Todd, un ciudadano honrado y feliz a quien un juez convierte en un asesino en serie al acusarle injustamente de criminal, con el único fin de arrebatarse a su esposa.

Capítulo 2

LOS PRIMEROS *OUTSIDERS*

Vincent

Año: 1982. Duración: 5 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Fantasía. Estreno: 30 de julio de 1982 se lanzó *Tex*. *Vincent* se exhibió dos semanas junto a *Tex* en un cine de Los Ángeles (USA). Volvió a estrenarse en DVD en 1994 con los extras de *Pesadilla antes de Navidad*. Premios: Premio de la crítica en los festivales de Londres, Chicago, Seattle y Annecy. Presupuesto: 60.000 dólares. Reparto: Vincent Price (narrador). Producción: Walt Disney. Director: Tim Burton. Guión: Tim Burton. Productor: Rick Heinrichs. Música: Ken Hilton. Dirección Fotográfica: Victor Abdalov. Diseño de producción: Tim Burton. Director de animación: Stephen Chiodo.

Vincent es una historia rodada con muñecos reales con la técnica de animación *stop motion*, que registra los movimientos de los personajes tridimensionales fotografiándolos fotograma a fotograma. Tim Burton tenía entonces veinticuatro años y llevaba más de dos trabajando en la Disney, haciendo animaciones y diseños para algunas de las producciones de la factoría. En *Tod y Toby* (1981) trabajó junto al animador Glenn Kean. También realizó diseños para *El caldero mágico* (1985).

«La idea de *Vincent* surgió, según la mayoría de referencias, después de que Burton viera una maratoniada sesión de films de Vincent Price y decidiera ejecutar un particular tributo al actor»^[38]. Tom Wilhite, director de desarrollo de la compañía, concedió entonces un presupuesto de 60.000 dólares para la realización de un cortometraje con el que experimentar las posibilidades de la animación *stop motion*.

1982 fue el año en que *E.T., el extraterrestre*, de Steven Spielberg, se convirtió en la película más taquillera de la historia. La Disney estrenó *Tron*, de Steven Lisberger, una apuesta por los efectos especiales de última generación. También vieron la luz *Blade Runner*, tercera película de Ridley Scott, y cinta de culto dentro del género de ciencia ficción. José Luis Garcí ganó el Oscar a la Mejor Película Extranjera con *Volver a empezar*. Y se estrenaron títulos como *Tootsie*, *Oficial y Caballero*, o *Ghandi*, que fue la gran ganadora en la gala de los Oscar.

Trama: Un niño que desea ser Vincent Price

Vincent es una historia con algunos cambios importantes en el desarrollo de la acción. Dentro de los acontecimientos que sustentan la estructura de *Vincent*, y que suponen giros en la trama, podemos destacar los siguientes.

Al comienzo se nos cuenta quién es Vincent Malloy: un encantador niño de siete

años, cortés y obediente, que toca con su flauta la música que escucha el espectador. Se trata de la presentación. Éste es el primer acontecimiento del cortometraje.

El primer cambio o giro se produce en el segundo 50, cuando Vincent Malloy se transforma en Vincent Price. Es una transformación física del personaje, una metamorfosis, que indudablemente capta la atención del espectador.

A partir de aquí el narrador relata los deseos e ilusiones del niño, que se van haciendo realidad conforme son mencionadas. Estas ambiciones de Vincent son: convertir a su perro en una horrible criatura, transformar a una de sus tías en una estatua de cera y pasear por las calles de Londres con su monstruoso perro en busca de víctimas. Son las imaginaciones del niño.

Hay un nuevo giro en el minuto 2:40, cuando Vincent lee a Edgar Allan Poe y se imagina que han enterrado viva a su amada. Hasta ahora todo eran imaginaciones, pero aquí Vincent pasa a la acción: precisamente por este motivo hay un cambio relevante. El niño va al jardín y allí trata de desenterrar a su esposa, supuestamente sepultada viva. Es el desentierro de la amada.

Esta acción tendrá sus consecuencias. Aparecerá la madre y, al ver que el niño está destrozando un parterre de flores, le castigará en su cuarto, lo que constituye un nuevo rumbo en la acción, un castigo. Estamos en el minuto 2:55.

La madre entra en su cuarto para levantar la sanción impuesta al crío. Es un nuevo cambio, minuto 3:20. Pero Vincent, en lugar de jugar fuera, afirma que le es imposible salir de aquella habitación, pues le tiene poseído. Hay, pues, un perdón materno.

En el 4:15 la madre sale de la habitación y los fantasmas de la imaginación de Vincent le acosan sin piedad. En el 4:50 trata de alcanzar la puerta, pero cae al suelo como consecuencia de su debilidad y allí queda postrado en el suelo. Es la postración final, con la que acaba la historia.

Los protagonistas: un niño y un perro desdoblados

Los personajes más destacados son Vincent Malloy, Vincent Price, el perro y la madre.

— *Vincent*

El propio Burton le describe en el guión del cortometraje: «Vincent Malloy tiene siete años, es amable, obediente y muy educado, y quiere ser como Vincent Price». Este deseo le lleva a poseer una radical doble personalidad: niño educado por una parte y terrorífico científico loco —*mad doctor*— por otra. El mundo de la imaginación será el cauce para escapar de una realidad asfixiante.

— *Vincent Price*

Personaje que nace como consecuencia de la transformación del niño en *mad doctor*: su álgter ego. Es producto de la imaginación de Vincent Malloy, pero con entidad independiente respecto al niño. Es el científico loco que el propio Vincent Price —el actor—, encarnó en varias de sus películas. Alguien atormentado, a quien el niño protagonista admira hasta la obsesión. Gusta de hacer crueles experimentos y crear engendros con los que cometer crímenes. Personaje altivo, desesperado, introvertido, solitario, abrumado y elegante.

— *El perro*

De nombre Abercrombie. El perro es un animal habitualmente presente en la filmografía de Burton. Es un fiel compañero del protagonista. En el cortometraje, el niño hace experimentos con él, y le transforma en una horrible bestia que mantiene a su lado. El perro —al igual que el pequeño protagonista— tiene doble personalidad: dócil mascota por un lado y monstruo aterrador por otro. La transformación de uno a otro es posible gracias a los experimentos de Vincent.

— *La madre*

Como ya se ha mencionado, aparece como la antagonista de la historia, pues se opone al objetivo del protagonista. Ella le anima a que juegue en el parque, salga a la calle y sea un niño normal. Esta clase de calificativos, como «normal», siempre han incomodado a Tim Burton. Es la madre quien castiga a Vincent por haber destrozado las flores del jardín. Nunca vemos la cara de la mujer, la cámara sólo nos enseña sus pies o su autoritario índice indicando lo que el niño debe o no debe hacer^[39]. Esta planificación ayuda a reforzar visualmente el punto de vista del protagonista.

La premisa: el outsider desdoblado

Esta historia echa mano de una vieja premisa dramática a la que se ha recurrido con frecuencia en la narrativa universal: la vida es sueño, que, en este caso, da origen a un ser desdoblado. Se cuentan las peripecias de un personaje que desea ser alguien distinto a quien en realidad es. El protagonista vive en un sueño que el espectador percibe como irreal.

Vincent Malloy sufre un grave desgarrón interno entre lo que es y lo que desear ser, situación que le lleva a desdoblarse. Como afirma Marcos Arza, el niño vive «inmerso en un mundo de tinieblas y sombras fantasmales donde todo, por absurdo que parezca, es perfectamente posible»^[40].

La doble personalidad o desdoblamiento es una de las temáticas que más

apasionan a Tim Burton. Esa distinta manera de mostrarnos ante los otros, lo equívoco de nuestras reacciones, la fingida cara que a menudo desplegamos según qué circunstancias, son percepciones que el director americano gusta transformar en imágenes.

La doble personalidad es un desdoblamiento del yo. Donde debía haber una unidad, se dan dos o más temperamentos. Como explican Jordi Balló y Xavier Pérez, «el motivo de la doble personalidad advierte contra la certeza de la identidad»^[41]. Lo que nos conduce a una reflexión sobre la desubicación existencial, el hecho de no saber quiénes somos, o qué sentido tiene pertenecer a un determinado grupo, aspectos que expresan la perplejidad existencial a la que Tim Burton se vio abocado durante su infancia y adolescencia.

El cambio de personalidad tiene lugar a través de la luz. En casi todos los casos Vincent enciende o apaga la luz, y surge la personalidad opuesta. Como comenta Marcos Arza, hay en esta circunstancia una analogía con el cine. Como espectadores nos introducimos en la sala oscura que nos conduce a un universo completamente distinto con el que tratamos de identificarnos.

Vincent, el primer *outsider* de Tim Burton, centra una de las temáticas más inspiradoras para el director: la doble personalidad, que, además, aparece vinculada a la inadaptación social. El director tendrá la oportunidad de ahondar más en ella a través de ulteriores personajes, como Batman, Ed Wood o Sweeney Todd, entre otros.



Mireia

Frankenweenie

Año: 1984. Duración: 29 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Fantástico. Estreno: 14 de diciembre de 1984 (USA), 1 diciembre 1994 (España). Presupuesto: un millón de dólares (aprox.). Equipo artístico: Shelley Duvall (Mrs. Frankenstein), Daniel Stern (Mr. Frankenstein), Barret Oliver (Victor Frankenstein) y Sofia Coppola^[42] (Ann Chambers).

Equipo técnico: Producción: Walt Disney Pictures. Director: Tim Burton. Guión: Lenny Ripps. Productora: Julie Hickson. Música: Michael Convertino y David Newman. Casting: Bill Shepard y Joe Scully. Supervisor de Producción: Tom Leetch. Dirección Fotográfica: Thomas Ackerman. Montaje: Ernest Milano. Dirección de Arte: John B. Mansbridge. Diseño de vestuario: Jack Sandeen. Efectos especiales: Roland Tantin y Hans Metz.

En 1984 Tim Burton trabajaba en la Disney como responsable del desarrollo de ideas. Acababa de dirigir un proyecto para el incipiente canal de televisión *Disney Channel*. Una versión en imagen real del cuento de los hermanos Grimm, *Hansel y Gretel*, con un presupuesto de 116.000 dólares. Burton introdujo algunas particularidades, como el hecho de que todos los actores fueran japoneses o que la historia acabara con «una pelea de kung-fu entre Hansel, Gretel y la malvada bruja, interpretada por un hombre»^[43]. Además, incluyó todos los efectos visuales que pudo. «Era una forma estupenda de probar cosas. Siempre me ha interesado la combinación de animación y acción real, desde las películas de Harryhausen que vi de pequeño»^[44].

Las oportunidades para Tim Burton iban surgiendo de una forma extraña, casi surrealista. Él no tenía intención de dirigir actores, ni sus pasos obedecían a una estrategia diseñada para la consecución de un sueño. Sin embargo, la falta de salida al mercado de estos trabajos supuso un inconveniente para él. *Vincent* apenas estuvo una semana en una sala, *Hansel y Gretel* «se puso una noche de Halloween a las 22:30, que para el canal Disney es como las 4:30 de la mañana para otras»^[45]. Casi todos los diseños de Burton eran archivados sin usarse, especialmente los que realizó para *El caldero mágico*. Con todo, seguían surgiendo oportunidades para Burton. Una de ellas fue que la Disney aprobara el rodaje de *Frankenweenie*, un mediometraje con un presupuesto de un millón de dólares. «Cuando me dijeron que sí, me quedé alucinado»^[46], asegura Burton.

Mientras rodaba *Frankenweenie*, se estrenaron *Amadeus*, la gran ganadora en la gala de los Oscar, *Los gritos del silencio*, *En un lugar del corazón*, *Canzafantasmas* o *Pasaje a la India*.

Frankenweenie se hizo con actores reales. Es la historia de un niño que ha perdido a su perro en un atropello y decide revivirlo. Pero el vecindario, receloso del monstruo traído a la vida, tratará de deshacerse de él. Como se ve, la línea argumental sigue la historia, en versión canina, de *Frankenstein*.

Hay algunas reiteraciones en este segundo trabajo cinematográfico respecto a *Vincent*: dos niños como protagonistas, un compañero canino para ambos, la premisa del desdoblamiento de la personalidad que convierte a los dos en *mad doctors*, y la

sociedad como antagonista, que transforma a los personajes principales en *outsiders* sociales. Eso sí, si *Vincent* era un *outsider* centrado en su doble personalidad, Victor es un *outsider* prometeico, que trata de devolver la vida a su perro. Como en la novela de Mary Shelley, Victor retará las leyes naturales para infundir vida al cadáver de su fiel mascota. Un Prometeo en versión infantil, y, por tanto, con un tratamiento más amable y familiar.

Trama: Amistad entre un niño y un perro

El cortometraje comienza con un pequeño prólogo en el que se ve una película realizada por el niño Victor Frankenstein y su perro. El audiovisual tiene un gran éxito en la fiesta familiar. Al terminar el visionado, Victor sale a jugar al jardín con su perro Sparky. Le tira una pelota, y el perro, al ir a cogerla, es atropellado por un coche y muere.

Asistimos al gótico entierro de Sparky, después vemos a Victor abatido en medio de su rutina cotidiana. En el colegio, un profesor explica que aplicando electricidad al cuerpo de una rana muerta ésta es capaz de mover las ancas. El feliz hallazgo empuja a Victor a montar un laboratorio en su casa para recuperar a su querido Sparky. Durante una tormentosa noche consigue atraer la energía de un rayo, gracias al cual revive a su perro. La alegría del crío es indescriptible.

Entonces el niño finge una enfermedad para quedarse en casa con Sparky, pero no consigue hacer creíble su catarro. Así que tiene que simular que se marcha al cole, para volver más tarde cuando sus padres abandonan el hogar rumbo al trabajo.

Un vecindario curioso y cotilla no deja de espiar con disimulo los movimientos del niño. En casa, Victor se duerme, y Sparky aprovecha para ir a dar un paseo por la calle. Fuera, el perro asustará al vecindario debido a sus costurones, lo que resulta un poco artificioso, pues el canino no tiene una apariencia muy monstruosa.

Los vecinos advierten a los padres que tienen un monstruo canino en casa. Ellos no entienden nada, hasta que descubren a Victor con Sparky. Tras la sorpresa y el desconcierto iniciales —y las pertinentes explicaciones por parte de Victor—, los padres aceptan a Sparky y le dejan permanecer en casa. Pero el vecindario sigue acechando el domicilio en busca de pruebas fehacientes sobre la existencia del monstruo. No cesan las habladurías y las miradas suspicaces. Así que el padre decide normalizar la situación celebrando una fiesta de bienvenida con el vecindario. A Victor no le agrada mucho la idea, pero no le queda más remedio que aceptar.

La recepción de Sparky tiene lugar al día siguiente. La madre prepara una estupenda merienda para todos. Los padres se muestran amables; los vecinos, en cambio, recelosos. Cuando Sparky hace su aparición en el salón de la casa, una vez más, el perro aterroriza a todo el vecindario. Todos gritan histéricos y el pobre animal huye sobresaltado por los chillidos.

Finalmente, el perro consigue escapar. Victor va tras él. Los padres corren en

busca de su hijo. Al grito de «atrapemos y acabemos con ese monstruo» los vecinos acosan a Sparky. El animal se refugia en un viejo molino de un campo de golf. Padres y vecinos acceden al recinto y un vecino —al tratar de encender una antorcha— prende accidentalmente el molino donde estaban refugiados el niño y el perro.

El crío resbala y pierde el conocimiento, de modo que queda atrapado en el interior. El padre trata de rescatar a su hijo, pero le es imposible acceder al molino por el furor de las llamas. Será Sparky quien le salve arrastrando el cuerpo de Victor hasta el exterior. Tras conseguirlo, el molino envuelto en llamas se derrumba sobre el animal y le mata.

Los vecinos, arrepentidos por el trágico final, tratan de revivir a Sparky. Colocan todos los coches en círculo y al perro en el centro. Conectan sus baterías a los dos bornes que sobresalen del cuello del can para transmitir la electricidad y traerle de nuevo a la vida. El plan funciona. Sparky se mueve. Padres y vecinos celebran con gritos de júbilo el regreso a la vida del animal. Una perrita con un *look* muy parecido a la novia de Frankenstein aparece en un último plano como un guiño a los dos clásicos de la Universal dirigidos por James Whale en 1931 y 1935: *Frankenstein* y *La novia de Frankenstein*.

El *happy end* aparece por primera vez en la filmografía de Tim Burton, muy probablemente como consecuencia de las imposiciones de la propia factoría Disney, nada acostumbrada a finales oscuros o abrumadores, y casi con toda seguridad con mayor interés en controlar el proyecto debido al abultado presupuesto del mediometraje.

Personajes: Un niño científico, un perro revivido

— *Victor Frankenstein*

Niño introvertido, que tiene que enfrentarse a un vecindario que él mismo califica de raro, tal vez por eso prefiere la compañía de su perro a la de los demás, incluyendo a sus padres y compañeros de colegio. Victor se transforma en un bonachón e infantil *mad doctor*, que realiza experimentos con la electricidad para devolver la vida al ser que más quiere en este mundo: Sparky. Al ser un niño, se imprime amabilidad a la historia, distanciándose de las consideraciones en torno a la creación de la vida artificial.

Victor es un personaje con doble personalidad. Por una parte lleva una vida normal durante el día, pues participa en las clases y la vida ordinaria de un niño de su edad, mientras que por las noches se transforma en un doctor loco que realiza experimentos dirigidos a la creación de una vida.

— *Sparky*

El perro adquiere un mayor protagonismo en esta historia que en *Vincent*. Es un gran artista, que actúa en los cortometrajes realizados por Victor. Tras su atropello y muerte, su amo consigue devolverle la vida, pero será percibido como un monstruo horrible entre el vecindario. No aceptan su compañía por considerarle un ser peligroso. En realidad es un animal bondadoso y heroico que salva la vida de su amo, sacrificando la suya.

— *La madre*

Es cariñosa, pero no sintoniza ni conoce bien a su hijo. Va un poco a lo suyo. No se fija, y por lo tanto ignora las ilusiones de Victor. Pretende estar al tanto de su hijo, pero realmente no es así, ni siquiera acierta con su comida preferida.

— *El vecindario*

Personaje plural, compuesto por individuos extraños, curiosos, murmuradores, casi monstruosos en su afán morboso de meterse en la vida de los demás. El pequeño Victor se ve obligado en varias ocasiones a dar explicaciones a sus entrometidos vecinos sobre lo que hace o deja de hacer.

— *El padre*

Es un hombre tranquilo y que desea evitar los problemas con su familia y vecinos. Es más bien pasivo. No parece tener demasiado empuje o iniciativa. Constituirá un primer apunte de la figura paterna burtoniana: alguien no demasiado comprometido con su hijo.

Sparky y Victor, outsiders prometeicos

Muchos aspectos del cortometraje *Frankenweenie* son una anticipación de *Eduardo Manostijeras*: este segundo trabajo muestra un esbozo de un vecindario curioso, extraño e intolerante sobre el que Burton tendrá la oportunidad de explayarse en la historia del joven con manos de tijeras.

Igualmente, hay en *Frankenweenie* un apunte de la figura paterna vista desde la perspectiva del director, que luego se desarrollará ampliamente en el largometraje del joven de manos de tijeras. Sin embargo, si en *Eduardo Manostijeras* profundiza en el tema de la inadaptación social, en *Frankenweenie* prefiere detenerse en las distintas percepciones de la realidad —qué es monstruoso, qué no— apoyándose en el mito prometeico de la creación de la vida artificial. El tipo de relación que desarrolla la trama secundaria también varía: en el corto es una historia de amistad entre un niño y

un perro; en el largo, una fábula romántica que constituye una peculiar adaptación del mito de la Bella y la Bestia.

En *Frankenweenie* el inadaptado es un chaval de unos diez años que devuelve la vida a su querido perro, hecho que le enfrenta con sus padres y, sobre todo, con un vecindario curioso y agresivo. Sparky también es un *outsider* social, pues el perro resucitado no es aceptado por los habitantes del barrio y le consideran un ser terrorífico al que hay que linchar, claro referente de Frankenstein. Los personajes de Burton «suelen ser tipos de perfil creativo, aquejados de melancolía e incomprendidos por una sociedad acostumbrada a lo convencional, frecuentemente malinterpretados hasta alcanzar los límites de la tragedia. Éste es el sino de Victor cuando comprueba el rechazo de sus vecinos contra su perro Sparky, recién resucitado como versión perruna del monstruo de Frankenstein, a causa del aspecto fantasmagórico que le dan sus costurones y sus electrodos»^[47].

El mito de Prometeo, basado en la creación de un ser que no es aceptado socialmente, precisamente debido a su origen, es desarrollado por Tim Burton para denunciar lo monstruosa que resulta la sociedad, y reivindicar la humanidad de quienes normalmente son considerados monstruos.

Hay tres versiones de este mito, con interesantes y significativas variantes: la de Hesíodo (en la *Teogonía* y en *Trabajos y días*), la de Esquilo (en su tragedia *Prometeo encadenado*, parte de una trilogía de la que tan sólo se conserva esa pieza) y la de Platón (en el diálogo *Protágoras*)^[48]. En versiones posteriores, que aparecieron en comedias del siglo IV a. C., y en diversos autores latinos, se habla de Prometeo «como el creador de los primeros hombres; moldeándolos del barro, como un alfarero en su taller de imágenes, habría formado las figuras de los primeros humanos, a los que luego Zeus habría dado vida infundiéndoles un hálito o soplo vivificante, es decir, la *psyché*, principio de vida»^[49]. Estas versiones posteriores son las que más se acercan al modelo de Prometeo utilizado por Tim Burton en su cinematografía.

El mito de Prometeo, según García Gual, «expone el origen de tres instituciones o, mejor dicho, de tres acontecimientos fundamentales para la cultura humana: el sacrificio, la posesión del fuego y la introducción de la mujer como compañera del hombre»^[50]. *Frankenweenie* toca, y sólo tangencialmente, la posesión del fuego, de esa chispa divina que es la inteligencia, gracias a la cual el científico —en este caso el niño Victor Frankenstein— consigue dar con las claves para crear vida. Victor estudia a fondo, construye a conciencia un laboratorio y logra culminar con éxito su experimento científico.

«El mito de Prometeo encierra grandes secretos sobre nuestra naturaleza. El fuego de los dioses representa la inteligencia (tradicionalmente se ha interpretado como luz), que no la tenemos por derecho propio, sino que nos ha sido entregada, regalada. [...] Esa minúscula chispa vale más que todas las facultades, armas, habilidades y destrezas que encontramos en los demás seres, porque su origen es divino. Este

pequeño regalo de Prometeo, no sólo nos ha permitido sobrevivir (como ponen de manifiesto los antropólogos), sino que nos hace ser semi-dioses, emparentados con ellos»^[51]. Es un mito de trascendencia y profundidad notables. Pero Tim Burton lo usa más bien como excusa para desplegar esa estética expresionista-gótica propia del laboratorio del doctor Frankenstein.

El fondo de la cuestión que realmente le interesa tratar a Burton es aquí diferente: una historia de amistad entre un niño y un perro que deberán enfrentarse a la inhumanidad de su vecindario. En este sentido, el laboratorio de Frankenstein es para el director una mera excusa para crear un «monstruo» que desenmascare la verdadera monstruosidad de una sociedad alienante, fisgona y entrometida.

Capítulo 3

OUTSIDERS SOCIALES

La gran aventura de Pee-Wee

Año: 1985. Duración: 92 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Comedia y Fantasía. Estreno: 30 de marzo de 1985 (USA). Presupuesto: seis millones de dólares. Recaudación: cuarenta millones de dólares (sólo en USA y durante el año 1985). Equipo artístico: Paul Reubens (Pee-Wee Herman), Elizabeth Daily (Dottie), Mark Holton (Francis), Diane Salinger (Simone), Judd Omen, Irving Hellman, Monte Landis (Mario), Damon Martin, Morgan Fairchild («Dottie»).

Equipo técnico: Producción: Warner Bros. Pictures/Aspen Film Society. Director: Tim Burton. Guión: Paul Reubens, Phil Hartman, Michael Varhol. Productores: Richard Gilbert Abramson y Robert Shapiro. Dirección Fotográfica: Victor J. Kemper. Música: Danny Elfman. Montaje: Billy Webber. Diseño de Producción: David L. Snyder.

Cuando Tim Burton se enteró de que finalmente *Frankenweenie* no sería estrenada junto a la reposición de *Pinocho* porque no había alcanzado la calificación de «todos los públicos», decidió cambiar de rumbo y abandonó Disney cansado de trabajar en balde. «Me dejó un poco pasmado, porque no veo qué tiene de no autorizada la película: no hay palabrotas, sólo hay un poco de violencia que, además, ocurre fuera de cámara. Así que fui al organismo que concede las calificaciones y les dije: ¿Qué tengo que hacer para que la califiquen para todos los públicos?, y ellos me dijeron: No se trata de cortar nada, es el tono general. [...] Para entonces ya estaba realmente cansado de Disney. Pensaba: Vale, esto ha sido genial de verdad, he tenido mucha, mucha suerte. Nadie ha tenido las oportunidades que he tenido yo. Es estupendo haber podido hacer todo esto. Pero se trataba de seguir haciendo cosas que nadie vería nunca y resultaba bastante raro»^[52].

Poco después de salir de Disney, la fortuna sonrió al joven director, pues le ofrecieron dirigir su primer largometraje. «Yo estaba en compás de espera y había una señora de la Warner Bros, Bonnie Lee, que era medio amiga mía. Ella habló de mí a aquella gente y conseguí la película de Pee-Wee con bastante facilidad»^[53]. Por aquellos años, Paul Reubens triunfaba con su *show* televisivo *Pee-Wee Playhouse*, y surgió la idea de trasladar a la pantalla grande —de la mano de la Warner— al personaje estrella del programa: Pee-Wee Herman, un eterno adolescente, muy infantiloides, de edad incierta, que se rige por sus propias normas, rebelde y solitario, como él mismo se define.

Smith y Matthews cuentan que Paul Reubens andaba algo desesperado buscando un director para su película. «Una de las personas con las que Reubens contactó fue

Shelley Duvall, que le comentó algo sobre un proyecto en el que había trabajado recientemente, *Frankenweenie*. ‘Es una gran película’, le dijo ‘y, Dios mío, Paul, te va a encantar el director’. Reubens visionó *Frankenweenie* con los productores del proyecto, y afirma que supo en cuestión de segundos que estaba viendo el trabajo del hombre adecuado para llevar Pee-Wee a la gran pantalla»^[54]. Paul Reubens citó a Tim Burton y «enseguida surgió entre ellos la confianza y la simpatía, pues les gustaban las mismas cosas, los *gadgets*, los juguetes y el humor»^[55]. De modo que Burton asumió la dirección de la película.

La gran aventura de Pee-Wee fue el primer largometraje de Tim Burton. Tenía entonces veintiseis años. Le gustó el guión, congenió con Paul Reubens, su productor-actor principal, y se le permitió añadir algunos detalles que llevan un claro sello burtoniano, como el sueño en el que Godzilla destroza la bicicleta de Pee-Wee, o la aparición fantástica de una camionera muerta. Además, el joven director comenzó a trabajar con un equipo humano grande, experimentó con efectos especiales y construyó algunas escenas en animación *stop motion*.

Otra circunstancia interesante para Burton fue que tuvo la oportunidad de trabajar con la improvisación, aspecto de la dirección de actores que le gusta especialmente. «Mucha gente de la película pertenecía a grupos de improvisación como The Groundlings, y yo empecé a interesarme por eso, porque cuando la gente es buena improvisando es muy divertido y, de algún modo, liberador. [...] En improvisación lo basan todo en conocer cómo es el personaje y se dejan llevar a partir de ahí. [...] Tengo un gran respeto por la gente que improvisa, porque es la forma de trabajar que me gusta: empiezas con una buena base y dejas que siga libre»^[56]. Tim Burton aprendió aquí los rudimentos de la dirección improvisada, y muchas de las escenas de su siguiente proyecto seguirían esa línea creativa de la mano de Michael Keaton.

Con el tiempo Tim Burton cogió cariño a este primer largometraje, *La gran aventura de Pee-Wee*, a pesar de los lógicos fallos de un director principiante. Su inexperiencia le llevó a rodar algunas escenas que, como explica, no llegaron a funcionar todo lo bien que él hubiese deseado. «Las críticas fueron horribles, pero funcionó bien en taquilla. Si pienso en ella, la verdad es que me gusta. Me costó años volver a verla, y hay algunas cosas que no funcionan, pero me siento satisfecho»^[57]. Con todo, la crítica se ensañó con el primer trabajo de Burton, tanto, que algunas de las diatribas podrían parecer dirigidas al mismísimo Ed Wood, director del que más tarde Burton haría una película. *La gran aventura de Pee-Wee* «apareció en algunas de las listas de las diez peores películas del año. Como Burton recordaría más tarde, un crítico incluso comentó: ‘Todo es maravilloso. El diseño del vestuario es brillante, la fotografía es intachable, el guión es fantástico, todos los actores están bien. Pero la dirección es espantosa’»^[58]. Un visionario, sin duda.

La versión cinematográfica ideada para el personaje de Pee-Wee era un proyecto «cuyas características se ajustaban milimétricamente al patrón temático y estilístico tan del gusto del director de *Vincent*»^[59]. Arza destaca entre esas características el

tono surrealista y retro de la historia, su extraño personaje principal, y la fusión de elementos de los géneros *slapsick*, animación y fantástico.

Trama: Pee-Wee busca su amada bicicleta por el mundo

Pee-Wee es un joven solitario que vive feliz en su casa y disfruta del mayor tesoro de su vida: su reluciente bicicleta. Un día acude a la tienda de bicis que regenta Dottie para recoger una bocina nueva. Dottie está enamorada de Pee-Wee, y él corresponde a su manera a ese amor: la quiere, pero por encima de todo está su independencia y su bici, el único y verdadero amor de su vida.

Cuando sale de la tienda, Pee-Wee descubre, anonadado, que le han robado su bicicleta. Del *shock* cae desmayado al suelo. Acuden al lugar los servicios sanitarios de urgencia y la policía. Pee-Wee apremia a la policía para que encuentren al ladrón inmediatamente, pero la policía, con escepticismo, responde que harán lo que puedan.

Nuestro personaje entiende que nadie va a mover un dedo por recuperar su bicicleta, de modo que comienza con las indagaciones para encontrarla él mismo. El primer sospechoso es su vecino Francis, un ricachón caprichoso y tan infantiloides como el propio Pee-Wee, que anhelaba la bici del protagonista. Trata de forzar su declaración de culpabilidad, pero Francis niega una y otra vez que la haya robado. Así que Pee-Wee acaba disculpándose y se va.

Reúne entonces a todos sus amigos, vecinos y conocidos para que le ayuden a encontrar su adorada bici. Es una reunión tensa, en la que Pee-Wee va relatando y mostrando tediosas e incomprensibles evidencias sobre el hurto, que no llevan a ninguna parte. Cada vez que alguien le interrumpe, pierde los nervios. Al final, los convocados, cansados de su malhumor y sus absurdas explicaciones, se van dejándole solo.

Pee-Wee está cada vez más malhumorado. Caminando por la calle, descubre un garito de una adivina y le pide que le diga dónde puede localizar su bici. La mujer, engañándole, afirma que la bici se encuentra en el sótano de El Álamo, en Texas. Entonces Pee-Wee, confiado en las palabras de la embaucadora, emprende un largo viaje para recuperar su bici.

Vivirá un cúmulo de aventuras con distintas gentes: un fugitivo de la cárcel, una camarera que sueña con viajar a París, el novio violento y celoso de ésta, un grupo de moteros, un mendigo...

Tras muchas contingencias, Pee-Wee llega por fin a El Álamo, busca a la guía del fuerte y trata de preguntarle, pero la joven deja las cuestiones de los visitantes para el final, así que Pee-Wee se ve obligado a escuchar las largas explicaciones de la visita antes de poder aclarar su duda. Cuando por fin nuestro protagonista puede preguntar por el sótano de El Álamo, entre risas, la guía le aclara que El Álamo no tiene sótano. Pee-Wee, abrumado y desconcertado, no sabe qué hacer.

Viendo la televisión, descubre que su bici está en Hollywood. Y acude veloz a los

estudios de la Warner. Pee-Wee consigue colarse en el plató donde está su bicicleta, la rescata y protagoniza una espectacular persecución por los gigantescos platós. El estropicio es grande, pero uno de los jefes de producción de la Warner —al conocer la odisea de Pee-Wee— le ofrece llevar su historia al cine. De modo que, finalmente, Pee-Wee recupera su bici, se convierte en actor y encuentra el amor junto a su bici y a Dottie.

Para Marcos Arza, toda la historia es una «particular revisión del mito de la búsqueda del tesoro, desde una óptica completamente bizarra, en la que América se presenta como un territorio, entre fantástico y cutre, en el que todo es posible»^[60].

Personajes: Un adolescente raro y su bicicleta

— *Pee-Wee Herman*

Hombre aññado e infantil, torpe y asexuado, con un *look* exterior muy característico: traje gris, pajarita roja, zapatillas blancas. Va siempre pulcramente aseado y repeinado; labios y mejillas sonrosados. Entusiasta, sonriente. Anda por la vida con paso seguro, haciendo lo que le viene en gana: regar sus plantas, jugar con sus juguetes..., sin importarle lo que los demás puedan pensar. Es un solitario, un inadaptable social que vive en su mundo, y disfruta de su soledad en compañía de su amada bicicleta.

— *Dottie*

Es la chica que regenta la tienda de bicicletas a la que acude Pee-Wee. Dottie está enamorada de Pee-Wee, y él de ella, pero a su manera: manteniendo las distancias que exigen la absoluta independencia de un solitario empedernido. Dottie es una chica buena, comprensiva, cuyo sueño es disfrutar de una buena película en un *drive-in* junto a Pee-Wee.

— *Francis*

Antagonista de Pee-Wee. Es un ser caprichoso, infantil, malvado. Será el responsable del robo de la bicicleta. La pura envidia es lo que le lleva a hacerse con el tesoro de su vecino. En la película se suceden continuas discusiones y peleas entre los dos aññados personajes.

— *Mickey*

El fugitivo. Es un hombre duro, de buen corazón, incomprendido por una sociedad

que se muestra cruel con tipos como él. Pee-Wee se convertirá en su único amigo.

— *Simone*

Joven camarera recluida en una cafetería de carretera en medio de la nada, y cuyo sueño es viajar a París. Es sensible y bondadosa. De hecho, desentona completamente con el lugar en el que vive. Es otra clara inadaptada de la película.

— *El novio celoso de Simone*

Es un energúmeno que siempre se ve amenazado por cualquier persona que hable a su chica. Gigantón, violento y primitivo.

— *Jack y sus amigos*

Los mendigos aparecen como buenas personas, que viven al margen de la sociedad, despreocupados de todo y felices, a pesar de su suerte.

— *Large Marge*

Camionera fantasma, es un espectro que de vez en cuando aparece con su camión y sobre el que existe la leyenda de que recoge a caminantes en la carretera. Pee-Wee tendrá la oportunidad de comprobarlo personalmente.

— *Los moteros*

Otros *outsiders* sociales, que viven en su propio mundo, con sus propias normas. Pee-Wee terminará haciéndose amigo de ellos accidentalmente.

— *El mundo de Hollywood*

Desde este primer largometraje, Tim Burton comenzará a retratar el universo de la industria cinematográfica americana. Un ambiente peculiar, extraño, lleno de sueños y de personajes raros.

Pee-Wee, el outsider adolescente

Según afirma Tim Burton, lo que le gustaba de aquel personaje de Pee-Wee es que poseía una personalidad muy fuerte y que tenía «su propio rollo: su bici»^[61]. Ese rollo personal le hace aislarse de los demás. Y aunque se relaciona con algunas

personas, especialmente con su —por llamarla de algún modo— novia Dottie, deja claro que él es un solitario y un rebelde, y que no va a cambiar. Asegura a Dottie rotundamente, cuando ella trata de acercarse un poco más a él: «Hay muchas cosas sobre mí de las que no sabes nada, Dottie. Cosas que no entenderías, que no podrías entender, y que no deberías entender».

Pee-Wee está «siempre listo para divertirse, le gusta infringir las reglas del buen gusto y del comportamiento»^[62], vive para su bicicleta, el verdadero gran amor de su vida. Se trata de un protagonista encerrado en su propia realidad, característica que compartirán muchos de los héroes de Burton, como Ed Wood, entregado a sus películas; Jack en *Pesadilla antes de Navidad*, cuya obsesión es la Navidad y convertirse en Papá Noel, o Willy Wonka, completamente encandilado con la fabricación de dulces...

Según Tim Burton, Pee-Wee «vivía en su propio mundo y eso es algo que encuentro tremendamente admirable. Su personaje está solo, es capaz de desenvolverse en sociedad, pero es también una especie de marginado. Una vez más se trata de alguien a quien se percibe como una cosa rara. De alguna manera, eso da cierta libertad, porque te permite vivir en tu propio mundo. Pero en cierto sentido, es una prisión. Es como me sentía en la Disney cuando era animador»^[63]. En esta declaración del director afloran cuestiones importantes que le llevaron a conectar con el personaje principal: la soledad, la libertad individual, la rareza, su marginación y locura, además de ser el prototipo de persona con un entusiasmo exacerbado por lograr algún tipo de sueño.

Vincent, Victor en *Frankenweenie* y Pee-Wee son chicos con poca o ninguna transformación. Muchos de los inadaptados llevados a la gran pantalla por Tim Burton comparten esta característica propia de los héroes de las películas clásicas: su inalterabilidad interior. Son personajes con un arco de transformación que apenas evoluciona. Lo que constituye una forma de remarcar que son ellos quienes deben cambiar al mundo y no el mundo a ellos.

Como se podrá comprobar, en la mayoría de los héroes de Tim Burton existe esa ausencia de transformación, hasta el punto de llamar la atención de algunos autores, como Smith y Matthews, que comentan extrañados la falta de cambio interior del personaje de Pee-Wee. «En los relativamente escasos ejemplos del género [*road movie*] en los que una persona sola emprende la marcha, sus experiencias durante el viaje en sí normalmente dan lugar a un cambio personal o psicológico del protagonista y es esa transformación personal la clave de la película. [...] Sin embargo, Pee-Wee no parece verse afectado por sus experiencias, salvo por el hecho de haber ensanchado su grupo de eclécticas amistades. Ni siquiera la idea de haberse convertido en una estrella de cine parece afectarle»^[64]. Por otro lado, esa falta de transformación era previsible desde el momento que se escoge un personaje tan definido y famoso para protagonizar una película.

Una gran aventura suele afectar y hacer evolucionar a los personajes en algún

aspecto; por ejemplo, traban amistad con un compañero o se rinden al amor. Pero no es el caso de Pee-Wee, sus amistades son muy superficiales y respecto al romance, «aunque finalmente acaba en un autocine con Dottie, no hay ninguna indicación de que Pee-Wee haya decidido que la relación entre ellos avance de la forma que ella desearía. Después de todo, es a la bicicleta a la que más se alegra de ver»^[65].

Es también de destacar la soledad del personaje principal en un género básicamente protagonizado por dos personajes unidos en un viaje común. Ese aislamiento del protagonista es comprensible en un director que se identifica más con los individuos solitarios, marginados y peculiares. Smith y Matthews aseguran que las complicaciones de la trama de *La gran aventura de Pee-Wee* «se ven amplificadas en este caso por tener un único personaje para el viaje, lo que obstaculiza el desarrollo de las relaciones del personaje. Mejores ejemplos del género son *Corazón salvaje* (David Lynch, 1990), *En busca de mi destino* (Dennis Hopper, 1969), *Las uvas de la ira* (John Ford, 1940), *Sucedió una noche* (Frank Capra, 1934), etc. Todas están generalmente centradas en dos o más protagonistas y las relaciones entre ellos surgidas de sus vivencias en la carretera»^[66].

El tercer personaje llevado al cine por Burton sigue siendo prácticamente un niño. En *Vincent y Frankenweenie* los protagonistas son dos *outsiders* infantiles, uno de siete años y otro de unos diez. En *La gran aventura de Pee-Wee*, el protagonista —de veintitantos años— es en realidad un adolescente infantil percibido como un niño, y que aborda muchos aspectos de la adolescencia de Burton durante su trabajo en Cal Arts y Disney. «Pee-Wee Herman es un niño. [...] Inocente, caótico, a veces brillante, se aburre con facilidad, egoísta, agradable y simpático. Hay algo en la extraordinaria interpretación de Reubens que no es simplemente inocencia. Es la perfecta síntesis de lo que hoy día es un niño»^[67].

Ese crecimiento de la edad de los personajes: 7 años, 10 años, adolescente de edad indeterminada, supone una evolución en los *outsiders* de Burton, que parece ir contando, a través de sus personajes, la evolución de sus sentimientos más íntimos con el paso del tiempo.

Batman

Año: 1989. Duración: 126 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG-13. Género: Fantástico. Estreno: 21 de junio de 1989 (USA). Premios: Oscar a la Mejor Dirección Artística. Presupuesto: 20 millones de dólares^[68]. Recaudación: 100 mil millones de dólares en los diez primeros días. Más de 500 millones de dólares de ingresos mundiales.

Reparto principal: Michael Keaton (Batman y Bruce Wayne), Jack Nicholson (Jack Napier y Joker), Kim Basinger (Vicky Vale), Jack Palance (Carl Grissom), Pat Hingle (comisario Gordón), Michael Gough (Alfred), Billy Dee Williams (Harvey Dent), Robert Wuhl (Alexander Knox), Jerry Hall (Alicia), Lee Wallace (alcalde Borg), Tracey Walter (Bob).

Equipo técnico: Producción: Warner Bros. Pictures y PolyGram Filmed Entertainment. Director: Tim Burton. Guión: Sam Hamm, Warren Skaaren (Cómic: Bob Kane). Productores ejecutivos: Benjamin Melniker y Michael E. Uslan. Productores: Jon Peters y Peter Guber. Productora asociada: Barbara Kalish. Música: Danny Elfman (Canciones: Prince). Casting: Marion Dougherty. Dirección Fotográfica: Roger Pratt. Diseño de producción: Anton Furst. Montaje: Ray Lovejoy. Diseño de vestuario: Linda Henrickson, Bob Ringwood.

Tras el éxito de *La gran aventura de Pee-Wee*, y después de conocer el triunfo comercial de *Beetlejuice*, Warner Bros, que llevaba tiempo desarrollando el proyecto de *Batman*, decidió ofrecérselo a aquel joven director con talento y experiencia. Según cuenta Burton, «llevaban diez años con el proyecto, y se lo habían ofrecido a varios directores. Después de *Pee-Wee* me preguntaron si estaba interesado en dirigir *Batman*, y lo estaba. [...] No querían darme la película si *Beetlejuice* no funcionaba bien. No lo decían, pero eso es lo que pasaba»^[69].

La semana del 3 al 10 de abril de 1988, el segundo largometraje de Burton, *Beetlejuice*, hizo en Estados Unidos una taquilla de 8 millones de dólares, más de la mitad del presupuesto total de la película. Los directivos de Warner Bros decidieron apostar por un Tim Burton que hasta el momento daba siempre en el clavo: dos éxitos de dos estrenos, y le dieron la dirección de *Batman*.

Sin embargo, *Batman* supondría, además de otro éxito sin precedentes, muchos quebraderos de cabeza para el joven Burton. La película fue concebida desde el comienzo como un fenómeno comercial, un *blockbuster*. «Estos films no están estructurados según una lógica narrativa causal, motivada psicológicamente, sino a partir de secuencias autoconclusivas y débilmente enlazadas, construidas alrededor de las estrellas, los especialistas y los efectos especiales; los personajes estimulantes son sustituidos por estereotipos unidimensionales y la complejidad narrativa es sacrificada en beneficio del espectáculo»^[70].

Sustituir personajes estimulantes por estereotipos y construir las escenas alrededor de las estrellas debieron de ser condicionantes duros de aceptar para el joven director. Sin embargo, Tim Burton, como siempre, buscó la manera de personalizar y hacer suyo el material original. Lo llevó a cabo primordialmente con el protagonista, *Batman*, con quien se sintió muy identificado gracias a su doble personalidad: héroe nocturno disfrazado de murciélago por la noche, y multimillonario introvertido y dedicado a sus negocios por el día, aunque no pudo llevar al personaje hasta el extremo que deseaba: «Era mi primera superproducción, y la energía en el estudio era diferente: había más dinero, más miedo, más todo. Permití que el guión se alejara de mí. Comenzamos con uno muy bueno, pero la cosa se fue torciendo. El público respondió bastante bien, pero no es la historia de depresión y falta de integración que yo quería realizar»^[71].

El personaje de *Batman* apareció por primera vez en 1939. «Su creador fue un artista de dieciocho años llamado Bob Kane. En su primera aparición en *The Case of the Chemical Syndicate*, el personaje originalmente conocido como ‘El Hombre-

Vampiro' era 'una figura misteriosa y audaz que lucha por el bien y captura al malhechor, en un combate solitario contra las fuerzas del mal en la sociedad'»^[72].

A pesar de los intentos del director por identificarse con esta historia, la compleja producción y el marcado carácter comercial del proyecto le llevarían a afirmar, tiempo después, en concreto mientras estaba en Europa promocionando el estreno de *Eduardo Manostijeras*, que «Batman era la única de sus películas que no sentía como algo próximo a él. [...] Era por todas esas extrañas circunstancias: eso de no tener un minuto, trabajar siete días a la semana en condiciones realmente duras, no tener ni la oportunidad de pensar, no tener resuelto el guión»^[73]. Con todo, «Tim Burton supo tocar con su varita mágica al hombre-murciélago y su ciudad, para ofrecerlo como algo asimilado y tan propio de su cinematografía como Bitelchús, Eduardo Manostijeras o el Jinete sin Cabeza. De este modo, se centró en el goticismo de la historia, algo que se aprecia tanto en la dirección artística como en la turbiedad psicológica de los personajes»^[74].

Batman fue un éxito comercial arrollador, un film que se convirtió en mítico «al haber sido no sólo el más taquillero en 1989 en el mercado de USA y Canadá, sino una de las más taquilleras de toda la historia del cine. [...] *Batman* es una superproducción que ha originado toda una impresionante operación de marketing llamada 'Batmanía'. Es, en definitiva, un típico fenómeno de la sociedad de consumo en general y de Norteamérica en particular»^[75]. Fue la primera película en superar los 100 millones de dólares de recaudación en la semana del estreno.

Trama: El enfrentamiento entre un superhéroe y un supervillano

Profundamente afectado por haber presenciado —siendo un niño— el asesinato de sus padres por unos delincuentes, Bruce Wayne se enfunda por las noches en su traje, adopta la poderosa y aterradora forma de un hombre murciélago y sobrevuela los tejados de Gotham City combatiendo el crimen y la corrupción en la ciudad oscura.

Batman detiene a dos delincuentes de medio pelo que acaban de cometer un pequeño atraco. Uno de los maleantes, asustado ante la visión del superhéroe, le pide que no le mate. Batman responde: «No voy a matarte. Sólo quiero pedirte un favor. Háblales a tus amigos de mí».

Mientras esto ocurre, el alcalde está organizando los preparativos del segundo centenario de Gotham City. Pero la enorme inseguridad que viven las calles de la ciudad amenaza la conmemoración. El mafioso Carl Grissom, cabeza del crimen organizado en la ciudad, es el hombre más buscado por la policía.

Un periodista trata de descubrir quién es Batman, esa criatura que mantiene un duelo con los delincuentes. Muchos en la ciudad no creen en su existencia y se burlan del periodista. Pero hay una persona que sí le cree, otra joven periodista, Vicky Vale, que le pide a su colega trabajar con él para poder fotografiar al hombre murciélago.

Ambos consiguen entradas para la recepción benéfica que ofrece el multimillonario Bruce Wayne. Allí podrán encontrar al inspector de policía Gordon y conseguir de él alguna información. En la fiesta, Vicky y el millonario Bruce Wayne se conocen y surge una atracción entre ambos.

Mientras tanto, Carl Grissom, el jefe de la mafia, se entera de la traición de Jack Napier hacia su persona. De modo que, para deshacerse de él, le envía a cometer un delito en las industrias químicas Axis. Es una encerrona, pues el mismo Grissom da un chivatazo a la policía. Los guardas acuden a industrias Axis —al igual que Batman—, y en un enfrentamiento entre Batman y Jack Napier, éste último cae a un tonel lleno de ácido que le deforma la cara.

Jack Napier consigue escapar con vida de industrias Axis a través de una tubería de descarga. Es operado de urgencia en un siniestro tugurio, y lo mejor que puede conseguir el cirujano, al recomponer los músculos faciales, es dejarle una siniestra sonrisa que le convertirá en un ser nuevo y demente: Joker. En su lucha por mantener la ley y el orden en Gotham City, Batman ahora tendrá que enfrentarse a un nuevo y poderoso enemigo: Joker, el bufón que pretende someter a toda la ciudad a los deseos de su mente perturbada.

La periodista Vicky Vale y el millonario Bruce Wayne quedan para cenar en la mansión de éste, el momento es agradable, crece la atracción, unas copas, unas sonrisas. Realmente se gustan y acaban juntos esa noche.

Joker acude al despacho de Grissom para vengarse de él. Efectivamente le mata y, tras deshacerse de su enemigo, reúne a todos los mafiosos de la ciudad y anuncia que él es la nueva cabeza visible de la mafia. Mata a quien se resiste.

Vicky quiere quedar con Bruce, pero éste le miente diciendo que se ausentará unos días de la ciudad. En realidad necesita tiempo para enfrentarse a su nuevo enemigo, Joker, que ha jurado acabar con Batman. Sin embargo, Vicky descubre la mentira de Bruce y decide espiarle. Sorprende al multimillonario depositando en plena calle un par de rosas, y averigua que ése fue el lugar donde mataron a sus padres cuando Bruce era un niño.

Joker ha intoxicado algunos productos de belleza y, combinados entre sí, producen la muerte súbita junto a un retraimiento de los músculos de la cara, de forma que los cadáveres aparecen con una sonrisa parecida a la del demente. El bufón interviene la señal del telediario y anuncia al mundo, a través de las ondas televisivas, la existencia de su nuevo mortal producto. La presentadora del telediario que da la noticia muere en directo tras reír históricamente.

Joker descubre unas fotos de Vicky Vale y decide hacerla suya. Para ello simula una cena en la que ella piensa que va a encontrarse con su novio Bruce Wayne, pero en su lugar aparece Joker con sus secuaces. Bruce, enterado de la cita, acude a la cena disfrazado de Batman, salva la vida de Vicky y la conduce a su cueva. Allí, Batman le da un informe con las claves de los productos manipulados y las combinaciones venenosas de Joker, y la duerme con un brebaje para quitarle las fotos donde él

aparece vestido de Batman que ella había conseguido hacerle.

Joker acude de nuevo a casa de la fotógrafa para «cortejarla», pero se encuentra con Bruce Wayne, al que mata de un disparo. Después se despide de la que considera su chica. Una vez que Joker desaparece, Vicky acude al salón, pero, sorprendentemente, Bruce ha desaparecido. Entonces descubre una bandeja que Bruce había usado como escudo bajo su chaqueta, en la que hay incrustada una bala.

Vicky, atando cabos, concluye que Bruce y Batman tienen demasiadas cosas en común. Aparece en casa de Bruce y allí descubre la cueva de Batman. De esta forma, ella se entera de que Bruce y Batman son la misma persona. Él no puede negar lo evidente. Y ella formula en alto su preocupación inmediata: ¿podremos seguir amándonos? Batman asegura que le gustaría, lo que ya es una promesa, pero tiene trabajo, pues Joker amenaza a la ciudad, y debe partir de inmediato.

Efectivamente Joker ha organizado un desfile con un enorme globo con forma de payaso. El bufón avanza por las calles de Gotham en una pequeña caravana repartiendo dinero entre los ciudadanos y hablándoles como si fuera un salvador, hasta que llega un momento en el que les anuncia: «Y ahora llega la parte en la que os libero a vosotros, plebe, de la carga de vuestras fracasadas e inútiles vidas»^[76]. Y activa un mecanismo que expulsa un gas venenoso procedente del interior de los gigantescos globos. La gente enloquece, pero Batman aparece con su aeronave y consigue atrapar y alejar de la ciudad los globos repletos de gas venenoso.

Joker se enfurece. Se enfrenta a Batman y a su aeronave con una pistola. De un simple disparo consigue abatirle. Vicky corre al aparato para ver si Batman ha sobrevivido, pero no le encuentra. Joker también acude a la nave y decide que ha llegado el momento de celebrar una boda entre él y Vicky, así que se la lleva a una catedral cercana. Batman surge de entre los escombros de su *batmobile* y se dirige a la iglesia donde Joker se ha refugiado con Vicky.

Batman libera a Vicky. Los dos enemigos se enfrentan en un cuerpo a cuerpo en el que Joker lleva las de perder, por lo que trata de escapar con la ayuda de un helicóptero pilotado por sus secuaces. Batman lanza un cable al pie de Joker y ata el otro extremo a una pesada estatua del ático de la catedral. El helicóptero se mueve, la pesada estatua también. Joker queda suspendido en el aire agarrado a una escalera que sube al helicóptero y sometido al terrible peso de la estatua enganchada a su pie por el cable. El esfuerzo es gigantesco, Joker no soporta el peso..., se precipita al vacío y muere.

Batman se despide de la ciudad ahora que el crimen organizado ha sido derrotado tras la muerte de Joker. Alfred acude a recoger a Vicky en un lujoso coche, y le avisa de que el señor Wayne se retrasará un poco. A ella no le importa, conoce de sobra el motivo y lo acepta.

En una emblemática imagen vemos el cielo oscuro de la ciudad, con el escudo del superhéroe proyectado en él y la figura de Batman con su capa movida por el viento en lo más alto del más elevado edificio de la City. Batman se despide, pero

permanece al acecho por si la ciudad le vuelve a necesitar.

Personajes: Dos outsiders enmascarados

— *Batman. Bruce Wayne*

Un superhéroe algo deprimido y desorientado, que usa una máscara para actuar contra el crimen. Le gusta permanecer oculto, por lo que muchas veces aparece medio escondido en rincones y zonas en penumbra. La principal característica de Batman es su doble personalidad. Panadero y Parra lo describen como un «héroe excéntrico y asocial que vive marginado, con una visión del mundo única e intransferible que nadie comparte. Al igual que Eduardo Manostijeras, bajo una apariencia bestial, Batman oculta su gran nobleza [...] otro gran idealista que sacrifica hasta una vida feliz con la bella Vicky Vale con tal de devolver la paz a las calles de Gotham»^[77].

— *Joker*

Es uno de los villanos más famoso y más cruel. Hay muchas características de este personaje que hechizan a Tim Burton. «Me fascina la idea de una persona que se ha convertido en payaso y que está loco. La película es como el duelo de los monstruos. Es una pelea entre dos personas desfiguradas. [...] El Joker es genial como personaje porque tiene una completa libertad. Un personaje que funciona al margen de la sociedad, y al que todos tachan de monstruo y de marginal, tiene la libertad de hacer lo que quiera. La locura es, de una forma más que terrorífica, la mayor libertad que puedas tener, porque no te atan las leyes de la sociedad»^[78]. De Joker sabemos, por un informe de la policía, que protagonizó un asalto a mano armada a los quince años, que sufre cambios de humor violentos, que es muy inteligente y que es emocionalmente inestable.

— *Vicky Vale*

Es una prestigiosa fotógrafa, bellísima mujer, que se queda prendada del multimillonario Bruce Wayne al conocerlo. Tiene una fijación por conseguir fotografías de Batman, que obtiene en un momento de la historia, pero el propio Batman se las arrebatará.

— *Gotham City*

Un lugar oscuro, inseguro, atestado de gente solitaria, y que alberga en su interior

unos niveles de criminalidad muy elevados. «Decidimos oscurecerlo todo y construir verticalmente y apiñar las cosas, y luego ir más lejos, más en la línea de los dibujos animados. La película tiene un aire operístico, y una cualidad casi atemporal»^[79]. La ciudad simboliza el interior de los personajes, es un retrato psicológico de sus habitantes, «al igual que sucediera con los planteamientos expresionistas en *Vincent*, el laboratorio o el molino en *Frankenweenie*, el mundo colorista de *Pee Wee's Big Adventure* o la casa de los Maitland en *Bitelchús*, los escenarios se convierten en prolongaciones del personaje central de la trama, en incluso verdaderos personajes dotados [...] de una enorme carga connotativa»^[80].

Batman, el outsider desdoblado

La mayor atracción de la historia para Tim Burton, que por primera vez afrontaba un proyecto enormemente comercial y de gran presupuesto, era la doble faceta de Batman, y todo el juego narrativo y dramático que esta situación originaba. «Me encantaba *Batman*, la personalidad desdoblada, la persona oculta. Es un personaje con el que podía identificarme. El tener esas dos caras, una luminosa y otra oscura, y no poder resolverlas, es una sensación bastante común»^[81]. Además, su lado oscuro se enfrenta no sólo contra la delincuencia, sino también contra las fuerzas del orden, a veces ineficaces o inicuas. «Él sólo defiende la justicia, no la ley. El sistema no funciona y, por lo tanto, él puede hacer más por las víctimas cazando a los criminales»^[82].

La presentación en la película de estas dos caras es significativa. La primera vez que vemos a Batman surge de entre las sombras de Gotham elevando sus brazos y extendiendo su capa; se muestra como un ser aterrador. Hace un despliegue muy visual, casi promocional, de su fuerza, poder y recursos para desafiar a los criminales.

Las únicas palabras que dirige al bandido con el que se enfrenta al comienzo de la historia antes de dejarle marchar son publicitarias, pues no le insta a portarse bien, ni le amonesta por haber encañonado a un niño, simplemente le dice: «Habla a tus amigos de mí». La presentación de la película muestra pues a un superhéroe promocionándose a sí mismo, alguien que parece querer aparentar más de lo que en realidad es, con el fin de resultar más eficaz en su lucha contra el crimen.

Burton lo explica en estos términos: «Tenemos a un tío que no se parece a Arnold Schwarzenegger, así que, ¿por qué hace esto? [disfrazarse e incorporar musculatura falsa a su traje]. Está intentando crearse una imagen, intenta convertirse en algo que no es. [...] ¿Por qué se viste de murciélago? Intenta asustar a los criminales, está representando un espectáculo, intenta asustar e intimidar a la gente. La idea es humanizar al personaje»^[83].

Ninguno de los aspirantes fornidos que se ofrecían para interpretar el papel protagonista era adecuado para meterse en la piel del héroe. Según iban desfilando

ante los ojos de Burton aquellos gigantones, él se repetía una y otra vez: «No lo veo vestido con el Bat-traje. No lo veo. Veía a esos tiazos enormes, luego pensaba en ellos con una mirada más inquisidora y, bueno: Por el amor de Dios, ¿por qué ese tío enorme, muy macho [...] iba a vestirse como un murciélago? Un murciélago es algo salvaje»^[84]. Fue precisamente la feroz mirada de Keaton la peculiaridad que convenció a Burton para que finalmente este actor interpretase el papel.

Tim Burton se hace todas estas preguntas con el fin de dar mayor profundidad y relieve a la personalidad de Batman, porque, como él mismo subraya, es un tipo que se viste de murciélago y «digan lo que digan, eso es muy raro»^[85]. Incluso el guión ironiza con esta situación a través de Joker, que se queja mientras ve en un telediario al héroe: «Batman, Batman. ¿Alguien puede decirme en qué clase de mundo vivimos si un tipo vestido de murciélago me roba el protagonismo?».

La primera vez que vemos en escena a Bruce Wayne —la otra cara del protagonista— encontramos coincidencias con la personalidad de Batman, pues el multimillonario es alguien a quien también le gusta permanecer en segundo término, casi escondido de la gente. En la escena de presentación de Bruce Wayne, la fotógrafa Vicky Vale acude a la fiesta benéfica que organiza en su mansión, la chica se acerca a él y le pregunta: «Disculpe, podría decirme cuál de esas personas es Bruce Wayne». El propio Bruce Wayne mira desconcertado a la joven y responde: «No estoy seguro». La joven le da las gracias y continúa su camino.

Bruce la observa alejarse. Se ve que le ha interesado. No sabe qué hacer con el boli que tiene en la mano, y lo clava en una planta. Su mayordomo Alfred lo recogerá al momento. Después bebe de su copa y la deja descuidadamente sobre una mesa de juego, pero Alfred, al quite, también la retirará inmediatamente. Tim Burton nos presenta a Bruce Wayne escurridizo, que se oculta a través de la artimaña para vigilar de cerca a quien quiere saber de él.

Con el desarrollo de la historia iremos conociendo facetas más recónditas de las dos caras de este solitario, que se ha convertido en un *outsider* en sus dos apariencias: como héroe y como multimillonario. En ambos casos es alguien censurado y malinterpretado por la sociedad.

Durante la película, en un telediario, el presentador afirma —recogiendo supuestamente el sentir de la opinión pública—: «Toda Gotham se pregunta qué es Batman, ¿amigo o enemigo?». Otra periodista pregunta al jefe del distrito qué piensa de la opinión que dice que Batman obedece a los dictados de la mafia.

Hay un sentimiento agrídulce hacia el héroe, pues se sabe muy poco de él. La superstición se alimenta con habladurías y ocurrencias, como que Batman se bebe la sangre de los delincuentes que captura. Pero si Batman es alguien malinterpretado —especialmente cuando se le tacha del mayor criminal al haber creado a Joker—, Bruce Wayne también será reprobado por sus coetáneos. En su propia casa, el multimillonario es objeto de la mofa y las críticas del periodista Knox, que al ver su colección de extravagantes trajes guerreros se pregunta, asombrado, quién será ese

tipo. Y añade comentarios sobre él como «cuanto más tienen, menos valen o quizás debería llamarse Bruce Vanidad». El comentario se debe a un gran espejo que tiene en una sala, que en realidad oculta un sofisticado equipo de espionaje.

Tim Burton sospechaba que *Batman* iba a ser una producción con muchos problemas, así que decidió abordar toda la historia del hombre murciélago desde la perspectiva del ser desdoblado, interesante para él. «De otra manera no habría sido capaz de hacerlo. Ese asunto de la doble personalidad se da tanto en cada persona que me parece alucinante que no haya más gente que lo entienda conscientemente. Todo el mundo tiene varias caras en su personalidad, nadie es una única cosa. Especialmente en Norteamérica, la gente se suele presentar como una sola cosa, pero en realidad son algo más. Lo cual es símbolo del carácter de Batman»^[86].

Con *Batman* Burton trata de plasmar los síntomas de una personalidad múltiple generalizada, parecida a la que puede vivir cualquier persona por llevar uniforme. Y es que es un hecho probado que la manera de vestir nos condiciona^[87].

Tim Burton descubrió las posibilidades dramáticas que ofrecía el personaje de Batman analizando su forma de vestir, su uniforme. Cuenta cómo al observar a Michael Keaton, y caer en la cuenta de que no era un gigantón aterrador, descubrió un motivo por el que este personaje necesitaba disfrazarse. «Se trata de transformarse. Entonces todo empezó a tener sentido para mí. De repente, me di cuenta de todo, vi las orejas puntiagudas; la imagen y la psicología tenían sentido. Coger a Michael y convertirlo en Batman recalcaba todo eso de la doble personalidad que, para mí, es de lo que realmente trata la película»^[88].

De modo que en este caso el proceso identificativo entre el director y su protagonista fue desde lo más externo a lo más interior, del vestido al retrato psicológico, del bat-traje a la doble personalidad que imprime ir ataviado de manera peculiar: trajeado por el día, y disfrazado de murciélago por la noche. Esta declaración descubre un profundo vínculo entre la historia y alguno de los temas de fondo que interesan al director, en este caso la doble personalidad y la transformación a través de la máscara.

La máscara ayudaba a encontrar la verdad más profunda de ese ser desdoblado. «La máscara significa ocultarse, pero cuando iba a las fiestas de Halloween, mi máscara me servía más como umbral, como una forma de expresarme. El hecho de ocultarnos nos ayuda, de una forma extraña, a abrirnos más, porque nos sentimos más libres. La gente se abría mucho más. Siempre eran más salvajes, porque se sentían como protegidos por sus máscaras. Es algo que he observado en nuestra cultura y que yo mismo he sentido. Cuando la gente va cubierta surge una especie de libertad extraña»^[89].

El primer borrador de *Batman* fue elaborado por el guionista Tom Mankiewicz. Se trataba de una adaptación de la historia demasiado chistosa para la sensibilidad de Burton. No le convenció al director porque pasaba de largo sobre el extraño asunto de que era un hombre que se disfrazaba de murciélago, lo que según él tenía un lado

perverso sobre el que era necesario profundizar para escribir una buena historia. El guión «no admitía en absoluto su parte monstruosa, y me pareció lo más terrorífico que había leído jamás. No admitían que era un hombre que se pone un traje. Se limitan a tratarlo como si lo hiciera porque sí, y ya está. Y no puedes hacer eso»^[90]. Esa singularidad del superhéroe conecta precisamente con el estilo *bizarre* propio de Burton, su pasión por lo extraño y extravagante.

El lado oscuro de Batman

Además de la doble personalidad propiciada por la máscara, la búsqueda del lado oscuro del héroe, y el enfrentamiento entre el héroe y el villano constituyen los principales intereses de Burton en esta película. «El justiciero de Gotham City acabó siendo presentado en su faceta más sombría y no exenta de ironía, ingresando en la nómina de turbados personajes burtonianos. El director comentó: ‘Mis personajes están por lo general muy deprimidos, como Batman, que es el maniaco-depresivo típico’»^[91].

El lado más oscuro de Batman tiene que ver con su afán de venganza como consecuencia de la muerte de sus padres. En el duelo final entre el héroe y el villano, salen a relucir esas pasiones inconfesables de ambos.

BATMAN: ¡Te voy a matar!

JOKER: Idiota. Tú me hiciste, ¿recuerdas? ¡Me tiraste al ácido! ¡No fue fácil de superar! Y no creas que no lo intenté.

BATMAN: (Irónico) Sé que lo intentaste... (Enfadado) ¡Mataste a mis padres!

JOKER: ¿Qué? ¿Qué estás diciendo?

BATMAN: Yo te hice a ti, pero tú me hiciste primero. Sólo era un crío.

JOKER: Digo que tú me hiciste, y tú dices que yo te hice. Mira que eres infantil. (Se pone unas gafas.) ¿No irás a pegar a un tío con gafas?

De esta forma acaban todas las explicaciones y Batman comienza a propinar una terrible paliza a Joker, que termina cayendo al vacío. «Batman ha sacado a la luz la negra alma del mal. [...] asumiendo finalmente lo que es, una criatura moldeada en el rencor y la muerte. [...] Nosotros ya habíamos pensado incluir este tema en el guión antes de haber leído *La broma asesina*. Me gusta mucho la historieta de Alan Moore y Brian Bolland. Un personaje como Superman, por ejemplo, no permitiría especular acerca de las posibles conexiones entre él y su oponente. Es un superhéroe de una pieza, sin la sugestiva ambigüedad que define a *Batman*. Muchos espectadores se pierden esta segunda lectura al fijarse tan sólo en la espectacularidad del aspecto visual»^[92].

Efectivamente esa ambigüedad aparece una y otra vez a lo largo de la película.

Antes de que Joker caiga en el tóxico que le deforma la cara, Batman le tiene cogido por la muñeca, y trata de alzarle, pero de pronto, al fijarse en la cara de Jack Napier, cambia la expresión del héroe y parece que el villano se le resbala de la mano precipitándose a la cuba llena de ácido. Uno puede pensar que se ha resbalado, pero ya resulta extraño que eso ocurra cuando hemos visto momentos antes cómo Batman alzaba con un solo brazo a un criminal y le sostenía durante un buen rato en el vacío mientras recriminaba su comportamiento.

Ambigua es la inusitada crueldad con que Batman trata a los criminales, y muy especialmente a Joker en la lucha final. Ambiguos son los motivos que llevan a Bruce Wayne a disfrazarse de murciélago para combatir el crimen, como él mismo le explica a Vicky Vale cuando ella descubre su secreto: «Es sencillamente algo que debo hacer. Nadie puede hacerlo por mí. He intentado evitarlo, pero no he podido. Es así». Son argumentos que cualquier perturbado daría sobre su manera de obrar. El mismo Joker podría pronunciar esas mismas palabras sin que desentonaran en su boca. Todo este lado oscuro de Batman tiene una explicación psicológica si se considera al hombre-murciélago como el lado siniestro de un ser traumatizado desde niño por la muerte de sus padres.

De esta forma, Batman es el doble desquiciado de Bruce Wayne. Batman será el doble «mediante el cual hallará la única forma posible de venganza (y curación) luchando contra el crimen en Gotham, así como la liberación personal, al descubrir que es el Joker quien asesinó a sus padres y vencerlo posteriormente»^[93]. Y así Batman no parece encontrar el modo de escapar a su destino, forjado en la infancia. Su obsesión, como la de otros *outsiders* burtonianos, es demasiado poderosa.

Joker, un antagonista para Batman

La película fue criticada por el hecho de que el antagonista tuviera más fuerza que el protagonista, que, según algunos, además salía poco. Pero Burton también tenía sus razones para ello: «Es mucho más convincente para el film que Batman aparezca menos veces. De hecho, por sus propias características es un personaje que debe aparecer y desaparecer. Posee mayor fuerza que sólo aparezca de noche, que prefiera las sombras»^[94].

Al igual que Batman, Joker también trata de aparentar, pero de una manera mucho más aparatosa. Con su sonrisa permanente, sus colores vivos y su humor aterrador parece burlarse sin descanso de quien le planta cara. Es cruel, vengativo, ácido, mentiroso, anárquico, socarrón. Externamente se asemeja a un temible payaso. Su tarjeta de visita es un naipe con la figura del comodín.

Ambos son violentos. Uno ha creado al otro. «Burton insiste en que la película puede verse como un duelo entre dos seres desfigurados. [...] Son extraños y solitarios. Eso explica la decisión de Burton cuando prefirió que Batman no tuviese a

su lado a Robin»^[95]. El uno está obsesionado con el otro. Se buscan, se formulan deseos, se amenazan mutuamente, luchan entre sí. «La deformidad de Batman es más psicológica que física, aunque finalmente se proyecta en su traje; la de Joker es una deformidad total, física y psicológica»^[96].

Ambos resultan más audaces cuando están enfrentados. Parece que no saben vivir sin el otro. ¿Qué sería de Batman sin Joker? Un héroe de segunda categoría en busca de delincuentes comunes. ¿Y de Joker sin Batman? Muy probablemente un payaso tan deprimido que hubiera perdido hasta su sonrisa.

Joker es un sádico, disfruta con el dolor ajeno y con el propio. Ríe a carcajadas ante el cadáver calcinado de su mayor enemigo, asegurando que hace un poco de calor en la estancia. Delira entre risotadas recreándose en la idea de asesinar a Batman. Con la misma sonrisa, reparte dinero buscando el aplauso del público, para más adelante suministrarles un gas letal.

Tiene un afán destructor al que nada escapa. Disfruta del arte, pero más aún destruyendo grandes obras. Aprecia la belleza femenina, pero al mismo tiempo se regocija torturando a las mujeres que se acercan a él. No le gusta que nadie le haga sombra. No se fía de nadie, y les maneja con amenazas.

Batman y Joker son solitarios, ostentan un rol ante los demás, esconden su verdadera personalidad tras una máscara, son unos incomprendidos, viven en una dualidad existencial difícil de asimilar. Cada uno de ellos ha creado al otro. No se soportan, no pueden verse, pero su existencia no tiene sentido sin el otro. Uno es un tímido introvertido, y el otro es un payaso extrovertido. Uno se oculta y otro se muestra. Uno es oscuro y el otro colorista. Son dos *outsiders* desfigurados e inseparables.



Eduardo Manostijeras

Año: 1990. Duración: 105 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG-13 (USA). Género: Fantástico. Estreno: 6 de diciembre de 1990 (USA), 12 de abril de 1991 (España). Premios: nominado al Oscar al Mejor Maquillaje (1991), 10 premios y 5 nominaciones más. Presupuesto: 20 millones de dólares (estimados). Recaudación: 84 millones de dólares (mundial).

Reparto principal: Johnny Depp (Eduardo Manostijeras), Winona Ryder (Kim Boggs), Dianne Wiest (Peg Boggs), Anthony Michael Hall (Jim), Alan Arkin (Bill Boggs), Kathy Baker (Joyce), Robert Oliveri (Kevin Boggs), Caroline Aaron (Marge), Vincent Price (científico inventor), Conchata Ferrell (Helen), Dick Anthony Williams (Allen), Linda Perry (Cissy), Biff Yeager (George), John McMahon (Denny).

Equipo técnico: Producción: 20th Century Fox. Director: Tim Burton. Guión: Caroline Thompson. Productores: Denise Di Novi y Tim Burton. Música: Danny Elfman. Casting: Jory Weitz, Rose Rosen, Tina M. Boergesson, Victoria Thomas. Dirección Fotográfica: Stefan Czapsky. Dirección artística: Tom Duffield. Montaje: Richard Halsey. Diseño de vestuario: Linda Henrickson, Bob Ringwood. Efectos especiales: Peter Kuran, Stan Winston y Michael Wood.

Batman fue la tercera entrega del director y el tercer éxito cinematográfico de su carrera. No es de extrañar que Tim Burton se convirtiera en el director más joven y solicitado de Hollywood. Y con este caché, ganado a pulso, decidió acometer una vieja historia que le vino a la cabeza años atrás: *Eduardo Manostijeras*.

Como no quería acuerdos comprometedores, decidió pagar el guión de su bolsillo y, una vez escrito, ofrecérselo a una productora que apostase por el proyecto. Él mismo había construido la historia tal como le gustaba, y deseaba evitar cambios caprichosos de supuestos especialistas. Comentó el proyecto a Warner, con quien había realizado sus tres primeras películas, tres éxitos sonados, pero, curiosamente, ellos no mostraron interés por desarrollar la historia, «en parte por venganza a la negativa de Burton para dirigir la segunda entrega de *Batman*, y en parte también por lo extraña y radical que era aquella historia»^[97]. Finalmente, la Twentieth Century Fox se interesó por el proyecto.

La película comenzó a filmarse el 26 de marzo de 1990 y concluyó el 19 de julio de aquel año, casi cuatro meses de rodaje para el que, con el tiempo, se convertiría en el filme más emblemático del director hasta la fecha. Se rodó en varias localizaciones de Florida: Dade City, Land O'Lake y Lutz, entre otras.

Eduardo Manostijeras tiene su origen en un pequeño dibujo realizado por Tim Burton cuando apenas era un adolescente. «Creé este personaje hace algún tiempo, lo medité mucho. Representa en parte aquellos años de adolescente en los que sentías con mucha intensidad y nadie te comprendía, ese tipo de clichés clásicos. El hecho de crecer en Burbank acentuó esos sentimientos en mí. Así que esta película es muy representativa de muchas sensaciones e impresiones de esa época y ese lugar»^[98].

Se trata de una película repleta de belleza e intimidad. Para Casas, en toda la historia «fluye, más que en sus anteriores trabajos tras la cámara, esa poesía bizarra que es el alma del cine burtoniano»^[99].

1990 fue el año en que *Bailando con lobos* ganó el Oscar a la Mejor Película.

Trama: Eduardo quiere pertenecer a un lugar

Carolina Thompson, la guionista de *Eduardo Manostijeras*, al resumir esta ficción afirma: «Es una fábula, eso es lo que es. Una fábula es una historia que puede resultar increíble, pero que se entiende. Uno entiende de lo que trata: de una persona que es de fuera, y que intenta y desea integrarse. Se trata de ese sentir de que uno debería pertenecer [a un sitio] y no puede»^[100].

Serrano Cueto sintetiza la trama de la siguiente forma: «Es un encantador cuento, con influencias varias, desde Frankenstein a Pinocho: un viejo inventor (Vincent Price) muere sin acabar su mayor obra, Eduardo (Johnny Depp), un ser con tijeras en vez de manos. Eduardo consigue salir de la mansión donde ha sido creado para adentrarse en la ciudad limítrofe, compuesta por una sociedad carente de valores, roída por el consumismo, la superficialidad y la más absoluta estupidez. Eduardo trabaja como peluquero y jardinero, dotando a sus creaciones de la fantasía de la que carece la urbe, pero se tropieza con la malicia humana. No obstante, su bondad consigue abrir algunos corazones, como el de Kim (Winona Ryder), a la que no puede acariciar para no dañarla»^[101].

Desde el punto de vista dramático encontramos una estructura eficaz. En primer lugar existe un personaje muy original, como consecuencia de una peculiaridad que contribuye con habilidad al drama: tener manos de tijeras. Esta característica le proporciona un aspecto aterrador, del que Tim Burton sabe sacar partido, sobre todo al comienzo de la historia, aunque el espectador enseguida descubre que se trata de un ser inocente, inofensivo, desvalido, entrañable, casi infantil.

El comienzo tiene un tono de cuento. Se muestra una mansión encantada a través de una ventana. Fuera está nevando. Dentro, al calor de una chimenea encendida, una encantadora abuela cuenta a su nieta, ya acostada, un relato que explica de dónde procede la nieve.

ABUELA: Hace mucho tiempo en esta mansión vivía un inventor. Supongo que haría muchas cosas, y entre ellas, creó un hombre. Le dio entrañas, un cerebro, un corazón. Todo. Bueno, casi todo. Verás, el inventor era muy viejo y murió antes de que pudiese acabar al chico que había inventado. Así que el muchacho se quedó solo, incompleto y abandonado.

NIETA: ¿No tenía nombre?

ABUELA: Por supuesto que tenía un nombre. Se llamaba Eduardo.

A partir de aquí los acontecimientos que relata la historia son los siguientes: El

encuentro de la señora Boggs —y del espectador—, con un ser tierno, desvalido y diferente: Eduardo. El personaje es introducido en sociedad. Vivirá con los Boggs. Todos quieren conocerle y se organiza una barbacoa en el barrio a modo de bienvenida de la comunidad de vecinos.

El talento artístico de Eduardo alcanza éxito tras éxito: poda los arbustos con un arte original, transformándolos en frondosas y decorativas esculturas. Enseguida comienza a recortar el pelo a los perros y, finalmente, acaba convertido en un diseñador de peinados femeninos.

Todo esto le hace tan popular en el barrio, que acaba siendo entrevistado en la televisión. El programa retrata la superficialidad del mundo televisivo y de parte de la sociedad americana. Kim, la hija adolescente de los Boggs, regresa a casa de un campamento de verano. Eduardo se enamora de ella nada más verla.

Kim propone a Eduardo que salga una noche con sus amigos. Él es incapaz de negarse a cualquier deseo de ella, así que accede. En realidad el novio de Kim ha convencido a ésta (más bien la ha obligado) para que solicite a Eduardo que les ayude a perpetrar un hurto. Se trata —lógicamente a Eduardo no se lo cuentan—, de robar a los padres del novio, pues él quiere comprarse una furgoneta que sus progenitores le niegan.

Se produce el robo, salta la alarma, todos huyen, salvo Eduardo, que queda atrapado en el interior de la casa. La policía le detiene y le lleva a comisaría. Eduardo es acusado injustamente, pero aun así él no delata a nadie. A partir del incidente, todo el vecindario comienza a sospechar de Eduardo y le denigran propagando mentiras acerca de su agresividad y de lo peligroso que puede resultar para el vecindario. Toda esta campaña calumniosa la inicia una vecina que trató de acosar a Eduardo. Ofendida por la negativa de él, ahora no cesará de injuriarle.

Eduardo se disgusta y comienza a tener un comportamiento agresivo: araña las paredes de la casa de los Boggs, pincha un coche por la calle, destroza algunas de las esculturas vegetales que él mismo había creado... Los Boggs, especialmente los padres, tratan de educar moralmente a Eduardo. Le enseñan que cuando hay un problema, debe acudir a la policía. Pero es precisamente la policía quien le encerró una noche, acusándole injustamente de algo que no hizo, por lo que Eduardo no entiende ese razonamiento.

Disgustada por cómo se han desarrollado los acontecimientos a partir del robo, la hija de los Boggs corta con su novio. Entonces el chico, furioso, ataca a Eduardo. Se produce una pelea en la que de nuevo aparece la policía y Eduardo se ve obligado a huir de la sociedad que le había acogido con tanto entusiasmo tiempo atrás.

Eduardo se refugia en su mansión gótica. Allí acude Kim, y le declara su amor. Pero es demasiado tarde. La sociedad no perdonará al extraño, ni le permitirá volver a formar parte de ella. El ex novio llega a la mansión para vengarse de la humillación sufrida por la pérdida de su chica. Encuentra a Eduardo y le propina una paliza. Kim trata de interponerse y es atacada. Es entonces cuando Eduardo interviene y acaba

matando al chico.

Todo el vecindario acude a la mansión para ver qué ha ocurrido. Descubren al joven muerto en el suelo. Kim aparece con una mano de tijera que ha cogido del interior de la mansión. Explica a la multitud que Eduardo y su ex novio se mataron el uno al otro. Para demostrar el final de Eduardo les enseña la supuesta mano de tijera de él.

Todo el mundo se vuelve a su casa. En buena lógica, todas las madres del barrio, tan cotillas y curiosas hasta el momento, habrían entrado en la mansión para comprobar la muerte de Eduardo, pero en lugar de eso, regresan dócilmente a sus hogares.

Kim, ya abuela, termina de contar el cuento a su nieta. La anciana sabe que Eduardo sigue en su mansión, porque todas las Navidades nieva en el pueblo, incidente que nunca ocurría antes de la llegada del extraño joven. Efectivamente, la nieve proviene del castillo, donde Eduardo moldea estatuas de hielo con sus manos de tijeras. Las pequeñas partículas de hielo que vuelan por el aire constituyen la nieve que todos los años hace su aparición en la aldea.

Una vez más, el protagonista burtoniano goza de un don peculiar: Vincent tenía una viva imaginación que transformaba la realidad; Victor una prodigiosa mente con la que trae a la vida a su perro; Batman, prodigiosos inventos para defender Gotham City de los delincuentes. Eduardo, el arte de cortar.

En *Eduardo Manostijeras*, como en *Vincent*, el protagonista queda aislado y solo. No hay espacio para ellos en una sociedad que no les comprende ni les acepta. Se comprueba en estas historias —donde el autor pudo controlar más la producción— que los finales subrayan más la perspectiva del autor; no como en otras películas más comerciales —*La gran aventura de Pee-Wee* o *Batman*—, en las que la industria debió de exigir a Tim Burton un *happy end*.

— *Eduardo*

Como se ha mencionado, el personaje surgió de un dibujo que Tim Burton realizó de joven. Es alguien que quiere arrimarse a las personas que ama, pero al rozarlas las daña con sus afilados y punzantes dedos. De modo que se convierte en un ser creativo y destructivo a la vez. *Eduardo Manostijeras* «es algo muy adolescente. Tenía que ver con las relaciones. Me sentía incapaz de comunicarme. Era esa sensación de que tu aspecto y cómo te ve la gente chocan con lo que tienes en tu interior, una sensación muy común. Creo que mucha gente siente lo mismo en cierto modo»^[102].

Eduardo es un ser artificial e inacabado, aunque el espectador le percibe como el más humano de los humanos. Vive aislado, es tímido, sensible, y sufre una contradicción al querer convivir con el resto como si fuera uno más. El desgarrón interno tiene su proyección externa en las manos en forma de tijera, que dañan todo lo que ama.

Se puede establecer un paralelismo entre Burton y Eduardo, clave para la construcción de un personaje tan personal. Johnny Depp describe su primer encuentro con Tim Burton de la siguiente forma: «Era un hombre pálido, de aspecto frágil y ojos tristes, con un pelo que expresaba muchas cosas. [...] Las manos, su forma de moverlas en el aire casi sin control, tamborileando nerviosamente sobre la mesa, su forma ampulosa de hablar (un rasgo que compartimos), los ojos abiertos y atentos, curiosos. Este loco hipersensible es Eduardo Manostijeras»^[103].

— *La madre*

La señora Boggs acoge a Eduardo en su casa. Aunque no es su madre natural, de hecho actúa como tal. Es el personaje que trata de introducir al protagonista en sociedad, de una forma dulce e ilusa a la vez, pues la sociedad nunca aceptará al extraño. Explica Tim Burton que la madre es el personaje más irreal de la película, extremadamente positivo, alguien que a Burton le hubiera gustado que existiera. Responde, pues, al deseo de una madre buena y cariñosa.

— *El padre*

Curioso personaje de ideas fijas, muy metido en su mundo. No escucha a Eduardo, ni le entiende, ni le aprecia realmente. Trata de hacer que actúe como él entiende que debe comportarse. La primera vez que se encuentran, él está mirando indiscretamente cómo Eduardo trata de comer, le llama Ed varias veces, a pesar de que su mujer le insiste en que le llame Eduardo, y su conversación es completamente superficial: el padre se pregunta qué habrá estado haciendo Eduardo en la mansión en la que vive, qué vistas tendrá allí, y sospecha que vivir con ellos supone un gran cambio para Eduardo. «No es difícil ver de dónde salieron los Boggs cinematográficos: seguramente de los Burton reales. El mismo Tim tiene mucho de Kim y a la vez de Eduardo»^[104].

— *Kevin, el hijo de los Boggs*

Le describe bien decir que ha salido a su padre. Al tratarse de un preadolescente es una figura escurridiza. Nunca está presente en los momentos verdaderamente importantes, no comprende ni superficialmente al protagonista, ni siquiera le escucha, y trata de usarlo para sus propios intereses, hasta el punto de exhibirle en su clase.

— *El vecindario*

Es un personaje más, que al principio se comporta con una amabilidad artificiosa e

indiscreta hacia el exótico forastero, para luego acusarle injustamente y terminar por golpearle tanto física como moralmente. Este personaje colectivo incluye a todos los vecinos con sus peculiaridades, y a ciertas instituciones, como la banca, la policía y la televisión. El vecindario es un reflejo de la organización social de la clase media americana en una ciudad como Burbank.

— *La figura canina*

Sigue siendo importante en la película, como ocurría en *Vincent*, *Frankenweenie* o *La gran aventura de Pee-Wee*. Cuando Eduardo es injustamente acusado, atacado y olvidado por todos, un perro aparece, se sienta junto a él y le da un lametón como muestra de aprecio. Es el único cariño que recibe en ese momento de completo abandono. De esa forma el animal es capaz de robar una sonrisa a Eduardo en medio de su desventura.

— *Vincent Price*

Científico loco, personaje bonachón y paternal, es el creador de Eduardo, quien le da la vida. Se trata de un anciano comprensivo y amable, que quiere a Eduardo como a un hijo. Para Eduardo, este padre será el continuo centro de sus recuerdos.

Tratándose de la película más personal de Tim Burton, realizada ocho años después de su primer cortometraje, las numerosas coincidencias que se dan en ambos trabajos constituyen un apunte clarificador sobre lo que el director trata de hacer con su cine. El barrio que se retrata en la película también fue esbozado seis años antes en su cortometraje *Frankenweenie*.

Eduardo Manostijeras: el outsider social

Al hablar de *Eduardo Manostijeras* se agolpan en la mente de Tim Burton muchos recuerdos infantiles y de su adolescencia. Es la película «donde la firma artística del director es más claramente evidente»^[105]. Y es la que según Burton «contiene temas que me conciernen en mayor medida que cualquier otra película que he hecho»^[106]. Salen a relucir sentimientos esenciales para él, como el injusto etiquetado al que somos sometidos desde chicos. «Recuerdo que, de joven, sentía que no había mucho sitio para la tolerancia. Desde muy pequeños nos enseñan a encajar en ciertas cosas. Es una situación, al menos en América, muy extendida y que empieza desde el primer día de colegio: ése es listo, ése no lo es, a ése se le dan bien los deportes, a ése no, ése es raro, ése es normal. Desde el primer día nos etiquetan. Ése fue el mayor impulso de la película. [...] La película es, sobre todo, una reacción sobre ese tipo de etiquetas»^[107].

Esa crítica ya aparece en *Vincent* cuando la madre trata de convencer a su hijo de que se comporte como un niño normal. Igualmente en *Beetlejuice*, donde Lydia es considerada una chica rara. En *Batman*, el héroe vestido de murciélago recibe todo tipo de calificativos, tales como traidor, peligroso y enemigo público.

Tim Burton comenta de la película: «Cuando veo a Eduardo es una imagen gráfica y sencilla, pero mirarle me hace sentir una mezcla de emociones. Tiene algo dentro que no encaja con su imagen exterior. Es la distinción entre sencillo y complicado, bello, tenebroso, elegante, torpe. Todas esas cosas que se encuentran en la vida»^[108].

Eduardo supone un enfoque original del personaje de Frankenstein, monstruo que despertaba vivas emociones en el niño Burton. Tras el estreno de la película, el director aseguraba en una entrevista: «Siempre me sentía más cerca de los pobres monstruos que de los personajes humanos [...], y ésta es una sensación que ha seguido estando dentro de mí. Con la figura de Frankenstein dicho sentimiento se me acrecienta, y ahora tenía la oportunidad de acercarme a él desde otra perspectiva, lo que no quería desaprovechar»^[109].

Mena y Payán afirmaban en 1994, cuando Burton acababa de estrenar *Ed Wood*, que *Eduardo Manostijeras* «es la más lograda y más original película de Tim Burton. No sólo la historia —de la que Burton es co-autor y que tiene sorprendentes puntos de contacto con *El licenciado Vidriera*, de Cervantes— es de un genio y una inteligencia enormes, con poesía, humor y sorpresas a raudales, a lo que contribuyen también el uso del color y del decorado, la elección y dirección de actores, y la música»^[110]. El ingenio de Eduardo, combinado con la fragilidad del personaje, que parece romperse a cada paso, permite esa comparación de Eduardo con el licenciado Vidriera, un individuo que, en su locura, llega a pensar que es de cristal^[111].

Algunos de los personajes que configuran el vecindario tienen un desarrollo algo escaso y estereotipado, como la vecina fanática, y es que los personajes secundarios «son en exceso esquemáticos, y ya quedan completamente definidos desde la primera aparición, en que se caricaturiza un rasgo definitivo de cada uno de ellos»^[112].

El recibimiento del outsider: la barbacoa

La presentación en sociedad del inadaptado no supone un buen comienzo para él. La celebración de la barbacoa de bienvenida a Eduardo es, en realidad, un momento viciado y envenenado. Esta escena está conformada por doce pequeñas situaciones que tienen a Eduardo como centro de atención. En ella el protagonista parece ser estrechado en los brazos de sus nuevos vecinos, pero el abrazo se transforma en inhumano estrujamiento. Salen aquí a relucir una colección de personajes «normales» que el espectador percibe como atroces por su comportamiento brutal y chocante.

Lo primero que vemos es cómo el protagonista abre una lata de cerveza de un

golpe de mano (de tijera) a alguien que se lo ha pedido. Es un detalle pequeño, aparentemente sin importancia, pero en el que Eduardo es usado como un instrumento para un interés personal.

Unos niños se acercan y le preguntan si quiere jugar con ellos a piedra papel o tijera. Eduardo no entiende. Todo es una mofa infantil sobre sus manos.

Un hombre se aproxima y le dice: «Un médico amigo mío quizás pueda ayudarte». La frase supone etiquetar a Eduardo de enfermo e inmiscuirse en su intimidad sin reparos. Eduardo le mira sin entender.

Aparece un personaje acelerado que saluda a todo el mundo. Habla sin cesar, sonríe y hace chistes, pero en realidad no parece interesarse por nadie, ni por supuesto por Eduardo, a quien suelta una gracia sobre sus manos y se va.

La única persona que parece preocuparse de verdad por el protagonista es la señora Boggs, que hace las veces de madre acogedora. Se acerca a él y le formula dos preguntas: «¿Estás bien? ¿Tienes hambre?».

Las mujeres observan curiosamente al joven de manos de tijera mientras hacen comentarios y chistes a su costa: «Esas manos, ¿serán frías o calientes? Imaginaos lo que puede hacer con ellas. Pues imagínate lo que puede deshacer». Y estalla una carcajada femenina.

Un grupo de hombres se acerca a Eduardo para invitarle a una partida de cartas. En realidad la invitación es una ocurrencia del chistoso que vimos anteriormente, a quien se le ha ocurrido una nueva broma: «Lo único que no podrás hacer es cortar». Todos los hombres ríen estruendosamente. Eduardo no entiende, y acaba sonriendo con timidez.

Más adelante vemos que las manos de Eduardo han sido utilizadas como guía de pinchos morunos: hay insertados en sus dedos salchichas, patatas, tomates, pimientos, hamburguesas...

Un hombre mayor se acerca a Eduardo para advertirle que no permita que le llamen inválido. En realidad es una excusa para colocar su propia perorata sobre la metralla que recibió en la guerra, y alardear de que él jamás se ha considerado un inválido. Su discurso egocentrista hace intuir el tipo de problemas comunicativos y personales de ese personaje. Eduardo le escucha algo aturdido.

Entonces se acerca la arpía del barrio, una cuarentona seductora, que trata de ganarse a Eduardo haciéndole engullir bruscamente enormes cucharadas de su maravillosa ensalada. Como atraídas por una boca que alimentar, todas las mujeres del barrio se acercan con sus exquisitos preparados y ceban al protagonista mientras le insinúan interesadamente que él podría arreglar sus jardines.

Finalmente, el señor Boggs sube los brazos de Eduardo convertidos en pinchos morunos y dice: «La sopa está lista». Eduardo le aclara que son pinchos morunos, no sopa. A lo que responde: «No debes tomarte todo tan al pie de la letra», que es como explicar: nosotros no decimos lo que queremos decir, nos gusta hacer todo más incomprensible, es nuestra manera de comunicarnos. La inocencia de Eduardo no

termina de entender esta forma de comunicación.

La escena que acabamos de describir es entretenida, a ratos divertida, representa un episodio corriente en una urbanización de clase media americana en la década de los sesenta y setenta, pero, sobre todo, ahonda con eficacia en la temática que Tim Burton nos propone: la incompreensión y la intolerancia a través de las etiquetas, para reflejar sutilmente el contraste entre la maldad humana y la sensibilidad del «engendro».

En escasos minutos a Eduardo se le ha convertido en pincho moruno y en abrelatas, ha sido objeto de bromas y crueles comentarios sobre sus manos por parte de adultos y niños, le han dado consejos que no ha pedido, le han sobrealimentado con la pretensión de conseguir sus favores profesionales y sexuales, ha sido objeto de una curiosidad desagradable y, por último, le han llamado torpe. No está mal para una barbacoa de bienvenida.

Lo que ocurre a pequeña escala en la secuencia que acaba de analizarse, se repite en la película entera. De manera sucinta puede decirse que en el argumento de *Eduardo Manostijeras* encontramos estos sucesos: una llegada a la sociedad de alguien extraño (un benefactor), el acogimiento y el aislamiento social. Lógicamente, el desarrollo de toda la película incluye más acontecimientos, entre los que cabe destacar: el don de Eduardo (el arte de cortar setos y pelo), un engaño para que Eduardo participe en un robo, una acusación injusta que genera el rechazo social, un amor imposible, una huida y un homicidio en defensa de la chica amada.

El barrio

El principal conflicto del filme se centra en la imposibilidad de Eduardo para adaptarse a la sociedad que le acoge, exactamente igual que ocurría en *Vincent*, en *Frankenweenie* con Sparky y en *Beetlejuice* con Bitelchús y con Lydia. Aunque Eduardo es el personaje más solitario, inadaptado e incomprendido que ha salido de su mente.

Hablando de la individualidad, afirma Tim Burton: «Uno de mis temas era el de crecer en esas zonas residenciales, en las que nunca se sabe cómo se siente realmente la gente. No hay una sensación real del exterior, del mensaje emocional, así que todo resulta muy superficial; al menos, según yo lo recuerdo. No sentías ni tenías la impresión de que hubiese un contenido, era todo superficial»^[113]. Una superficialidad que anonadaba al niño Burton y le llevaba a aislarse. La muchedumbre desplaza a las criaturas monstruosas (de hondura interior) en muchas películas de terror. Del mismo modo debía de sentirse el pequeño artista entre su familia y vecinos de Burbank.

De hecho, al evocar aquellas películas de terror que tan poderosamente le impactaron, como *Frankenstein*, Burton piensa principalmente en los sentimientos de soledad del monstruo, con los que se identifica profundamente. «Recuerdo que pensé, al ver *Frankenstein* y a los furiosos lugareños, que me recordaban a ciertos aspectos

del barrio, en el sentido de no poder..., de no conseguir del todo la individualidad ni el contexto emocional de las cosas. Siempre era como con los vecinos de Frankenstein. No sé si se debe a los medios de comunicación, pero ahora todo el mundo acepta las causas sin profundizar en ellas ni conocerlas realmente. Parece que todo se basa en listas y situaciones, gente que juzga a otras y revistas que registran las cosas, las evalúan y clasifican. Hace que todos tengan la misma opinión y no sé hasta qué punto eso es positivo»^[114].

En *Frankenstein* (1931) o *King Kong* (1933) las criaturas protagonistas son tratadas como seres horribles, dignos de ser capturados y eliminados. «Eso da miedo. Es algo contra lo cual he intentado luchar durante toda mi existencia. Es tan nocivo como el racismo, el cual no es más que uno de sus aspectos»^[115]. Lo verdaderamente monstruoso para Burton era la tediosa y terrorífica cotidianidad: su barrio, sus gentes, su superficialidad, su vacía rutina sin sentido.

Tim Burton era y se sentía diferente a los demás durante su infancia y adolescencia. Avivó durante años sentimientos de no pertenencia, de no aceptación de las pautas y patrones que el resto parecía reconocer apaciblemente. Como todo buen creador, fue en su juventud «un observador curioso de su mundo, un espíritu sensible a las personas y a lo que sucede...»^[116]. Lo que más tarde le llevaría a contar en imágenes esas sensaciones.

Herederero, interesado por la trascendencia que el barrio cobra en la película, inquiriere al director sobre este aspecto, y de nuevo Tim Burton rebusca en sus emociones infantiles: «Se corresponde con ciertas actitudes que se dan en América, donde se trata con gran intolerancia y hasta de forma inhumana a todo aquel que se manifiesta diferente o que no se avergüenza de serlo. Es algo que se acentúa todavía más en un tipo de comunidades parecidas a la de la película, donde enseguida se margina a todo el que no se acomoda a una supuesta normalidad. Basta la manifestación o el descubrimiento de la más pequeña diferencia para que ya se ponga en marcha un sutil y a veces muy cruel mecanismo de discriminación»^[117].

Eduardo Manostijeras es percibido con ternura por Burton y el propio espectador, no así por la vecindad, que trata de cambiarle para hacer de él algo distinto a lo que esencialmente es. Estos intentos del entramado social (la comunidad de vecinos) por adaptar al extraño hasta transformarlo en uno más, tratando de cortarle por el mismo rasero que a los demás, ocupan bastante parte de la historia.

La Bella y la Bestia

Nuestro *outsider* vivirá una subtrama de amor que acabará atormentándole por la imposibilidad de alcanzar la felicidad junto a su amada. Y éste es el motivo por el que terminará refugiándose en la soledad, final inevitable en la historia. Resulta imposible para este *outsider* encajar con el modo de vida establecido por la mayoría. Eduardo

no puede convivir con la hipocresía, la ambición desmedida, el engaño, las falsas apariencias, la violencia, por lo que finalmente tendrá que abandonar la sociedad. Tim Burton huye en su historia más personal del *happy end*.

Basada en la premisa dramática de la Bella y la Bestia, en este caso la Bestia no logrará el ansiado desenlace: obtener unas manos que le permitan acariciar sin dañar a la persona que ama. Sin embargo, hay una escena llena de poesía en la que Eduardo conseguirá emocionar con sus caricias a Kim, cuando esculpe un bloque de hielo. Las partículas de hielo saltan por los aires. Kim ve desde el interior de la casa las briznas blancas suspendidas en el aire y sale al jardín. El contacto con la nieve la fascina, da vueltas sobre sí misma cautivada por las etéreas pizcas heladas. El arte de Eduardo acaricia el pelo, la cara, los brazos, las manos, el cuerpo entero de Kim. Ella sonríe y baila feliz, flotando emocionada. Es una de las más poéticas caricias filmadas por una cámara.

La última palabra que Eduardo dice a Kim —tras matar en legítima defensa al ex-novio— es «adiós». Se trata de una despedida dolorosa e inevitable. Ella lo sabe. La sociedad jamás perdonará a Eduardo haber dañado a uno de los suyos, aunque él no sea culpable del desenlace. Pero sobre todo, la sociedad jamás perdonará a Eduardo ser distinto y extraño. Las últimas palabras de ella son: «Te quiero», y le besa. Eduardo no añadirá nada más. El silencio será la manifestación de amor más elocuente para ese momento. Los dos se miran y se separan definitivamente.

La mansión es el refugio final del personaje. Como suele ser habitual en la fábula burtoniana, la morada de los protagonistas está ubicada en un lugar elevado: Vincent vive recluido en la planta de arriba de la casa; Víctor instala el laboratorio en el ático de la vivienda; la pareja fantasma de *Bitelchús* vive en la buhardilla del inmueble...

Desde esa altura, año tras año, Eduardo sembrará de nieve la barriada en la que vive su amada Kim. Las partículas seguirán siendo las amorosas caricias de Eduardo Manostijeras para ella. Kim, ya anciana, le dice a su nieta que sabe que Eduardo está vivo porque antes de que él llegara nunca nevaba. «Todavía algunas veces me puedes ver bailando debajo de ella», añadirá. La última imagen es la de una Kim joven, vestida de blanco, moviéndose sonriente y emocionada en medio de las motitas de hielo, mientras Eduardo esculpe en su mansión una estatua para ella.

El artista

En la película del hombre de manos de tijera «el tema de la creatividad es enunciado a través de un juego de espejos típicamente frankenstiniano. Manostijeras (tijeras en lugar de manos) es un ser incompleto que consigue por su bondad natural (¿rousseauiana?, ¿pretecnológica?) la humanización sensible a través del arte. El jardín de esculturas vegetales —un bosque que parece inspirado en Max Ernst— creado por las tijeras fantasiosas del héroe se opone formalmente a la estandarizada sociedad provinciana que acoge la visita de esta criatura inocente»^[118]. Eduardo

aprecia su arte, pero no está enamorado de él, como ocurre con otros personajes: Ed Wood o Willy Wonka.

Para Manostijeras el arte parece un medio de expresar su agradecimiento y cariño por los demás: por la señora Boggs y la familia que le acoge, por sus vecinos, por los animales y, sobre todo, por Kim, a quien, por cierto, nunca recorta el pelo. Cuando se siente incomprendido y acusado no duda en destruir su propio arte, como hace con un par de esculturas vegetales después de que el agresivo novio le zarandee y le acuse injustamente de haber agredido a Kim.

El arte es el punto de contacto entre Eduardo y sus semejantes. Así le ocurrió a Burton, cuya escasa relación con sus vecinos se producía a través de sus dibujos, pues acudían a él para que decorase las ventanas de sus casas en las fiestas de Navidad o Halloween. En la película, la señora Boggs observa las estatuas realizadas con los setos y exclama asombrada: «Qué bonito». Aquello le impulsa a entrar en el interior de la mansión para conocer al hacedor de semejante belleza.

El arte de Eduardo es visceral. Se le ve muy concentrado en su trabajo mientras recorta el pelo de los perros a gran velocidad. La primera vez que recorta el pelo de una mujer, primero estudia su melena concienzudamente, mueve con delicadeza la cabeza para analizar la estética adecuada. Finalmente, comienza a dar tijeretazos con sus manos en los cabellos con rapidez, destreza y seguridad.

El arte es el medio de relación con los otros, y a pesar de ayudar a crear un mundo mejor, sus vecinos le rechazarán. La calumnia es el arma utilizada por la sociedad para acabar con el intruso: la vecina lujuriosa se inventa un acoso sexual (que ella misma trató de realizar), el novio de Kim le acusa de agresivo (mientras le ataca violentamente). Parece que Burton nos previniese contra el engaño en la sociedad: dime cuál es tu defecto y te diré de qué acusarás a los demás.

En el desenlace, Eduardo se refugia en su mansión, solo, con su arte. No es el único desadaptado de Tim Burton que acaba aislado. Igual les pasa a Vincent, Bitelchús, Batman o Emily en *La novia cadáver*. A todos ellos les ocurre como a otros personajes creados por John Ford: «Son *homeless* emocionales y geográficos a la busca de un refugio en el que lamerse estoicamente su melancolía»^[119].

Batman vuelve

Año: 1992. Duración: 126 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Fantasía. Acción y Thriller. Estreno: 16 de junio de 1992 (USA). Premios: Nominado a dos Oscars, 2 premios y 11 nominaciones. Presupuesto: 80 millones de dólares (estimados). Recaudación: 283 millones de dólares (mundial).^[120]

Reparto principal: Michael Keaton (Batman), Michelle Pfeiffer (Catwoman), Danny DeVito (Pingüino), Christopher Walken (Max Shreck), Michael Gough (Alfred Pennyworth).

Equipo técnico: Producción: Warner Bros. Productores: Denise Di Novi y Tim Burton. Productores ejecutivos:

Jon Peters, Peter Guber, Benjamin Melniker, Michael E. Uslan. Director: Tim Burton. Guión: Daniel Waters. Argumento: Sam Hamm y Daniel Waters. Casting: Marion Dougherty. Diseño de producción: Rich Heinrichs. Música: Danny Elfman. Dirección Fotográfica: Stefan Czapsky. Diseño de vestuario: Boo Ringwood y Mary Vogt. Montaje: Chris Lebenzon.

Tim Burton tenía una espina clavada con el primer *Batman*, pues era la única de las películas que había dirigido que no sentía como propia. Es probable que quisiera desquitarse dirigiendo y produciendo esta segunda entrega sobre el superhéroe. Había muchos elementos en *Batman vuelve (Batman Returns)* que hacían el proyecto muy atractivo para el director.

Los autores del guión fueron Sam Hamm, guionista del primer *Batman*, y Daniel Waters. Según comenta el director, «lo que empezó a hacerme más interesante el proyecto era el concepto de Catwoman. Le hablé de ello vagamente a Dan Waters y él entendió a Catwoman muy rápido. Y me di cuenta de que me gustaba aquel material: Me gusta Batman, me gusta Catwoman, me gusta Pingüino, me gustan sus mundos»^[121].

La inadaptación de los tres personajes principales: Batman, Catwoman y Pingüino, la doble personalidad que presentan cada uno de ellos, el tenebroso lado oscuro de los tres, especialmente de Pingüino; la no pertenencia a ningún lugar y los orígenes funestos de estas criaturas, son sempiternas temáticas en la cinematografía de Tim Burton que quiso desarrollar en esta versión de forma más personal. «Identificado por completo con la historia, Burton puso un requisito más a los directivos de la productora para llevar a cabo el proyecto. En esta ocasión, y al contrario de lo sucedido en la primera entrega, la responsabilidad total y absoluta de la marcha del filme sería suya»^[122].

Trama: Batman se enfrenta a Pingüino y Catwoman

Batman tiene que luchar contra tres villanos que tratan de perturbar el orden y la paz de Gotham City: Pingüino, Catwoman y el siniestro empresario Max Shreck.

La historia comienza con los padres de Pingüino, que abandonan a su extraño y salvaje hijo en la corriente de un río que conduce a las cloacas. Allí se precipita la cuna arrastrada por el agua y acaba junto a una manada de pingüinos que la recogen.

Treinta y tres años más tarde descubrimos a Pingüino, un ser monstruoso, que ha crecido en las cloacas, acompañado de los palmípedos y de un extravagante grupo de payasos y acróbatas, despojos humanos de un antiguo circo, reconvertidos en un grupo de maleantes dirigidos por Pingüino.

Pingüino ansía encontrar un lugar en el mundo en el que ser respetado. Para lograr su objetivo secuestra al empresario Max Sherck —el hombre más poderoso de Gotham City— y le chantajea para que le ayude a establecerse en la sociedad. Al

corrupto empresario, lleno de secretos inconfesables que Pingüino custodia con esmero —«la basura que tú tiras, yo la recojo», le dirá— no le queda más remedio que aceptar el trato de Pingüino.

Entre ambos planean el secuestro del hijo del alcalde, que llevará a cabo uno de los secuaces del palmípedo. Acto seguido, Pingüino aparecerá con el pequeño, supuestamente rescatado por él, y lo devolverá a sus padres. De esta forma, Pingüino se convierte en un personaje insigne en la ciudad de Gotham, un ser distinto, pero de buen corazón, injustamente abandonado en las cloacas cuando era un bebé.

Tras ser aceptado por los ciudadanos de Gotham City, Pingüino realiza una investigación sobre sus orígenes. Quiere hallar el paradero de sus difuntos padres, recuperar sus apellidos —su identidad— y convertirse en un ciudadano tan respetable como cualquiera. Efectivamente descubre quiénes fueron sus padres y, ante una multitud expectante de periodistas, pronuncia sus apellidos. Luego, humilde y pomposo, perdona a sus progenitores por la bajeza que cometieron con él.

Mientras, Max Shreck, el corrupto empresario, planea fabricar una planta de energía con la que suministrar electricidad a toda la ciudad; lo que pretende, en realidad, es robar la energía a Gotham para su propio enriquecimiento. Su secretaria, la insegura y dubitativa Selina Kyle, se entera de los siniestros planes de su jefe por casualidad. El malvado empresario, al verse descubierto, asesina a la chica arrojándola desde una ventana.

Sin embargo, los gatos callejeros devolverán la vida a Selina, transformándola, de esta forma, en una superheroína con poderes felinos: una gran agilidad, una fuerza inédita y siete vidas para enfrentarse a sus enemigos, especialmente al mafioso empresario que quiso acabar con ella.

Max Shreck encuentra en la candidatura de Pingüino como alcalde de la ciudad una buena excusa para controlar todos los resortes del poder de Gotham: pues se deshará del actual alcalde, que impide sus planes para la construcción de la central de energía ilegal. Él está seguro de que conseguirá manejar con facilidad al inmundo Pingüino.

El multimillonario Bruce Wayne —al que el empresario Max Shreck ha acudido para pedir financiación— no acepta el falso proyecto energético ideado para Gotham. Bruce Wayne y Selina se conocen en las oficinas del empresario, ya que, repentinamente, la chica aparece ante los ojos atónitos de Max Shreck, que la consideraba muerta (él mismo la había defenestrado).

Esa misma noche Bruce Wayne y Selina se encontrarán bajo las máscaras de sus respectivos disfraces: Catwoman atenta contra los establecimientos del empresario Max Shreck, y Batman se ve obligado a intervenir y luchar con la mujer gato. Ambos quedan heridos en la pelea.

Pingüino empieza a dar mítines por la ciudad en busca de popularidad y éxito para su candidatura como alcalde, pero Batman desenmascara a Pingüino gracias a unas grabaciones donde el siniestro personaje lanza improperios contra los

ciudadanos de Gotham. El pueblo le abuchea, Pingüino escapa entre disparos, se refugia en las cloacas y urde una feroz venganza.

El palmípedo decide secuestrar a los primogénitos de Gotham y asesinarlos como represalia contra la desagradecida ciudad. Él mismo entra en una fiesta privada de Max Shreck para llevarse al hijo del empresario, pero éste consigue convencer a Pingüino para que le lleve a él en lugar de a su hijo. Palmípedo accede, y encarcela al empresario en una jaula en las cloacas. Espera que lleguen los demás primogénitos de la ciudad, pero su esperanza es vana, porque Batman consigue rescatar a los niños antes de ser hechos prisioneros en las cloacas.

Entonces Pingüino, furioso, decide devastar la ciudad. Para ello envía a su ejército de palmípedos con explosivos en las espaldas y trata de distribuirlos por toda la City. Pero una vez más Batman consigue neutralizar la acción criminal.

Catwoman aparece en las cloacas dispuesta a cumplir su venganza contra Max Shreck. Batman intenta disuadirla, pero la mujer gato no atiende a razones. En la lucha, se ve obligada a gastar varias de sus siete vidas hasta lograr llegar junto al empresario. Entonces emplea su penúltima vida para llevar a cabo una muestra de cariño mortífera: besa al empresario a la vez que coloca en sus labios un descargador eléctrico. La abundante agua de las cloacas electrocuta y deja completamente calcinado al corrupto financiero.

Personajes: Tres superhéroes desdoblados

— *Batman*

Héroe de doble personalidad, que no consigue armonizar su doble vida como superhéroe y multimillonario. Presenta carencias afectivas debido a su última ruptura sentimental. Una vez más, el superhéroe aparece poco tiempo en escena, por lo que es, de los tres personajes principales, el menos desarrollado.

— *Pingüino*

Es el antihéroe con mayor tratamiento en la historia. Abandonado por sus padres tras su nacimiento. Una malformación congénita le hace mitad hombre, mitad palmípedo, Pingüino se recluye en las cloacas de la ciudad, donde desarrolla su existencia junto a un grupo de personajes tan estafalarios como él. Juntos forman la banda criminal del Triángulo Rojo. Pingüino decide volver a la sociedad, encontrar sus orígenes y buscar un lugar desde el que cortar con su condición de *outsider*, sin embargo, no conseguirá librarse de su identidad monstruosa.

— *Catwoman*

Selina Kyle, la secretaria del poderoso empresario Max Shreck, es una mujer tímida, afligida y dominada por todos. Descubre por accidente los tejemanejes corruptos de su jefe. Debido a ello, él la arroja por la ventana de las oficinas. La secretaria volverá a la vida gracias a la energía vital que le transmiten cientos de gatos callejeros, transformándola en Catwoman, una antiheroína que busca la venganza personal. Batman se interpondrá a sus deseos devastadores, y se convertirá en su mayor enemigo.

— *Max Shreck, el empresario*

Es un monstruo con apariencia humana. Busca siempre y sobre todo su propio beneficio económico, y no duda en matar y destruir a quienes se opongan a sus deseos.

— *Alfred, el mayordomo*

Es una figura casi paternal para Batman, un mentor que le ayuda en su lucha contra el crimen. Debido a la acumulación de antagonistas, la relevancia de Alfred es mínima en esta entrega y en muchas escenas aparece como mero figurante.

Batman Returns: outsiders desdoblados sin identidad

Los tres *outsiders* que integran la foto del cartel aparecen por este orden: Batman, Catwoman y Pingüino. Se trata de tres inadaptados de doble personalidad con orígenes diversos y cuya importancia en la historia es inversa a la sugerida por el cartel. Según Panadero y Parra, es «un film excéntrico y desconcertante que casi dice la última palabra sobre el desdoblamiento y el animal que todos llevamos dentro»^[123].

— *Pingüino: inadaptado antisocial animalesco*

Tim Burton profundiza en la figura del inadaptado más violento de esta historia: Pingüino. Es un psicópata antisocial que busca sus orígenes, desea pertenecer a un lugar y quiere alcanzar un reconocimiento social. Al comienzo de la película secuestra al empresario Max Shreck para que le ayude en sus propósitos. Y le hace una confidencia sobre sus más íntimos anhelos: «Quiero un poco de respeto, un reconocimiento de mi humanidad, pero, sobre todo, quiero saber quién soy, conocer quiénes fueron mis padres, descubrir cuáles son mis apellidos. Nimiedades que la buena gente de Gotham no valora».

La primera aparición del personaje de Pingüino en el cómic DCO 58, de

diciembre de 1941, fue sobrecogedora, allí «hace gala de una sangre fría y tal salvajismo que, cuando escapa del Dúo Dinámico, deja tras de sí un reguero de muertos. Con la creación de Pingüino se dio un paso adelante en lo que debe ser un villano: es pequeño y ridículo, la gente se burla de él y piensa que no es una amenaza, hasta que demuestra lo salvaje, criminal y despiadado que es»^[124].

A pesar de descubrir sus apellidos, dar con la tumba de sus padres, a la que acude para depositar unas flores, a pesar de perdonar públicamente a sus progenitores, de encontrar su origen y lavar su imagen presentándose como candidato a la alcaldía de la ciudad, no puede desprenderse de sus animalescas formas. Sus primitivos y violentos instintos le traicionan una y otra vez. Halaga al pueblo para comenzar a dispararle a los pocos segundos cuando éste le desprecia. Se alía con el empresario Max Shreck para que le ayude a integrarse en la sociedad, pero se ve obligado a amenazarle con hacer públicos sus estafas, crímenes y engaños si no colabora con él.

Es un hipócrita incorregible: promete limpiar la ciudad de los criminales que él mismo lidera. Se alía con Catwoman, pero trata de destruirla cuando ella no se pliega a sus deseos. Promete días de prosperidad a Gotham, para buscar su devastación al verse relegado por los ciudadanos.

Pingüino falla estrepitosamente en su intento de vincularse a la sociedad. Como él mismo explica a Batman, es un monstruo, y no necesita máscara para probarlo. Y efectivamente, su comportamiento violento le lleva a aislarse tras su fracaso de socialización, recluyéndose de nuevo en las cloacas, donde acabará sus días.

— *Catwoman: una inadaptada desgarrada interiormente*

Como se ha dicho, a Burton la historia comenzó a interesarle principalmente por el personaje de Catwoman, aunque los tres protagonistas le parecían sugerentes. «Es un buen elenco de personajes. Me gusta la dualidad que tienen. Y lo que más me gustaba de Batman en el cómic era que todos aquellos personajes estaban hechos polvo. Esto es lo que les hace bellos. Al contrario que en otros cómics, aquí estaban tirados, los villanos y Batman. Aunque eso es parte de la cuestión, nunca vi a esa gente como villanos»^[125].

Catwoman es el áter ego de Selina Kyle, quien trabaja como secretaria del empresario corrupto Max Shreck. Tiene un carácter introvertido e inestable, manifestado en su timidez, torpeza, soledad, escaso carácter e inadaptación tanto en su faceta personal —vive sola a pesar de que quisiera compartir su existencia con alguien— como en el ámbito profesional: su jefe la humilla y desprecia.

Catwoman fue creada por Bill Finger y Bob Kane en *Batman 1* (1940). Kane explicaba su nacimiento del siguiente modo: «Sabíamos que necesitábamos una némesis [enemigo principal] femenina que fuera un poco amistosa y que cometiera crímenes, pero que al mismo tiempo fuese un interés romántico en la más bien estéril vida de Batman. Era una especie de Batman femenino, excepto que era una villana y

Batman un héroe. Pensamos que debería haber un juego del gato y el ratón entre ellos. Él intentaría reformarla y atraerla al lado de la ley y el orden. Pero ella nunca sería una asesina o completamente malvada como el Joker. [...] Se nos ocurrió la idea de asociarla a los gatos porque son la antítesis de los murciélagos. Nos parecía que las mujeres eran felinas. [...] Los gatos son fríos, despegados y poco fiables. [...] Los gatos son difíciles de entender, son erráticos, como las mujeres»^[126].

La película muestra los orígenes de la doble personalidad de Selina Kyle, que es arrojada desde la ventana de su oficina por su jefe. Selina muere en el acto, pero revive gracias a una inaudita energía transmitida por los roces, caricias y lamidos de decenas de gatos callejeros. Y en este despertar, encuentra su doble personalidad: una mujer con esencia gatuna, salvaje, juguetona, desconfiada, extraordinariamente ágil, silenciosa, veloz, de mirada ladina y con siete vidas. De esta forma, Selina es condenada a vivir una doble vida que no desea. Su obsesión: la venganza.

Cuando al final de la película está a punto de cumplir su deseo y matar al empresario Max Shreck, Batman trata de impedir el asesinato. «Llémoslo a la policía —le propone el superhéroe a Catwoman—. luego nos podremos ir a casa. Juntos. Selina, ¿es que no ves que somos iguales? Partidos por la mitad». Batman se quita la máscara y añade: Selina, por favor. Ella sonrío feliz y le dice: «Bruce, me hubiera gustado vivir contigo en tu castillo, para siempre, como en un cuento de hadas. Pero no podría vivir conmigo misma. No finjas que esto tiene un final feliz». Catwoman es un personaje desdoblado incapaz de encajar su doble personalidad. Su destino es la venganza y nada le va a impedir cumplirla. Su atuendo, lleno de costurones, refleja un interior tan dolorosamente rasgado que es imposible recomponer.

— *Batman: el inadaptado desdoblado*

Batman es un inadaptado desdoblado en continuidad con la línea marcada en la primera entrega, aunque aquí parece haber superado en parte su apocamiento. Incapaz de conciliar sus dos caras y de mantener una relación sentimental, en parte debido a su excesiva sinceridad: su novia Vicky no soportó conocer la verdad de la doble vertiente del personaje y acabó abandonándole. Batman ve en Catwoman una oportunidad para salir de su aislamiento, pero ella tiene sus propios problemas.

El sino de Batman resulta también ineludible, pues es incapaz de colgar su traje de murciélago aunque lo desee, probablemente porque el héroe resulta más auténtico que el empresario Bruce Wayne: «Batman es el ser humano y Bruce Wayne es la máscara, él vive más su existencia como Batman que como Bruce, porque como el Caballero Nocturno se siente en realidad vivo. Bruce se enfrenta de día con los tiburones del mundo de los negocios y con los personajes que en la vida cotidiana usan máscara; de día él vive una mentira. En la oscuridad Batman es su verdadero yo»^[127].

Ciertamente, como apunta Burton, son seres despedazados por dentro, incapaces de superar sus problemas interiores. Como ocurre con tantos personajes burtonianos.

Tim Burton da una vuelta de tuerca con esta película. «Más que ante un convencional filme de superhéroes, la propuesta burtoniana en *Batman vuelve* debe ser definida como la evidente puesta en escena de un intrincado y macabro *thriller* psicológico al servicio de unos desquiciados seres, a medio camino entre la condición humana y la monstruosa; con lo que, al igual que sucediera en la primera entrega, el filme se convierte en ‘cuento malévolo y turbador sobre justicieros obsesivos y taciturnos, felinas en soledad y palmípedos sádicos’»^[128].

La película es pues una representación dramática de tres inadaptados de doble personalidad, absolutamente desgarrados por dentro, incapaces de convivir con su dualidad, hecho que a Pingüino le conduce a una amarga muerte, a Catwoman a un doloroso e irremediable aislamiento, y a Batman a una existencia fragmentada y solitaria.

Tres solitarios que se cruzan entre sí. Cada uno de ellos está demasiado ocupado como para prestar excesiva atención a los otros, a no ser que se interpongan en sus planes. «No existen auténticos lazos entre los personajes, tampoco funcionan por antagonismo real. Unos y otros son más importantes por lo que muestran sobre su intimidad que por sus relaciones. Su cercanía sirve para dejar claro lo solos que están unos y otros. Su desamparo, su soledad»^[129].



Pesadilla antes de Navidad

Año: 1993. Duración: 76 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Animación. Fantástico. Estreno: 22 de octubre de 1993 (13 de octubre en el Festival de New York). Premios: Tres premios, incluido el de Mejor Película Fantástica de la Academia de la Ciencia Ficción y 5 nominaciones. Presupuesto: 30 millones de dólares (el presupuesto original eran 18 millones de dólares). Recaudación: 60 millones de dólares.

Reparto principal: Danny Elfman (Jack Skellington en las canciones), Chris Sarandon (Jack en los diálogos), Catherine O'Hara (Sally), William Hickey (Dr. Finkelstein), Glenn Shadix (Alcalde), Paul Reubens (Lock), Catherine O'Hara (Shock), Danny Elfman (Barrel), Ken Page (Oogie Boggie), Ed Ivory (Santa Claus).

Equipo técnico: Producción: Touchstone Pictures. Director: Henry Selick. Guión: Caroline Thompson, según un argumento y personajes de Tim Burton, adaptado por Michael McDowell. Productores: Tim Burton y Denise DiNovi. Música: Danny Elfman. Dirección Fotográfica: Pete Kozachik. Dirección artística: Deane Taylor. Montaje: Stan Webb.

Tim Burton esperó diez años para poder hacer realidad esta película, por eso cuando la vio concluida no dudó en afirmar: «Amo todo lo que he hecho, pero esta película es especial para mí. Siento los personajes muy de cerca. A veces te sientas y creas esos dibujos sin saber lo que estás haciendo: es algo que llega directamente de tu subconsciente. La película tiene todos los elementos que quise para ella: las vacaciones (Halloween y Navidad), personajes bellos e incomprensidos, drama, tristeza, optimismo. Cuando la veo ahora, después de haber estado en mi interior durante tanto tiempo, me encanta»^[130].

Afirma Tim Burton que hay pocos proyectos con los que realmente exista una profunda identificación. *Pesadilla* es uno de ellos. «Sentí lo mismo con *Vincent* y me sentí así con éste»^[131].

Al idear la historia, el director trabajaba en la Disney, donde hizo sus primeros diseños de los personajes de Halloween. «Empezó con un poema que escribí influenciado por el estilo de mi autor infantil favorito, el Dr. Seuss. Hice algunos bocetos de los personajes y de las localizaciones y empecé a concebirlo como una película»^[132].

Sin embargo, a pesar de la buena acogida de la idea, no hubo nadie seriamente dispuesto a avalar la producción. «Era un proyecto curioso, porque todo el mundo se mostraba muy dispuesto, pero era como en la serie de *El prisionero (The Prisoner)*: todo el mundo es muy amable, pero sabes que jamás saldrás de ahí. La llevé a todas las cadenas, hice dibujos y bocetos y Rick Heinrichs hizo un dibujo de Jack. Todo el mundo dijo que le gustaba, pero no tanto como para hacerlo en ese momento. Supongo que fue mi primer roce con ese tipo de mentalidad del mundo del cine: una enorme sonrisa y un: 'Oh, claro, vamos a hacerlo'. Pero mientras tú sigues, poco a poco va dejando de ser una realidad»^[133].

Según Aguilera, un cortometraje debió de influir poderosamente en el replanteamiento que Tim Burton hizo de la historia diez años después de idearla. *Pesadilla antes de Navidad* «trata de un hermoso cuento realizado con una técnica

básicamente artesanal que devolvería a los orígenes al propio Burton, autor de la idea original, reconducida a buen seguro tras visionar uno de los mejores cortometrajes que uno haya visto jamás: *The Sandman*^[134] (Paul Berry, 1992)»^[135].

Trama: El rey de las Calabazas quiere ser Papá Noel

De nuevo la historia arranca con un relato en forma de cuento. En *Eduardo Manostijeras* la nieta le pregunta a la abuela de dónde procede la nieve; en *Pesadilla antes de Navidad*, el narrador pregunta al espectador si alguna vez ha tenido la curiosidad de conocer de dónde provienen las fiestas: «Hace mucho más tiempo del que puedas imaginar, sucedió la historia que vamos a contar. Tal vez en sueños hayas visto el lugar; en los mundos de las fiestas de nunca acabar. Quizás te preguntes cómo se comenzaron a celebrar. En caso contrario, deberías empezar»^[136].

El argumento cuenta la historia de Jack, un personaje completamente deprimido de su rutinaria existencia como rey de las Calabazas en el país de Halloween. Al igual que Vincent, Jack trata de llenar su vida con algo distinto al entorno cotidiano, y busca una realidad alternativa que le sacie y haga feliz.

El rey de las Calabazas necesita estar solo y huye de su gente en busca de un momento de tranquilidad. Por casualidad, encontrará la aldea de la Navidad. Queda tan deslumbrado con esta —para él— nueva fiesta que vuelve al país de Halloween para intentar explicar a sus conciudadanos sus impresiones sobre la festividad blanca. Su intención es persuadirles para preparar y celebrar entre todos la próxima Navidad.

Pero nadie le entiende. Todos malinterpretan sus palabras y él finalmente se da cuenta de que no hay forma de sintonizar con sus conciudadanos. «Mi gente no entiende nada del sentimiento especial de la ciudad de la Navidad»^[137], se dice. Y decide comenzar una serie de experimentos para tratar de descubrir la esencia y el sentido de la nueva celebración.

Finalmente, su gran hallazgo consiste en revelar que no es una fiesta tan complicada como parece. Sólo hay que festejarla y ya está. Por eso decide que, por una vez, la fiesta de la Natividad será organizada por los habitantes de Halloween, que, a pesar de no comprender mucho el asunto, reciben la noticia con gran entusiasmo. Sólo Sally parece darse cuenta de la gran equivocación que supone suplantar a Santa Claus. Trata de convencer a Jack de su error, pero él está tan excitado que ni siquiera escucha. Jack resuelve secuestrar y suplantar a Papá Noel, para ser él mismo quien reparta alegría y regalos entre los niños.

Durante toda la película se dan pinceladas de una subtrama romántica entre Sally y Jack. A diferencia del cortometraje *Vincent* o de la película *Eduardo Manostijeras*, en *Pesadilla antes de Navidad* los sentimientos de amor son relatados desde el punto de vista femenino. El espectador se identifica con el dolor y el desasosiego que sufre Sally, quien siente un gran amor hacia Jack no correspondido por éste.

El secuestro de Santa Claus es un éxito. Jack entonces se disfraza de Papá Noel, carga de regalos su trineo conducido por esqueletos de renos y sale volando rumbo al país de la Navidad. «Ho, ho, ho», grita entusiasmado mientras surca el cielo y piensa en la alegría que van a recibir los niños del país vecino cuando reciban los presentes fabricados por los habitantes de Halloween.

Pero contrariamente a lo esperado, Jack ocasionará una gran conmoción entre los habitantes del país de la Navidad. Los niños reciben regalos terroríficos, y en lugar de reír, lloran y gritan aterrados mientras tratan de escapar de los juguetes que les persiguen y asustan. Salta la alarma en todo el país de la Navidad.

Como en *Vincent* o en *Eduardo Manostijeras*, el protagonista recibe un escarmiento por sus actos. En este caso se trata del ataque por parte de la policía de la ciudad de la Navidad. La carga policial hace que Jack caiga desde el cielo y todo su carruaje de regalos acabe destrozado.

La frustración, sin embargo, permite reaccionar a Jack, haciendo que el protagonista soporte un arco de transformación interior. Todo lo contrario que sucede con Vincent o con Eduardo, a quienes el castigo no transforma un ápice su manera de ser y actuar.

Jack comprende su gran equivocación. Como dice en otra canción, él sólo quería dar algo grande a los demás, pero las cosas no han salido como esperaba. No queda otra salida que reponerse de su equivocación y tratar de quedarse con lo positivo: «Al menos dejé atrás historias que todo el mundo podrá contar»^[138]. Él personalmente afirma haber tocado por un momento el firmamento, pues por primera vez desde hacía mucho tiempo ha vuelto a sentirse él mismo. Una vez más, Burton nos muestra cómo la máscara hace descubrir un yo más auténtico.

Mientras canta el dolor de su error, pronuncia su nombre, y entonces cae en la cuenta de quién es él realmente: Jack, el rey de las Calabazas. Se lo repite una y otra vez. Alentado por una gran decisión, vuelve a su aldea, rescata a Santa Claus de las terribles intenciones de Oogie Boogie, vuelve a liderar el país de Halloween y a su gente y, finalmente, declara su amor a Sally.

De modo que después de su enorme metedura de pata, Jack rescata al bueno, vence al antagonista, se convierte en líder, besa a la chica. Parece como si el síndrome del final feliz se hubiera adueñado de Tim Burton en esta cinta. Resulta curiosa tanta alegría en el desenlace de una película burtoniana.

Pesadilla antes de Navidad supone un enorme giro en este sentido. *Vincent* acaba con el niño postrado en el suelo en un final abierto a la interpretación. *Eduardo Manostijeras* concluye con la reclusión del protagonista en su mansión, huyendo de una sociedad que no le entiende. Sin embargo, en *Pesadilla antes de Navidad*, Jack termina comprendiendo cuál es su papel, lo acepta y eso le hace feliz. El personaje solitario y desubicado encuentra a la compañera adecuada y su lugar en el mundo. Y además, todo ello le reconforta.

Hay que aclarar que muchas de las diferencias que encontramos entre *Pesadilla*

antes de Navidad y el resto de las películas del autor seguramente tengan que ver en parte con el hecho de que Tim Burton no dirigió esta película, sino Henry Selick. Sin embargo, Burton, como productor del film, creó gran parte de los personajes, diseñó los decorados y esbozó la historia, por lo que siempre ha sentido este *film* como algo muy personal y cercano.

La animación *stop motion* fue el método utilizado para rodar la película. «El aspecto artesanal de las cosas parte de una fuerza inexplicable. Puedes sentirla al ver la concentración de los animadores cuando mueven las figuras, su fuerza queda plasmada. Es como cuando ves un cuadro de Van Gogh. Recuerdo la primera vez que vi uno en persona. Los había visto en libros, pero la fuerza que queda plasmada en el lienzo es increíble, y creo que nadie habla de eso porque no es algo literal»^[139].

Personajes: Jack, un monstruo navideño

— *Jack*

Es el rey de las Calabazas, un ser completamente desubicado y deprimido en su rutinaria existencia que pide a gritos algo nuevo y radicalmente distinto. Mantiene muchas semejanzas con Vincent en este sentido. «Jack es como muchos personajes de la literatura clásica, apasionados y con el deseo de hacer algo de una forma que realmente no es aceptada, como la historia de Don Quijote, donde un personaje se lanza a la aventura empujado por sus sentimientos, sin saber realmente cuáles son»^[140].

— *Sally*

Es una muñeca de trapo que está cosida por todos lados. Su existencia es consecuencia de un experimento científico. Se desgarran continuamente por los brazos o las piernas, y a lo largo de la película debe recoserse una y otra vez. Estos desgarrones nos hablan del dolor interno del personaje. Por una parte siente un amor grande por Jack, que no es correspondido. Y por otra, el científico creador la trata como una posesión sin dejarla libre.

— *El padre*

La figura del padre está de alguna manera presente en la película. Se trata de alguien mayor, a quien Jack admira y pretende imitar, hasta la identificación completa con él, como ocurre con Vincent Price en su primer cortometraje. Es un papá muy especial y famoso: Papá Noel. Además, este personaje proporcionará una enseñanza a Jack. Cuando Jack salva la vida de Santa Claus —que él mismo puso en peligro al

secuestrarle—, Santa, algo enfadado, le dice al rey de las Calabazas: «La próxima vez que te entren ganas de apoderarte de la fiesta de otro, escúchala a ella [por Sally]. Es la única persona sensata en este manicomio».

Escuchar a la persona que te ama: quizás sea una de las más sabias y enternecedoras enseñanzas que un padre puede dar a un hijo. Como siempre, este mensaje se aleja de cualquier atisbo de cursilería, pues Santa Claus habla enfadado a Jack, por todo el daño que ha supuesto su secuestro y porque tiene prisa por tratar de salvar las Navidades antes de que sea demasiado tarde, de modo que anda malhumorado y estresado.

— *Zero*

De nuevo un perro acompaña al protagonista a lo largo del relato. Al comienzo, cuando Jack acude al cementerio a llorar su terrible soledad, Zero trata de animarle. El perro es quien hace descubrir a Jack la aldea de la Navidad. Aparecerá a lo largo de la historia como un compañero fiel en los momentos más melancólicos y cerrará la fábula transformándose en una luminosa estrella.

— *Doctor Finkelstein*

Es un *mad doctor* que va en silla de ruedas, creador de Sally, a quien considera una posesión. Es metódico, despistado, racional. Casi siempre está de mal humor, por las continuas peleas y disgustos que tiene con Sally. Finalmente decidirá fabricar una nueva criatura que le haga mejor compañía y le ayude en su vida diaria.

— *Los monstruos de Halloween*

Los vampiros, el alcalde de dos caras, el hombre lobo, el payaso de fisonomía horrible, el monstruo de los ojos rojos que vive debajo de la escalera, los niños aterradores, Lock, Shock y Barrell, las brujas de nariz puntiaguda y el malvado Oogie Boggie, una especie de hombre del saco espantoso. Todos son entrañables. Quizás el más extraño de ellos sea Oogie Boggie, cuya maldad y aislamiento le convierte en un desadaptado dentro de la aldea.

Jack: outsider desubicado

Jack Skellington, el protagonista de *Pesadilla antes de Navidad*, es uno de los inadaptados creados por Tim Burton más cercano a Eduardo Manostijeras. Ambos tienen un fuerte sentimiento de no pertenencia al lugar en el que habitan, viven una historia romántica y se entregan (obsesivamente) a una tarea creativa.

En las dos historias un narrador nos introduce en el mundo de los respectivos protagonistas: la mansión de Eduardo y la ciudad de Halloween de Jack. Los dos encontrarán un mundo distinto al suyo que les entusiasma, pero del que claramente no forman parte. Y tras dolorosas experiencias en esos ámbitos ajenos, aprenderán la imposibilidad de arraigarse en una tierra extraña, de modo que terminan renunciando a ese quimérico mundo y regresan a sus respectivos lugares de origen. Un viaje exterior que propicia otro interior. «Una vez más, el personaje es un *outsider*, un ser condenado a vagar por los límites de un mundo que no es el suyo y que no está dispuesto a aceptarlo. De esta forma se observa en él una más que evidente continuidad con respecto al resto de personajes de la filmografía de Burton»^[141].

Caroline Thompson, la guionista de *Pesadilla antes de Navidad*, explica la gran sintonía que siente por las historias de Tim Burton debido a la afinidad de sentimientos con él. Caroline también «se recluyó en su pequeña habitación porque era malinterpretada, [vivía con] un sentimiento de disgusto de proporciones gigantescas: el sentimiento de que todo estaba roto, agrietado, tanto física como psicológicamente [*Screenwriters on Screenwriting*, Joel Engel]»^[142].

La película comienza con la celebración, un año más, de la fiesta de Halloween. Todos los monstruos saludan al rey de las Calabazas entre vítores y el entusiasmo general. Pero Jack, hastiado y melancólico, se escabulle de los suyos. A pesar de las unánimes felicitaciones está hundido. El protagonista deambula solitario por el cementerio, mientras canta una triste letrilla que nos habla de sus verdaderos sentimientos.

«Año tras año la misma rutina.
Esta tarea me resulta ya cansina.
Y yo, Jack, rey de las Calabazas,
Empiezo a estar harto de esta vieja farsa.
Muy en el fondo de mis viejos huesos
Empiezo a sentir un negro agujero.
Hay algo ahí fuera, lejos de mi hogar.
Siento una añoranza que me impide descansar».

Desde el comienzo de la historia queda establecida esa temática de la soledad y la desubicación: la persona que no encuentra su lugar, que se siente vacía en medio de un ambiente apagado y repetitivo. Jack no comprende por qué debe realizar una y otra vez inercias y automatismos para los que no encuentra sentido alguno.

El entusiasmo de Jack con el país de la Navidad es parte de su condición de *outsider*, pues entonces decide sustituir a Papá Noel y persigue su fin obsesivamente, sin escuchar las advertencias de los demás ni avenirse a razones. No oye, no piensa, no entiende nada que no sea lograr su anhelado deseo. Y claro está, esta actitud le

aleja y aísla de los demás. Jack se ha convertido en puro deseo, y actúa con un vigor desconcertante. Al hablar de este frenesí del rey de las Calabazas, Tim Burton lo compara al que posee el personaje de Don Quijote, otro *outsider* de energía y vitalidad incontenibles. «Jack es como muchos personajes de la literatura clásica, apasionado y con el deseo de hacer algo de una forma que realmente no es aceptada, como la historia de Don Quijote, donde un personaje se lanza a la aventura empujado por sus sentimientos, sin saber realmente cuáles son. Me parece algo muy primario, esa especie de búsqueda apasionada de algo sin saber siquiera realmente de qué se trata»^[143].

Al final, el personaje desubicado parece encontrar un sentido a su vida y a la celebración de la fiesta de Halloween, en gran medida por darse cuenta de quién es él realmente. Cuando regresa a la ciudad de Halloween y todos los habitantes le saludan entusiasmados, él grita fuera de sí: «¡Es maravilloso estar en casa!».

Para Merschmann, *Pesadilla* «está relacionado con los orígenes y un lugar en la vida, un lugar que quizás es el hogar, pero que se ubica en el reino de la fantasía más que en la realidad»^[144]. Thompson también comparte esta idea, pero desde la perspectiva del cambio, del eterno anhelo humano de vivir otras vidas. «La historia básica de Tim es elegante, sencilla, muy fuerte. Todo el mundo quiere intentar calzarse los zapatos de otro e intentar cambiarse por la vida de otro. La película lleva esta idea hasta un nivel fantástico»^[145].

Jack se muestra entusiasmado cada vez que se presenta como Papá Noel, y triste cuando tiene que ejercer de rey de las Calabazas. El músico Danny Elfman tuvo muy en cuenta esa ciclotimia del protagonista: «Escribir canciones para Jack fue especialmente placentero ya que es un personaje que derrocha entusiasmo y que es bastante esquizofrénico. Va de un extremo a otro. Y eso es lo que yo pretendía expresar»^[146].

Los animadores también tuvieron en cuenta la dualidad de Jack a la hora de plasmar sus movimientos. Es un personaje sin ojos, en parte por una decisión personal —casi una venganza— de Tim Burton, que deseaba hacer añicos la regla clásica de la animación, según la cual la mayor expresividad de un personaje está en la cara, y de modo primordial en los ojos. Pues bien, Burton arranca los ojos de su personaje principal —un gesto perverso muy burtoniano— y sin ellos transmite al espectador los más profundos e íntimos sentimientos del rey de las Calabazas.

De esta forma, «la mayor carga expresiva de Jack, que no dejaba de ser un improbable esqueleto enfundado en un frac, se desprendía de su peculiar modo de caminar. Como explicaría Paul Berry, uno de los animadores del personaje: “Hay algo muy definitorio en la forma en que Jack anda, algo que aclara su personalidad. Es una figura regia. Cuando animas el exterior de Jack estás negociando con lo que hay en su interior”»^[147]. En esta película, de larga producción, tres años, todo estaba estudiado al milímetro: «A pesar de que el arte de Tim refleja las influencias de artistas tan variados como el Dr. Seuss, Edward Gorey, Charles Addams, e incluso

Vincent Van Gogh, él tiene un estilo propio, [en el que] cada elemento tiene su propia lógica. Todo tiene personalidad y textura, cada línea, cada rincón, cada piedra»^[148].

Jack es el líder indiscutible del país de Halloween. Todos le admiran y le respetan. Sin embargo, él busca algo distinto, necesita escapar de la práctica diaria, de la percepción general, de las pautas repetitivas. Se siente abatido, anonadado. Tiene que interpretar un rol que no siente ni le llena.

Los habitantes de Halloween, por el contrario, perciben su existencia de otra manera. Todos piensan que Jack es feliz, de modo que el protagonista es malinterpretado por los suyos, que no pueden ni siquiera sospechar la profunda frustración que siente. Hay una percepción más superficial de la realidad por parte los habitantes de Halloween. Jack trata de actuar desde lo más profundo, pero en lo más íntimo, sólo encuentra un vacío que le impide ser feliz.

Sally, outsider llena de costurones

La otra *outsider* de la historia es Sally, la muñeca de trapo recosida. El protagonista aparece acompañado por este personaje femenino, con ricos sentimientos, como él, y que parece la única persona capaz de entenderle. Se ha mencionado que para Tim Burton todas las historias se pueden reducir a una: la de la Bella y la Bestia. Y de nuevo él recurre a este patrón dramático, pues Sally, el personaje más real de la historia, el más humano en su apariencia externa, se enamora de un ser que tiene por cabeza una calavera sin ojos. Hay aquí una variante importante: es la Bella quien persigue a la Bestia desde el comienzo de la historia, y no al revés, como ocurre en Eduardo Manostijeras o Bitelchús.

Sally es una chica creada artificialmente por el científico loco Finkelstein. «El personaje de Sally emergió de algo muy profundo en mi interior, una especie de impulso interno raro. Apareció súbitamente en dibujos con esa extraña imagen cosida sobre la que había estado pensando durante mucho tiempo. Supongo que resuelvo muchos problemas psicológicos con esas cosas»^[149]. Hay mucho simbolismo en Sally, la chica recosida y llena de costurones, que parece desarmarse a cada paso, como de hecho le ocurre en varias ocasiones en la película.

Este personaje simboliza la fragilidad que uno experimenta ante los demás, junto al sentimiento de estar constantemente rompiéndose por dentro. «Le había cogido cierto gusto a los costurones, a esa cosa psicológica de que te reconstruyan. Insisto, no son más que símbolos de cómo te sientes. La sensación de estar descentrado y apenas ensamblado, y de estar intentando constantemente recomponerte, por así decirlo, me parece muy fuerte. Esa clase de símbolos visuales tiene menos que ver con Frankenstein que con la sensación de recomponerte»^[150].

Sally está enamorada en secreto de Jack y, debido a que ella es otra inadaptada en la ciudad de Halloween, tiene un sentido muy desarrollado para saber quién pertenece

a cada lugar. Ella es la única que parece entender que Jack no es alguien con vínculos en el país de la Navidad, por lo que, a pesar de sus buenas intenciones, es completamente absurdo que trate de aparentar ser un Papá Noel que en realidad no es. Por lo tanto, *Pesadilla antes de Navidad* ahonda también sobre el descubrimiento existencial de que a veces debes hacer un largo viaje antes de llegar a donde realmente perteneces^[151]. Que es precisamente lo que realiza Jack. Sally sabe cómo se siente Jack porque ella misma sufre frustraciones e incomprendiones. Tiene, como Jack, el deseo de volar, y sin embargo, el doctor Finkelstein la retiene junto a él, a la vera de su silla de ruedas.

Pesadilla es la película de Burton hasta la fecha donde más se desarrolla la trama romántica desde la perspectiva femenina. Y además, tiene un final feliz. Pero hasta llegar al abrazo resulta sorprendente la poca atención que el rey de las Calabazas presta a la chica. Para Jack, Sally es prácticamente inexistente. Sólo al final de la historia, caerá en la cuenta de la ayuda que le ha prestado en todo momento. El propio Jack le dice cuando regresa a la aldea de Halloween: «Sally, no puedo creer que no me haya dado cuenta de que tú...». Pero le es imposible acabar la frase al ser interrumpido por los habitantes de Halloween que celebran entusiasmados el reencuentro con Jack.

En ese momento, todos los monstruos de la ciudad se llevan casi en volandas a Jack, y Sally, una vez más, se queda sola. Ella entonces acude melancólica al cementerio, pero al rato, a sus espaldas, aparecerá Jack, quien le dice cantando: «Mi amiga más querida, si no hay inconveniente, quería estar contigo, mirando las estrellas, sentados el uno junto al otro, para siempre, porque ha quedado claro — ¿quién puede dudarlo?—, que nacimos para amarnos».

Sally protagoniza un conflicto de identidad, pues su creador, un científico sin escrúpulos, que va en silla de ruedas, la considera una pertenencia y no le permite hacer lo que ella quiere. Cuando Sally vuelve junto al científico para recuperar uno de sus brazos, y el científico recose a la chica, tiene lugar el siguiente diálogo.

DOCTOR FINKELSTEIN: Este mes ya van dos veces que me has puesto en la comida un sedante y te has escapado.

SALLY: Tres veces.

DOCTOR FINKELSTEIN: ¡Eres mía y lo sabes! Te hice con mis propias manos.

SALLY: Puedes crear otras criaturas. Estoy inquieta. No puedo evitarlo.

DOCTOR FINKELSTEIN: Es sólo una mala racha. Ya pasará. Debemos ser pacientes, eso es todo.

SALLY: ¡Pero yo no quiero ser paciente!

La subtrama amorosa concluye con un final feliz tras el encuentro de los dos amantes. Todas las tramas y subtramas de la película tienen un *happy end*. Únicamente el personaje de Oogie Boggie acaba mal, pero eso es motivo de alegría para el espectador, ya que Jack vence al antagonista. El hombre del saco es el único monstruo percibido como una criatura miserable y ruin, que finalmente es destruido. Con todo, Tim Burton no ve a Oogie Boggie como un personaje malvado. «Es una historia en la que realmente no hay personajes malos, ni siquiera Oogie Boggie; no es realmente malo, sólo es el vecino raro en una ciudad rara»^[152].

Además, Jack sufrirá un arco de transformación interior (nada usual en el cine burtoniano), al entender quién es él realmente, el rey de las Calabazas, y asimilar que su lugar está en la ciudad de Halloween, donde seguirá con una rutina, que ahora se presenta novedosa para él porque ha encontrado el amor junto a Sally, y así el amor renueva la rutinaria vida de Jack.

Ed Wood

Año: 1994. Duración: 127 minutos. País: USA. MPAA Rating: R. Género: Biográfico. Estreno: 23 de septiembre de 1994 (USA), 2 de junio de 1995 (España). Premios: Oscar al Mejor Actor Secundario y al Mejor Maquillaje, al Mejor Actor y a la Mejor Música en la Academia de la Ciencia Ficción, Mejor Premio de la Comedia Americana para Martin Landau, el premio BSFC para Martin Landau y a la Mejor Fotografía, y diez premios más, entre ellos un Globo de Oro para Martin Landau. Presupuesto: 18 millones de dólares (estimado). Recaudación: 6 mil millones de dólares (USA).

Reparto principal: Johnny Depp (Ed Wood), Martin Landau (Bela Lugosi), Sarah Jessica Parker (Dolores Fuller), Patricia Arquette (Kathy O'Hara), Jeffrey Jones (Criswell), G. D. Spradlin (Reverend Lemon), Bill Murray (Bunny Breckinridge), Mike Starr (Georgie Weiss), Max Casella (Paul Marco), Brent Hinkley (Conrand Brooks), Lisa Marie (Vampira), Juliet Landau (Loretta King), George «The Animal» Steele (Tor Johnson).

Equipo técnico: Producción: Touchstone Pictures. Director: Tim Burton. Guión: Larry Karaszewski, Scott Alexander. Producción ejecutiva: Michael Lehmann. Casting: Bill Dance. Diseño de producción: Tom Duffield. Música: Howard Shore. Dirección Fotográfica: Stefan Czapsky. Dirección artística: Okowita. Efectos especiales: Howard Jensen, Kevin Pike. Montaje: Chris Lebenzon.

Burton empezó a interesarse por el proyecto de *Ed Wood* a través de su productora, Denise Di Novi, quien le había hablado de dos guionistas que planeaban escribir un largometraje sobre el considerado peor director de cine de la historia, según *The Golden Turkey Awards*, galardón otorgado a su película *Plan 9 from Outer Space* (1959).

Tim Burton comenzó a leer sobre el joven Edward D. Wood Jr., que nació en una ciudad del estado de Nueva York, en 1924, y murió arruinado y olvidado de todos cincuenta y cuatro años después, en 1978. Ed Wood fue actor, director de cine, escritor y productor, entre otras profesiones. Era travestido y se erigió en defensor de

sus derechos.

Para realizar sus películas se rodeó de un equipo de personas tan peculiares como él, «entre los que se encontraban Criswell, mentalista y showman, Tor Johnson, luchador sueco, y Vampira, presentadora de un programa de terror de TV, muchos de los cuales creían que Ed los convertiría en estrellas»^[153]. En 1953 conoció a un Bela Lugosi envejecido y abandonado por la industria cinematográfica, adicto a la morfina y con una salud quebrada. Lugosi también engrosaría las filas de los incondicionales del joven director.

Tras leer una sinopsis para un largometraje sobre Ed Wood y su insólito grupo de acompañantes, Burton pensó: «Mira, me gusta esta gente y quiero dirigirla. [...] Había una curiosa conexión y entonces empecé a apasionarme. Hablé con Larry y Scout y escribieron un guión muy rápidamente, en un mes. Nunca he visto un guión escrito tan deprisa, y además era realmente largo, de unas 150 páginas»^[154]. La historia del director está inspirada en el libro *Nightmare of Ecstasy. The Life and Art of Edward D. Wood, Jr.*, de Rudolph Grey, publicado en 1992, «heterodoxa aproximación al género biográfico construida a partir de nebulosas remembranzas de débiles y contradictorios retazos de memoria de algunos de los más fieles colaboradores de Wood»^[155].

También se realizaron sobre él dos documentales, «*Look Back in Angora* y *The Haunted World of Ed Wood*, de Brent Thompson, que aportaba nuevos testimonios y diversas imágenes inéditas extraídas de sus más demenciales proyectos, además de un largometraje, *Flying Saucers over Hollywood: The Plan 9 Companion*, que reconstruye todo el proceso de realización del más popular de los films de Wood»^[156].

A Tim Burton le convenció el guión escrito por Larry Karaszewski y Scout Alexander. Retrataba la figura de Ed Wood con un tono desenfadado y no exento de cierta admiración. Había mucha comedia en el guión pero sin intención de mofarse del personaje de Wood.

La considerada peor película de la historia del cine, *Plan 9 from Outer Space*, era apreciada por Tim Burton de forma diferente. «Crecí enamorado de *Plan 9*, una película que ves de niño y que no olvidas. Más tarde, Wood es reconocido como el peor director del mundo, y empieza a ser algo más conocido, y hay festivales, y se proyectan sus películas y todo el mundo se ríe de ellas. Pero lo que pasa es que, cuando ves sus películas, vale, son malas, pero son especiales. Hay un motivo por el cual estas películas permanecen y son reconocidas, más allá del hecho de que sean puramente malas. Tienen cierta consistencia y un tipo de maestría muy peculiar. Es decir, no se parecen a nada. No permitió que las cuestiones técnicas, como que se vieran los cables o que los decorados fueran malos, le entorpecieran la narración. Y en eso se ve una forma retorcida de integridad»^[157]. Quizá parte de esa maestría tenga que ver con ese entusiasmo que el director Ed Wood ponía en las historias que rodaba, y que a Tim Burton le llamó poderosamente la atención. Y es que las

películas de Wood rezuman un delirio especial.

Tim Burton elogia la maestría de las películas de bajo presupuesto, que a él personalmente le dejaron una impronta mayor que muchas joyas del Séptimo Arte. «¿Por qué hay cosas que se te quedan marcadas? Recuerdo muchas más imágenes de estas películas [de serie B] que de *Ciudadano Kane*, que tiene imágenes increíbles. Por alguna razón las imágenes de *The Brain That Wouldn't Die* son mucho más potentes en mi cabeza»^[158].

Trama: El entusiasmo del peor director de cine del mundo

La película *Ed Wood* abarca unos pocos años de la vida del director cinematográfico. Comienza con un joven Edward D. Wood Jr. metido a productor teatral. Las críticas son mordaces con su obra y sus actores. Sin embargo, el joven Ed posee un entusiasmo a prueba de bomba y consigue animar a su equipo subrayando el único comentario positivo (acerca del vestuario) realizado por la única crítica escrita de la producción teatral.

Ed, que trabaja como mozo en un estudio cinematográfico, se entera de que un productor está buscando director para una historia sobre el cambio de sexo de un hombre. Le llama por teléfono, le pide una entrevista y se presenta ante él con un argumento de peso para dirigir la película: él es travestido. El productor, sin embargo, le informa de que el proyecto no se va a llevar a cabo.

Ed Wood, desanimado, camina por la calle y tropieza por casualidad con una gran estrella de cine a la que aborda inmediatamente. Se trata, nada más y nada menos, que del gran Bela Lugosi. Ed se declara uno de sus más fervientes admiradores y se ofrece para llevarle en su coche a casa. En el trayecto se entera de que el icono del terror está ahora sin trabajo. El entusiasta joven no sale de su asombro, no entiende cómo un actor de la categoría de Lugosi, que encandiló a todo el público con su personaje de Drácula, puede estar en paro.

Tras despedirse del actor tiene una maravillosa idea: escribir una historia sobre travestismo que tenga a Bela Lugosi en el reparto. Ha conocido a un productor interesado por los temas de cambio de sexo, ha conocido una estrella. Sólo falta un guión y poner a todos de acuerdo para rodar una película que él mismo dirigirá. Efectivamente, Ed Wood consigue convencer al productor y al actor para embarcarse en el proyecto.

Glenn or Glenda (1953) se rueda en apenas dos semanas, y es un fracaso comercial. Cuando Ed Wood deja su película en un estudio cinematográfico para que la valoren, el productor que la visiona, asombrado ante lo que presencia, concluye entre risas que debe tratarse de una broma de otro productor compañero de la profesión.

Ed Wood atribuye el fracaso al poco interés del productor por la historia. Así que decide hacerse productor de su siguiente película. Dicho y hecho. Junto a su grupo de

incondicionales comienza a buscar dinero organizando fiestas a la caza de posibles inversores. Todo resulta un fracaso. Pero de pronto aparece una joven adinerada que se interesa por el proyecto y por protagonizar la historia. Ed Wood cede a las exigencias de la joven, y tiene que explicar a su novia que no puede interpretar a la protagonista, lo que le ocasiona un disgusto con ella.

El rodaje empieza. Cuando apenas llevan diez días, el propietario de los estudios exige el dinero del alquiler del plató. Ed Wood habla con la joven adinerada y ella le explica que le ha dado todo el dinero que tenía: 300 dólares. Ed Wood quiere morirse. Todo había sido un malentendido. Les echan de los estudios. Y vuelta a buscar financiación. La encuentra gracias a un empresario cárnico que sólo pone dos condiciones para financiar la película: que un hijo suyo —un poco lento, pero buen chico— tenga un papel relevante en la historia, y que el filme termine con una gran explosión y mucho humo.

Tras la inyección monetaria, Wood consigue terminar su segunda película, *La novia del monstruo* (*The Bride of the Monster*, 1955), que también resulta un fracaso comercial. Además, su novia le abandona, cansada de tanta sandez. Sin embargo, Ed no se rinde y pone en marcha un tercer proyecto, *Plan 9 from Outer Space* (1959), por la que —esta vez sí— conseguirá el premio a la peor película de la historia. El dinero para producirla llega a través de unos empresarios de la Iglesia baptista que quieren rodar una película espiritual. Ed Wood les convence de que rueden una película fantástica y de bajo presupuesto que les haga ganar dinero, con el que más tarde podrán realizar todas las películas espirituales que deseen.

Mientras tanto, Ed ha conocido a Kathy, una joven de la que acaba enamorado, y a quien confiesa su secreto travestismo. A ella no parece importarle la situación, y la acepta sin más.

Los empresarios baptistas financian *Plan 9 from Outer Space*. A pesar de todos los problemas con que se encuentra, entre ellos la muerte del protagonista, Bela Lugosi, Ed Wood lucha por su sueño —como le aconseja en una ficticia entrevista su ídolo Orson Welles—, y consigue acabar la película.

El estreno de *Plan 9 from Outer Space* resulta —gracias a la benevolencia de Tim Burton, que se permite esta licencia con su protagonista— un clamoroso éxito, y Ed Wood decide irse a Texas con su novia para casarse. Con este final feliz termina la película.

Personajes: Un cineasta y un actor inadaptados

— *Ed Wood*

Uno de los aspectos que más le atraía a Burton de Edward D. Wood Jr. era su pasión y entusiasmo por el cine, su entereza, su capacidad de superar problemas con tal de

producir una película, mientras la industria le despreciaba y se reía de él. «Lo que me atrajo al leer las entrevistas con él, sobre todo dado que ya conocía sus películas y otros aspectos de su vida, era su extremado optimismo, hasta un grado increíble de negación»^[159]. Es un personaje incomprendido que lucha contra el sistema —la industria cinematográfica de Hollywood—, para encontrar un lugar en el difícil mundo del espectáculo. A los guionistas, Alexander y Karaszewski, les atrajo su libertad interior, su espíritu subversivo y libre, independientemente de que andase equivocado en sus planteamientos.

— *Bela Lugosi*

Un reconocido actor de terror venido a menos, y que traba amistad con Ed Wood. Bela Lugosi ayuda a Ed Wood a realizar sus sueños a través de sus consejos, experiencia y, sobre todo, de su disposición para interpretar las películas del joven director. Por su parte, Ed Wood ofrece su sincera amistad e incondicional apoyo al viejo actor.

— *Los incondicionales*

Ed aparece acompañado por una pequeña tropa que le sigue en la realización de sus proyectos. No está solo, como Vincent o Eduardo, sino rodeado de su grupo de curiosos incondicionales, un extraño séquito, como les denomina Marcos Arza. «Una verdadera cuadrilla de *freaks* entre los que se incluían el mentalista Criswell; Vampira, una presentadora de televisión venida a menos; el luchador sueco Tor Jonson, o el homosexual Bunny Breckenridge. Todos ellos invadidos por el exagerado optimismo de un Wood que finalmente consumiría sus días redactando baratas novelas pornográficas, hasta fallecer en 1978 a causa del alcohol y las drogas»^[160].

— *Las amadas*

Aparecen dos novias de Ed Wood: Dolores Fuller, la joven que interpretaría su primera película, y Kathy, la mujer con la que se casó y que estuvo junto a él hasta su muerte. Dolores Fuller no terminó de entender ni querer a Ed. En cambio, Kathy le amó y le aceptó como era. Dentro del elenco de personajes de la película, Kathy imprime gravedad a la historia. Es una mujer serena y madura, que contrasta con el grupo de infantiles, alocados e irreflexivos comediantes.

— *La sociedad*

Aquí se materializa en la industria cinematográfica de Hollywood, donde Ed Wood fue despreciado una y otra vez, hasta el punto de tener que convertirse además de en escritor y director, en productor de sus propios filmes.

— *El perro*

Tim Burton no se olvida de la figura canina. Bela Lugosi tiene dos perros, las únicas criaturas con las que parece haber convivido durante años. Aunque con poco protagonismo, sin embargo, aparecen, una vez más, como compañeros fieles de un *outsider* abandonado por todo el mundo.

Ed Wood, el outsider artista cinematográfico

Los inadaptados de Tim Burton luchan por su propia libertad interior. Así ocurre con Ed Wood, y esta reivindicación tiene su origen en hechos concretos de la vida del director. «Recuerdo un día que me sentía muy frustrado, porque me encantaba dibujar pero en realidad no lo hago muy bien. [...] Estaba dibujando y pensé: ‘No me importa si sé dibujar o no. Me gusta y ya está’. [...] De un segundo para otro, sentí una libertad que no había sentido antes. [...] Y lucho contra eso cada día, contra la persona que te dice: ‘No puedes hacer esto. No tiene sentido’. Cada día es una pelea. Es cuestión de tratar de mantener un mínimo de libertad»^[161].

Esa contienda personal por la propia libertad constituye una de las bazas temáticas de Burton y, muy probablemente, es el motivo por el que muchos adolescentes se sienten atraídos por sus historias. Inadaptación y libertad son dos conceptos que se engarzan en la vida y obra de Tim Burton. La libertad debe respetar a quien no se adapta al sistema, y ese no adaptarse constituye para el sistema un desafío, pues el entramado ha de saber aceptar y encajar lo raro y distinto.

Para Tim Burton preservar su propia libertad se ha convertido en una lucha tanto fuera como dentro de la pantalla. Cuando realizó *Hansel y Gretel* para Disney, se vio rodeado de un montón de expertos de la productora juzgando lo que funcionaba o no. Esta situación exasperó al director. Él prefiere rodearse de personas que actúen y resuelvan, no de críticos que no aporten soluciones. De aquellos expertos de la Disney Tim Burton comentaba exasperado: «Puede que tengas razón, pero, ¡haz algo, por el amor de Dios!»^[162].

Burton, con esta historia, rompe una lanza a favor de los espíritus libres, aunque sean unos fracasados y estén equivocados. Trata con respeto a este grupo de extraños seres que acompañan a Ed Wood en su periplo. «Gente que, bajo la mirada de otro cineasta, quizás habrían sido simples chistes, pero no aquí, no con Burton»^[163]. Tal vez la frustración y desilusión por la que tuvo que pasar el director con los dictámenes de los supuestos expertos le lleve a identificarse con personajes de un

espíritu tan libre y chocante como Ed Wood y su séquito.

Un creador entusiasta

El ímpetu arrollador de Ed Wood para pasar a la acción, al margen de la calidad de su actuación, es algo que Burton destaca constantemente de este autor. «Parece como si el mundo tuviera cada vez más jueces y menos creadores. Siempre he odiado eso. Por ello *Ed Wood* tiene un tono peculiar, porque Ed recorre toda la película sin perder su optimismo»^[164].

Burton sabe lo complicado que es realizar una película, los numerosos obstáculos que se deben superar y, sobre todo, las enormes posibilidades de que algún imprevisto lleve al traste una producción. «Cualquiera de mis películas pudo haber fracasado de verdad, por eso la línea entre el éxito y el fracaso es muy fina. Por eso me identificaba tanto con él. Eso es lo que creo, y quién sabe, mañana yo podía convertirme en otro Ed Wood»^[165].

Parece improbable —a estas alturas imposible— que Tim Burton se convierta en otro Ed Wood. En primer lugar, por todas las películas que ya ha realizado y que le avalan como uno de los directores más creativos y exitosos de la industria, y además porque las historias de Burton llegan al espectador, despertando en él vivos sentimientos.

Uno de los problemas que tienen las entregas de Ed Wood es que son discursivas, y por tanto aburridas. En *Glen or Glenda* todo el conflicto se basa en la contrariedad que supone para un hombre tener que explicarle a su novia que a él le gusta vestirse con ropa femenina. Es un conflicto que no parece tener la suficiente entidad para justificar todo un largometraje, ni siquiera en la época en que se hizo. Éste es el motivo por el que durante toda la película no paramos de escuchar largas y reiterativas consideraciones del narrador acerca del travestismo.

Ed Wood parece perder de vista uno de los más importantes criterios de la narrativa audiovisual: que en el cine deben ocurrir cosas, deben mostrarse acontecimientos a través de imágenes, no mediante largos diálogos. Con todo, quizá Tim Burton haga muy bien al mostrarse alerta respecto al resultado de sus producciones. «Las críticas, la taquilla y la propia película. Hay tantas cosas que pueden acabar contigo que te obligas a mantener una cierta humildad, y eso te hace tener los pies en la tierra»^[166].

Ed Wood es un incomprendido que prefiere vivir en su propio imaginario, luchando con tesón por su sueño: hacer películas. El vano empeño por triunfar y ser considerado un gran director hace que el personaje viva en un desvarío. La evidencia de la mediocridad del director —detectada por todos salvo por él mismo y algún colaborador— provoca la compasión del público por el protagonista, acrecentada por el ciego entusiasmo que acompaña sus ardorosos intentos de rodar. La confusión

entre ilusión y realidad crea un personaje que vive en un sueño, concepto presente en la filmografía de Tim Burton por su admiración hacia las personas capaces de aislarse para alcanzar sus utopías.

Ese delirio exagerado de Wood por rodar películas le llevó a negar lo evidente: que los actores no pueden golpear los decorados, que una escena tiene que tener continuidad (*raccord*) en la luz —es decir, no puede ser de día en un plano y de noche en la siguiente, si no existe una justificación para ello—, que no se deben ver los cables de los focos..., ya que todas estas deficiencias las nota el público. Pero el frenesí de Ed Wood ignoraba estos aspectos. Pues bien, esa ciega exaltación lleva a Tim Burton a identificarse con el cineasta, y puede que sea la responsable de cierta maestría en el cine de Ed Wood: «Me ha pasado en todas mis películas, termino por dejarme atrapar; te crees que estás haciendo lo mejor de lo mejor»^[167].

Al parecer, la apoteosis de Ed Wood transformaba en sublime cualquier imagen que recogiese un cámara de cine. «Todo lo que era registrado adquiría ante sus ojos un valor supremo, inestimable. No importa que se tratase de planos de archivo, secuencias rodadas en sacabocados, actores atontados o efectos ridículos, aquello que contaba era el registro sobre película. Esta creencia convierte en caduco cualquier juicio técnico sobre el cine de Edward Wood, ya que lo que importa de algún modo no es que los resultados sean buenos, sino sólo el hecho de que se produzcan»^[168].

El director de Burbank se siente colega de Ed Wood, y llega a apreciar valores en sus películas, donde otros sólo ven algo ridículo. «Si veo una obra, un cuadro, una película, lo que sea, y su creador se ha aislado para hacerlo, lo admiro. Ni siquiera me preocupa si me gusta o no, me limito a admirarlo, porque está haciendo algo que mucha gente no hará. Esa gente que crea extrañas esculturas en el desierto, con coches. Pues esa gente es más admirable que nadie»^[169]. Aislamiento y soledad son necesidades del obligado destierro de los artistas para acometer sus obras. Libertad interior e inadaptación son dos requisitos para el arte, pues no es extraño que quien quiere expresarse con libertad se convierta en un inadaptado, al menos durante los largos periodos en los que desarrolla su arte.

Ed Wood posee una doble personalidad —otra de las bazas temáticas de Burton— ocasionada por su travestismo. Le gusta vestir ropa de mujer, y cuando lo hace se siente más libre y fuerte. Las prendas femeninas le hacen experimentar una verdadera transformación interior.

Y ello le aboca a una doble vida. Durante la guerra se crecía en el combate vistiendo ropa interior femenina debajo de su uniforme. Es capaz de serenarse ante la tensión de un rodaje si se pone un jersey de angora, una falda y una peluca. Es censurado por ello, y sufre por el qué dirán. Precisamente por eso oculta muchas veces su travestismo. «Sé lo que es vivir con un secreto y estar siempre preocupado sobre lo que la gente va a pensar de ti».

Una vez más Tim Burton escoge como protagonistas a dos inadaptados que conviven en una sociedad que les desprecia e ignora, en este caso la industria

cinematográfica de Hollywood. El ciego entusiasmo de Ed Wood por su arte (el cine fantástico y de terror) es la característica más relevante de este inadaptado. Bela Lugosi comparte con Wood ese amor por el cine. La relación entre el cineasta y el actor refleja la amistad que Tim Burton vivió con su ídolo favorito, Vincent Price. Bien puede decirse de esta película que se sumerge en «universos fantásticos poblados por seres excéntricos que acostumbran a ser víctimas de la intolerancia establecida por una supuesta normalidad»^[170]. Todo esto permite enmarcar esta historia dentro de las coordenadas cinematográficas burtonianas.

Lolo Rico se hace dos preguntas sobre Ed Wood en el prólogo de *Ed Wood. Platillos volantes y jerséis de angora*: ¿Por qué su éxito póstumo?, y ¿por qué no supo dirigir teniendo cualidades para ello? Atribuye el triunfo ulterior del director a su inquebrantable ilusión por el cine (precisamente lo que llama la atención de Tim Burton). Y su mala dirección a su exuberancia creativa.

«Ed Wood fue demasiado brillante. Tenía ideas, muchas ideas, demasiadas, y se dejaba llevar por ellas. Ed creyó que tener ideas era lo mejor del mundo, una gran cualidad, casi un don: poder crear. Sabiéndose creador alcanzaba la idea, lo demás le parecía tan fácil que lo descuidaba improvisando sobre la marcha, utilizando recursos inimaginables, sin duda ingeniosos pero realizados sin cuidado ni atención, quizás delegando en exceso... La idea casi siempre era buena, el resultado casi siempre malo, lástima que no comprendiera que una idea no es no es (*sic*) nada si no se trazan sus contornos, si no se da volumen a los pensamientos, si no se ordenan y sostienen con estructuras sólidas, si no se deposita la ilusión sobre una superficie firme. Una idea sin más es tan sólo una pompa de jabón que gira en el aire ofreciendo vivos y brillantes colores que se rompen y esfuman con la menor desviación. Una idea no es nada, sólo un pensamiento que fácilmente le pasa a uno por la cabeza y desaparece, cuando no se la sujeta poniendo en ello el alma y un buen equipo. No es nada una idea y lo es todo cuando culmina en una obra maestra»^[171].

Quizá ése fuera el gran problema de Ed Wood: su excesiva brillantez y entusiasmo le cegaron por completo. Ceguera que queda reflejada en su modo vehemente de trabajar: «Wood era un mecanógrafo veloz, y cuando tenía una idea en mente se sentaba frente a la máquina de escribir y no la abandonaba hasta haber finalizado su escritura, muchas veces cuarenta y ocho horas más tarde»^[172].



Charlie y la fábrica de chocolate

Año: 2005. Duración: 115 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Fantasía. Familiar. Estreno: 12 de julio del 2005 (USA-MAX). Premios: 2005 Mejor Película Familiar (en acción real) y Mejor Película de Acción Familiar, otorgado por la Broadcast Film Critics Association (2005) y Film Presented otorgado por el Berlin International Film Festival (2007). Presupuesto: 150 millones de dólares. Recaudación: 475 millones de dólares.

Reparto principal: Johnny Depp (Willy Wonka), Deep Roy (Oompa-Loompa), Freddie Highmore (Charlie Bucket), Helena Bonham Carter (Mrs. Bucket), Christopher Lee (Dr. Wonka), AnnaSophia Robb (Violet Beauregarde), Julia Winter (Veruca Salt), Jordan Fry (Mike Teavee), Philip Wiegratz (Augustus Gloop), Noah Taylor (Mr. Bucket), James Fox (Mr. Salt), David Kelly (Grandpa Joe), Missi Pyle (Mrs. Beauregarde), Franziska Troegner (Mrs. Gloop), Adam Godley (Mr. Teavee), Blair Dunlop (Little Willy Wonka).

Equipo técnico: Producción: Basic Entertainment, Plan B Films, Tim Burton Film, Village Roadshow Pictures, Zanuck Company. Director: Tim Burton. Guión: John August. Novela original: Roald Dahl. Productor: Brad Grey. Música: Danny Elfman. Dirección Fotográfica: Philippe Rousselot. Diseño de producción: Alex McDowell. Montaje: Chris Lebenzon y Joel Negron.

Roald Dahl es uno de los autores favoritos de Tim Burton. Ya había trabajado en una historia del autor cuando produjo *James y el melocotón gigante*, dirigida por Henry Selick. «Conocí la obra del doctor Seuss un poco antes, pero Roald Dahl probablemente fuera el segundo autor que me conectaba con la idea de la fábula moderna. Siempre me ha gustado la combinación de luces y sombras, que no trate a los niños con superioridad y ese tipo de humor políticamente incorrecto que ofrece a los chavales, y ha influido en todo lo que he hecho»^[173]. Son varios los autores que coinciden en esa deferencia de Dahl hacia los pequeños. «En la obra de Dahl hay una pauta siempre presente: los niños quieren ser tratados como adultos, aunque sin llegar a ser exactamente como ellos»^[174].

Sergio Sauce cuenta de Roald Dahl que «a los tres años vio morir a su hermana mayor, dos meses después una neumonía se llevaría a su padre. Recién cumplidos los ocho, ingresó por primera vez en un internado. Alejado del núcleo familiar, que no se tenía en pie, pasó toda su infancia encerrado, soñando con volver a casa»^[175]. Tanto dolor sensibilizó al autor con los más pequeños, a los que con los años dedicaría todas sus energías.

«Roald Dahl (1916-1990) fue uno de los escritores de literatura infantil y juvenil más importantes del siglo XX que, como Burton, narraba en sus excéntricos relatos historias de personajes fantásticos al borde de lo oscuro y lo enternecedor, todos ellos una caricatura de lo ‘políticamente correcto’, alejándose en sus aventuras de la convencionalidad de los típicos héroes que hasta la fecha habían reinado en el mundo de la literatura infantil, cosa que hizo que Dahl se ganase más de un detractor dentro del gremio, tachando su obra de cruel, perversa, macabra, misógina y subversiva»^[176].

Ya se había hecho una versión cinematográfica de la historia de Roald Dalh

dirigida por Mel Stuart, *Willy Wonka y la fábrica de chocolate* (1971), pero a Tim Burton no parecía preocuparle su antecedente. «No sé si la gente que la ha votado como uno de los grandes clásicos de todos los tiempos la ha visto recientemente. Yo desde luego no tengo la misma sensación con la primera versión de Willy Wonka que con la de *El planeta de los simios*. Con aquella sabía que me estaba metiendo en una emboscada. Con ésta no sentía la misma presión personal, sencillamente porque no tenía el mismo concepto sobre la película original»^[177].

La Warner había comprado los derechos del cuento original y había encargado varias versiones del guión. Ofrecieron la dirección de la película a Tim Burton, quien leyó aquellas historias, y realmente no le convenció ninguna, así que acudió a guionistas de su confianza. «Le pedí a Pamela Pettler, que había hecho un borrador de *La novia cadáver*, que le echara un vistazo. Y luego le pedí lo mismo a John August, que había escrito *Big Fish*. Y creo que John le dio una buena perspectiva y le aportó aire fresco, llegando a las raíces del libro pero añadiendo algunos cimientos psicológicos para que Willy Wonka no fuera tan sólo ‘el hombre aquel’»^[178].

Trama: El mejor chocolatero, el más solitario

Charlie es un niño encantador que vive con sus padres y sus cuatro abuelos en una casa cochambrosa en medio de la ciudad. Willy Wonka es un enigmático y extravagante empresario que posee una gigantesca fábrica de chocolate, tan enigmática como el propio Wonka. Hace años, Willy Wonka decidió despedir a todos sus trabajadores y desde entonces nadie ha entrado allí, nadie sabe quién trabaja en su interior, y sin embargo la fábrica continúa produciendo el más delicioso chocolate que se distribuye por todo el mundo.

Un día las calles aparecen empapeladas con cientos de carteles con un anuncio del propio Wonka: «Queridas gentes del mundo, soy Willy Wonka, y he decidido permitir a cinco niños visitar mi fábrica este año. Además, uno de esos niños recibirá un premio especial, que jamás habría imaginado». Los cinco niños ganadores serán los afortunados que encuentren cinco billetes dorados que han sido escondidos en cinco tabletas de chocolate.

En todo el mundo, la gente enloquece por comprar el chocolate de Wonka y convertirse en uno de los afortunados que visitarán la fábrica. Pronto van apareciendo ganadores: Augustus, un gordinflón de Düsseldorf, Alemania. Como explica la madre del crío, era imposible que no encontrara un billete dorado pues se pasa el día engullendo tabletas.

En Buckinghamshire, Inglaterra, Veruca, una niña caprichosa y consentida, ha sido agraciada con otro billete. Para obtenerlo su padre ordenó a los trabajadores de sus fábricas abrir durante varios días cientos de miles de tabletas de chocolate hasta dar con el deseado billete.

Violet, una deportista triunfadora de Atlanta, Georgia, con 263 trofeos a sus

espaldas con apenas diez años, es la tercera ganadora. Su objetivo en la vida: triunfar, a cualquier precio, cueste lo que cueste, y caiga quien caiga. En Denver, Colorado, un pequeño adicto a la televisión, los videojuegos y las nuevas tecnologías se hace con el cuarto billete.

Finalmente, tras dos intentos fallidos, será Charlie quien encuentre el último de los preciados billetes.

Con los cinco ganadores asignados, comienza la visita. Willy Wonka recibe personalmente a los afortunados niños y a sus padres; en el caso de Charlie, su abuelo. La visita será un viaje lleno de fantasía, música y humor, en la que los niños que no demuestren saber comportarse irán siendo eliminados y apartados del fabuloso recorrido por el interior de la fábrica.

Charlie será el último chico que quede junto a Willy Wonka, lo que le hace merecedor del premio. La codiciada recompensa consiste en la mismísima fábrica de chocolate. El chico se entusiasma con la idea, pero hay una condición para instalarse allí: deberá ir sin su familia. Charlie se entristece con la proposición, pues él no está dispuesto a dejar a su familia. De modo que Willy Wonka y Charlie se despiden sin llegar a un acuerdo.

La historia contiene algunos *flashbacks* de la infancia de Willy donde asistimos a la pequeña tragedia de la niñez del empresario chocolatero: su padre, dentista, no le dejaba probar ningún dulce o caramelo, y le hacía ir con una compleja y agobiante prótesis dental. El niño decide irse de la casa paterna, agobiado por la situación.

Tiempo después, Charlie se encuentra por casualidad con Willy Wonka y tienen una conversación sobre los padres y la familia. Charlie le explica que cuando se siente mal, su familia siempre está a su lado para animarle y consolarle. Aconseja a Willy Wonka que hable con alguien sobre estos asuntos. Willy no sabe con quién podría hablar, pero Charlie lo tiene claro: con su padre, y le alienta a ir a verle. Él se ofrece a acompañarle.

A Willy le parece una buena idea. Juntos van a la consulta del padre, quien reconoce a su hijo tras un minucioso examen dental. El desconcierto y la tensión del encuentro se esfuman con el abrazo que se dan padre e hijo. Willy propone de nuevo a Charlie quedarse con la fábrica de chocolate, pero esta vez su familia podrá acompañarle y la vieja casucha es trasladada al interior de la fábrica.

Personajes: Un chocolatero raro y solitario

— *Willy Wonka*

Raro, creativo y ocurrente. Nunca ha logrado encajar y asimilar el distanciamiento con su padre. Como otros *outsiders* creados por Tim Burton, se entusiasma hasta la obsesión con algo: en este caso, con la elaboración de todo tipo de dulces, las

canciones de los Oompa-Loompas, o su ascensor, con el que puede trasladarse vertiginosamente a cualquier parte.

— *Charlie Bucket*

Un niño más bien introvertido, cariñoso, generoso y despreocupado por las molestias de la vida, pero atento con las personas que están a su lado, especialmente sus padres y abuelos. No se mete en líos ni juzga a nadie. Vive y deja vivir.

— *La familia de Charlie*

Es una curiosa comunidad formada por el padre, la madre y los cuatro abuelos. Los ancianos siempre están acostados en la misma cama, enfrentados dos a dos. Es una familia clásica, donde el padre trabaja —cuando no está en el paro—, la madre cocina para todos y los abuelos se muestran muy cariñosos con su nieto.

— *Los niños concursantes*

Forman un cuerpo de infantes fácilmente reconocibles: el televisivo empedernido, la terriblemente consentida, el gordinflón y la voraz triunfadora.

— *Augustus*

Es el típico goloso obeso. Una vez que los niños llegan al jardín que acoge el río de chocolate de la fábrica, el primer consejo que les da Willy Wonka es que permanezcan calmados y no pierdan la cabeza, que sean cuidadosos. Acto seguido añade: disfrutad. Todo el jardín es comestible. El ansia voraz por engullir será precisamente lo que haga sucumbir a Augustus, que por culpa de su glotonería acaba cayendo al río de chocolate y es succionado por una aspiradora en forma de enorme tubo.

— *Violet*

Es una niña enormemente competitiva, trata de triunfar por encima de todo. Precisamente será víctima de su afán de victoria. Wonka le advierte que no coma de un chicle que está en fase de experimentación, pero ella afirma tener el récord del mundo masticando chicle, y no teme a nada. El chicle de arándanos la convertirá en un ser tan redondo y azul como las semillas de las bayas de la planta.

— *Veruca*

Una pequeña que siempre ha obtenido cuanto ha pedido. Sus padres tienen mucho dinero y le han comprado todo lo que se le antojaba. Se encapricha con una ardilla de la fábrica, pero su padre no puede comprarla (Willy Wonka le advierte que no están en venta), y ella, enfurruñada, decide cogerla personalmente. Los animales, tomando su cabeza por una nuez, la golpean para saber si es buena o mala. No suena bien, así que la niña termina arrojada a la sala de los desperdicios por decenas de ardillas.

— *Mike*

Es un niño adicto a los videojuegos, incapaz de creerse que una tableta de chocolate pueda ser teletransportada hasta que no se lo demuestren. Tras ser testigo del prodigio tecnológico, él mismo querrá probar el invento y ser teletransportado. Acaba encerrado en una televisión, empujado como un liliputiense.

— *El padre de Willy Wonka*

Un hombre severo, volcado en su trabajo. No le conocemos más que en su faceta profesional de dentista. Willy Wonka huyó de su lado, pues no le dejaba probar ninguna golosina.

— *Los padres de los niños concursantes*

Tim Burton también aprovecha la historia para hacer un retrato de padres y madres. Todos los niños son parecidos a sus progenitores: y así, la madre de Augustus es igualmente obesa; la de la triunfadora es también una competidora obsesiva; el padre de Veruca resulta tan pedante como ella; y el padre de Mike, el adicto a las pantallas y videojuegos, es tan soso y aburrido que no es extraño que su hijo haya acudido a las pantallas para huir de la rutina familiar.

— *Los Oompa-Loompas*

Personajillos raros. Les percibimos como pequeños hombres, casi liliputienses, traídos de una selva remota, que trabajan eficazmente. Bromistas, traviosos, les encanta cantar e improvisar letras.

Wonka, el outsider sin familia

Respecto a las referencias personales que el director encontró en el cuento de Roald Dahl, Tim Burton resulta muy esclarecedor sobre los asuntos que realmente le interesaron de esta historia. «Temáticamente no es muy diferente de lo que encontré

en *Batman*, en *Eduardo Manostijeras* o en *Ed Wood*. Se trata de un personaje que es bastante antisocial, que tiene dificultades para comunicarse y relacionarse, ligeramente fuera de onda, que vive encerrado en su propio mundo, con fuertes raíces en ciertos problemas familiares. En todas esas cosas me podía identificar con el personaje de Wonka. También tiene un temor como el de Eduardo Manostijeras al contacto humano y al contacto, por así decirlo, no táctil»^[179].

Como otras veces, Tim Burton se centró en el personaje principal y en los puntos de conexión personales con él. «Wonka es el gancho que Burton ha utilizado para colarse de lleno en la historia. *Charlie y la fábrica de chocolate* ilustra a la perfección el relato de Dalh, pero una vez vista la película podemos afirmar que Wonka ha pasado a convertirse por derecho propio en un personaje cien por cien de Tim Burton»^[180].

Wonka tiene unos extraños cambios de carácter, especialmente cuando recuerda a su padre. Ante la primera visita de los niños trata de mostrarse alegre, pero su inseguridad es evidente. Aparenta tranquilidad, pero está lleno de obsesiones que le inquietan, sobre todo cuando alguno de los niños se acerca demasiado o le tocan, o cuando él se ve obligado a pronunciar la palabra «padre». Evita el contacto físico y los recuerdos del pasado. Sin embargo, las preguntas de Charlie sobre su biografía le harán trasladarse a su infancia: ¿Recuerda cómo era de pequeño? ¿Recuerda su primer caramelo? ¿Ha viajado mucho? Todas estas cuestiones le hacen retroceder hasta recordar a su severo padre, dentista, que no le dejaba probar un caramelo.

Para Hilario J. Rodríguez, la interpretación de Johnny Depp hace de Willy Wonka un personaje con un «distanciamiento emocional que lo vuelve más misterioso y menos divertido que Gene Wilder en *Un mundo de fantasía*»^[181]. En el relato original de Roald Dahl, Willy Wonka es un personaje peculiar, sin duda, pero más sencillo. Estrecha las manos de los niños al darles la bienvenida, les habla con simpatía y se muestra igual de nervioso que ellos. El escritor le describe de la siguiente manera, la primera vez que aparece en el libro:

«El señor Wonka está totalmente solo,
de pie al otro lado de los portones de la fábrica.
¡Y qué hombrecillo tan extraordinario era!
Llevaba en la cabeza una chistera negra.
Llevaba un frac de hermoso terciopelo color ciruela.
Sus pantalones eran verde botella.
Sus guantes eran de color gris perla.
Y en una mano llevaba un fino bastón con un mango de oro.
Una pequeña y cuidada barba puntiaguda le cubría el mentón.
Y sus ojos eran maravillosamente brillantes.
Parecía estar destellando todo el tiempo.
Toda su cara, en realidad, resplandecía con una risueña alegría.

¡Y qué inteligente parecía!
¡Qué sagaz, agudo y lleno de vida!

Hacía todo el tiempo pequeños movimientos rápidos con la cabeza, inclinándose a uno y otro lado, y observándolo todo con aquellos ojos brillantes. Era como una ardilla por la rapidez de sus movimientos, como una astuta ardillita del parque. De pronto improvisó un pequeño baile saltando sobre la nieve, abrió los brazos, sonrió a los cinco niños que se agrupaban junto a los portones y dijo en voz alta!

—¡Bienvenidos, amiguitos! ¡Bienvenidos a la fábrica! [...]!

—¡Charlie! —gritó el señor Wonka—. ¡Vaya, vaya, vaya! ¡De modo que tú eres Charlie! Tú eres el que hasta ayer no encontró su billete, ¿no es eso? Lo he leído todo en los periódicos de la mañana. ¡Justo a tiempo, mi querido muchacho! ¡Me alegro tanto! ¡Estoy tan contento por ti! ¿Y este señor? ¿Es tu abuelo? ¡Encantado de conocerle, señor! ¡Maravilloso! ¡Fascinado! ¡Muy bien! ¡Excelente! ¿Han entrado ya todos? ¿Cinco niños? ¡Sí! ¡Bien! Y ahora, ¿quieren seguirme, por favor?»^[182].

En la versión cinematográfica de Tim Burton, la presentación de Willy Wonka es muy distinta. El chocolatero recibe a los críos con un espectáculo de guiñoles, que acaban quemándose como si se tratara de unos fuegos artificiales o unas fallas que formaran parte del recibimiento. Willy Wonka aparece junto a los asombrados padres e hijos aplaudiendo entusiasmado.

WONKA: ¿No es magnífico? Estaba preocupado porque no estaba quedando muy allá, pero al final... ¡Guay!... (Sonríe nervioso.) Buenos días, estrellas..., la Tierra os saluda. (Saca unas tarjetas de bienvenida y las lee.) ¡Queridos invitados, bienvenidos! ¡Bienvenidos a la fábrica! Os estrecho efusivamente la mano. (Hace el amago de sacudir la mano a sus invitados, pero sólo el amago.) Mi nombre es Willy Wonka.

VERUCA: ¿Entonces por qué no estabas arriba?

WONKA: No podría disfrutar del espectáculo desde ahí, ¿verdad, peque? (El abuelo le pregunta si se acuerda de él, pues trabajó en la fábrica años atrás). ¿No será uno de esos despreciables espías que querían robarme mi trabajo para vendérselo a esos parásitos fabricantes de golosinas de pacotilla?

ABUELO: No.

WONKA: Entonces, fabuloso. ¡Bienvenido! En marcha, chicos.

AUGUSTUS: ¿Quiere saber mi nombre?

WONKA: ¡No veo para qué!

Marcos Arza subraya el cambio que experimentará el personaje en la película. Willy Wonka es de los pocos *outsiders* de Burton con un arco de transformación (ya vimos como en Jack también se operaba un cambio interno). «Wonka, como ya ocurriera con Eduardo Manostijeras o con Ichabod Crane, va a tener que enfrentarse a sus miedos y a sus fobias para ser capaz de llenar las carencias y los vacíos que le han convertido en una especie de ermitaño aislado del mundo»^[183]. Sin embargo, Wonka e Ichabod experimentan un cambio. Eduardo no.

Cabe también resaltar el mayor aislamiento del personaje como consecuencia del robo de fórmulas secretas por parte de un trabajador de su factoría. El industrial del chocolate se siente tan frustrado con la situación que decide despedir a todos sus operarios y cerrar su fábrica a los ojos de cualquier ciudadano. La sociedad le agrede y él se aísla de ella. A partir de ese momento, únicamente los Oompa-Loompas tendrán autorizado el acceso al recinto. Wonka les tiene mucho aprecio porque son unos trabajadores maravillosos, traviesos, bromistas y cantarines.

Una jaula dental

Una de las experiencias que ha convertido a Willy Wonka en un *outsider* es precisamente el tormento que tuvo que pasar con el aparato dental que su padre decidió ponerle. El trauma personal de Tim Burton con aquellos hierros dentales, que él mismo llevó en su infancia, está tan presente en la mente del director que aún muchos años después recuerda numerosos detalles de aquella frustrante experiencia.

«Yo llevé todo tipo de hierros imaginables en la boca. Y fue una experiencia dolorosa y que favorecía el aislamiento, porque me pusieron uno de esos hierros que te abarcan. Recuerdo que cuando me los apretaban era como si alguien te apretara tornillos dentro de la cabeza. Y aquel dolor palpitante, como una jaqueca en la boca. Es algo muy simbólico: cuando llevas esa cosa tan espantosa en la cabeza y te sientes como un verdadero inadaptado no tienes muchos amigos con los que te puedas comunicar. Todo se reduce a una sola cosa»^[184].

La aflicción del niño Wonka provocada por un padre severo hace que los recuerdos familiares no resulten gratos para él. El padre de Wonka aparece en la cabeza del chocolatero como un monstruo infantil. De hecho, la elección del actor para interpretar al personaje del padre, Christopher Lee, es elocuente sobre la imagen paternal pretendida en esta versión de la historia. Pero sigamos con la armadura dental. «Aquellos hierros eran un auténtico símbolo de la falta de capacidad para conectar con los demás... Ni con mi propia cama. Recuerdo que intentaba tumbarme en la cama con aquel inmenso cacharro puesto y no llegaba a tocar el colchón. Me quedaba a seis centímetros de la superficie, dolorido y babeando. Recuerdo el trauma que me produjo y el trauma que me suponía ir al dentista. Y si juntas eso con los padres te encuentras en una combinación realmente peligrosa»^[185].

Al ser preguntado sobre quién era realmente Willy Wonka, Tim Burton resume la esencia del personaje con estas palabras: «Es un recluso al estilo de Howard Hughes, también en posesión de una personalidad compulsiva-obsesiva. Y su aislada fábrica tiene algo de la mansión Xanadú del ciudadano Charles Foster Kane. Es un adulto que aún sigue siendo un niño y al que las niñas y mujeres le parecen algo repulsivas. Fabrica chocolate porque su padre, un dentista sofocante, jamás le permitió comerlo, de ahí su espectacular dentadura perfecta. Le hemos querido dar al personaje algo de hondura psicológica, alejada del tratamiento musical de Gene Wilder»^[186].

Hay abundantes guiños a otras películas de Tim Burton en este film, referencias a otros *outsiders*, como Eduardo Manostijeras, cuando Willy Wonka corta la cinta para la inauguración de la fábrica y estira su mano con la tijera; a *Alicia en el País de las Maravillas*, cuando el industrial de las golosinas abre la diminuta puerta que da acceso al jardín de la cascada de chocolate, o al Jack de *Pesadilla antes de Navidad*, cuando los muñecos se queman y pierden los ojos en la recepción del chocolatero a los niños. Las bicicletas rojas de la fábrica son muy parecidas a la de Pee-Wee, y el saludo gestual que utiliza Charlie con los Oompa-Loompas está sacado de *Plan 9 from Outer Space*, de Ed Wood Jr.

Respecto al personaje de Charlie, Tim Burton parece verlo como un *outsider* positivo, a quien no le importa que los demás no se fijen en él; eso sí, con grandes lazos afectivos con su familia. «Yo creo que lo que me acerca al personaje de Charlie es esa sensación de pasar desapercibido cuando estás en el colegio. Si tus compañeros hicieran memoria, no te recordarían. A él no le preocupa, lo acepta con una naturalidad y una sencillez que me acercaba a él. Puede que Charlie sea el lado positivo y Willy el lado más complicado y posiblemente más real de una misma personalidad»^[187].

Willy Wonka es pues un *outsider* burtoniano muy característico: solitario, raro, con ciertos problemas psicológicos y un trauma personal originado por su padre. Es nervioso, a ratos depresivo. Sufre un pequeño arco de transformación al reconciliarse con su padre.

Capítulo 4

OUTSIDERS EN EL INFRAMUNDO

La muerte siempre ha sido un tema recurrente en el director. Los personajes que Tim Burton coloca fuera del mundo de los vivos, viajan o están en un Más Allá más colorido, alegre y entusiasmante que la realidad de los vivos. Tim Burton desde pequeño se ha sentido a gusto junto a los muertos. «Había un cementerio al lado de donde vivíamos, como a una manzana, y yo solía jugar allí. [...] Era un lugar en el que yo me encontraba tranquilo, cómodo, todo un mundo de paz y tranquilidad, y también de emoción y drama. Todos esos sentimientos en uno solo. Estaba obsesionado con la muerte, como muchos niños. Había lápidas sencillas, pero también mausoleos extraños, de esos con verjas raras en un lado. Y yo paseaba por allí a cualquier hora del día o de la noche. Me colaba dentro y jugaba y miraba las cosas, y siempre me sentí realmente bien allí»^[188].

Beetlejuice

Año: 1988. Duración: 92 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Comedia y Fantasía. Estreno: 30 de marzo de 1988 (USA). Premios: Oscar a los Efectos Especiales. Presupuesto: 13 millones de dólares. Recaudación: 73 millones de dólares. Equipo artístico: Michael Keaton (Bitelchús), Alec Baldwin (Adam Maitland), Geena Davis (Barbara Maitland), Jeffrey Jones (Charles Deetz), Catherine O'Hara (Delia Deetz), Winona Ryder (Lydia Deetz), Sylvia Sidney (Juno), Simmy Bow (Janitor), Dick Cavett (Bernard), Robert Goulet (Maxie Dean), Glenn Shadix (Otho), Annie McEnroe (Jane Butterfield)^[189].

Equipo técnico: Producción: Warner Brothers y Geffen Films. Director: Tim Burton. Historia: Michael McDowell y Larry Wilson. Guión: Michael McDowell y Warren Skaaren. Productores: Michael Bender, Larry Wilson y Richard Hashimoto. Música: Danny Elfman. Casting: Jane Jenkins y Janet Hirshenson. Dirección Fotográfica: Thomas E. Ackerman. Diseño de producción: Bo Welch. Montaje: Jane Kurson. Diseño de vestuario: Aggie Guerard Rodgers. Efectos especiales: Joe Day, Elmer Hui y William Lee. Supervisor de efectos especiales: Chuck Gaspar.

Considerado como un joven director con futuro, tras el éxito de *Pee-Wee*, a Tim Burton le ofrecieron multitud de proyectos, muchos de ellos comedias de medio pelo que él rechazó porque no quería encasillarse en un género en el que no encajaba: tardó un tiempo hasta encontrar una historia que le gustase. Finalmente cayó en sus manos el guión de *Beetlejuice*. Tras leerlo, enseguida se sintió muy identificado con el proyecto, en gran medida por el sentido del humor del guionista Michael McDowell.

Al hablar de esta película la gente se refiere indistintamente a *Beetlejuice* (que significa literalmente jugo de escarabajo), *Betelgeuse* o *Bitelchús*. Los tres nombres hacen referencia al título de la película o su protagonista. Aquí usaremos indistintamente *Beetlejuice* o *Bitelchús* para referirnos tanto a la película como a su personaje principal.

Cuenta Burton que las reuniones de guión fueron largas y tediosas. Se miraba con lupa cada parte de la historia, armando y desarmando constantemente el argumento, analizando cada detalle redundantemente, en un proceso agotador. Fueron varios los guionistas que revisaron los primeros borradores. «Michael McDowell y [el productor] Larry Wilson trabajaron durante un tiempo en el guión, pero constantemente se estaban cuestionando cosas y eso los venció. Durante mucho tiempo me sentí como si estuviera declarando en un juzgado. [...] Era el momento de traer un luchador de refresco, por así decirlo, en la forma de Warren Skaaren, porque Michael y Larry estaban quemados»^[190]. Arza explica que Warren Skaaren escribió la versión definitiva del guión, que contaba una historia extraña, sin una estructura clara, y tenía como protagonista a un bioexorcista del Más Allá, oscuro, irreverente y divertido.

Beetlejuice es una gamberrada cinematográfica muy visual. Se vislumbra en ella a un Tim Burton con ganas de divertirse, sobre todo a través de la creación de unos personajes originales y animados, que ofrecen una bocanada de aire fresco al espectador. Muchos de ellos están ubicados en el Hades, el universo de los muertos, lugar que interesaba especialmente al director. En el Más Allá Tim Burton podía, por una parte, crear caracteres atractivos y sugerentes, y por otro lado, experimentar con multitud de efectos especiales y nuevas ideas para la dirección fotográfica y artística. «Quise templar un poco los aspectos más oscuros y hacerlos más coloristas. [...] Intentábamos retratar el Más Allá como una película de ciencia ficción barata; nada de nubes en un cielo bellísimo, sino como una delegación de Hacienda. Tuve más de una oportunidad de hacer de las mías»^[191].

Estas palabras muestran a un Tim Burton juguetero y gamberro, deseoso de hacer pequeñas locuras con los personajes. El director vivía un buen momento en su carrera cinematográfica. Su primer largometraje había sido un éxito en taquilla. Había encontrado un proyecto que le interesaba personalmente y, además, contaba con un presupuesto digno para llevarlo a cabo. «Trabajando junto al prestigioso diseñador de producción (más tarde convertido en director) Bo Welch, Burton creó una de las más distinguidas películas visualmente hablando de todos los tiempos»^[192].

La película hizo una buena taquilla: 33 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá en dos semanas. La recaudación final ascendió a 73 millones de dólares, y se alzó con el Oscar al Mejor Maquillaje. El éxito del film representaba «un refrendo a la teoría que Burton llevaba tiempo sosteniendo, que, en contra de las opiniones de los ejecutivos más montaraces, el público sabía apreciar las películas que escapaban de lo convencional y trillado de Hollywood»^[193].

La muerte, la distinta percepción de la realidad, el mundo de lo tenebroso, lo *bizarre*, la trama de la Bella y la Bestia... Era una historia con claras coordenadas burtonianas y enormemente imaginativa. Burton tenía en sus manos todos los elementos para lograr una producción que le permitiera continuar avanzando con éxito en su carrera cinematográfica.

Trama: Difuntos recientes acuden a un bioexorcista del Más Allá

Con *Beetlejuice* triunfa una historia peculiar, que se aleja de la estructura clásica y, a pesar de ello, engancha al público. El estilo *bizarre* de Burton comienza a abrirse paso.

Relata la historia de un joven matrimonio, Barbara y Adam Maitland, que desean pasar sus vacaciones en su preciosa casa de una aldea de Nueva Inglaterra. Al regresar de hacer unas compras en el supermercado del pueblo, sufren un absurdo accidente en el que mueren. Pero ellos no se dan cuenta de que están muertos hasta llegar a casa. Entonces comienzan a ocurrir extraños y sorprendentes sucesos: el fuego no les quema, los espejos no reflejan sus imágenes, la gente no les ve... En su cuarto aparece un libro titulado *Manual de los difuntos recientes*.

Además, su casa es adquirida por los Deetz, una estrafalaria familia compuesta por un padre pasota, una madre histérica y una hija gótica. La señora Deetz, una mujer bastante nerviosa y con aires de artista, decide cambiar toda la decoración del interior de la casa para conseguir un estilo moderno hortera. El padre es un personaje simplón, cuyo principal objetivo en la vida es que le dejen tranquilo. La hija de ambos es una adolescente oscura, deprimida, que habitualmente está de mal humor.

La pareja difunta trata de asustar a los nuevos inquilinos para que abandonen la casa, pero no logran nada. Gracias al *Manual de los difuntos recientes* consiguen viajar al Más Allá, un lugar más parecido a una delegación de Hacienda que al clásico Hades tenebroso y colmado de llamas infernales al que estamos acostumbrados. El Más Allá de Tim Burton tiene salas de espera en las que aguardan pacientemente su turno los muertos frente a innumerables ventanillas. Al otro lado trabajan oficinistas malcarados que aburren hasta a los muertos —nunca mejor dicho— con su tediosa burocracia.

Allí informan al matrimonio difunto que tienen que vivir 150 años en su casa antes de partir al Más Allá, y que en ese tiempo sólo pueden acudir tres veces a su asistente social rellenando el formulario modelo D-90. Debido a su insistencia, finalmente su asistente social, Juno, les recibe. Juno les informa de que ellos tienen capacidad para asustar a la familia que se ha instalado en su casa, pero al mismo tiempo les advierte que para lograrlo habrán de esmerarse un poco más.

Barbara y Adam preguntan a su asistente social por la posibilidad de pedir ayuda a un bioexorcista del que han oído hablar: Bitelchús. Juno les advierte que tal criatura no es de fiar: «No busquéis su ayuda. No trabaja bien en equipo. Era mi asistente,

pero siempre se metía en líos, y se independizó como bioexorcista autónomo».

El matrimonio difunto realiza un nuevo intento de echar a los intrusos. El encantamiento tiene lugar durante una cena en que los Deetz invitan a unos amigos. Durante la velada, la pareja difunta les poseen y hacen bailar a todos los comensales al unísono. Los Maitland piensan que los molestos vecinos saldrán despavoridos de la casa. Pero la estrategia funciona al revés: los inquilinos no huyen aterrorizados, sino que se entusiasman con la idea de tener una casa embrujada, y tratan de ponerse en contacto con Barbara y Adam, a través de su hija adolescente, que puede ver a los muertos.

La pareja difunta se desanima tanto con la nueva situación que deciden pedir ayuda a Bitelchús. Cuando van a hablar con él, descubren que efectivamente es un ser despreciable y renuncian a su apoyo.

Un amigo de los Deetz, Otho, roba el *Manual de los difuntos recientes* y organiza una sesión de exorcismo con el fin de obligar al matrimonio difunto a hablar con ellos. Consigue atraerles, pero el hechizo se le va de las manos y Barbara y Adam envejecen prematuramente, lo que les va a ocasionar su muerte después de la muerte. Éste parece ser el paso que hará que desaparezcan definitivamente.

Lydia, tras darse cuenta de la catastrófica situación, acude a Bitelchús y promete casarse con él si ayuda a sus amigos Adam y Barbara. Entonces, Bitelchús aparece en la casa. Efectivamente, libra del exorcismo a Adam y Barbara, que comienzan a recuperar su aspecto normal. Y, tras cumplir su palabra, organiza su propia boda con Lydia en ese mismo instante.

Aparece un terrorífico juez de paz para casarles y cuando están a punto de pronunciar el «sí, quiero», Barbara consigue detener la desesperada situación: como si de un cuento de hadas se tratara, aparece montada en una serpiente gigante (les atacó al intentar abandonar la casa) que devora a Bitelchús, liberando así a la joven Lydia del infausto matrimonio.

Tim Burton asegura: «Nunca tuvimos un verdadero final, así que rodamos diferentes cosas y les enseñamos un par al público de los países previos; ellos eligieron ésta. Pero la película es tan aleatoria, en cierto sentido, que no tenía un verdadero final»^[194].

Muchos analistas coinciden en que este proyecto resulta divertido pero inconexo, pues parece faltar una trama que dé sentido a toda la película. Según Sánchez-Navarro se trata de «una frenética historia de fantasmas, amorfa y caótica, sin una trama evidente y repleta de inicuo humor negro y de imaginería macabra y surrealista»^[195].

En esta película afloran varios inadaptados. Por una parte, encontramos en el mundo de los vivos a Lydia, la hija adolescente y, por otra, al bioexorcista Bitelchús en el mundo de los muertos. Adam y Barbara también son una pareja que no sabe adaptarse a su nueva situación de difuntos recientes. Además de éstos, hay en la historia otros prototipos burtonianos como los muertos, los padres y el amigo

extravagante.

Personajes: Un bioexorcista del Más Allá

— *Bitelchús*

El *outsider* por excelencia de la película es un personaje solitario que se siente fuera de lugar en el mundo de los muertos. Es un inadaptado gamberro, faceta que quiso explotar Tim Burton y con la que disfrutó mucho. Marginado social, malhablado, sucio, con una larga melena canosa y grasienta, los dientes ennegrecidos, ojos saltones y salvajes, como los describe Tim Burton. Tiene una piel pálida, muy blanca, y la cara enmohecida. En la ciudad del Más Allá previenen a la pareja difunta contra él porque no es un tipo de fiar. Se le describe como un *troublemaker*, un creador de problemas.

— *Lydia*

La gótica adolescente inadaptada. Es la hija del matrimonio Deetz. Se siente sola, incomprendida y deprimida. Viste de negro con trajes extravagantes y le gusta hacer fotografías. Este personaje, por primera vez un *outsider* femenino, puede considerarse el áter ego de Tim Burton en la película.

— *Adam y Barbara*

La joven pareja muerta, los difuntos recientes, son dos personajes que no encuentran su lugar ni en el mundo de los vivos ni en el Más Allá. Viven completamente desubicados tras su fallecimiento. Ellos llevarán el peso de lo que constituye una idea clave del filme. «Cuando Adam y Barbara mueren, las cosas sólo cambian ligeramente para ellos. Después de la muerte, simplemente tienen que enfrentarse con modelos distintos de las cosas que encontraban en la vida real. El punto de vista de la película es que cuando mueres tus problemas no terminan»^[196].

— *Juno, mentor de la pareja difunta en el Hades*

Encabeza un grupo de simpáticos, extravagantes y divertidos interlocutores del Más Allá. Juno no para de fumar y el humo se escapa por el tremendo corte que tiene en el cuello, que hace pensar que murió degollada. Es un personaje pequeño de estatura, pero muy enérgico de carácter.

— *Los muertos*

Muchos de los personajes que irán apareciendo en la filmografía del director son muertos o seres monstruosos que viven en el Más Allá. Aquí tuvo la oportunidad de ir profundizando en estos caracteres de una manera divertida, que es como Burton suele presentar a los muertos. «Teníamos aquella sala de espera en el Más Allá y yo siempre tuve en mente reírme de la muerte; era cuestión de pensar qué tipo de gente íbamos a poner allí. Vamos a poner a un tío al que han atacado los tiburones, un buceador con un tiburón en una pierna. Y traíamos bocetos, como la ayudante del mago a la que acaban de serrar por la mitad o el tío que ha muerto abrasado por fumar en la cama»^[197].

— *Otho, el amigo extravagante*

Se encargará de la decoración de la casa. Viste con colores llamativos, principalmente rojo chillón. Tan hortera como la madre, busca el lado lucrativo de todo, y poco le importa pisotear a los demás con tal de sacar un rendimiento económico de cualquier situación.

Un outsider anárquico del inframundo

Beetlejuice supuso una oportunidad para dejar volar la imaginación con una bajada al Hades desenfadada y, al mismo tiempo, para continuar ahondado en los problemas de sus inadaptados sociales, en primer lugar Bitelchús, el bioexorcista que ayudaba a los muertos a liberarse de los vivos. Además, la película permitió a Tim Burton imitar muchos recursos visuales utilizados por uno de sus grandes ídolos: el director técnico de efectos especiales Ray Harryhausen, ganador de dos Oscars, uno de ellos honorífico por toda su trayectoria profesional.

La creación de este inadaptado fue una experiencia nueva y enriquecedora para Tim Burton. Él y Michael Keaton, el actor que lo interpretó, quedaban en la casa de este último para hablar y discutir sobre el personaje: «Los dos nos poníamos a hacer payasadas. Michael era muy divertido. De pronto decía algo como ‘¿Y qué te parecen unos dientes?’, y se los ponía y empezaba a cambiar la voz. Era un proceso de construcción. Resultaba divertido porque esencialmente estábamos creando un personaje»^[198]. Años más tarde, Tim Burton recordará la experiencia con cierta añoranza: «Fue la primera ocasión en que testimonié cómo un personaje crecía en el interior de un actor»^[199]. Al tratarse de un habitante del Hades, del inframundo, tanto el director como el equipo de guionistas inventaban a sus anchas una historia sin pies ni cabeza, creaban personajes y decorados nuevos, distintos, divertidos y extravagantes.

La interpretación de Keaton como Bitelchús resultó fresca y desenfadada. Es un personaje cínico e irónico, que Marcos Arza describe como «un estrafalario espectro

que sin duda está más próximo a un extravagante y hortera *showman* de Las Vegas que a un terrible y amenazante ser de ultratumba»^[200].

La primera vez que vemos a este personaje es en un anuncio de televisión de autopromoción. La publicidad de Bitelchús afirma: «¿Problemas con los vivos? ¿Es la muerte un problema y no una solución? ¿Infeliz en la eternidad? ¿Dificultades de adaptación? Llama a Bitelchús». En el anuncio aparece el bioexorcista disfrazado de vaquero, con su gorro, sus pantalones, botas, gafas de sol y un pañuelo al cuello. Está montado sobre una vaca en medio de un cementerio y a punto de lanzar un cordel al estilo vaquero. Un cartel luminoso colgado sobre un árbol anuncia con grandes letras: «Beetlejuice, beetlejuice».

Da alaridos, como lo haría un *cowboy*, para controlar las reses. Una voz de narrador dice: «¿Tiene problemas con los vivos? ¿Harto de que violen su intimidad? ¿Quiere deshacerse de esos bichos vivientes? Vengan a verme. El bioexorcista número uno de la otra vida. Sí, señor, haré cualquier cosa. Les pondré los pelos de punta. Haré cualquier cosa para que me contraten. ¡Caray! ¡Me poseeré a mí mismo si es necesario! ¡Hola! ¡Estoy lleno de demonios! ¡Vengan a comprobarlo! Si llaman ahora tendrán una posesión gratis con cada exorcismo. ¿Tienen una oferta mejor? Traigan a sus hijos. Tenemos muchas serpientes para que jueguen con ellas».

Para Burton fue el físico del actor, y especialmente sus ojos, el rasgo que le permitió ir perfilando de modo concreto la personalidad y el físico del personaje. «Cuando conocí a Michael [Keaton] empecé a ver al personaje de Bitelchús. No le conocía bien, no conocía su trabajo, pero está loco. Michael es enloquecido y vitalista y tiene un par de ojos geniales. Me fascinan los ojos de la gente, y desde luego, él los tiene salvajes»^[201].

Los abundantes disfraces que utiliza Bitelchús en la película permitían al director experimentar con la personalidad múltiple. Una vez más, conseguía esas transformaciones a través de la máscara, que por una parte oculta al personaje, pero al mismo tiempo hace aflorar aspectos insospechados en él. «Pueden esconderse tras la máscara y, por consiguiente, mostrar otros lados de sí mismos, lo que es genial. A Michael eso le permitió interpretar a alguien que no es humano y la idea de interpretar a un no humano detrás de un maquillaje exagerado es muy liberadora. No tienes que preocuparte por ser Michael Keaton, puedes ser otra cosa. Para mí eso fue algo muy mágico. Y desde entonces, cada vez que un actor puede esconderse tras algo me encanta, porque puedes ver otra parte de él»^[202].

Muchos autores centran el aspecto subversivo de la cinta en la dimensión gamberra del personaje. «La intención de fondo que planea sobre los fotogramas de la película es, como señala el crítico [Tomás Valentí Fernández], la de ‘violar el orden establecido’, acto que sólo es posible desde la construcción de los personajes, unos individuos dotados de una evidente voluntad subversiva»^[203].

El carácter disoluto de Bitelchús permite que el personaje se exprese con una gran libertad. Y verdaderamente, si hay algo que le sobra al personaje de Bitelchús, es un

espíritu de libertinaje total, hace y dice lo que le viene en gana sin pensar en las consecuencias y sin ninguna responsabilidad aparente. Este absoluto albedrío lleva a afirmar a Marcos Arza que «Burton y Keaton trazaron a un personaje cuya característica fundamental era la ausencia total de características, es decir, la condición *sine qua non* en la construcción del personaje fue la libertad total a la hora de caracterizarlo, tanto en los aspectos físicos como en lo referente a su papel dentro del filme»^[204]. Probablemente esa ausencia de reglas en el personaje contribuyó a esa trama inconexa y caprichosa, en la que nada estaba excesivamente claro.

Marcos Arza ve una gran empatía entre Bitelchús y el propio Tim Burton, y asegura que «este personaje viene a demostrar la idiosincrasia del director, a la hora de convertir a la arquetípica figura del monstruo en un personaje que rebosa humanidad por los cuatro costados, haciendo que los personajes vivos del filme, los Maitland (sin duda los personajes más planos y aburridos que han salido de su mente), acaben pareciendo, como de hecho ocurre, los verdaderos fantasmas de la trama»^[205]. Bitelchús termina transformando toda la historia en un sinsentido por el caos que transmite toda su persona.

Tim Burton fue criticado por estos dos personajes, Adam y Barbara, pues buena parte del público les consideró excesivamente blandos. Incluso el actor que interpreta a Adam no quedó satisfecho ni con la historia ni con su rol interpretativo. Sin embargo, Tim Burton afirma: «Nunca vi a los Maitland como extremadamente buenos; tenían sus problemas. Para mí, lo esencial en ellos es que son gente a la que le gusta ser aburrida. Son como aquellos personajes blandos de las películas antiguas que están pidiendo que se les vacile un poco, que se les dé marcha»^[206].

Con todo, Bitelchús refleja una cotidianidad en la que se ve reflejado el espectador, ya que «pese a ser un fantasma experimentado, no deja de tener problemas e inquietudes propios de los vivos: es un marginado entre los muertos (en el Más Allá tampoco existe igualdad), tiene que trabajar para ganarse... ¿la vida? Y, al final, todos sus esfuerzos sólo parecen tener un objetivo: casarse»^[207]. También Hilario J. Rodríguez destaca ese carácter de inadaptado del protagonista: «Él es una anomalía, un ser desplazado, pese a ser un muerto. Todos los demás fantasmas le rehuyen»^[208].

Lydia

El otro personaje *outsider* es Lydia, una adolescente que, como ella misma afirma, está completamente sola en el mundo. De hecho, llega a estar tan angustiada y triste que planea suicidarse. Pero sus amigos difuntos —el matrimonio Maitland— la disuadirán, aclarándole que la muerte no arregla nada, que después de esta vida las cosas siguen siendo igual de complicadas. Para Marcos Arza es «una joven desaliñada y con evidentes toques góticos en su vestimenta y aspecto, que por

momentos recuerda a los personajes centrales de *Vincent y Frankenweenie*»^[209].

Lydia es la única que puede ver a los muertos, y hay una explicación para ello: en el *Manual para los difuntos recientes* se lee que la gente viva ignora lo extraño y lo inusual, y al ser ella extraña e inusual, conecta con los seres del Más Allá. Ser distinta es lo que le permite comunicarse con los muertos, accediendo así a un mundo lleno de encanto para ella, y para el espectador.

Lydia refleja en esta película la experiencia familiar del director, en muchos aspectos es un álgter ego femenino de Burton. Adolescente incomprendida. Se hace amiga de los Maitland, pero al darse cuenta de que ellos tratan de librarse de ella y su familia, se deprime y desea la muerte.

A pesar de ser un personaje gótico, melancólico, solitario, inadaptado a su familia y a la sociedad, su desarrollo en el guión es escaso. Además, en muchos momentos cumple un papel meramente funcional en la película: es la que hace de enlace entre la pareja difunta y su familia, es el objeto de deseo de Beetlejuice... Su rol es pasivo, se limita a transmitir órdenes y a observar sin intervenir. Es fotógrafa aficionada (como Burton), pero no parece ser una actividad que le apasione o que tenga una trascendencia en su vida. Fotografía a los fantasmas, pero serán los adultos quienes saquen provecho de esas fotos.

No es muy rebelde. Para su edad, se muestra de lo más dócil, basta una palmada de su padre y una pequeña queja de él para que deje de insistir con que la casa está embrujada. Un simple disgusto la lleva a pensar en la muerte.

Si bien podemos hablar de Lydia como de una inadaptada burtoniana, sin embargo es una *outsider* poco desarrollada, debido a su escaso papel y a ser un personaje que sirve para que determinados acontecimientos ocurran, pero sin que ella tenga un peso específico en la trama. La sinopsis de *Beetlejuice* puede redactarse perfectamente sin casi mencionarla.

Estos dos *outsiders* y el resto de los personajes —vivos o muertos— forman un grupo bastante atípico, subversivo y, en ocasiones, agresivo. «Bastantes personajes de *Bitelchús* llevan en sus ropas complementos con formas infantiles, como matasuegras, carruseles, arañas y serpientes de plástico... Sus ropas, además, suelen tener diseños a rayas, parecidos a los de cualquier presidiario. Y a menudo aparecen con sus caras pintadas, como si fueran a tomar parte en alguna fiesta. Todas estas características contribuyen a dar forma a una especie de bestiario, aunque no tanto de criaturas imposibles, mitad hombres, mitad animales, cuanto de seres de apariencia desagradable y comportamiento divertido»^[210].

En definitiva, encontramos dos *outsiders* en la película: Bitelchús, un bioexorcista del mundo de los muertos, divertido, gamberro, solitario, anárquico y destructivo; y Lydia, una joven adolescente gótica, deprimida y aislada, que busca en sus nuevos amigos recién muertos el cariño que no le proporcionan sus padres. Lydia sufre un arco de transformación. Bitelchús, no.

Sleepy Hollow

Año: 1999. Duración: 105 minutos. País: USA. MPAA Rating: R. Género: Terror. Estreno: 17 de noviembre de 1999 (USA), 21 de enero de 2000 (España). Premios: Oscar a la Mejor Dirección Artística (2000), 21 premios más. Presupuesto: 65 millones de dólares. Recaudación: 206 millones de dólares (mundial).

Reparto principal: Ichabod Crane (Johnny Depp), Katrina Van Tassel (Christina Ricci), Baltus Van Tassel (Michael Gambon), Lady Van Tassel (Miranda Richardson), el Jinete sin Cabeza Hessian (Christopher Walken), Brom Van Brunt (Casper Van Dien), reverendo Steenwyck (Jeffrey Jones), doctor Lancaster (Ian McDiarmid), el notario Hardenbrook, (Michael Gough).

Equipo técnico: Producción: Paramount Pictures. Director: Tim Burton. Guión: Washington Irving (historia original), Kevin Yagher, Andrew Kevin Walker (adaptación). Productores: Scott Rudin, Adam Schroeder. Productor ejecutivo: Larry Franco. Casting: Ilene Starger y Susie Figgis. Música: Danny Elfman. Dirección Fotográfica: Emmanuel Lubezki. Diseño de producción: Rick Heinrichs. Diseño de vestuario: Colleen Atwood. Montaje: Chris Lebenzon y Joel Negron.

Tras el estreno de *Mars Attacks!*, en 1996, Tim Burton pasó un año sin trabajar, y esa inactividad fue una experiencia dura para este artista inquieto. De hecho, estuvo ocupado con un proyecto, *Superman*, pero finalmente no se llevó a cabo. Las numerosas reuniones de producción, que tan poco agradan al director, y el hecho de que todo ese trabajo fuera inútil, le dejaron disgustado.

Por fin le propusieron una historia que contaba con elementos suficientes para atraer al director: *Sleepy Hollow*. Las fábulas, cuentos e historias de terror tienen elementos muy sugestivos para Burton. Él sabe que si estas películas fantásticas están bien construidas, generan una profunda y eficaz empatía emocional con el espectador, como un hechizo que permanece en el interior.

La adaptación dirigida por Burton difiere mucho del clásico de Washington Irving, tanto en la forma como en el espíritu.

«El relato [original] se burla de lo irracional, narrando cómo el crédulo maestro de escuela, Ichabod Crane, es víctima de una monumental broma de su rival amoroso por la mano de la coqueta heredera Katrina Van Tassel. El socarrón y musculoso Brom Huesos aprovecha la leyenda del soldado germano descabezado, cuyo fantasma se dice que campa a sus anchas por los alrededores de Sleepy Hollow, para asustar a su cándido competidor en una memorable persecución nocturna y ponerlo así en fuga. Irving no rechaza la leyenda del todo, pero lo cierto es que el fantasmal jinete que persigue a Crane y le llega a arrojar su cabeza —en realidad una simple calabaza— es el propio Brom disfrazado. Mientras que Irving se ríe de los excesos de la imaginación de [Ichabod] Crane, poniéndose del lado del pragmatismo burlón de Brom, la película [de Burton] simpatiza con su remilgado Ichabod Crane, un inspector de policía cuyos métodos científicos y racionales de deducción chocan con la más que palpable realidad de la existencia del descabezado y de los brutales

crímenes cometidos por éste que debe resolver»^[211].

Burton cuenta una historia que convierte a Ichabod y al Jinete sin cabeza en dos caras de la misma moneda. Ambos son dos inadaptados manipulados vilmente por los intereses de una sociedad corrompida, representada de un modo especial por la bruja Lady Van Tassel. Esta hechicera maneja a su capricho y beneficio la voluntad del Jinete, pues posee su cabeza. Soborna a las fuerzas vivas de Sleepy Hollow para que Ichabod no descubra la verdad de los homicidios.

Trama: Un racionalista en la tierra de la superstición

1799, Ichabod Crane es un joven inspector de policía de Nueva York que emplea métodos científicos en la investigación criminal. Pero se encuentra con muchas dificultades para llevar a cabo su trabajo en una sociedad supersticiosa y corrupta.

Cansado de su impertinente obstinación, y con el fin de perderle de vista, un juez envía al joven inspector a una aldea perdida, Sleepy Hollow, para que investigue los extraños homicidios allí acaecidos. En aquel pueblecito se han producido tres asesinatos, los cuerpos fueron decapitados y las cabezas nunca se hallaron.

El joven científico se traslada al pueblo. En Sleepy Hollow casi todos sus aldeanos están convencidos de que un jinete sin cabeza es el responsable de los asesinatos. Las fuerzas vivas, el reverendo, el doctor, un notario, el magistrado y el cacique, no tienen la menor duda en atribuir los crímenes al misterioso jinete.

Pero Ichabod Crane tratará de esclarecer los hechos racionalmente y comenzará sus investigaciones científicas. Esto le enfrentará con los habitantes de Sleepy Hollow, que le desprecian por su incredulidad y su empeño en dar explicaciones razonadas a todo.

En la aldea conocerá a Katrina, una joven romántica, aficionada a la magia, y de la que se enamorará. Se trata de la hija del terrateniente del pueblo. Ella está comprometida con el joven Brom. En la película, Brom tiene un papel muy secundario y la rivalidad entre ellos resulta anecdótica.

El joven Ichabod prosigue con sus investigaciones, hasta que una noche es testigo de la aparición del jinete descabezado, que asesina ante sus ojos al magistrado del pueblo. Sus teorías sufren un duro revés al constatar la existencia del Jinete sin Cabeza. La leyenda es cierta y él lo ha comprobado con sus propios ojos.

Tras el malestar físico y el revés emocional que le produce este hecho, decide acudir al bosque que acoge el Árbol de los Muertos, donde la leyenda afirma que vive el Jinete. Y allí descubre todas las cabezas de los decapitados.

A partir de aquí, el investigador decide aplicar el método científico al hecho sobrenatural de que un muerto descabezado cometa asesinatos en una aldea, y trata de buscar la razón a dicho hecho. Descubre entonces que el Jinete obedece las órdenes de otra persona, alguien que robó la cabeza de su tumba y que de este modo consigue dirigir la voluntad del espectro.

El Jinete va asesinando a las fuerzas vivas del pueblo: el magistrado, el notario, el terrateniente... Finalmente, todo resulta ser fruto de la ambición de la mujer del terrateniente, Lady Van Tassel, una bruja que se casó con él con el fin de vengarse de la desgracia familiar ocasionada por las fuerzas vivas de Sleepy Hollow.

La trama resulta un poco confusa debido a la aglomeración de personajes, a los datos que el espectador debe asimilar, y a las subtramas que abre la historia. En su planteamiento, «*Sleepy Hollow* niega el espíritu racionalista del relato original en el que se basa, limitándose a tomar de él algunas de sus potentes imágenes, sobre todo la del jinete y la del inquietante árbol [...] para crear una trama totalmente nueva»^[212].

Personajes: Un científico entre brujas

Muchos de los personajes de Sleepy Hollow son raros, condición que entusiasmaba a Tim Burton: «Hay una cierta ambigüedad en torno a los personajes que a mí me parece genial. Hay muchas cosas sobre ellos que no sabemos y eso les hace interesantes»^[213].

— *Ichabod Crane*

Tim Burton lo define como un personaje que «utiliza la cabeza y que se enfrenta a un personaje sin cabeza»^[214]. Se trata de un joven inspector de policía de Nueva York, racional y amante del método científico que tendrá que enfrentarse, racionalmente, a hechos y personajes sobrenaturales.

— *Katrina Van Tassel*

Joven romántica, a quien le gusta leer novelas de amor y que cree en la brujería. Es la hija del terrateniente del pueblo. Encuentra el amor en el joven inspector que llega a la aldea.

— *El Jinete sin Cabeza*

Es un mercenario germano que participó en la guerra de la Independencia americana. Gustaba de cortar al galope las cabezas de sus enemigos, y se afiló los dientes para tener un aspecto más terrorífico. Finalmente fue abatido, le cercenaron su propia cabeza y fue enterrado en el lugar donde cayó, pero alguien robó su cráneo.

— *Lady Van Tassel*

Madrastra de Katrina, en realidad es una bruja que domina la voluntad del Jinete porque robó su cabeza de su tumba. Un ser maligno y ambicioso, vendió su alma al diablo y no tuvo ningún reparo en engañar y matar con tal de saciar su venganza y codicia.

— *Brom Van Brunt*

Uno de los protagonistas del cuento original, se convierte aquí en un personaje secundario, prometido de Katrina, pero mero figurante en la historia, sin mucha fuerza dramática y con una motivación débil.

— *Los conspiradores*

Las fuerzas vivas del pueblo. Todos ellos engañados por la bruja Lady Van Tassel. Ella mató impunemente a la dueña de la casa donde servía y se casó con el viudo: Mr. Van Tassel. Luego ordenó al Jinete la decapitación de Mr. Van Tassel y del magistrado Philipse, compró el silencio del doctor Thomas Lancaster, atemorizó al notario Hardenbrook y sedujo al reverendo Steinwick.

Ichabod Crane, el outsider racional

La soledad y la inadaptación al medio —tanto en el ámbito personal como en el profesional— crean problemas a Ichabod. En primer lugar porque el joven científico se sumerge tanto en sus investigaciones que pierde el contacto con la realidad. Este aspecto interesó a Tim Burton: «Ichabod Crane es un personaje que está bastante hecho polvo, en el sentido de que es inteligente pero a veces se encuentra como en un túnel. Si piensas demasiado puedes llegar a arrinconarte tú solo. Al leer el guión, lo que me gustó de Ichabod, y que es diferente de la película de dibujos, es que le describía como alguien que ha vivido demasiado aquí arriba, dentro de su propia cabeza, y no se ha relacionado con lo que ocurre en el resto del mundo»^[215].

Burton plantea una lucha entre la razón y el mito, entre lo científicamente demostrable y las creencias populares. No prejuzga ninguna de las dos posturas, pues el mito del hombre sin cabeza es una realidad en la película, al contrario de lo que ocurre en el cuento original de Irving. «Burton establece un conflicto entre mundo ordinario y mundo fantástico que, a su vez, se concreta en la pugna interior del protagonista entre razón y fantasía, entre las causas racionales de cualquier fenómeno y lo inexplicable. Además esta antítesis también se plasma en el romance de Ichabod con Katrina, joven aldeana cuyos conocimientos de hechicería le ayudarán a enfrentarse con un caso que supera sus posibilidades»^[216].

Tim Burton parece conciliar perfectamente estos mundos buscando una

explicación científica a hechos sobrenaturales (finalmente aceptados). Esos dos mundos están representados por un protagonista (Ichabod) y un antagonista (el Jinete sin Cabeza) que constituyen una profunda unidad. «La lucha entre Ichabod y el Jinete era toda una metáfora del contexto que se pretendía construir en la película: una sociedad de tránsito del mitos al logos, una sociedad que cree en los mitos pero que comienza a entregarse a la razón: “Lo que me interesaba de la historia es que se traducía en una imagen fascinante, intemporal y vivaz, la del jinete sin cabeza. Para mí un cuento de hadas es algo que impregna el subconsciente. Así que la evocación de un hombre que no tiene cabeza excita mi imaginario y simboliza perfectamente esa idea. Es el hombre que piensa contra el hombre, que no tiene cabeza. ¡Es perfecto!”»^[217].

Una vez más, Tim Burton exploró la condición insociable del personaje. Un individuo con problemas de comunicación, que le llevan a aislarse de los aldeanos. «Hay una cosa que siempre me ha encantado de los actores de películas de terror como Vincent Price o Peter Cushing. Hay algo que los aísla de los demás. Van a lo suyo. Son los protagonistas de la película, pero su actitud es: ‘No me molestéis, tengo que hacer mi trabajo, mi investigación’. Está claro que son inteligentes, pero no es fácil saber de qué van. Hay una especie de misterio sobre quiénes son. Su soledad se puede sentir, te das cuenta de que no se relacionan mucho, de que tienen problemas, de que, en algún sentido, están atormentados y viviendo en su interior. Por eso te identificas con ellos»^[218].

La misión de Ichabod Crane se concreta en resolver los crímenes del jinete descabezado. Poco le importará que le tachen de raro y excéntrico, tiene otros problemas más graves: ha de enfrentarse a un ser poderoso, incomprensible, de otro mundo, para lo que, en primer lugar, deberá superar sus miedos. Ichabod se obsesiona con su cometido, que afronta confiando en el método científico. Sin embargo, aprenderá que hay veces que la sola razón y la ciencia no bastan para conseguir una explicación plausible a los hechos del acontecer humano. Existe un espacio para el misterio que el intelectual aprende a respetar.

Johnny Depp, el actor que interpreta a Ichabod Crane, difiere notablemente del personaje creado por Washington Irving, tanto en lo físico como en lo psicológico. En el cuento, el escritor no ahorra detalles a la hora de concretar el aspecto externo de su protagonista, pero ninguna de esas particularidades es incorporada a la película.

«En este lugar, retirado de la naturaleza residía, en un remoto periodo de la historia americana, es decir, hace unos treinta años, un impagable sujeto de nombre Ichabod Crane, quien moraba o, como él decía, ‘remoloneaba’ en Sleepy Hollow con el propósito de instruir a los niños del vecindario. Era un nativo de Connecticut. [...] El apellido Crane [grulla] no era incongruente con su aspecto. Era alto, pero exageradamente larguirucho, de hombros estrechos, brazos y piernas largos, manos que sobresalían una milla de las mangas y pies que podían usarse como palas. Y toda su figura estaba ensamblada del modo más desastrado posible. Su cabeza era pequeña

y plana en la parte superior; tenía enormes orejones, grandes y vidriosos ojos verdes, y una larga nariz de becacina que parecía una veleta colocada sobre su cuello de huso para indicar de qué lado soplaban el viento. Viéndolo caminar por la cresta de una colina en un día de viento, con sus ropas agitándose y revoloteando a su alrededor, uno podría tomarlo por el genio de la hambruna de visita en la tierra, o por algún espantapájaros fugado de un campo de maíz»^[219].

Por el contrario, el Ichabod Crane de Tim Burton es un joven apuesto, inspector de policía, solitario, malinterpretado, con tendencia a marearse, pero con una sorprendente valentía ante determinadas circunstancias: se interna él solo en el bosque en busca del Árbol de los Muertos, se enfrenta a un juez y sus superiores por sus mezquinos procedimientos, desafía a todo el pueblo de Sleepy Hollow con el fin de resolver los oscuros asesinatos allí cometidos..., pero, con todo, como afirma el director, la película conserva pequeños aspectos del original, «aunque cambiamos el personaje de Ichabod de como era originalmente, sigue teniendo algo de aquel tipo remilgado y larguirucho. Vive aislado en su interior, pero se ve obligado a abrirse y hacerse más físico, no porque quiera, sino porque lo tiene que hacer»^[220].

Burton fija y potencia los aspectos que más le interesan de Ichabod, de modo que le sirvan para expresar vivencias y sentimientos personales; *burtonizó* a Ichabod. Sin embargo, el director, al mismo tiempo, es capaz de dejar un amplio margen de libertad para que los actores realicen su trabajo y se sientan cómodos. A este respecto, Johnny Depp afirma: «Una de sus grandes cualidades [de Tim Burton] es que te permite crear un personaje a tu aire, sin imponerte nada. Seguro que los films de la Hammer y sus intérpretes me han inspirado, pero en la interpretación de Ichabod Crane me he permitido rendir homenaje a uno de mis buenos amigos muerto recientemente: Roddy McDowall. También he tomado trucos de Angela Lansbury»^[221].

El personaje es un joven rechazado, la gente huye y se aparta de él. La llegada al pueblo de Ichabod, con todas las ventanas cerrándose a su paso, es una imagen gráfica del sentimiento de recelo que despierta en los aldeanos. Para Johnny Depp, «Ichabod no cae bien a esa gente, de hecho es evidente que le desprecian, todos excepto Katrina»^[222], la joven de la que se enamorará al llegar al pueblo y con la que tendrá un conflicto a consecuencia de sus creencias.

El aislamiento del personaje para llevar a cabo su misión tiene una profunda vinculación con la rutina del director, «yo creo que soy cada vez más introvertido. No creo que llegue a convertirme en un loco aislado, pero es como si lo único que quisiera es *hacer* cosas y eso ha sido lo más genial de esta película: la oportunidad de hacer algo. Me hace muy feliz estar haciendo algo en lo que puedo concentrarme. Eso es lo que me da fuerzas y felicidad»^[223].

Mark Salisbury, al plantear una de sus preguntas a Tim Burton, acertaba al comparar este *outsider* de nombre Ichabod con los sentimientos de Tim Burton frente a la industria cinematográfica, de la que muchas veces busca aislarse, con la que en

otras ocasiones tiene que enfrentarse, y sin la que, en cualquier caso, no puede vivir. «Si *Eduardo Manostijeras* representaba la inhabilidad de Burton para comunicarse cuando era adolescente y *Ed Wood* reflejaba su relación con Vincent Price, Depp sugiere que Ichabod encarna la batalla de Burton con los estudios de Hollywood, incluso con el mundo»^[224]. Hasta aquí la pregunta de Mark Salisbury. La respuesta traiciona algo el subconsciente del director. «Tiene gracia que me diga eso. Probablemente tenga razón de una forma muy elemental. De hecho, en cierto momento, Scott Rudin [uno de los productores] me dijo: ‘¡Has convertido al jinete en Jon Peters!’^[225]. Y mi reacción fue: ‘¡Un momento!’. Pero luego pensé: ‘Bueno, ¿sabes lo que te digo? Que tienes razón, es verdad’. Como ya he dicho, me siento mucho más seguro trabajando lo más posible desde un punto de vista subconsciente»^[226].

Este personaje está lleno de dualidades: el cariño de su madre, el odio de su padre, científico que acaba creyendo en lo sobrenatural, es decir, que encuentra razonable la creencia, héroe con una cobardía infantil. «Su carácter encarna el estereotipo del lado emocional femenino junto a una racionalidad tradicionalmente masculina. El mismo Burton ha comentado que Ichabod es como ‘una niña de trece años’ (DeCaro). [Mientras] en otros puntos de la película asume roles masculinos»^[227].

Ichabod Crane entra a engrosar las filas de los inadaptados de Tim Burton con unas peculiaridades muy características de sus *outsiders*: un joven entregado a su trabajo, con un entusiasmo desmedido hacia su labor, provisto de una máscara con la que se oculta de los demás (su equipo científico) y de sus propios traumas (la muerte de su madre), vivirá una historia romántica que le ayudará a transformarse interiormente, abriendo su corazón y su inteligencia a lo maravilloso.

Los padres de Ichabod tienen una relevancia especial en su condición de inadaptado. El fanatismo del padre le arrancó de su lado a su madre, por lo que el niño se refugió (se aisló) del mundo tratando de entender la vida aplicando el método científico a todas las realidades humanas, pero ¿cómo se puede racionalizar el amor, la amistad, la belleza, la ternura de una madre, el dolor..., o el sufrimiento de un jinete vilmente manipulado por una malvada bruja?

Big Fish

Año: 2001. Duración: 119 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG-13. Género: Ciencia ficción. Estreno: 25 de diciembre de 2003. Premios: nominada en 14 festivales, incluido los Oscars. Presupuesto: 70 millones de dólares (estimados). Recaudación: 123 millones de dólares.

Reparto principal: Edward Bloom joven (Ewan McGregor), Edward Bloom mayor (Albert Finney), Will Bloom (Billy Crudup), Sandy Bloom (Jessica Lange), Jenny y la bruja (Helena Bonham Carter), Norther (Steve

Buscemi), Amos (Danny DeVito), El joven Sandy Bloom (Alison Lohman), Dr. Bennett Senior (Robert Guillaume), Josephine (Marion Cotillard), Karl el gigante (Matthew McGrory), Don Price 18-22 (David Denman).

Equipo técnico: Producción: Columbia Pictures, Jinks/Cohen Company, The Zanuck Company y Tim Burton Productions. Director: Tim Burton. Guión: John August; basado en la novela de Daniel Wallace: *Big Fish: A Novel of Mythic Proportions*. Productores: Richard Zanuck, Bruce Cohen y Dan Jinks. Productor Ejecutivo: Arne L. Schmidt. Dirección Fotográfica: Philippe Rousselot. Diseño de Producción: Dennis Gassner. Montaje: Chris Lebenzon. Diseño de vestuario: Colleen Atwood. Casting: Denise Chamian. Música: Danny Elfman. Efectos visuales: Kevin Mack. Maquillaje: Gloria Belz.

En su libro sobre el director californiano, Panadero y Parra resumen el interés de esta historia en la búsqueda narrativa de detalles hermosos, pequeños y cotidianos: «Con *Big Fish* tenemos una epopeya cotidiana, un memorable intento de extraer la belleza escondida en las situaciones más sencillas, en las pequeñas cosas, donde Tim Burton demuestra su personalidad sin necesidad de exageraciones ni pantomimas»^[228].

Para dichos autores «la involucración emocional de Burton con el proyecto hacen de *Big Fish* uno de los trabajos más personales de su carrera, alejándose de las bravatas visuales a las que nos tenía acostumbrados para acercarse a motivos iconográficos procedentes de la pintura romántica, creando algo que ya era necesario en su obra: un drama humano que sirviese de botón de muestra a los que aún lo consideran un cineasta superficial»^[229].

Big Fish vio la luz en medio de unas circunstancias muy especiales en la vida de Tim Burton. «Bill, el padre de Burton, había fallecido en octubre de 2000, mientras él trabajaba en la preproducción de *El planeta de los simios*, y su madre, Jean, murió en marzo de 2002. Aunque nunca estuvo muy unido a sus padres (se había ido de la casa familiar cuando era muy joven), sus muertes le afectaron profundamente. Profesionalmente, Burton quería volver a hacer algo más pequeño y más personal, sobre todo después de los problemas que había tenido con los estudios con *Superman* y *El planeta de los simios*»^[230].

El destino quiso que los productores de *American Beauty*, Dan Jinks y Bruce Cohen, que tenían en su poder el guión de *Big Fish*, de John August, se lo enviaran a Tim Burton. August había escrito *Go*, y «con el éxito de su guión para *Go* aún caliente, la Columbia le ofreció un contrato y él pidió al estudio que comprara los derechos del libro para adaptarlo. El guión de August captó en primer lugar el interés de Spielberg, que le pidió que escribiera un par de borradores con Jack Nicholson en mente para el papel de Edward Bloom Sr.»^[231]. Pero Spielberg no parecía muy interesado, por lo que Jinks y Cohen pensaron en Tim Burton y le enviaron el guión. A Burton le gustó la historia, y además, por las circunstancias personales que atravesaba, se sintió muy identificado con ella.

Panadero y Parra señalan este film como un punto de inflexión en la carrera del director: «Tim Burton estaba deseando afrontar un proyecto más íntimo, que incluso retratando sus fantasmagorías habituales hablase de la vida y, aun por medio de las

fábulas, afrontase el tema de la relación entre padres e hijos»^[232]. El proyecto, que estos autores consideran como de gran calado humano o cine de orientación más adulta, es para ellos «un intento comparable al de David Lynch con *Una historia verdadera* (*The Straight Story*, 1999): ambos cineastas han llevado carreras muy atípicas, y en un momento determinado de sus respectivas carreras decidieron despojarse de la retórica habitual para realizar un filme desnudo, al que sobran añadidos y capas de artificio»^[233].

Trama: Las fábulas que transformaron en mito a su narrador

Big Fish comienza, al igual que otras historias de Burton, con un pequeño relato que busca captar la atención del espectador. En este caso se trata de un cuento completo, con su principio, desarrollo, desenlace y moraleja.

Vemos un gran pez en el agua y escuchamos al narrador, que es el propio protagonista, Edward Bloom, de joven.

NARRADOR: «Algunos peces no se dejan pescar. No es que sean más rápidos o más fuertes que otros peces. Es sólo que han sido como tocados por la gracia. El Bestia era uno de esos peces. Cuando yo nací aquel pez ya era una leyenda, había rechazado cebos de más de cien dólares más veces que ningún otro pez en Alabama. Algunos decían que era el espíritu de un ladrón, que se había ahogado en el río sesenta años atrás. (Continúa con el cuento Edward Bloom, con treinta años; se dirige a su hijo que está en la cama). Otros creían que era una especie de dinosaurio del cretácico. Yo no daba crédito a aquel tipo de especulaciones y supersticiones. Lo único que sabía es que desde que era un niño como tú había intentado pescarlo. Y el día que naciste, aquel día, por fin, lo pesqué».

Toda la película gira en torno al primer relato del Bestia, que constituirá la clave para la resolución de la historia. *Big Fish* es un homenaje a los narradores de historias y a la figura del padre. La trama de esta película incluye unas cuantas aventuras imaginadas por el padre protagonista, historias que el hijo ya está harto de escuchar. La situación nos recuerda a *Vincent*, donde la madre se muestra cansada de las invenciones e imaginaciones de su hijo. Aquí ocurre igual, pero con los personajes invertidos: es el hijo quien no puede soportar las historias imaginadas del padre.

La trama de *Big Fish* nos cuenta, por una parte, el reencuentro de un padre y un hijo a las puertas de la muerte de aquél, y por otra, relata algunas historias fantásticas que componen una semblanza del padre y de las personas con las que fue relacionándose a lo largo de su vida. Todas esas pequeñas historias que conforman la parte fantástica de la película tienen una amplia base real.

Sin embargo, el hijo piensa que no hay nada histórico en los relatos paternos, pero

al ordenar las pertenencias de su padre descubre pequeños indicios de verdades, como la carta del gobierno que durante la guerra recibió su madre informando de la muerte de Edward Bloom. El hijo mira esa carta asombrado y le pregunta a su madre: ¿Así que esto era verdad? Ella responde que no todo lo que cuenta su padre es mentira.

Estos pequeños hallazgos harán que el hijo decida indagar en el pasado de su padre para ver qué hay de cierto en sus invenciones. Pronto descubrirá que esas fábulas del padre tienen como protagonistas a personas reales y cuentan historias verdaderas, en ocasiones más deliciosas que las imaginaciones del padre.

Por ejemplo, uno de aquellos cuentos narra cómo un día Edward llegó, a través de un bosque encantado, a un pueblo maravilloso llamado Espectro, una especie de paraíso habitado por gente curiosa, alegre y amable. Allí el padre es recibido a cuerpo de rey y le invitan a quedarse. Sin embargo, para desconcierto de los habitantes de Espectro, él decide marcharse. Este pueblo simboliza la falsa comodidad y felicidad de quienes han renunciado a sus sueños en la vida.

La historia real —todavía más mágica que la ficción inventada— es la de un pueblo arruinado por la crisis económica. El padre decide comprar el pueblo, dejando que los antiguos propietarios continúen en sus casas. Con su trabajo y sus ahorros ayuda a reconstruir las casas medio derruidas. Gracias a ello, la villa resurge. Y entonces, cuando todo está arreglado y en orden, el padre desaparece.

Los grandes relatos que constituyen la trama fantástica de *Big Fish* son: la caza del gran pez, su trabajo en el circo durante tres años para descubrir el nombre de la chica que cautivó su corazón, la historia de la conquista amorosa de esa chica, el relato de cómo salvó al pueblo de Espectro de la crisis, un episodio aventurero de su servicio militar en el que conoce a las siamesas, su relación con el poeta atracador de bancos, y su enfrentamiento y posterior viaje con el gigante.

La subtrama de amor tiene una extensión considerable. En ella se cuenta cómo conoció a la chica de sus sueños (la madre) y se enamoró profundamente de ella cuando la vio en un circo por primera vez, cómo trabajó tres años en aquel espectáculo recibiendo como única paga información acerca de ella. Datos que le proporciona el director del circo. Y así, se entera de que sus flores preferidas son los narcisos, que estudia en la universidad y que le gusta la música. Son conocimientos que llenan de felicidad al protagonista y le compensan todo un mes de durísimos trabajos. También se relata el anhelado reencuentro con la chica, con la mala noticia de que ella ya está comprometida con otro joven; la lucha por el amor de ella, a pesar del compromiso y, por fin, la culminación del romance con la boda de ambos.

La historia entre el padre y el hijo, que proporciona el tono dramático de la película, tiene un final feliz con el reencuentro de ambos, precisamente a través de un relato fantástico.

El padre está postrado en cama y le pide al hijo que le cuente cómo será su muerte, pues él sabe que no va a morir simplemente en la cama de un hospital. El hijo, desconcertado ante la petición paterna, inventa, como puede, una historia para

su progenitor, que él escucha encandilado. Al final del relato, el padre, con una sonrisa radiante por la fábula que acaba de escuchar, sonrío a su hijo y le dice: «Efectivamente, mi final es así». Y muere.

En el entierro el hijo tendrá la oportunidad de conocer a muchos de los personajes reales mencionados por su padre en vida: un hombre altísimo (el gigante), un director de circo (el hombre lobo) al que siempre acompaña un enano, dos hermanas gemelas orientales (las siamesas), un economista millonario (el poeta saltador de bancos reconvertido a financiero gracias a los consejos de Edward Bloom).

Big Fish es una de las películas de Tim Burton cuya estructura posee un ritmo rápido, por la continua sucesión de fábulas y acontecimientos a los que asiste el espectador.

Encontramos en *Big Fish* similitudes con toda la filmografía de Tim Burton, entre ellas un elenco de personajes extraños, con historias peculiares, y un reencuentro con un ser querido (en este caso padre e hijo) a través de la imaginación, así ocurre, por ejemplo, con Vincent Price en *Vincent*.

Personajes: Un padre fabulador y un hijo realista

— *Big Fish*

El gran pez, el Bestia, como se le llama en la película, es un enorme y legendario pez que se tragó el anillo de alianza de Edward Bloom padre, y fue perseguido por éste durante años. El día que nació su hijo, por fin logró capturarlo y recuperó su alianza. De nuevo, el título de la película es el nombre de un personaje, en este caso un pez que se convierte en leyenda. El padre acabará también transformándose en leyenda a través de sus relatos, y de esta forma el gran pez y el padre son las dos caras del mismo mito.

— *El padre*

El protagonista principal es un *outsider*, un intruso benefactor que se entromete en la vida de los demás (Carl, su esposa, los habitantes de Espectro, las siamesas...) para hacerles más felices. Termina siendo valorado y querido por todos. No para de contar historias, lo que parece no molestar a nadie, salvo a su propio hijo, que ha tenido que escucharlas durante años. Edward Bloom es alegre, optimista, decidido, generoso. Tiene un corazón de oro, que entrega a la chica de su vida, con la que ha compartido una existencia maravillosa, llena de trabajo y entrega.

— *Sandy*

Al igual que el mentor y la figura paterna coinciden en un mismo personaje, la amada y la figura materna también lo hacen. El gran amor del protagonista es la madre. La gran historia de amor que relata la película es la del padre y la madre cuando eran jóvenes. Ella es elegante, callada, generosa, alegre, muy dulce y hermosa. Se intuye que ha protagonizado grandes historias, como Edward, pero las guarda en su interior.

— *El hijo*

Es el antagonista de la historia. Critica y recrimina con dureza al padre, exigiéndole que se comporte como una persona madura. Es periodista, de modo que también se dedica a contar historias, pero más serias que las del padre, al menos en apariencia. Él es más racionalista, sensato y realista, pero, con toda su cordura, no parece tener ninguna evidencia o verdad en su vida, especialmente esas que ayudan a afrontar momentos inexplicables en la existencia, como ser padre, que él experimentará pronto, pues su mujer está embarazada.

— *La figura canina*

Perros y gatos tienen de nuevo cierto protagonismo. Las pequeñas escenas de espectáculos circenses curiosamente son protagonizadas por perros y gatos, en lugar de elefantes o leones. Es también un perro —el perro lobo en que se transforma el director de circo en noches de luna llena—, la figura con la que el protagonista congenia y quien le ayuda a conocer el paradero de la chica a quien ama.

Outsiders legendarios

Como afirma John August, guionista de *Big Fish*, se «trata de una película acerca de la narración de historias»^[234]. Esto es lo primordial del filme para el escritor, aunque no necesariamente escritor y director coinciden en este aspecto. Pues si bien Burton realiza un homenaje a los fabuladores, su punto de conexión más fuerte con la narración se encuentra en las figuras del padre y el hijo.

Los cuentos de hadas son para Burton un modo ideal de hablar de sus sentimientos y sobre el mundo de los misterios humanos: el amor, la paternidad, la belleza... Un modo ideal porque se siente cómodo con este tipo de historias, y porque estos relatos fantásticos idealizan las variadas relaciones humanas. Al recordar la simbología clásica de los cuentos, Burton afirma: «Volví a pensar en mi padre y, por muy mala que fuera mi relación con él, al principio estaba llena de magia. Me refiero, por ejemplo, a que llevaba dentadura postiza y dos de los dientes eran afilados y, cuando había luna llena, nos hacía creer que se iba a convertir en hombre lobo, y resulta que podía mover los dientes falsos y eso nos volvía totalmente locos, nos

encantaba. O sea que verdaderamente era un personaje muy mágico, pero también eso se puede perder, y es importante recordarlo. Yo lo perdí, en cierto modo lo olvidé durante demasiado tiempo. Cuando empecé a ser autosuficiente y me alejé de mi familia, aquellas primeras experiencias me dejaron huella, lo que probablemente fuera algo bueno, y esos momentos resultaron surrealistas y mágicos, fuertes y reveladores»^[235].

¿Quién es realmente el *outsider* en esta película? Para John August, «*Big Fish*, paradójicamente, tiene menos que ver con *outsiders*. Edward es popular, y Will muy equilibrado. Karl, el gigante, no encaja en el mundo ordinario, como tampoco encajan Ping and Jing [las siamesas]»^[236]. De modo que según August estos personajes de fábula serían los inadaptados de la historia. Los personajes de ficción que acompañan a Edward son percibidos por el espectador como monstruos rechazados socialmente, pero también como seres indefensos y enternecedores. Edward entabla una verdadera amistad con todos ellos, con el gigante, el director del circo/hombre lobo, la vieja bruja, las siamesas...

La película, precisamente a través de estos *outsiders*, relata un montón de pequeñas historias llenas de imaginación y personajes extraños, de esos que hacen las delicias de Tim Burton. Todo ello convierte a *Big Fish*, en palabras de Natalia Vías, «en una película tierna, amable, bonita en el mensaje, bella en la forma y en el fondo»^[237]. Sin embargo, según la misma analista, existen en ella «demasiadas concesiones a lo fácil, a lo conmovedor, y decide de la forma más alevosa apartarse de lo más interesante y original de la obra de Burton, esto es, de lo extraño e inquietante, lo feo, lo marginado y los marginados, la exploración de los rincones más oscuros del ser humano»^[238].

Para Vías, *Big Fish* es un relato que avanza a contracorriente de la realidad, cuyos momentos más oscuros carecen de la fealdad y temeridad de las que suele hacer gala Tim Burton. «Uno de los mejores, cuando los niños se acercan a la amenazante casa de la bruja y ven sus respectivas muertes en el ojo de ésta —un estupendo recurso—, recuerda la maravillosa secuencia en que Jem y Scout traspasan la propiedad del misterioso e invisible Boo en *Matar un ruiseñor* (1962), pero Robert Mulligan la rueda con una sencillez absoluta en la que sólo el sonido del viento y la soledad que crea alrededor de la casa bastan para dejar fascinado al espectador»^[239]. Hay que subrayar, no obstante, que Mulligan construye un drama, no una fábula de estética *kitsch*, y los enfoques son distintos.

Will, un inadaptado racional

Will esconde muchas claves importantes para Tim Burton en esta historia. «Will es un personaje muy literal que busca respuestas literales, pero en su vida hay cosas que no lo son, que no son blanco y negro. Hay cosas que pueden ser reales e irreales al

mismo tiempo. Billy [Billy Crudup, el actor que interpreta a Will] se enfrentó al papel más difícil de la película y creo que lo hizo muy, muy bien, porque exigía encontrar un equilibrio muy delicado»^[240]. En este sentido la racionalidad de Will recuerda a la de Ichabod Crane en *Sleepy Hollow*, dos personajes que deben tener todas las ideas claras y ordenadas, y que se sienten inseguros ante lo prodigioso.

Will busca su propia tranquilidad en la claridad de los hechos. No entiende a su padre, no sabe por qué actúa como lo hace, qué hay de interesante en repetir los mismos y absurdos cuentos de siempre. Sin embargo, como afirma Burton, hay situaciones que pueden ser reales e irreales a un mismo tiempo, es decir, no tan evidentes o literales como uno desearía que fueran.

La vida esconde misterios en situaciones cotidianas que requieren una apertura interior para ver más allá de lo meramente externo, para descubrir lo fabuloso en la existencia. Ya tuvo que pasar por esta experiencia el personaje de *Sleepy Hollow*, Ichabod Crane. Ahora le toca el turno a Will en *Big Fish*. Él aún no ha encontrado lo maravilloso, y se siente confuso. Parece incapaz de ver más allá de lo que tiene delante, y eso le provoca un conflicto interior.

Esta situación le hace sentirse solo, y en este sentido es un inadaptado dentro de la historia, pues él se da cuenta de que sus seres queridos (su madre, su mujer, los amigos de la familia, sus vecinos), descubren algo maravilloso, una especie de indicio mágico en el padre que, sin embargo, él es incapaz de entrever.

Continúa Tim Burton comentando sobre el personaje de Will. «Siempre le he tenido cariño y no sé si se debe a que [...] yo tenía el mismo tipo de relación con mi padre. Pero ese personaje posee cierta rigidez, un conflicto interno, que yo encuentro muy emotivo, muy triste y muy real. Ese tipo de personaje tiene algo muy conmovedor. Es, una vez más, esa dinámica padre-hijo que, por muy mayor que uno se haga, no se acaba de superar. Me parece que Billy lo transmitía realmente bien. Es como si fuera el núcleo emocional de la película, lo más sencillo, y, en cierto modo, lo más difícil de expresar. Es algo complicado. Hablamos mucho de ello porque por ahí van las cosas. Yo desde luego me preguntaba: ‘¿Por qué me comporto así? Mi padre es un gran tipo, todo el mundo le quiere, ¿por qué tengo yo este problema con él?’. Pero así es el ying y el yang de la vida»^[241].

Uno de los aspectos de la dirección de actores que más interesó a Tim Burton en esta película fue encontrar un punto de equilibrio para esa revuelta interior del personaje de Will. «Ese tipo de represión emocional es algo muy difícil de transmitir, y Billy y yo hablamos mucho de ello porque nos preocupaba aquella delicada frontera»^[242].

Edward, un inadaptado de fantasía

El padre, Edward Bloom, resulta, en varios sentidos, el *outsider* más interesante de la

historia. Es un hombre respetado y querido por todos, menos por su hijo. Edward vive en su propio mundo —eso es precisamente lo que le hace ser un *outsider*, un intruso benefactor—, el de sus historias, que repite una y otra vez sin perder el entusiasmo por ellas —lo que saca de quicio a su hijo Will—. El hijo no alcanza a entender la verdad que encierran éstas fábulas hasta el final.

A través de sus historias Edward, el padre de Will, se convierte en otra persona: se convierte en un héroe. Un líder que es capaz de enfrentarse a una poderosa bruja con apenas doce años, que planta cara a un gigante para liberar a su pequeña aldea del monstruo, que emprende una larga odisea porque su pueblo no puede contener la grandeza y sed de aventura que alberga en su interior, que soporta tres años de duro trabajo para descubrir dónde vive su amada.

Es un *outsider* con una doble vida: la real, la de un ciudadano normal a quien se quiere y que vive ilusionado con su familia, su trabajo, su empeño en ayudar a los demás, y la de héroe legendario, rodeado de gigantes, brujas, licántropos, un *Big Fish*, ninfas, artistas, comediantes, princesas y diversas aventuras a través de las cuales encuentra el verdadero amor, y el verdadero valor de la vida.

Pues bien, una vez que el público va descubriendo la verdad de las fábulas que cuenta Edward Bloom, el espectador siente que ese hombre, el cuentista Edward Bloom, es en realidad un héroe más grande que el personaje imaginado. Ed encara sus días con tal pasión, entusiasmo, amor y vitalidad que su vida le transforma en un legendario superhéroe, digno de ser despedido con todo el cariño y admiración de los personajes de ficción salidos de su imaginación, como de las personas reales que conoció en vida. Y de esta forma, el espectador descubre que personajes y personas reales son en realidad lo mismo. Y de igual forma ocurre con Edward Bloom, en quien coexisten el héroe y el hombre corriente.

Al final de la película el propio Will reflexiona sobre las fábulas de su padre y su trascendencia: «Mi padre anecdóticamente se salió con la suya. Un hombre cuenta sus historias tantas veces que al final él es esas historias. Ellas le sobreviven. Y, por lo tanto, le inmortalizan».

Para el autor original de la novela, Daniel Wallace, el personaje de Edward Bloom sí tiene particularidades de un *outsider*: «Un pez puede ser realmente escurridizo; como Edward Bloom, nunca se podía acceder a él, comenta Wallace»^[243]. Esa inaccesibilidad le convierte en un individuo aislado, no del todo comprendido a pesar de que los demás le acepten, toleren e incluso admiren y quieran. Ni siquiera su mujer, con la que se percibe una gran sintonía, parece entender del todo el mundo interior de su marido. Pero en ella se percibe un gran respeto y amor hacia él, manifestado en su callada aprobación. Nunca protesta, simplemente sonrío y trata de intervenir con elegante suavidad cuando la ocasión lo requiere.

En la pequeña sociedad que Tim Burton nos muestra en esta película, el hijo aparece como un *outsider* en la medida en que se aleja de su padre. Trata de buscar

una complicidad en su madre y su mujer, que no encuentra. Ya que, por algún motivo misterioso para él, su madre y su esposa creen en el padre.

Big Fish se aleja del lado más oscuro de Burton para tratar de exponer al espectador una historia humana. «La mayor demostración la tenemos en la reflexión en voz alta que hace Bloom del licántropo: ‘Aquella noche descubrí que la mayoría de los seres que consideramos perversos o malvados en realidad sólo son unos solitarios o les faltan modales’. En esta máxima se esconde la quintaesencia del universo burtoniano; ahora bien, si el cineasta ya ha mostrado esta actitud película tras película, y sus seguidores ya conocen su exaltación por los *outsiders*, ¿por qué ha de verbalizar esta explicación? ¿Acaso para que le entiendan aquellos espectadores que consideraron demasiado loca *Batman vuelve*, que prefieren un cine menos extravagante y que se encuentre expuesto con mayor claridad?»^[244].

En resumen, encontramos dos inadaptados en esta historia. El padre, Edward, cuyos relatos de fantasía le aíslan de alguna forma y le convierten en un benefactor, incomprendido por su hijo. A pesar de ello, el padre, cual maestro seguro de la bondad de sus enseñanzas, sigue relatando las mismas fábulas, pues ellas encierran las claves de la felicidad en la vida. Es uno de esos inadaptados entusiastas de Burton, que entregan su vida al cumplimiento de una misión importante para ellos, en este caso el amor a una mujer y la narración de historias.

El hijo, Will, es un inadaptado racional, que como Ichabod en *Sleepy Hollow* no consigue entender lo misterioso y fantástico de la vida. Su padre lleva toda su vida brindándole esa oportunidad a través de sus historias que relata para él. Finalmente, este inadaptado experimentará un arco de transformación cuando descubra el juego fabuloso de la fantasía y entienda que la verdad de esos cuentos convierte a sus oyentes (y a sus narradores) en mejores personas.

Y junto a estos dos, todos los personajes de ficción, inadaptados sociales, que Edward encuentra fascinantes y con cuya compañía disfruta enormemente: el gigante, la bruja, el hombre lobo...



La novia cadáver

Año: 2005. Duración: 76 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Fantasía. Animación. Estreno: 16 de septiembre de 2005 (USA), 28 de octubre de 2005 (España). Premios: 7 premios y 12 nominaciones, incluida la del Oscar a Mejor Película de Animación. Presupuesto: 40 millones de dólares. (estimado). Recaudación: 117 millones de dólares.

Reparto principal: Johnny Depp (Victor), Helena Bonham Carter (la novia cadáver), Emily Watson (Victoria Everglot), Tracey Ullman (Nell Van Dort/Hildegarda), Paul Whitehouse (William Van Dort/Mayhew/Paul el maître), Joanna Lumley (Maudeline Everglot), Albert Finney (Finis Everglot), Richard E. Grant (Barkis Bittern), Christopher Lee (Pastor Galswells), Michael Gough (Elder Gutknecht).

Equipo técnico: Producción: Tim Burton y Allison Abbate. Director: Tim Burton y Mike Johnson. Guión: John August, Caroline Thompson y Pamela Pettler; basado en los personajes creados por Tim Burton y Carlos Grangel. Música: Danny Elfman. Dirección Fotográfica: Pete Kozachik. Diseño de producción: Alex McDowell. Dirección artística: Nelson Lowry. Montaje: Jonathan Lucas y Chris Lebenzon.

La génesis de *La novia cadáver* comenzó con la sugerencia de un compañero de estudios de Tim Burton, Joe Ranft, para que llevara a la pantalla una historia que encontró por casualidad y que encajaba perfectamente en el universo burtoniano. Joe Ranft, argumentista y dibujante de *storyboards*, conoció a Burton en Cal Arts durante los años setenta. Escribió los argumentos de *La Bella y la Bestia* (1991) y *El Rey León* (1994). Supervisó el *storyboard* de *Pesadilla antes de Navidad* y de *James y el melocotón gigante*, y murió en accidente de coche en 2005, con cuarenta y cinco años.

Ranft encontró un cuento popular europeo del siglo XIX escrito por León Tolstói sobre un joven que regresa a su aldea para casarse, pero el anillo de boda acaba en el dedo de una joven asesinada. Entonces ella surge de su tumba y afirma que esa acción les ha convertido en marido y mujer. El joven tendrá que viajar al Más Allá para aclarar la situación. Ranft pensó que aquella historia le gustaría a Burton y que se sentiría cómodo con ella. Al igual que *Pesadilla antes de Navidad*, el proyecto de *La novia cadáver* estuvo años en la mente de Tim Burton antes de poder acometerlo. Burton comenta extrañado el largo periodo de germinación de ambas películas: «No sé por qué las cosas tardaron tanto en gestarse, pero las dos parecieron necesitar diez años de cocción antes de ponerse en marcha»^[245].

El guión también dio muchas vueltas, y hubo varios guionistas desarrollando la trama principal. «Hice que un montón de gente escribiera versiones del guión. Caroline Thompson escribió una de ellas, pero luego tuvimos una especie de pelea, ella no estaba de acuerdo conmigo y yo no estaba de acuerdo con ella, pero no pasó nada. Y luego se subieron al tren Pamela Pettler y John August. Pamela fue una gran ayuda porque contribuyó a que encontráramos cierta claridad que le había faltado durante años. En cuanto a John, me gustó lo que había hecho en *Big Fish* y me gustaba trabajar con él. Es capaz de darte una sorpresa de vez en cuando. Y creo que él le aportó el rumbo definitivo»^[246].

Tanto trabajo era debido a que Tim Burton deseaba encontrar para la historia un punto de equilibrio muy ajustado entre humor y emoción, e igualmente quería que hubiera un protagonismo compartido entre los tres personajes principales, Victor, Victoria y Emily —la novia cadáver—, sin que ninguno de ellos sobresaliera entre los demás.

Tim Burton escogió a Mike Jonson para codirigir la historia. Mike había trabajado como animador en *Pesadilla antes de Navidad*, y dirigió el cortometraje de animación *The Devil Went Down to Georgia* (*El diablo fue a Georgia*, 1996) y otros trabajos para televisión. A Burton le pareció una opción excelente para la codirección. «Uno no aparece de la noche a la mañana, hay que trabajar mucho. No conocía personalmente a Mike, pero me lo recomendaron un par de personas. Había visto un par de pequeños trabajos de animación, había dirigido, había hecho un programa de televisión y había demostrado que era muy capaz de sacar un proyecto adelante»^[247].

El diseñador español Carlos Grangel fue el encargado de dar forma a los personajes, y trabajó en su desarrollo junto a Tim Burton.

Trama: Una boda en el Más Allá

A pesar de tener un equipo de guionistas memorable, John August, Caroline Thompson y Pamela Pettler, el guión no es lo mejor de la película, de la que destaca su impresionante factura visual. Algunos críticos coinciden en que el memorable *look* de la película se combina con una «historia tan esquelética como muchos de los personajes que habitan en el colorido inframundo»^[248].

En un pueblecito perdido de Europa, en la época victoriana, dos familias disponen la boda entre sus hijos, Victor y Victoria. No existe ningún aprecio entre los futuros consuegros —dos parejas adultas, muy encopetadas y peripuestas—, sino más bien egoístas razones personales para llevar a cabo la boda: la familia noble necesita dinero y la familia adinerada busca nobleza. Sorprendentemente, sus hijos son dos jóvenes tímidos y encantadores que se enamoran a primera vista.

Durante los ensayos de la ceremonia, el novio, nervioso, es incapaz de repetir los votos sacramentales, por lo que el estirado ministro, áspero y malhumorado, exige al joven Victor que ensaye las palabras hasta que las sepa correctamente.

Victor se aleja de la casa hacia el bosque para aprender los votos con calma y sosiego. «Con este anillo, yo te desposo... Con este anillo...», repite una vez tras otra. Cuando por fin consigue recitar el rito completo y correctamente, introduce el anillo en lo que parece una rama seca del suelo, pero que en realidad es un hueso del dedo de una novia cadáver que no llegó a casarse y que, al verse repentinamente desposada, emerge del suelo para pronunciar el «sí quiero», aceptando —más bien atrapando, y nunca mejor dicho— de esta forma un marido: Victor.

Y así el joven y sorprendido Victor es arrebatado del mundo de los vivos al

inframundo, que lejos de ser un lugar oscuro y tenebroso, aparece lleno de vida, música y colores intensos. A partir de entonces se desarrollan dos historias en paralelo: por una parte las aventuras de Victor en el Hades y, por otra, la búsqueda de Victor en el mundo de los vivos, por cierto, un mundo gris, de tonalidades tristes y apagadas.

En el inframundo Victor encontrará un ambiente musical y colorista, el amor entusiasta de Emily, la novia cadáver, un montón de personajes raros y extravagantes que disfrutan con la juerga, y, además, a su perro Sobras, que es el regalo de bodas de Emily para él. Precisamente, en ese instante de la película saldrá a relucir un tema manido en el cine de Burton: los padres. La novia cadáver y Victor mantienen una conversación sobre la madre de éste a raíz de los brincos de Sobras, el perro.

VICTOR: A mi madre no le gustaba que [Sobras] saltara así. Pero a ella nunca le gusta nada.

EMILY: ¿Tú crees que yo sí que le gustaré?

VICTOR: Tienes suerte, no tendrás que conocerla.

A raíz de este diálogo, Victor ve la luz, y planea la vuelta a su casa explicando a Emily que debería conocer a sus padres. Ella se entusiasma con la idea, de modo que acuden al anciano mago del inframundo para que les traslade arriba mediante un conjuro.

De vuelta a casa, Victor avisa a Victoria de lo que está ocurriendo: se ha casado con una muerta por error. Emily, al comprobar que la verdadera intención de Victor no era presentarle a sus padres sino encontrarse con otra mujer, se abraza a él y pronuncia la palabra mágica para regresar al inframundo: «Rayuela».

Y de nuevo los dos vuelven al mundo de los muertos. Allí nos enteramos de que el matrimonio entre Victor y Emily es inválido pues sólo pueden permanecer casados «hasta que la muerte les separe», situación que, de hecho, ya se da, pues él está vivo y ella muerta.

Mientras, en el mundo de los vivos no encuentran a Victor por ninguna parte. Las advertencias de Victoria de que Victor ha sido secuestrado por una novia cadáver sólo la hacen sospechosa de locura. Los padres, viendo que no van a poder celebrar ninguna boda, se agarran a un clavo ardiendo, y ven en Lord Barkis una tabla de salvación. El tal Lord Barkis es un cazador de dotes que aparece al comienzo de la historia y que ha ido engatusando a la familia.

Victor se entera de que Victoria se va a casar con otro. Entonces, desconcertado y entristecido, decide aceptar como esposa a Emily, la novia cadáver. Pero para que la boda se celebre primero deberá morir. Victor resuelve celebrar la boda en el mundo de los vivos y beber durante la ceremonia un brebaje venenoso que acabará con él.

De esa forma podrá unirse con Emily en matrimonio.

Todos los muertos viajan al mundo de los vivos para asistir al enlace de Victor y Emily. Allí se está celebrando un aburrido banquete del reciente matrimonio entre Victoria y Lord Barkis. Los muertos les asustan al principio, pero luego se produce un reencuentro entre seres queridos vivos y difuntos.

La boda de Victor y la novia cadáver comienza. Victoria aparece en ella por casualidad. Al verla, la novia cadáver se arrepiente de la situación que ella misma ha creado, y le dice a Victor que debe casarse con Victoria. Victor y Victoria se reencuentran en un final feliz, pero entonces aparece Lord Barkis exigiendo lo que es suyo: a Victoria.

Victor lucha contra Lord Barkis, pero el sabio anciano detiene la contienda y explica que están en el mundo de los vivos y deben atenerse a las reglas que en él imperan, es decir, Victoria es la mujer de Lord Barkis y nada se puede hacer al respecto. Lord Barkis, viéndose vencedor, coge la copa del brebaje preparado para Victor y apura el veneno brindando a su salud. Acto seguido, cae muerto. Los muertos se encargan del recién llegado.

Finalmente, la novia cadáver junta las manos de Victor y Victoria, bendiciendo así su amor. Ella sale al exterior y su cuerpo se transforma en un revoltijo de mariposas que asciende al cielo en un final enormemente simbólico y poético.

Personajes: Novios de dos mundos

— *Victor*

Es un joven con bondad natural, tímido, sensible, reservado y algo torpe; con dotes artísticas para la música (toca el piano). Podría ser un Vincent Malloy —el niño protagonista del primer cortometraje de Burton— con algunos años más.

— *Emily*

Burton afirma que lo que le gustaba de Emily es su simpatía, su entusiasmo hasta negar lo evidente, es decir, que no se puede casar con un hombre vivo estando ella muerta. Este entusiasmo es una característica que comparte con muchos otros *outsiders* burtonianos. Se trata de una joven llena de vitalidad, solitaria y melancólica, ilusionada con la idea de encontrar un novio. Ese entusiasmo del personaje llega a tal punto que Emily se siente en la obligación de disculparse ante Victor cuando se deja llevar por la música.

— *Victoria*

Es como Victor, una chica de gran bondad, igualmente tímida, absolutamente incomprendida por sus padres, cuya máxima aspiración —la de los padres— es casar a su hija por conveniencia con un rico heredero que salve de la quiebra a la familia.

— *Los padres de él*

Nuevos ricos sin nombre. Quieren formar parte de la alta sociedad y asociar su apellido al de una familia de abolengo.

— *Los padres de ella*

Estirados, serios, muy formales, con complejo de superioridad. Matrimonio de alta sociedad en quiebra económica, que necesitan dinero para salvar su buen nombre y mantener sus posesiones.

— *El reverendo*

Es un personaje muy estricto y vehemente. Severo y rígido. Su único interés son las formas, las reglas, los rituales. Descubre maldad y pecado donde sólo hay inocencia y verdad. Verá a Victoria como una loca o una bruja cuando le habla de que su novio se ha casado con una muerta.

— *Lord Barkis*

Asesino de la novia cadáver, un hombre ya maduro, interesado, egoísta, adulator y homicida. Seduce y engaña a jóvenes y a sus familias con el fin de heredar fortunas.

Victor y Emily, outsiders enamorados en el inframundo

La historia de *La novia cadáver* conecta con el mito de Orfeo y la búsqueda del amor en el inframundo. Orfeo pierde trágicamente a su amada Eurídice y decide viajar al Hades para recuperarla. Hades le permite volver al mundo de los vivos con su mujer, pero le pone una condición: ella irá detrás de él y él no podrá girarse hasta llegar a su destino^[249].

El relato de *La novia cadáver* funciona al revés: en este caso es ella quien atrae al mundo de los muertos al joven y le convierte en su marido por una equivocación, pues él introduce el anillo de bodas en el dedo esquelético de la joven muerta mientras pronuncia las palabras del consentimiento matrimonial que estaba ensayando. En esta historia el amor más fuerte es el que Emily, la novia cadáver, siente por Victor, y no al revés, como en el mito. Aquí es ella quien le obliga a él a

bajar al Hades, para vivir juntos en el Más Allá.

Como en tantas historias de Tim Burton, hay un contraste entre el mundo de los vivos (gris, plomizo, sobrio, triste) y el de los muertos (alegre, colorido, divertido, sonoro). «Recuerdo que esa idea recurrente de que el mundo de los vivos sea más ‘mortecino’ que el de los muertos, el jugar con ese contraste y esa sensación, es algo que me viene de muy lejos. Tan lejos como mi infancia. Recuerdo tener la sensación de que lo que la gente llamaba ‘normal’ no era normal y que lo que la gente llamaba ‘anormal’ no me parecía anormal. Por eso siempre me interesaba por personajes y monstruos, y por culturas como la mexicana y su Día de los Difuntos, porque siempre he tenido la sensación de que estaban llenos de vida...»^[250].

Burton busca un lugar frío, triste y descolorido para ubicar a sus *outsiders*. Es una forma de explicar por qué sus personajes se sienten marginados: ¿cómo no lo iban a estar en un mundo tan gris y deprimente? Por el contrario, estos personajes no estarán tan desubicados en el inframundo: Victor es alguien perfectamente acogido en el mundo de los muertos, todos desean que se quede allí, se alegran con la perspectiva de su boda con Emily. Victor, al encontrarse con las criaturas de la noche le harán vivir «una experiencia liberadora, que le ayudará a sentirse integrado, que le ayudará a comprender lo lejos que se siente de la sociedad a la que pertenece. Su mundo es la noche»^[251].

El argumento de Orfeo, el descenso a los infiernos, «nos propone uno de los temas básicos de la ficción romántica: la búsqueda del amor perdido más allá de la vida. Pero el personaje que realiza esa búsqueda no es un ser cualquiera: es un artista, un hechicero de las fuerzas naturales. Lo que está en juego en su itinerario hacia el mundo infernal no es únicamente la búsqueda de la mujer amada, sino la recuperación de la inspiración creativa. Orfeo, como artista, no puede mirar atrás»^[252]. En la película, la inspiración alcanzará a los artistas precisamente gracias a Emily. La novia cadáver se transforma en miles de mariposas que revolotearán por el mundo despertando la sensibilidad de los creadores.

El mundo de los vivos vive atrapado en férreas tradiciones —repletas de formalidades vacías, sin savia— que inmovilizan y anquilosan la realidad. «Tiene cierto aire victoriano, porque el mundo de los vivos representa una especie de represión victoriana. Era algo que yo comprendía. Burbank no era victoriano, pero sí había una férrea estructura social que categorizaba a la gente y la situaba en ciertos compartimentos, lo mismo que se identifica con la rigidez de la sociedad victoriana»^[253].

No es de extrañar que Panadero y Parra comenten al respecto que «el cine de Tim Burton tiene un fuerte componente de catarsis, de liberación de las obsesiones personales, pues a menudo Tim se sirve de sus personajes como álgter ego. Y precisamente utiliza a éstos como pantallas en blanco, a los que dar forma proyectando sus fijaciones particulares, sus diversas fobias, la tendencia a encerrarse en paraísos artificiales, en entornos imaginarios, diluyendo la conciencia de lo social,

convirtiéndose a menudo esa sociedad en una fuente inagotable de amenazas»^[254].

Ya desde el comienzo de la película, con la presentación de un Victor ojeroso, algo deprimido, que dibuja una mariposa que luego libera y que el espectador sigue en su vuelo por un mundo gris y mortecino, Tim Burton nos presenta «a otro soñador rebelde, que trata de evadirse de una realidad claustrofóbica por medio de la imaginación, refugiándose en su mundo interior. De hecho, pocos minutos después le veremos tocando el piano, exhibiendo de esa forma su sensibilidad artística, esa misma que le hace diferente a los demás. Esa sensibilidad que, en lugar de acercarlo a la gente, hace que se marquen más las distancias»^[255].

Victor se queda finalmente en el mundo de los vivos junto a su amada Victoria. Como señala Marcos Arza, ahí arriba también hay momentos hermosos, como aquel en el que Victor toca el piano, o cuando Emily se transforma en cientos de mariposas, pero son precisamente los inadaptados a ese mundo los creadores de esa magia y belleza.

Emily, la novia cadáver, es también una *outsider* en el mundo de los vivos y en el de los muertos, donde no se encontrará a gusto hasta que no dé con su verdadero amor. El brindis que hace Lord Barkis por ella al final de la historia —por Emily, siempre la novia, nunca la esposa— encierra la causa de su inadaptación: no alcanzar su sueño siempre deseado: convertirse en esposa. Es la eterna novia en busca de su día feliz, y cuando al final ocurre, Emily no es capaz de pronunciar los votos frente a Victor, porque entiende que él no le pertenece.

Victor afirma que hizo una promesa, pero ella asegura que la ha cumplido, pues la ha liberado de su infamia. La novia cadáver es rescatada de su maldición. Y acaba transformada en miles de mariposas, que continuarán inspirando a los artistas del mundo con su belleza, frágil y colorida.

De modo que al final Emily no se adapta al Más Allá, ni se convierte en un habitante del inframundo. Ella es especial, su misterio se revela al final de la historia con su fabulosa transformación en una nube de mariposas, cerrando de esta forma la historia con una imagen simbólica. La mariposa inspira el arte de Victor al comienzo de la cinta, como Eurídice inspiraba a Orfeo. Al final descubrimos que Emily es la musa de los artistas. Su simbólica muerte la transforma en cientos de mariposas inspiradoras.



Alicia en el País de las Maravillas

Año: 2010. Duración: 108 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG. Género: Fantasía. Familiar. Estreno: 5 de marzo de 2010 (USA-IMAX). Presupuesto: 250 millones de dólares. Recaudación: 20 de abril del 2010: un billón de dólares.

Reparto principal: Mia Wasikowska (Alicia Kingsley), Jonhny Depp (Sombrero Loco), Helena Bonham Carter (la Reina Roja), Anne Hathaway (la Reina Blanca), Michael Sheen (el Conejo Blanco), Stephen Fry (el gato de Cheshire), Alan Rickman (la Oruga), Matt Lucas (Tweedledee y Tweedledum), Crispin Glover (Jota de Corazones), Christopher Lee (Bandesnatch), Eleanor Tomlinson (Fiona Chataway), Tim Pigott-Smith (Lord Ascot), Lindsay Duncan (Madre de Alicia).

Equipo técnico: Producción: Basic Entertainment, Plan B Films, Tim Burton Film, Village Roadshow Pictures, Zanuck Company. Productores: Richard D. Zanuck, Joe Roth, Jennifer Todd, Suzanne Todd. Director: Tim Burton. Guión: Linda Woolverton; novela original: Lewis Carroll. Casting: Susie Figgis. Diseño de producción: Robert Stromberg. Música: Danny Elfman. Dirección Fotográfica: Dariusz Wolski. Dirección artística: Tim Browning y Todd Cherniawsky. Diseño de vestuario: Colleen Atwood. Montaje: Chris Lebenzon.

En una entrevista publicada por la revista *Rolling Stone* le preguntan a Tim Burton qué es lo que realmente le apasionaba de esta historia. Su respuesta revela que el estilo *bizarre* de los personajes y el viaje personal de Alicia era lo más atrayente para él. «Lo que me gustó de la Infratierra es que todo es levemente raro, incluidas las buenas personas. [...] Me gusta de ella la travesía personal. Ésta es de las cosas más importantes en la vida hoy en día, ese momento en el que tomas la decisión más importante»^[256].

La película ha sido recibida de forma desigual por la crítica. Algunos la consideran una obra espléndida y muy burtoniana en su esencia, mientras que a otros les parece que Tim Burton se ha traicionado a sí mismo.

Para el crítico de *La Vanguardia* «es la menos burtoniana de las películas de Burton, la prueba de que hasta el bueno de Tim puede realizar un pobrísimo film»^[257]. Para *The Guardian*, el filme es fundamentalmente aburrido: «Hay algunos intercambios graciosos, sobre todo entre la Reina Roja y el Sombrero Loco, pero para mí, la ingravidez, la falta de avance, los caprichos musicales del mundo fantástico son a menudo francamente aburridos»^[258].

Ebert, crítico de *Chicago Sun-Times*, descubre en esta entrega una historia encantadora..., salvo al final. «La película es fascinante en su ironía hasta que, desgraciadamente, llega el tercer acto. Aquí tengo que disculparme con mis seguidores por repetirme. Cada cierto tiempo me quejo cuando una película desarrolla una historia intrigante y termina resolviéndola en una rutina de acción aburrida. Hemos visto todas las secuencias de acción concebibles, todos los duelos, todas las carnicerías, incontables enfrentamientos e interminables luchas como finales. ¿Por qué *Alicia en el País de las Maravillas* tiene que terminar con una secuencia de acción?»^[259]. En su crítica de *Cine&Letras*, Urrero se muestra también favorable al último trabajo de Burton, al que, sin embargo, encuentra defectos en el

guión: «A fuerza de empeño y de talento, Burton convierte su *Alicia* en un prodigio visual, de ritmo ágil y deslumbrante en su imaginería. La película es como un buen truco de ilusionismo: sorprende y el espectador disfruta con ello. Sin embargo, el guión deja abiertos resquicios que merecen un cierto reparo»^[260]. Por su parte, *Rolling Stone*^[261] destaca el trabajo de los actores, en especial el de Johnny Depp como Sombrero Loco.

Son muchos quienes han comentado que la película pierde ritmo en su transcurso, y Hernández Viciana encuentra una expiación para ello: «*Alicia en el País de las Maravillas* comete el peor pecado posible para una película: ser aburrida. El problema parte de que Alicia, durante la mayor parte de la historia, cree que está soñando. Eso hace que no le interese demasiado lo que ocurre, ni sienta miedo, y como espectador uno no puede involucrarse en la historia si el protagonista no lo hace. A ese error fatal hay que añadir una falta de definición del guión: los personajes apuntan toques interesantes, pero los desarrollos no llegan a funcionar»^[262].

A los críticos les llama la atención el intento de Burton de convertir *Alicia*, una historia sin sentido, en una trama con estructura clásica y donde cada acontecimiento ha de tener su significado siguiendo una relación causa-efecto. «Aquel cineasta que me entusiasmó en *Ed Wood* (1994), *Sleepy Hollow* (1999) o *Big Fish* (2002) (*sic*) ya no es quien fue. Ha querido, bien es cierto, ubicar definitivamente a la heroína de Carroll en cierta concreción. Pero ha recurrido para ello al clásico planteamiento, nudo y desenlace, convirtiendo el relato a la fantasía épica y a Alicia en una especie de *hobbit*. Tampoco es eso, hay que decir. Aunque la cinta se deja ver por sus apabullantes imágenes, Alicia no es Frodo Bolson inmerso en la Guerra del Anillo. Si su experiencia bajo tierra es una oda a la imaginación, no admite el clásico planteamiento, nudo y desenlace»^[263].

Esta historia se puede entender mejor a la luz de las palabras de Merschmann a propósito de las historias y los personajes de Tim Burton: «Todas las películas de Tim Burton se ocupan de un tema común, que puede ser descrito como un conflicto romántico arquetípico: la confrontación entre el interior y el exterior, entre el mundo de la fantasía y la realidad. Los protagonistas de Burton crean un mundo para ellos mismos acorde con el diseño de su imaginación, un mundo en el que viven vidas retraídas. Este entorno artificial es un reflejo de su interior, una manifestación real del mundo imaginario de los héroes de Burton. Éstos están constantemente tratando de alterar su hábitat estéticamente para hacerlo más bello y poético, y así asimilarlo dentro de su propia imaginación. No importa si estos cambios son reales o hipotéticos, siempre que el mundo exterior se transforme así en un producto de la fantasía, en una ficción romántica... Que llegue a ser arte»^[264].

Burton y la imaginación infantil

Según afirma Burton, con la película «no he tratado de hacer algo premeditadamente oscuro o extraño. Creo que todos los niños han podido tener en su imaginación un mundo parecido al que hemos creado. Pero lo hemos hecho fundamentalmente siguiendo el sendero que el material de Lewis Carroll nos sugería. El problema es que muchos adultos han olvidado cómo es el universo de un niño. Han olvidado cómo es la mirada de un niño, sus abstracciones, sus personajes, sus miedos, sus emociones y es de eso de lo que se nutren los cuentos»^[265]. La novela de Carroll profundiza con maestría en ese mundo de los sueños infantiles. Muchos expertos comentan que en *Alicia en el País de las Maravillas* Lewis Carroll realiza un retrato verdaderamente logrado de la fantasía de los niños.

Además de ese viaje por los sueños de los más pequeños, el director se ha sentido atraído por la inversión de la lógica que se lleva a cabo en el Submundo y la condición marginal de la protagonista. Burton siempre ha encontrado en los más pequeños grandes aliados para construir sus historias, aprecia la inteligencia de los niños, su capacidad de discernimiento sobre la realidad, siempre le ha interesado el punto de vista infantil.

Para el director, el criterio de los padres a veces es equivocado cuando piensan que determinadas historias son demasiado terroríficas o inadecuadas para los pequeños. *Frankenweenie* en su momento no llegó a estrenarse debido a que la Disney consideró su tono general demasiado oscuro. Sin embargo, otras historias aptas para todos los públicos son, según Burton, más terroríficas de lo que a primera vista se aprecia. «Cuando se oyen las palabras ‘cuento de hadas’, en lo primero que se piensa es en una encantadora historia de niños, lo que no es exacto. [*Pinocho*] es bastante suave, pero tiene algunos momentos fuertes. Recuerdo haber alucinado de pequeño, recuerdo a los críos llorando [viendo *Pinocho* en el cine]»^[266].

Con *Alicia en el País de las Maravillas*, Tim Burton retoma viejos temas de siempre: fábulas, cuentos, singulares imágenes y episodios con los que conectan los niños. Como en *Pesadilla antes de Navidad*, el autor trata de meterse en la imaginación infantil, libre de prejuicios, para dar a los más pequeños una historia creada por y para ellos, aderezada con la fantasía de ese maestro de la imaginación que fue Lewis Carroll.

Burton aclara cómo ve esos sueños e imaginaciones de un niño: «Cuando yo tenía la edad de Alicia, de la Alicia del cuento, me sentía como una persona que no encajaba en la sociedad. Tenía la sensación de no pertenecer a mi propio cuerpo. En resumen, tenía ocho años y no me sentía como un crío. Esa sensación es la que Mia transmite muy bien dentro del personaje de nuestra Alicia. La forma de ser de una joven de diecinueve años que se rebela, que siente que no encaja y todo lo que puede hacer es acudir a su imaginación para liberarse»^[267]. Palabras que pueden referirse a cualquiera de los inadaptados que nos ha mostrado en sus películas, empezando por Vincent, quien con su imaginación escapa de un mundo que no entiende y al que no quiere pertenecer. Esta huida de la realidad a la fantasía no constituye un cobarde

aislamiento. Muy al contrario, Burton «nos muestra a una heroína de diecinueve años empeñada en la búsqueda de su propia identidad»^[268], con el fin de aclarar y decidir qué es lo que tiene que hacer en la vida.

Burton admira la inteligencia e inocencia de los niños para asimilar mitos, fábulas y leyendas sin plantearse recónditas intenciones que los adultos descubren en sus cerebrales análisis. En este sentido el director coincide con el crítico literario Michael Holquist: «Los niños para quienes éste [Lewis Carroll] dirigió sus cuentos no están pensados por él en términos de cronología, sino como un estado de inocencia y honestidad perceptual. Si los niños son la audiencia propia del disparate, lo son sólo en la medida de que dejan que las cosas extrañas sean extrañas, en que se resisten a imponer por la fuerza viejos sistemas a lo nuevo y en que subrayan más las diferencias que las semejanzas»^[269].

El director ha comentado el esfuerzo realizado para dotar al personaje de Alicia de una historia con un planteamiento, desarrollo y desenlace claros. Hecho, como hemos visto, por el que ha sido criticado. Pues dar un sentido a una historia que no lo tenía, y que quizá no lo necesitase, parece un error para alguno de ellos. Burton buscaba con ello que la historia no se redujese al mero encuentro de Alicia con personajes extraños: «A las otras versiones, para mí, siempre les faltó algo, porque eran la pequeña niña observando cosas y diciendo: ‘Oh, eso es extraño’. Había un personaje exótico tras otro, sin mucho contexto alrededor. Por lo tanto tratamos de hacer a cada uno de los personajes de *Alicia en el País de las Maravillas* con más profundidad; de darle a Alicia ‘una historia’»^[270].

El cuento de Alicia no tiene una disposición interna clara, como subraya Sanz, citando a Townsend: «Quedémonos con la apreciación de J. R. Townsend (1995, 72): ‘*Alicia en el País de las Maravillas* no tiene un estructura formal obvia, los incidentes se siguen uno a otro por casualidad, como en una secuencia de un sueño’»^[271]. Aspecto que resulta completamente coherente con la novela original de Carroll, ya que Alicia, de hecho, lo que vive es un largo sueño.

Trama: Un viaje subterráneo fantástico

Trece años después de su maravilloso viaje, Alicia es una joven de diecinueve años abocada a un matrimonio de conveniencia con un lord inglés simple y poco agraciado. En la magnífica mansión familiar se celebra una fiesta en la que el lord tiene intención de pedir en público la mano de Alicia. Todos los invitados están enterados y agitados con la situación, salvo Alicia, que encaja mal en ese mundo de apariencias y convencionalismos ridículos.

Un Conejo Blanco con chaleco y reloj merodea por los jardines. Sólo Alicia parece verlo. Continúa la fiesta: el baile, la emoción de las amigas con la pedida de mano, el interrogatorio de la futura suegra... El pretendiente se pone de rodillas

frente a la joven y solicita pomposamente su mano. Alicia, agobiada con la situación, huye de la fiesta y corre tras el Conejo Blanco, que una vez más vuelve a aparecer por los alrededores.

En su persecución, la joven termina cayendo por un agujero situado junto a un árbol. Cae, cae y cae, hasta llegar a una estancia llena de puertas. Allí hay una mesa de tres patas. Sobre ella, una llave y una botella de cristal con una etiqueta: *bébeme*. Como ocurre en el cuento original, Alicia mengua al beber de la botella, pero se deja la llave sobre la mesa y no alcanza a cogerla.

Encuentra una galleta con otro pequeño cartel: *cómeme*. Alicia muerde el dulce y crece desmesuradamente. Finalmente, coge la llave de la mesa, bebe de nuevo de la botella y consigue menguar hasta un tamaño adecuado para atravesar la puerta. La joven no parece recordar que ya vivió esa situación. Unos personajes discuten desde un rincón oscuro la falta de reflejos de la niña: «¿No debería recordar esto?», comentan.

Tras atravesar la puerta, Alicia llega al Submundo, un lugar igual de maravilloso que el jardín de *Wonderland*, pero más oscuro y contrastado. Allí se encuentra con el Conejo Blanco y otros personajes asombrosos que tratan de hacerla recordar quién es. Pero la joven no es capaz. Tampoco el Sombrerero Loco ni la Liebre de Marzo logran persuadirla. Ni siquiera la Oruga Absolom, a pesar de preguntarle una y otra vez: «Tú, ¿quién eres?», con el fin de ayudar a la joven a descubrir su verdadera identidad.

El paladín de la Reina Roja, la Jota de Corazones —cruel caballero— ataca a los personajes de *Wonderland* y hace prisioneros a algunos para convertirlos en siervos de la Reina Roja. Además, se apodera del Manuscrito, un pergamino en rollo que relata la historia del Submundo desde el comienzo hasta el día Glorioso. Existe un augurio para ese día: Alicia volverá, y con la poderosa espada Vorpal vencerá al Jabberwocky (el Galimatías), y así terminarán los días de tiranía de la reina. Tiempo atrás, cuando Alicia abandonó el Submundo por primera vez, la Reina Roja atacó los dominios de su hermana, la Reina Blanca, la desterró y le robó la espada Vorpal.

Alicia es enviada al palacio de la Reina Blanca, pero, enterada de que el Sombrerero Loco ha arriesgado su vida por ella y ha caído prisionero de la Reina Roja, decide acudir al castillo de la tirana para rescatarle. Allí, gracias a una galleta que le proporciona el Conejo Blanco —hecho prisionero—, consigue aumentar de tamaño. La Reina Roja, tan antojadiza como es, se encapricha con Alicia —a la que no reconoce debido a sus diecinueve años y su gran tamaño— por poseer una cabeza grande. La nombra su asesora predilecta y entra a formar parte de la corte real.

El Sombrerero Loco es condenado por la reina. «¡Que le corten la cabeza!», ordena. Sin embargo, consigue un aplazamiento de su sentencia gracias a su ofrecimiento de realizar un sombrero para la soberana. De este modo es devuelto a su celda donde deberá llevar a cabo su tarea.

Alicia pide a Lirona el ojo robado al Magnapresa. Con él, se acerca a la guarida del monstruo y le devuelve su ojo. Gracias a este gesto consigue la espada Vorpal,

que el Magnapresa custodiaba celosamente. Por un descuido, Lirona llama a Alicia por su nombre en presencia de la Jota de Corazones, quien descubre la verdadera identidad de la joven. Trata de matarla, pero Alicia consigue escapar con la ayuda de su nuevo aliado, el Magnapresa.

Con la espada en su poder, la Reina Blanca hará frente a su hermana y al peligroso Galimatías (un dragón alado). Esta bestia vive bajo los dictados de la Reina Roja, y gracias a ella mantiene tiranizado a todo el Submundo. En el castillo de la Reina Blanca, Alicia descubre que el mejor paladín para enfrentarse al Galimatías con la espada Vorpal es ella misma. Absolom revela a Alicia que sus pesadillas infantiles son hechos reales y no sueños: ella ya estuvo en *Wonderland*, y es la Alicia de la que habla el Manuscrito como liberadora del Submundo.

El ejército rojo y el blanco se enfrentan en un gran tablero de ajedrez. Alicia se encara al Galimatías, a quien consigue derrotar con la ayuda de un juego mental que su padre le enseñó: consiste en formular seis aspiraciones imposibles y realizarlas antes del desayuno. Tras un duro combate, Alicia vence al Galimatías y se convierte en la nueva heroína del Submundo.

El Sombrero Loco le pide que se quede con ellos. Alicia lo desearía, pero ahora sabe que pertenece a otro lugar. De modo que vuelve a la fiesta en la que supuestamente iba a convertirse en la prometida del joven lord. Allí informa al noble que no desea casarse con él. Además, advierte a su futuro cuñado que debe portarse bien con su hermana. Desengaña a su tía abuela: ningún príncipe vendrá a casarse contigo, le asegura. Y convence al socio de su padre para poner en marcha las audaces ideas comerciales de su progenitor.

Personajes: Alicia y los seres del Submundo

— *Alicia Kingsleigh*

Es una joven de diecinueve años independiente, imaginativa y un poco loca. Vive agobiada en la asfixiante atmósfera del Londres victoriano, donde trata de encontrar salida a sus sueños. Escapa persiguiendo a un Conejo Blanco, y termina de nuevo en el Submundo. Una nueva aventura junto a viejos amigos —la Oruga, el Gato de Cheshire, la Liebre de Marzo, el Sombrero Loco— le hará madurar y decidir lo que realmente quiere hacer con su vida.

El cambio de edad, de niña a adolescente, es clave para Tim Burton. La adolescencia y su problemática es un asunto que siempre ha interesado al director. Y además permite hablar de la dualidad y el desdoblamiento interno. Toda la mitología fabulosa que existe en la historia original, y el hecho de que la aventura transforme interiormente al personaje, han sido aspectos sugerentes para el autor cinematográfico.

— *El Conejo Blanco*

Nervioso, elegante, siempre va con prisas mirando su enorme reloj de bolsillo porque llega tarde a algún sitio que desconocemos. «Posteriormente [a la publicación de la novela] Carroll evocó a este nervioso animal caracterizándolo en términos autodescriptivos: ‘Y en cuanto al Conejo blanco, ¿qué decir de él? ¿Fue concebido y pensado como paralelo o como contraste de la figura de Alicia? Claramente, como contraste. Si reemplazamos la juventud, audacia y vigor de la niña y lo directo de sus propósitos por las notas de mayor, tímido y débil, y nerviosamente irresoluto, tendremos *algo* de lo que yo pensé que fuera. *Creo* que el Conejo Blanco debería llevar gafas. [Tim Burton se las quitó.] Y estoy seguro de que su voz sería temblorosa y trémulas sus rodillas y de que su entero porte sugeriría la incapacidad de ahuyentar de una voz ¡a un ganso!’ (*Alice on the Stage*, 1887). Precisamente será el Conejo Blanco quien recite, en el proceso final de *Alicia en el País de las Maravillas*, un poema que parodia la popular balada ‘Alicia Gray’ y contiene una crítica declaración de amor en sus tres últimos versos (‘esto deberá ser para siempre / un secreto que todo el mundo ignore / entre tú y yo’)»^[272].

El Conejo Blanco del largometraje de Tim Burton se llama Tmctwisp. Anda siempre corriendo y apurado. Recibe el encargo de buscar y traer de nuevo al Submundo a Alicia. Es entrañable, pero quisquilloso. En el filme es un personaje relegado a un segundo plano.

— *El Sombrero Loco*

Si el Conejo Blanco pierde protagonismo, el Sombrero lo gana con creces. Es un personaje de doble personalidad por sus contundentes cambios de humor, pero, sin embargo, resulta un ser entrañable, y parece ser el único amigo verdadero de Alicia, pues no teme enfrentarse a cualquier peligro para ayudar a su amiga. El mercurio que usa para la fabricación de los sombreros le ocasiona una cruel intoxicación. Según Johnny Depp, destaca de él que tiene los sentimientos a flor de piel.

— *El Gato de Cheshire*

«En el Cheshire-Cat, Lewis Carroll ha perfilado uno de los personajes más logrados de su narrativa. En él se combinan ingenio, originalidad e inspiración poética. Su ingenio ya ha quedado patente. En cuanto a la originalidad y la inspiración poética en su creación, basta dar un breve repaso a los pocos pero precisos rasgos que componen su perfil. Le acompaña siempre una risa de oreja a oreja (‘grinning from ear to ear’), sobre todo en presencia de Alicia; de buen carácter (‘looked good-natured’), y una desconcertante facilidad para aparecer en los momentos y lugares más inesperados»^[273]. En la película, se trata de un gato atigrado, absolutamente tranquilo

e inmutable, que vive una redención gracias a Alicia y al Sombrerero Loco. Sus escasas apariciones le hacen perder interés respecto al cuento original.

— *La Reina Roja*

Como la define Manuel Garrido en su introducción al cuento, se trata de una «cruel y alocada soberana cuya imprecación favorita es ordenar decapitaciones sin tregua»^[274]. Egoísta, engreída, tirana, grotesca y poco elegante. En la versión cinematográfica de Burton responde al nombre de Iracebeth. Es la tirana que tiene aterrorizado al Submundo. El miedo, su temperamento explosivo, sus interminables gritos, su descomunal cabeza y, sobre todo, la posesión del Galimatías, atemorizan a sus súbditos y a quienes no lo son.

— *La Reina Blanca*

Es toda dulzura y felicidad, pero sólo en la apariencia, pues su personalidad esconde un lado oscuro. Tiene los mismos genes que la Reina Roja. Cuando Alicia regresa al Submundo, la Reina Blanca la toma bajo su protección.

— *Tweedledee y Tweedledum*

Son dos mellizos regordetes que están siempre discutiendo entre ellos y que utilizan un lenguaje muy particular que casi nadie entiende. Cuando Alicia llega al Submundo pide a los mellizos que la guíen. Inocentes, infantiles y encantadores, son buenos chicos pero no resultan de gran ayuda debido a su forma de hablar, extraña y misteriosa.

— *Lirona*

Refleja muy bien su carácter decir de ella que es pequeña pero matona. Tiene un temperamento muy activo, avasallador y agresivo. Va con su pequeña espada, que no duda en desenvainar cuando es necesario enfrentarse a cualquier enemigo por grande (todos son grandes para ella) o feroz que sea. Es la única capaz de encararse al terrible Magnapresa, al que saca un ojo.

— *La Jota de Corazones*

Es el lugarteniente de la Reina Roja, del que ella está enamorada. Es un ser interesado, violento y falso. Es el jefe del Ejército de la Reina Roja, arrogante y ladino.

— *La Oruga*

Ha sido relegada a un papel muy secundario en la historia de Burton. Simplemente le repite a Alicia la pregunta: «¿Quién eres tú?».

— *La Liebre de Marzo*

Compañero del Sombrerero Loco en sus tardes de té. Es un personaje tan enajenado o más que el Sombrerero. Muy nervioso, tanto que los demás deben estar muy pendientes de sus frecuentes lanzamientos de taza contra las cabezas de los presentes.

— *Humpty Dumpty*

Se le echa de menos en la película. «Sumo pontífice de la lógica en el mundo al otro lado del Espejo, es claramente un producto de la cultura. Es autoritario, vanidoso, quisquilloso y exhibe toda la pedantería de los profesores de Oxford. Al despedirse de Alicia adopta el antidemocrático ademán, propio de la rancia aristocracia, de dejarle estrechar sólo un dedo de su mano»^[275]. Por desgracia, no sale en la película.

Alicia, outsider burtoniana de doble personalidad

Tim Burton crea con Alicia una inadaptada a su época. Casi todas las palabras que pronuncia son para expresar su disconformidad con los absurdos convencionalismos aceptados por la mayoría. Podemos decir con Aguilera y Dias que, con Alicia, Burton «demuestra su apego y estima por los personajes relegados a la marginalidad e incomprensidos»^[276]. Y es que Burton sintoniza especialmente con este personaje: «Tengo un extraño vínculo con Alicia y la obra de Carroll. La casa en la que vivo en Londres perteneció en su día a Arthur Rackham, el reconocido ilustrador inglés autor de los grabados que acompañan la edición de 1907. Y tengo mi despacho en el mismo estudio donde se dibujó una de las mejores interpretaciones nunca hechas de *Alicia en el País de las Maravillas*»^[277].

La principal característica de esta *outsider* es su doble personalidad: Alicia vive en una sociedad que le oprime. Trata de mostrarse cordial y afable con los demás, pero los convencionalismos le atormentan. Huye de ese estrecho entramado social viajando a un mundo de fantasía. En la alta sociedad burguesa de la época victoriana, Alicia es simplemente una joven casadera. Sin embargo, en su Submundo fantástico es una indomable y atrevida guerrera capaz de hacer frente a una reina tirana y a sus poderosos aliados.

Algunos investigadores atribuyen la existencia de una doble personalidad en primer lugar al autor de la novela, Lewis Carroll. El diácono, profesor de Matemáticas en la Christ Church College de Oxford, autor de artículos y libros de

matemáticas, dejaba ver su otra personalidad en actividades como narrador de cuentos infantiles *nonsense* —*Alicia en el País de las Maravillas*— o fotógrafo de niñas^[278].

En la novela de Carroll es la propia Alicia quien nos habla de su doble personalidad originada por su viva imaginación. Cuando la niña descubre que no puede alcanzar la llave de la mesa de tres patas debido a su diminuto tamaño, tras morder la galleta, empieza a llorar desconsoladamente. Entonces inicia un diálogo con ella misma de tal firmeza que el lector se sorprende de la dualidad creada por la niña. «¡Vamos, que no sacarás nada llorando de esta manera! —se dijo Alicia a sí misma con un poco de dureza—. Te aconsejo que dejes de llorar al punto. Con frecuencia se daba excelentes consejos que casi nunca seguía, y a veces llegaba a reprenderse con tal severidad que se arrancaba lágrimas de los ojos; hasta se acordaba de que una vez se quiso tirar de las orejas por haberse engañado en una partida de croquet que había estado jugando ella sola, pues esta curiosa criatura era muy dada a fingir desdoblamiento en su persona, creyendo ser dos en vez de una»^[279].

Tim Burton desarrollará esta doble personalidad de Alicia: adolescente infantil, por un lado, y mujer madura y melancólica por otro. Alicia aparecerá como una niña regañada por su madre por no haberse puesto corsé, y como una guerrera implacable con los terribles monstruos del Submundo.

La guionista que adapta la historia de Lewis Carroll, Linda Woolverton (*La Bella y la Bestia*), también sobrellevó, mientras escribía el guión, acontecimientos que contribuyeron a potenciar el desdoblamiento: «La escribí durante una etapa muy oscura de mi vida [...]. Muchas cosas terribles me habían pasado —muerte, divorcio, mudanza—, así que yo misma me encontraba en el agujero del conejo. Pero la dificultad estuvo en qué hacer con los relatos originales, para no sólo hacerlos interesantes, sino también contemporáneos. Tuve esa imagen de Alicia enfrentándose a un momento crucial en su vida, viendo de repente al conejo apoyado en un árbol, y segura de que tenía que dar una vuelta de tuerca a tal decisión porque se trataba de su destino»^[280].

Además de la doble personalidad, esta *outsider* burtoniana es una joven imaginativa y fantasiosa, que vive en su propio mundo, lo que le asemeja especialmente con Vincent.

Es un ser atormentado. La primera imagen de Alicia que se muestra en la película es la de una niña asediada por extrañas pesadillas. Llama asustada a su padre. Le relata sus imaginaciones. La niña está agobiada, convencida de que ha perdido la cabeza. Su padre, un hombre comprensivo y cariñoso, sabe serenarla: no le negará que se ha vuelto loca, pero también le confiará que las mejores personas de este mundo lo están.

Puede que esa locura sea el motivo por el que Alicia se relaciona mejor con quienes la sociedad considera perturbados: el Sombrerero Loco y otros seres fantásticos del Submundo como el Conejo Blanco, la Liebre de Marzo, la Oruga... Y

también, cómo no, tratándose de Burton, los monstruos, especialmente el Magnapresa, bestia manipulada por los demás, pero de buen corazón.

La dirección de arte y el tono carnalesco del vestuario y el maquillaje es otra peculiaridad de la película acorde con los *outsiders* del director, que suelen ser personas extravagantes en su manera de vestir y comportarse.

En la película hay claros homenajes a otras historias burtonianas, por ejemplo el baile protagonizado por el Sombrero Loco hace referencia al final de *Bitelchús*. La mariposa en la que finalmente se convierte la Oruga y que vuela por el plano en *Alicia*, viene directamente de *La novia cadáver*.

Alicia es una inadaptada que bien puede engrosar la lista de los *outsiders* de Burton, de doble personalidad e inmersa en un mundo de fantasía donde encuentra su verdadero ser. En este caso, además, el viaje es real.

Capítulo 5

OUTSIDERS INTRUSOS

Encontramos aquí los *outsiders* más radicales de Tim Burton, seres completamente extraños y ajenos al mundo en el que viven: se trata de los marcianos de *Mars Attacks!*, un ser humano en *El planeta de los simios*, el capitán Davidson, y un monstruo de apariencia humana: Sweeney Tood. Ninguno de ellos, como les ocurre al resto de sus inadaptados burtonianos, quiere pertenecer al entorno en el que viven, sino más bien desean su aniquilación.

Mars Attacks!

Año: 1996. Duración: 106 minutos. País: USA. MPAA Rating: PG-13. Género: Comedia. Ciencia ficción. Estreno: 12 de diciembre de 1996 (USA), 26 de febrero de 1997. Premios: 2 premios. Presupuesto: 70 millones de dólares (estimados). Recaudación: 101 millones de dólares (mundial).

Reparto principal: Jack Nicholson, Glenn Close, Annette Bening, Pierce Brosnan, Danny DeVito, Martin Short, Rod Steiger, Sarah Jessica Parker, Michael J. Fox, Tom Jones, Natalie Portman, Jack Black.

Equipo técnico: Producción: Warner Bros. Director: Tim Burton. Guión: Jonathan Gems. Producción: Larry J. Franco y Laurie Parker. Casting: Matthew Barry. Diseño de producción: Wynn Thomas. Música: Danny Elfman. Dirección Fotográfica: Peter Suschitzky. Dirección artística: Jonh Dexter. Efectos especiales: James Mitchell, Michael Fink y David Andrews. Montaje: Chris Lebenzon.

Aunque bien es cierto que a la larga la película ganó algún dinero, el hecho es que *Mars Attacks!*, con un reparto de lujo y un presupuesto elevado, no obtuvo el resultado económico que se esperaba de ella. Fue uno de los fracasos de Burton, tanto de crítica —especialmente en Estados Unidos— como de taquilla. «Ser fiel a uno mismo no garantiza lo más mínimo en un mundo tan inestable y cruel como es el cine. Prueba de ello es *Mars Attacks!*, sin duda el trabajo más incomprendido e injustamente valorado de Tim Burton, en función de su estrepitosa recaudación en las salas y de las negativas críticas de las que el filme fue objeto por parte de la, supuestamente, opinión especializada. Desplazar de un plumazo una película como *Mars Attacks!* supone, o al menos eso creemos, desconocer por completo el universo personal de Burton, sus obsesiones, sus virtudes y sus defectos, todo ello observable hasta la saciedad en este film, ejemplo maestro de la personalidad del director californiano»^[281].

Son varios los autores que comentan la incompreensión por parte de la crítica y el

público hacia esta película: «Por desgracia *Mars Attacks!* supuso el primer tropezón en una carrera inquieta por varios motivos. Una sociedad con tan poca capacidad para la autocrítica como la norteamericana no pudo recibir bien el extravagante sentido del humor de Burton, que secuencia a secuencia va ridiculizando todos los estamentos sociales, desde los militares de mente estrecha hasta los científicos bondadosos, pasando por los *hippies* de la Nueva Era o una clase política oportunista y teatral»^[282].

El guionista Jonathan Gems, que había colaborado en el guión de *Batman*, encontró una colección de cromos de los años sesenta, llamada *Mars Attacks* y *Dinoussaur Attacks*, que le enseñó a Tim Burton. A él le gustó la energía que desprendían aquellas tarjetas lanzadas al mercado por Bubbles Inc. De modo que Burton encargó a Gems la escritura de un guión basado en dichos cromos. *Mars Attacks!* se convirtió en una comedia rebelde con duras críticas contra la vida y la sociedad americanas.

Era un momento adecuado para emprender un proyecto rebelde y corrosivo, pues Tim Burton pasaba por un periodo de desencanto con la sociedad americana. «En aquel momento yo tenía un rollo muy raro con todo, con Estados Unidos, todo me parecía completamente fuera de control para mí y creo que eso fue en parte lo que hizo que me gustara el guión. Me sentía más anárquico, y esa anarquía que vi en los marcianos fue lo que me gustó»^[283]. Había un afán destructivo y triturador en toda la película, también desde el punto de vista narrativo: «Siempre me han encantado esas películas de Irwin Allen, aquellas pelis tipo ‘mata al famoso’. [...] Parecía una buena idea cargarse a unos cuantos famosos con pistolas de rayos»^[284]. Sergi Sánchez califica a la película de sátira libertina y burlona, una historia que arrasa con todo.

Trama: una invasión alienígena purificadora

Unos platillos volantes son avistados en distintos puntos de la Tierra, lo que crea una expectación enorme en todo el globo. La historia nos presenta al comienzo a tres tipos de familias americanas.

La del presidente de Estados Unidos, con una hija que no comprende el extraño mundo en el que vive.

Una pequeña familia de clase baja que vegeta en una caravana aparcada en algún lugar del estado de Kentucky: el padre, la madre, dos hermanos y la abuela (exactamente igual que la familia de Tim Burton). Es en esta segunda familia donde aparece el personaje de Richie, un *outsider* despreciado por sus padres y por su hermano, y que sólo se entiende con su abuela.

Y finalmente una familia rota, los dos hijos viven en Washington con su madre, mientras el padre trabaja en Las Vegas como figurante en una sala de juegos.

El primer encuentro con los marcianos se produce en un lugar pactado entre

terricolas y extraterrestres. Acuden al lugar el ejército, la prensa y miles de curiosos que observan pasmados cómo un gran platillo volante aterriza. De su interior salen varios alienígenas. Los altavoces de la traducción simultánea anuncian que los seres del espacio vienen en son de paz, pero al ver una hermosa paloma blanca que es liberada por uno de los presentes, el embajador marciano pulveriza al ave con su arma y, acto seguido, comienza una inesperada batalla campal entre el ejército y los marcianos. El hijo mayor de la familia de Kentucky cae en la batalla, lo que le convierte en un héroe de guerra.

En paralelo asistimos a los tejemanejes de un empresario inmobiliario en Las Vegas cuya esposa es una ex alcohólica seguidora de las corrientes New Age, pacifista y defensora del medio ambiente. Ella está realmente esperanzada con la llegada de los extraterrestres, pues piensa que vienen a salvar a la violenta civilización del planeta Tierra.

La humanidad asiste conmocionada a través de la televisión al primer encuentro con los marcianos, que acaba en una batalla entre marcianos y el ejército. El presidente trata de encontrar explicaciones a lo ocurrido. Las autoridades entran de nuevo en contacto con los marcianos, quienes se disculpan y aseguran que todo ha sido fruto de un malentendido. De nuevo se fija un lugar para otro parlamento. Esta vez será en Washington y ante todos los congresistas. Los marcianos acuden a la cita y, una vez allí, utilizan sus potentes armas para pulverizar a todos los congresistas.

La paciencia americana se acaba, como afirma el presidente de la nación. La comunidad científica y el ejército buscan fórmulas para acabar con la amenaza.

Disfrazado de mujer, uno de los marcianos consigue entrar en la Casa Blanca y está a punto de matar al presidente. La invasión es imparable, los extraterrestres atacan sin piedad todas las ciudades del mundo, y finalmente consiguen también entrar en la Casa Blanca.

Richie acude a rescatar a su abuela al asilo donde vive, que también ha sido asaltado por los seres del exterior. La abuela, que escucha música de Slim Witman, se quita los cascos, y tanto ella como su nieto descubren que los marcianos no pueden resistir las ondas auditivas de la música de Witman, pues sus cerebros explotan con esa frecuencia.

Y ésta es la poderosa arma que la humanidad encuentra frente al invasor. Tras la lucha, la abuela y el nieto se convertirán en héroes nacionales. La hija del presidente es la encargada de condecorarles. Estos dos adolescentes incomprensidos, la hija del presidente y Richie, se enamoran.

La familia rota se arregla y el padre deja su trabajo en Las Vegas y vuelve a casa. Por el contrario, las familias del presidente y la de Kentucky serán completamente destruidas por los marcianos; simplemente sobreviven, como se ha dicho, los dos hijos adolescentes de cada una de ellas.

Personajes: Marcianos anárquicos

Se trata de una película muy coral, sin un protagonista claro que no sean los marcianos invasores del planeta. Esta situación abre numerosas subtramas que no logran ahondar, sencillamente por falta de tiempo, en los interesantes conflictos que plantean. Sin embargo, como hace notar Sánchez-Navarro, esa acumulación de personajes estaba justificada para el guionista, Jonathan Gems: «Es un poco arriesgado contar con veintidós protagonistas, pero se me encargó un guión sobre una invasión alienígena, y todas las películas del género que había visto me habían decepcionado precisamente por los pocos personajes que tenían. [...] Puede haber un tipo luchando contra los aliens, o un puñado, pero si la invasión se produce en todo el mundo, me parece absurdo ver a un pequeño montoncillo de personajes haciendo frente a una invasión a escala global»^[285].

— *Los marcianos*

Anárquicos, cínicos, cabezones y destructivos. Son una pandilla de golfos a quienes les gusta reírse de todo. Representan el lado más destructivo del director, que por aquel entonces se mostraba desencantado y enfurecido con la sociedad americana.

— *El presidente y su familia*

La unidad familiar está compuesta por un padre (el presidente) irresoluto, una madre frívola a la que sólo parecen importarles las apariencias, y una hija algo introvertida que no entiende el mundo en el que vive, cuya mirada muestra al espectador la ridiculez y nimiedad de una sociedad consumista y egoísta.

— *Richie y su familia*

Encontramos en la caravana otra familia «normal», cuyos componentes son bastante pueriles. Padres superficiales, un hermano narcisista al que los padres admiran, una abuela en silla de ruedas a quien nadie parece prestar atención, salvo su nieto Richie. Y Richie, adolescente introvertido, de vestimenta informal, y que soporta sin acritud la indiferencia y el desprecio de sus padres y su hermano.

— *El boxeador y su familia*

Es una pareja separada pero bien avenida, que trata de salir adelante a base de trabajar. Sus hijos son dos preadolescentes traviesos. La madre es conductora de autobús, el padre trabaja haciendo *performances* en un casino de Las Vegas disfrazado de egipcio. Son personas de buen corazón, que viven sin meterse en líos, y que la historia les llevará a reconciliarse.

— *El empresario inmobiliario*

Irresponsable y egoísta. Se mueve por la vida buscando exclusivamente su propio beneficio económico. Sólo le interesa hacer un buen negocio. Es superficial, bebedor, se cree alguien especial y gracioso.

— *La mujer del empresario*

Fanática de la cultura New Age. Muy distinta a su marido. Busca la paz en el mundo, la conservación del medio ambiente, y cree profundamente que los marcianos han venido a salvar a una humanidad corrompida. Ex alcohólica.

— *El jefe de prensa del presidente*

Político corrupto, mujeriego, interesado, manipulador. Tim Burton hace una desgarradora crítica de los políticos y sus confabulaciones con este personaje superficial y miserable.

— *La periodista y el científico*

Personajes arquetípicos, superficiales, llenos de vana palabrería. Ambos protagonizan una historia de amor absurda. Los marcianos realizan experimentos por puro capricho con estos dos personajes y un perro. Ella acaba con el cuerpo del canino, y él sin cuerpo alguno, su cabeza flotante declara su amor a la mujer canina. Se transforman en atracciones de feria, en *freaks*, aunque ya lo eran antes de los experimentos. En el fondo, los marcianos ponen de relieve lo absurdo de muchos arquetipos sociales americanos.

— *Los asesores militares del presidente*

Primordial objetivo de la crítica ácida de la película. Uno de los generales es agresivo, iracundo y primitivo; otro es un silencioso y ridículo trepador social en busca de su oportunidad profesional.

— *El traductor de los marcianos*

Utiliza con mucha seguridad un sofisticado chisme para entenderse con los marcianos. Personaje pretencioso, muy seguro de la eficacia de su trabajo, que parece traducir lo contrario de lo que están comunicando los extraterrestres.

Outsiders extraterrestres y familiares

Los primeros *outsiders* de la historia son los marcianos. Criaturas con las que se identificó Tim Burton por el sentimiento tan extraño que tenía en ese momento respecto a la sociedad americana. Todo le parecía absurdo, y como los marcianos, el director sentía deseos de arrasar con lo que se encontraba a su paso: instituciones civiles, empresariales, políticas y militares. Y así lo hizo en la película.

Los alienígenas realizan extraños experimentos con los humanos. Son extraterrestres que se muestran como adolescentes gamberros, ríen estrepitosamente sus maldades, se burlan de todo, aniquilan personas, edificios y obras de arte sin contemplación. Son unos psicópatas asociales con un enorme afán de destrucción. «Los extraterrestres de *Mars Attacks!* son una especie de horda diabólica que no sólo hace el mal, sino que disfruta (y nos hace disfrutar) con ello»^[286].

Los marcianos se convierten en unos *outsiders* anárquicos, que no tienen ningún respeto hacia los humanos y sus instituciones, arrasan con todo impunemente, riéndose a carcajadas de la realidad que destruyen a su paso. Tanto caos no terminó de gustar en Estados Unidos: «Tuve la sensación de que el público europeo la entendía mucho mejor o parecía gustarle más. No tenía ese egocentrismo norteamericano de ‘puedes reírte de ciertas cosas, pero de otras no’»^[287].

Dentro de los *outsiders* familiares destacan los dos adolescentes con más protagonismo en la historia, Richie, el álter ego de Tim Burton en esta película, y Taffy, la hija del presidente de Estados Unidos.

Richie, el adolescente que cuida con cariño de su abuela y soporta con paciencia a su propia familia, es un *outsider* en su propio hogar y en la sociedad en la que vive. Para Sánchez-Navarro, Lucas Hass, el actor que interpreta a este adolescente, lleva a cabo un «más que evidente autorretrato del Burton adolescente»^[288]. Richie es un joven desgreñado, con vestuario informal, tímido y despreciado por sus padres.

La familia sobrevive en una caravana. Son *White Trash*, blancosapestados de clase baja que viven como nómadas, en focos de delincuencia típicos del Sur. Por eso llama la atención que sea uno de ellos quien libre al mundo de los marcianos. Rememoran la no pertenencia a un lugar. Richie está desarraigado. Su familia parece vivir en mitad de la nada. Richie es un joven completamente desmotivado en un trabajo, una cafetería en la que apenas se ven clientes. Tim Burton también sufrió una desconexión emocional con lo laboral en Cal Arts, cuando era un adolescente y comenzó a formarse como animador en la Disney.

Aunque tiene un papel secundario, Richie acabará siendo el héroe en la película, sin embargo el desarrollo del personaje está muy limitado por la historia principal: la invasión de los marcianos. Richie se convierte en un héroe casi por accidente: decide ir a buscar a la abuela para ponerla a salvo y es la abuela quien le da la clave para la aniquilación de los marcianos: la música de Slim Whitman, que provoca que los cerebros de los extraterrestres revienten. Los grandes maestros del guión suelen decir

que las casualidades no funcionan en una historia de ficción, especialmente cuando se producen al final de la película y/o contribuyen a resolver el drama. Esta manera de proceder conduce al llamado *Deus ex machina*: una solución milagrosa que no concluye las historias de manera convincente. De alguna forma, así ocurre en esta película.

Lo que llama más la atención de Richie son las coincidencias biográficas de este *outsider* con Burton. Dos hermanos que deben llevarse unos tres años (como le ocurre a Burton con su hermano Daniel) y que apenas tienen relación el uno con el otro. El hermano mayor al irse al ejército se despide de Richie con estas palabras: «Adiós, retrasado, y no toques ninguna de mis cosas mientras esté fuera», y le aparta de un empujón. La abuela es lo más parecido a una verdadera familia para Richie. Ella misma dice orgullosa: «Richie siempre fue el mejor de todos». Los padres apenas le prestan atención, son toscos y superficiales. En la misma escena de la despedida del hermano el padre le dice a Richie: «¿Puedes hacer algo útil para variar? Lleva a la abuela al asilo».

Al final de la película Richie es condecorado por haber descubierto, junto a su abuela, el arma para vencer a los invasores, y pide permiso para leer un pequeño discurso que ha preparado. Nada más empezar a hablar la gente le grita que eleve el tono, pues no le oyen. Las palabras que pronuncia son un reflejo de su desconexión con el mundo que le rodea.

«Hola a todos, lo..., lo..., primero que quiero decir es que. Bueno... quería decir que..., hay mucha gente en el mundo que..., que..., ha hecho más de lo que yo hice y..., y son ellos los que deberían estar aquí recibiendo una medalla. Quiero dar las gracias a mi abuela por haber sido siempre tan buena conmigo y por salvar al mundo..., y todo eso. Así que. Supongo que. Ahora va haber que..., que... empezar de nuevo y ponernos a reconstruir todo, nuestras casas y... pero estaba pensando que en lugar de casas podríamos vivir en tipis [tiendas indias] sería mucho más práctico. Bueno, eso es todo lo que tengo que decir».

No hay palabras de recuerdo para sus padres recién fallecidos, ni para el hermano «héroe» caído en combate. Sólo pronuncia un agradecimiento a su abuela. Hay un intento de quitarse importancia, en la línea de la timidez de sus inadaptados. Y una propuesta curiosa, que sintoniza con el estilo *bizarre* del director y sus *outsiders*: vivir en tipis.

La hija del presidente, Taffy, es otra *outsider*. Se trata de una joven adolescente que no soporta la superficialidad de su madre, siempre preocupada por la vajilla que va a sacar en las recepciones o por redecorar las estancias de la casa presidencial por puro antojo. Taffy parece llevarse mejor con su padre. A pesar de estar muy ocupado, el padre tiene palabras de consideración para ella ante las cámaras de televisión, que la niña agradece sinceramente. Le parece una locura vivir donde vive. No poder moverse libremente por su casa: las visitas de los turistas impiden el acceso a determinadas estancias de la Casa Blanca durante algunas horas.

Richie (álter ego de Burton), Taffy (inadaptada familiar) y los marcianos (*outsiders* anárquicos), son los tres inadaptados a los que el director recurre en esta historia. Los marcianos serán los *outsiders* con más peso en la película, y simbolizan la faceta destructiva de Burton respecto a una sociedad con la que estaba enfurecido por aquel entonces. Al parecer, esta venganza en la ficción fue excesiva para el público y la crítica americana.

Es de destacar que ninguno de estos tres protagonistas sufre arco de transformación, hecho que muestra una seguridad del autor respecto al punto de vista que trata de expresar con la historia: son los demás —las injustas estructuras sociales— quienes han de transformarse y mejorar.

El planeta de los simios

Año: 2001. Duración: 119 minutos. País: USA. Género: Ciencia ficción. Estreno: 31 de agosto de 2001. Premios: Oscar al Mejor Maquillaje. Presupuesto: 100 millones de dólares. Recaudación: 362 millones de dólares (mundial).

Reparto principal: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter, Michael Clarke Duncan, Paul Giamatti, Estella Warren, Cary-Hiroyuki Tagawa, David Warner, Kris Kristofferson, Erick Avari.

Equipo técnico: Producción: Twentieth Century-Fox Film Corporation, The Zanuck Company, Tim Burton Productions. Director: Tim Burton. Guión: Lawrence Konner, William Broyles Jr. Productores: Richard D. Zanuck, Ralph Winter. Música: Danny Elfman. Diseño de producción: Rick Heinrichs. Dirección Fotográfica: Philippe Rousselot. Dirección artística: John Dexter. Montaje: Chris Lebenzon y Joel Negron.

Tim Burton intuía problemas desde el comienzo de este proyecto: «Creo que puedo decir que fue el primer proyecto en el que me metí sabiendo que era... Bueno, no exactamente un error como tal, pero sí el más peligroso, porque era una película que yo adoraba de pequeño. Y es un clásico, y ésa es una de las normas elementales: ‘Nunca hagas un clásico. Si vas a hacer un *remake*, elige algo que fuera malo, y así podrás hacerlo mejor’»^[289]. La premonición fue cierta. *El planeta de los simios* de Tim Burton se quedó por debajo de las expectativas, y no superó al film original, salvo en la caracterización de los simios y otros aspectos técnicos.

«El planeta de los simios es la excepción que confirma la regla en la carrera de Tim Burton. Película tras película, Burton ha ido construyendo un universo visual propio e inconfundible, capaz de dotar a sus filmes de una personal marca de la casa, por así decirlo, que le ha aupado a los puestos de privilegio en el mundo del cine. Por el contrario, en *El planeta de los simios* ese universo brilla por su ausencia y la película se convirtió en el trabajo más impersonal de Burton, incapaz en esta ocasión de llevar a su terreno un material que, en principio, podía suponer una novedosa

vuelta de tuerca en su bizarro catálogo sobre los diferentes»^[290]. Marcos Arza también comparte esta opinión: «Un escenario completamente bizarro desaprovechado por un Burton que en esta ocasión se despoja de cualquier intención autoral para manufacturar a la manera de un aplicado artesano al servicio de un gran estudio, un *blockbuster* veraniego de fácil consumo y escaso interés, impecablemente realizado pero carente de la originalidad que inunda el resto de su filmografía»^[291].

Panadero y Parra piensan que los problemas personales que atravesaba el director pudieron ser la causa de un bajón creativo. «Quizá ésta sea la película menos burtoniana de su filmografía, y aunque se tratara de un encargo, puede que en el resultado final de la cinta influyera su vida personal, ya que el autor se encontraba en esos momentos en horas bajas. Sus padres habían fallecido en un corto periodo de tiempo, y su relación con la actriz y modelo Lisa Marie (que hasta el momento había aparecido en cuatro de sus films, *Ed Wood*, *Mars Attacks!*, *Sleepy Hollow* y *El planeta de los simios* incluida) empezaba a hacer agua»^[292].

Aunque no todos los autores están de acuerdo con lo que parece un punto negro en la carrera burtoniana. Para Álex Aguilera, la película está en perfecta sintonía con la línea de Burton: «Considerada por buena parte de su legión de seguidores como una elección errónea, sin embargo este *remake* del film homónimo de Franklin J. Schaffner entronca perfectamente con ese universo particular y lúgubre tan representativo de su cine, cuyo paradigma podría ser *Big Fish* o *Pesadilla antes de Navidad*»^[293].

La crítica acogió mal la película, y Tim Burton, al recordar esta aventura, concluye que el dinero prevaleció sobre la historia. «Tras todos los años que llevo haciendo cine, todo esto se ha convertido mucho más en un negocio. Aún me divierto con el proceso de filmar la película, pero todo cuanto la rodea se ha vuelto más comercial y eso no me gusta. [...] Después de *El planeta de los Simios* tuve muchas dudas respecto a volver a trabajar con un gran estudio»^[294]. Es uno de los peligros del éxito. Tim Burton se ha convertido en un sello comercial rentable, y todo su trabajo en un negocio con enormes posibilidades de explotación que la industria no deja escapar.

Trama: un mundo al revés

Es el año 2029 y estamos en el interior de una gran estación espacial. El astronauta Leo Davidson entrena a sus monos para volar en el espacio. Lo hace mediante simulacros de vuelo en una pequeña nave.

Una peligrosa tormenta eléctrica se acerca a la estación espacial en la que viaja el protagonista. Uno de los oficiales ordena a Leo Davidson que envíe a un mono en una nave para investigar el interior de la tormenta. El astronauta opina que es una misión demasiado peligrosa para un chimpancé, pero es obligado a obedecer.

Leo envía a su mascota más preparada. La nave despegó, se introduce en la tormenta y desaparece; tras perderse la comunicación, Leo, indignado, y sin pedir permiso previo, monta en otra nave y despegó en busca del chimpancé extraviado. A pesar de las advertencias del mando para que no lo haga, el astronauta se aleja de la estación espacial rumbo a la tormenta. Y, como pasó con el mono, también la nave de Leo Davidson desaparece sin dejar rastro.

Tras un viaje sideral por el interior de la tormenta, una especie de agujero negro, la nave de Davidson se precipita velozmente sobre un pequeño pantano en mitad de la selva. Leo consigue salir del interior de la nave y nadar hacia la superficie.

De pronto, oye sonidos extraños. Unos humanos vestidos indigentemente huyen de algún peligro. El astronauta se ve repentinamente inmerso en una redada de humanos llevada a cabo por terribles simios que montan a caballo y tienen la capacidad de hablar. Leo es hecho prisionero junto a otros hombres y mujeres. Está aturdido. No entiende qué está ocurriendo. El grupo es conducido al interior de la ciudad de los simios para ser vendidos como esclavos. Leo es comprado por Ari, una chimpancé activista de los derechos humanos, a la que el propio recién llegado pide ayuda.

Leo tiene que servir en la casa de Ari, y es testigo del desprecio que la mayoría de los simios y gorilas sienten por los esclavos humanos. A la primera oportunidad que tiene, escapa junto a un pequeño grupo de prisioneros. «Si te cogen te matarán», le avisa un compañero de celda. «Si te quedas, ya estás muerto», contesta él.

De esta forma el astronauta Leo lidera un pequeño grupo, al que se incorpora la chimpancé Ari y su fiel siervo, un gorila corpulento llamado Krull. Con la ayuda de Ari, escapan de la ciudad de los simios. Vuelven al pantano en el que se precipitó la nave de Leo, allí encuentra un transmisor que le indica un lugar del planeta donde puede comunicarse con los suyos. Pero el lugar es la llamada Zona Prohibida, fuertemente vigilada por los simios.

En su odisea, Leo y su grupo son perseguidos por la armada de los gorilas, al mando del general Thade, acompañado de su más poderoso guerrero: Attar. Finalmente, Leo y los suyos llegan a la Zona Prohibida, donde descubren que la señal que llegaba a su receptor era efectivamente la de su estación espacial, que está allí, destruida, medio enterrada en la arena y completamente abandonada. Leo deduce que muy probablemente cayó dentro del agujero negro y fue arrojada contra el planeta de los simios en un tiempo previo a su llegada.

Un gran gentío humano llega a la Zona Prohibida y desea que Leo les lidere, ya que le reconocen como un salvador venido de las estrellas. Sin embargo, él ve pocas posibilidades, más bien ninguna, de ganar a la terrible armada de los gorilas en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

Pero tiene una idea. Tras comprobar que la vieja estación espacial aún funciona, reta a la armada de los gorilas y consigue dirigirla hacia los reactores de la estación espacial, y entonces enciende los potentes propulsores, de forma que el ejército gorila

es catapultado por los aires.

En medio de la batalla, una pequeña nave espacial hace su aparición en el cielo y aterriza junto a los contendientes. Se trata del chimpancé perdido al comienzo de la historia al que Leo fue a buscar. Los gorilas piensan que es Seamus, un Mesías salvador de los chimpancés, y al comprobar la amistad que existe entre el chimpancé y el humano Leo, rinden sus armas.

Pero el general Thade, lleno de odio hacia los humanos, ataca al chimpancé astronauta y trata de matarlo. Leo consigue reducirle y lo encierra en la cabina de mandos de la estación espacial.

Finalmente Leo se despide de sus amigos, deja al chimpancé al cuidado de Ari y emprende el vuelo de regreso al agujero negro. Tras atravesarlo, llega a la Tierra, aterriza en Washington, justo en las escaleras del Capitolio, junto a la famosa estatua de Lincoln, que ahora posee una cabeza de simio.

Personajes: Un humano y una chimpancé

— *Capitán Leo Davidson*

Es un joven muy seguro, que defiende los derechos de los animales: los monos que él entrena, a quienes tiene más afecto que a sus compañeros de tripulación. Personaje arquetípico, se trata de un héroe valiente, eficaz, fuerte, sin miedos ni dudas. Resulta demasiado estereotipado como protagonista de una historia de Tim Burton.

— *General Thade*

Simio lleno de odio hacia los humanos, a quienes desprecia y trata de aniquilar. Es un personaje prototípico como antagonista, oscurecido hasta el punto de llegar a hacer de él un malvado sin contrastes: todo en él es negro. Responde al planteamiento comercial de la película.

— *Ari*

Personaje con mayor profundidad, por tratarse de una activista defensora de los derechos de los humanos en el seno de una sociedad simia. Lucha para que se les respete y se les trate con consideración. Además, hay en ella un sentimiento hacia el protagonista humano.

— *Limbo*

Chimpancé que trafica con hombres, mujeres y niños esclavizados. Es un pobre ser

que vive asqueado de los humanos, a los que tiene que tratar continuamente, pues su pequeño negocio está basado en la compra-venta de esclavos. Ladino, adulator e interesado.

— *La sociedad simia*

Es la más desarrollada en el planeta. Sus estamentos políticos, religiosos y militares organizan la vida del resto de los simios y orangutanes. El entramado social aparece, al igual que en otras películas de Burton, como un elemento amenazador, extraño, violento, incomprensible, que invade la libertad individual impunemente.

— *Attar*

Lugarteniente del general Thade. Un hombre religioso y tan violento como su jefe.

Ari, outsider enamorada

El problema de esta película, desde el punto de vista de los *outsiders* que protagonizan la historia, es que se profundiza poco en sus problemas y preocupaciones, debido a que la acción acapara gran parte del metraje. No queda mucho espacio para la acción interior.

«La película original de 1968 *El planeta de los simios* es un gran clásico del cine de ciencia ficción. Más que una historia de aventuras, aborda muchas de las preocupaciones de finales de los sesenta —el temor a una guerra nuclear, las relaciones interraciales— y también asuntos fundamentales que emergían entonces como la relación entre el hombre y la naturaleza, entre la ciencia y la religión, el evolucionismo y los derechos de los animales»^[295]. Sin embargo, para la mayoría de la crítica, la película de Tim Burton se queda en una mera cinta de acción, respetuosa con el original y entretenida a ratos, pero que profundiza poco en temáticas recurrentes e interesantes para los seguidores del director. Según el crítico Roger Ebert, «intelectualmente, es una película de ciencia ficción para niños de secundaria»^[296].

Todd McCarthy comienza su artículo publicado en *Variety* con estas desencantadas palabras: «Lo que parecía un delicioso emparejamiento en el papel, Tim Burton y *El planeta de los simios*, se transformó en una pareja mal avenida en la pantalla»^[297].

Tim Burton habla de inadaptados entre los humanos y entre los simios. «Había unas cuantas cosas que me gustaban. Estaba la yuxtaposición del marginado humano y el marginado simio. Pero también quería explorar un poco más los aspectos simiescos y sus movimientos»^[298]. Sin duda, eso lo consiguió. También fue un logro

convertir a los actores en verdaderos simios mediante los trajes. Pero profundizó menos en el espíritu de los simios, y se quedó más bien en sus movimientos externos, por otro lado muy logrados.

El marginado humano, el protagonista de la historia, el capitán Leo Davidson, tiene poco de inadaptado y mucho de héroe. De hecho, lidera la revolución contra los simios. Hablando del actor que lo interpreta, Tim Burton afirma: «Me impresionó mucho, me pareció realmente sólido en las películas en las que le había visto y lo que yo necesitaba para hablar con los simios era alguien sólido... No sé cómo describirlo, es un tipo de interpretación muy difícil de llevar a cabo, una actitud sencilla y directa [...] para enfrentarse a todo ese follón incomprensible»^[299]. La única razón por la que se le puede considerar un inadaptado es porque su manera de razonar es radicalmente distinta a la de sus compañeros. Tiene claro que las cosas no van bien y trata de cambiarlas, decisión que ni siquiera se han planteado los demás.

Ari es la marginada dentro del grupo de los simios. Los demás consideran a esta chimpancé como un ser inferior y necio debido a su extraño afecto por los humanos. Es despreciada, especialmente por el general Thade, pero de una manera extraña, primitiva, pues este mismo general la desea y la desprecia a la vez.

Hay un apunte de historia romántica entre la chimpancé Ari y el humano Leo que se aproxima a la premisa dramática de la Bella y la Bestia. Sin embargo, se trata de pinceladas de una subtrama que no encuentra lugar para su desarrollo por la trepidante acción de la historia.

Uno de los aspectos que quiso tratar Tim Burton es la dualidad de los simios, especialmente de los chimpancés, pues para el director estos monos ocultan algo, tienen algo siniestro pese a tratarse de seres muy comunicativos. «En las escenas que rodamos de la nave espacial había un chimpancé, y un día, lo único que quería era frotarse conmigo, en el pie, la pierna, el brazo, la espalda, y al día siguiente me escupía. Y uno no sabe qué pensar. Y es porque los humanos los hemos tratado como si fueran monitos encantadores y graciosos, y resulta que, al mismo tiempo, podrían matarte. Eso me parece inquietante. Tim Roth [el actor que interpreta al general simio Thade] captó a la perfección parte de esa inquietante energía que tienen los chimpancés; transmitió de maravilla esa aterradora dualidad»^[300].

Algunos actores hablan de la libertad que les proporcionaba el disfraz. Este aspecto, relacionado con la máscara, también le interesó al director, pues a través de esos disfraces conseguía unas interpretaciones más libres, espontáneas y primitivas. «Me gusta la gente que actúa como animales y viceversa. Pee-Wee se comporta como un animal. Bitelchús, el Pingüino, Catwoman... Batman es un animal. Por alguna razón, me gusta la gente animal. No sé si es una respuesta emocional a las cosas en contraposición a una respuesta intelectual, pero tengo la sensación de que es algo importante o algo con lo que me siento identificado. Es ese instinto primitivo, interno, animal de la gente»^[301]. Los simios hacen lo que quieren sin tener en cuenta ningún tipo de normas. Esa libertad y espontaneidad siempre han llamado la atención

de Tim Burton.

Sweeney Todd

Año: 2007. Duración: 116 minutos. País: USA. MPAA Rating: España 13 años, resto países 16 a 18 años. Género: Musical, terror. Estreno: 3 de diciembre de 2007 (USA), 15 de febrero de 2008 (España). Premios: Oscar y 20 premios más. Presupuesto: 50 millones de dólares (estimados). Recaudación: 153 millones de dólares (mundial). Rodaje: 5 de febrero al 11 de mayo de 2007.^[302]

Reparto principal: Sweeney Todd (Johnny Depp), Mrs. Lovett (Helena Bonham Carter), juez Turpin (Alan Rickman), alguacil Bamford (Timothy Spall), Pirelli (Sacha Baron Cohen), Anthony (Jamie Campbell Bower), Pordiosera (Laura Michelle Kelly), Johanna (Jayne Wisener), Toby (Ed Sanders).

Equipo técnico: Producción: Warner Bros. Pictures, Zanuck Company, The Tim Burton Productions, Parkes/MacDonald Productions, DreamWorks Pictures, Dombey Street Productions. Director: Tim Burton. Guión: John Logan y John Nowak. Productor: Richard D. Zanuck, Laurie MacDonald, John Logan y Sam Mendes. Música: Stephen Sondheim/Hugh Wheeler. Dirección Fotográfica: Dariusz Wolski. Diseño de producción: Christopher Bond. Montaje: Chris Lebenzon.

Benjamin Barker, tras quince años de una larga e injusta reclusión, cambia su nombre por el de Sweeney Todd y regresa a Londres para vengarse del juez Turpin, que le recluyó en un presidio de Australia, lejos de su Londres natal. Se trata de una de las películas más sangrientas de Tim Burton. Para el autor «la sangre es parte de la historia. Es una historia exagerada, extrema, es una liberación emocional. La sangre siempre fue parte de la obra, incluso cuando se hacía en teatro»^[303].

Como en otras ocasiones, Tim Burton disfrutó con el rodaje, los escenarios y, esta vez, además, con la música. «Soy muy afortunado de poder hacer las cosas que amo. Hacer películas es mi actividad favorita. No me gusta la parte anterior ni la parte posterior, pero el rodaje es algo que me llena de energía»^[304]. *Sweeney Todd* fue especialmente interesante para el director por diversos motivos: «Ésta ha sido una experiencia tan singular, nunca había hecho un musical, ha sido un verdadero desafío que he disfrutado mucho. Será difícil encontrar algo que vaya a disfrutar tanto como esta película»^[305].

Quizá este reto cumplido fue el que inspiró la respuesta que Burton dio a una chica de nombre Lisa en el encuentro digital de *El Mundo* con motivo del estreno de *Sweeney Todd* en España. Lisa preguntaba: «Me encantaría estudiar cinematografía pero no creo que mis padres lo aprueben, ¿sería tan amable de darme algún consejo? ¿Fueron duros sus comienzos? [Tim Burton contesta]: Como consejo, diría que si tienes una historia que quieres contar, sea por escrito, dibujado o en película, hazla. Se trata de hacer cosas que salgan de tu corazón, que te interesen, e intentar mostrarlo por cualquier medio que tengas posibilidad»^[306]. Parece un acertado consejo para los

artistas dispuestos a luchar por sus ilusiones: arremangarse y ponerse manos a la obra.

Trama: Una implacable y sangrienta venganza

El juez Turpin se encapricha de la mujer de Benjamin Barker y, para deshacerse de él, le acusa de un delito que no ha cometido y así le envía al exilio. Acaba en una prisión de Australia. Quince años más tarde, Benjamin regresa a Londres y, haciéndose llamar Sweeney Todd, planea su venganza contra el juez inicuo.

Sweeney Todd se reinstala en su barbería de la calle Fleet. En el piso inferior, Mrs. Lovett regenta una tienda de pasteles de carne en la que no ha entrado un cliente desde hace mucho tiempo. La mujer vive entre cucarachas y carne podrida con la que rellena las empanadas que nadie compra.

Sweeney Todd entra en la tienda y Mrs. Lovett, al ver por fin un cliente, le atiende con toda clase de adulaciones. El hombre se interesa por el piso donde antiguamente estaba su barbería y afirma que desea alquilarlo. Mrs. Lovett le conduce al lugar. Al darse cuenta de que es Benjamin Barker, el barbero que solía trabajar allí, le devuelve sus navajas, que ella misma había escondido en un agujero en el suelo. Por labios de ella, Sweeney Todd se entera del final de su esposa: el juez Turpin abusó de su mujer y poco después ella murió de desesperación. El barbero no puede ocultar su dolor.

Paseando por Londres con Mrs. Lovett, ambos se paran a observar a un locuaz barbero de nombre Pirelli que vende asombrosas lociones capilares para hacer crecer el pelo. Sweeney Todd le llama embustero y le desafía a realizar un afeitado para demostrarle que es un embaucador y que, desde luego, no es el mejor barbero de la ciudad. El desafío se lleva a cabo, dos voluntarios suben al estrado para ser afeitados. Sweeney Todd humilla a su contrincante al ejecutar un ajustadísimo y más veloz afeitado que Pirelli. Así que éste debe pagar el dinero de la apuesta.

Horas más tarde, el barbero Pirelli acude al establecimiento de Sweeney Todd para chantajearle. Le informa de que sabe perfectamente que él es Benjamin Barker, y le conmina a entregarle la mitad de sus ganancias, o de lo contrario avisará al alguacil de su regreso. Sweeney Todd le asesina allí mismo, y de esta forma comienza su carrera criminal. Toby, el niño que estaba a las órdenes de Pirelli, es contratado por Mrs. Lovett para que le eche una mano en el establecimiento.

Sweeney Todd descubre que el juez Turpin mantiene secuestrada a su hija en su propia casa. La joven Johanna deslumbra al marinero Anthony (compañero de viaje de Sweeney Todd desde Australia). Los dos jóvenes, Johanna y Anthony, caen enamorados el uno del otro con la primera mirada que se cruzan a través de la ventana. Sin embargo, el juez Turpin, que ha descubierto al joven curioseando a su pupila, le invita a pasar al interior de su casa y, una vez dentro, le propina una paliza con el fin de alejarle de su mansión y de la joven Johanna. Cuando Anthony sale

malherido a la calle, Johanna le tira una llave de la casa. Es una llamada de socorro para que la libere de su cautiverio.

Anthony acude a Sweeny Todd para que le ayude a rescatar a la joven. Sólo necesita mantenerla escondida unas horas en la barbería. El barbero accede al darse cuenta de que la joven que quiere liberar es su hija. Mientras tanto, el juez Turpin, que ha decidido casarse con su pupila, acude a la barbería para afeitarse y estar más presentable para su joven dama.

Sweeney Todd no puede creer su suerte. Trata de serenarse ante el hecho de que su gran enemigo esté a su merced. Comienza a afeitarse, y a punto de llevar a cabo el corte mortal, la puerta de la barbería se abre precipitadamente y entra corriendo Anthony gritando que ha llegado el momento de escaparse con Johanna. El juez descubre que su pupila planea huir de su casa y sale irritado del establecimiento.

La rabia de Sweeney Todd es tan grande que fabrica una silla mortífera en la que degüella a sus clientes, que después arroja por un conducto interno al piso de abajo. Allí, Mrs. Lovett convierte los cadáveres en sabrosos pasteles de carne que sirve a sus clientes en la venta que regenta. El negocio prospera con rapidez mediante ese siniestro procedimiento. El niño Toby, ajeno a toda la trama urdida entre el barbero y la repostera, ayuda a servir las mesas.

El juez Turpin encierra a Johanna en un manicomio para que reflexione sobre lo desagradecida que se muestra hacia él. Al enterarse del asunto, el joven Anthony le pide a Sweeney Todd consejo para entrar en el manicomio y liberar a la joven. Él le explica que conseguirá colarse en el complejo haciéndose pasar por un comprador de pelo para fabricar pelucas.

Más gargantas son cercenadas mientras le llega el turno al juez. Por fin, Sweeney Todd le envía una carta a Turpin en la que explica que tiene información relevante de la joven Johanna, y le pide que acuda a su barbería para comunicarle las nuevas. Mientras llega el juez, Sweeney Todd le dice a Mrs. Lovett que ha llegado la hora de sacrificar a Toby, y ordena a la repostera que encierre al crío en el sótano, donde él se encargará del pequeño. Así lo hace. Allí, el espabilado crío descubre toda la terrorífica trama.

El alguacil corrupto acude a la barbería. Existen quejas de los vecinos por el olor que desprende el establecimiento. Sweeney Todd le invita a afeitarse, antes de que lleve a cabo su cometido, y así el alguacil se convierte en su siguiente víctima. Toby descubre horrorizado cómo aterriza el cadáver en el sótano.

Turpin acude a la cita. Sweeney Todd le hace una confidencia: Johanna está arrepentida de su actitud, y le invita a afeitarse para que acuda junto a su amada pupila. El juez accede, y Sweeny Todd —¡por fin!— lleva a cabo su venganza. Una mendiga entra en la barbería, y el barbero también la degüella y arroja su cuerpo por el conducto. Sweeney y la señora Lovett bajan al sótano, dispuestos a acabar con la vida de Toby, pero el niño se ha escondido.

De pronto, Sweeney Todd descubre que la mendiga a la que acaba de asesinar era

su propia esposa. Entonces se gira furioso hacia Mrs. Lovett, quien le había asegurado que estaba muerta. Ella le explica que no quería hacerle sufrir con la verdad. Su mujer era una muerta en vida. Perdió la razón y se dedicó a mendigar. Entonces Sweeney empuja a Mrs. Lovett al interior de las llamas de la caldera.

Luego se acerca al cadáver de su esposa y se arrodilla ante él. Por detrás, aparece Toby, que coge la navaja arrojada por el barbero al suelo y le degüella con su propio instrumental. Sweeney Todd muere regando con su sangre el rostro de su esposa.

Anthony y Johanna consiguen escapar juntos. Ahora todo irá bien, dice él. Ella no está tan segura. Ha conseguido escapar del infierno, pero borrar tantos años de sufrimiento no va a ser tarea sencilla, de hecho no está segura de conseguirlo nunca.

Personajes: Dos monstruos antisociales

— *Sweeney Todd*

Introvertido, callado y melancólico. Resueltamente decidido a tomar venganza de una afrenta del pasado. Insensible al dolor ajeno, probablemente por el sufrimiento que a él le infligieron en el pasado. Demoledor, implacable, metódico y sagaz. Es la encarnación de la destrucción total, que en ocasiones ha atraído tanto a Tim Burton, como puede apreciarse en otras historias suyas, como *Vincent*, *Batman Returns* o *Mars Attacks!*

— *Mrs. Lovett*

Una pobre mujer solitaria y sin escrúpulos, que ve una oportunidad de explotar un negocio y encontrar un compañero en la vida con el regreso de Sweeney Todd a su barbería.

— *El juez Turpin*

Hombre indigno, ambicioso, corrompido, que persigue su propio interés a costa de la felicidad de los demás. Acusa y encarcela a Benjamin Barker para aprovecharse de su esposa. Secuestra a la hija de ellos, y con los años decide casarse con ella en contra de la voluntad de la joven.

— *Pirelli*

Extravagante barbero que ejerce su profesión como un virtuoso, pagado de su arte y de sí mismo. Ambicioso, engreído y narcisista. Busca el beneficio económico engañando al público con falsos productos que hacen crecer el pelo o lo conservan.

Cruel y mezquino con su pequeño criado, Toby, a quien manipula para llevar a cabo sus artimañas.

— *Toby*

Pícaro, hábil y despierto, dispuesto a cualquier trabajo con tal de llevarse algún alimento a la boca. Escapa de las manos del barbero y se pone al servicio de Mrs. Lovett, de la que el chico está secretamente enamorado. Será el crío quien resuelva el final de la terrorífica trama.

— *El alguacil Bamford*

Funcionario corrupto, compinche del juez Turpin de numerosas ilegalidades y corruptelas. Déspota, cruel y mujeriego. Gusta de tomar la justicia por su mano, y de divertirse en las fiestas salvajes que se organizan en la ciudad con su aquiescencia.

— *Johanna*

La hija de Benjamin Barker es una chica dulce y sencilla. Vive encerrada en la casa del juez Turpin, quien la adoptó tras la desaparición de su madre. Se enamora de Anthony, un joven marinero al que descubre a través de los ventanales de su habitación. El juez Turpin la desea y decide casarse con ella, a pesar de los sentimientos de la joven.

— *Anthony*

Marinero apuesto, alegre, entusiasta e ingenuamente decidido a conquistar el amor de Johanna, aunque tenga que enfrentarse al poderoso juez y alguacil.

— *Mendiga*

Un personaje cargado de misterio que importuna a Sweeney Todd. Al final de la historia se descubrirá que es la propia mujer de Benjamin Barker, enloquecida y condenada a mendigar tras ser utilizada y rechazada por el malvado funcionario.

El outsider terrorífico

Tim Burton centró la historia en el personaje de Sweeny Todd y no en Mrs. Lovett, como ocurre en otras versiones de la obra. El motivo se debe a la conversión del barbero en un monstruo aterrador: el director siempre se ha sentido más identificado

en sus películas con los personajes monstruosos. La sangre cobra una trascendencia grande en la historia. Y es en la butaca de la barbería donde la roja savia humana fluye con ese ímpetu que buscaba Burton. De hecho fue bastante criticado por el ensañamiento de algunos planos.

El personaje de Sweeney Todd tiene toda esa libertad que proporciona la enajenación mental. Según Tim Burton, «la locura es, de una forma más que terrorífica, la mayor libertad que puedas tener, porque no te atan las leyes de la sociedad»^[307]. Muy probablemente el director encontró en su macabro protagonista una estupenda justificación para poder planificar esta historia de enorme devastación sin miramientos. Y es que la hecatombe sangrienta llama la atención de Tim Burton en la ficción. Recordamos algunas de sus citas en ese sentido: «Durante un tiempo quise ser el actor que encarnaba a Godzilla [...]. Disfrutaba de la idea de liberar la furia a tan gran escala. [...] Estaba en contra de la sociedad desde un principio. [...] Estos impulsos de destruir la sociedad se formaron muy temprano»^[308].

La constatación de una sociedad injusta y mezquina, la férrea apelación a la venganza, la furia desatada por la locura, el colorido de la sangre que contrasta con un mundo anémico y sombrío, y un *outsider* radical, dispuesto a hacer añicos el tenebroso sistema social... Demasiados elementos seductores para que Tim Burton dejara escapar esta historia.

El director conocía la obra incluso antes de comenzar su carrera cinematográfica. Según Panadero y Parra, tras su éxito en Broadway, en 1980, el musical de Sondheim se estrenó en el Theatre Royal Lane de Londres. La representación estuvo sólo tres meses en cartel. Tim Burton asistió en aquellas escasas semanas a doce representaciones, lo que significa que vio la función prácticamente todas las semanas que estuvo en cartel. Stephen Sondheim cuenta que Tim Burton le dijo «que quería hacer la película. Yo le dije ‘Genial’, y desde entonces nunca más supe de él. Cuando reapareció y volví a decir ‘Genial’, esta vez lo hizo»^[309].

Panadero y Parra aprecian en este *outsider* burtoniano radicales diferencias con sus predecesores. Los inadaptados de Tim Burton «se ven enfrascados en cruzadas imposibles que les impiden ver la realidad del mundo que les rodea, cegados por una ilusión difícil de alcanzar: para Jack lo era la Navidad; para Ed Wood, ser una estrella de Hollywood; para Eduardo Manostijeras, ser un chico normal. La sutil diferencia de todos ellos con Mr. Todd es que, al fin y al cabo, su sueño se resume en ser aceptados por la sociedad que les rodea, mientras que Sweeney se distancia del grupo, al no tener la menor intención de integrarse, e incluso se deshace de ellos si es necesario para conseguir su objetivo final. Un pequeño detalle que convierte la cinta en el trabajo con el mensaje más pesimista de la filmografía de Tim Burton: comer o ser comido, como resultado de toda una vida de injusticias»^[310].

Muchos de los *outsiders* de Burton caen en lo que podríamos llamar la personalidad por evitación o excéntrica. Sweeney Todd, en cambio, es un tipo antisocial y peligroso. Enloquece completamente y se vuelve insensible al dolor

ajeno. Recordemos cómo Enrique Rojas^[311] afirma que esta personalidad es tendente a la violencia de forma duradera, que su tono es jactancioso, no hay sentimiento de culpa en él, pero sí una gran impulsividad sin control y frialdad de ánimo. Sus pensamientos suelen ser automáticos, con reacciones en cortocircuito que se disparan sin previo aviso; falta de visión de futuro, de perspectiva, y mala tolerancia ante las frustraciones.

Hemos mencionado otros personajes antisociales en la filmografía burtoniana, individuos con deseos de destruirlo todo. Los marcianos de *Mars Attacks!* aniquilan a las personas mientras ríen a carcajadas. *Beetlejuice*, si bien en tono de comedia, no deja de tener momentos aterradores, como las escenas en que aplasta a un matrimonio de invitados en la casa, o aquella en que trata de casarse con una adolescente forzando su voluntad, o cuando ataca con furia al matrimonio Maitland. Pingüino es otro tipo antisocial que no tiene inconveniente en disparar a quemarropa al público que instantes antes le aplaudía.

Los deseos de aniquilar, destruir y arrasar afloran en la filmografía burtoniana de vez en cuando, incluso con algunos personajes que no son propiamente antisociales, como Eduardo Manostijeras. El director reconoció que tal vez se le fuera un poco la mano cuando Eduardo mata al ex novio de Kim. En el instituto él conoció a chicos así, y la escena no deja de ser una especie de venganza en ficción. A este respecto, Salisbury comentaba al director: «Hall, el cachas, termina muriendo en una escena que sorprendió a mucha gente que creyó que el tono general de la película había sido alterado radicalmente. [Y Burton replica:] Supongo que, muy en el fondo, podría ser una especie de fantasía revanchista contra el instituto. [...] En el colegio siempre me alucinaron esos tíos. Pensaba para mí mismo: siempre están con sus novias, siempre son el modelo a seguir, y esos tíos no dejan de ser unos psicópatas»^[312]. En Sweeney Todd todo fue más visceral desde el primer *frame*.

Un elemento esencial para los actores de la película fue el vestuario de Colleen Atwood, quien, por cierto, fue nominada para los Oscars como Mejor Diseño de Vestuario. Según Tim Burton, «los trajes son otro personaje en la película. He trabajado con Colleen muchas, muchas veces, y ya me conoce. Ella es tan importante como cualquier diseñador a la hora de ayudar a dar el tono necesario. Sus trajes ayudan a los actores a conocer al personaje, y eso les ayuda en sus interpretaciones»^[313].

Como detalle sobre la ciudad en la que transcurre la historia, un Londres oscuro y sombrío, al director de producción le dieron una película para que se inspirase al diseñar el *look* espacial: *Frankenstein*.

Encontramos en Sweeney Todd un *outsider* agresivo, violento, con deseos de vengarse de una sociedad injusta y cruel. Se trata de un antisocial, que a pesar de que no es el prototipo de *outsider* burtoniano —que es más sociable e intenta formar parte del sistema—, ya había aparecido en otras películas del director.

Capítulo 6

CARACTERÍSTICAS DE LOS *OUTSIDERS* BURTONIANOS

Como hemos visto, desde el comienzo de su carrera cinematográfica, que estableció con *Vincent* (1982), Tim Burton ha desarrollado historias que tienen como protagonista a un *outsider*. Este inadaptado social vive en su mundo interior mientras convive —más bien reside— en los lindes de una sociedad ajena a él, que le tolera a distancia. A lo largo de casi treinta años el director de Burbank ha mostrado a este *outsider* mediante un sello visual muy característico, cercano al expresionismo gótico. Además, la gran mayoría de estas historias han sido enmarcadas por Burton dentro del género fantástico. Tanto el género como el estilo visual son excelentes medios formales al servicio de la recreación de los inadaptados burtonianos.

Tim Burton es un director de personajes, lo que significa que concede una importancia primordial a sus héroes por encima de la trama. El mero hecho de que los títulos de sus filmes hagan referencia principalmente a los nombres de sus protagonistas subraya la trascendencia que éstos poseen en sus películas: *Vincent*, *Bitelchús*, *Batman*, *Eduardo Manostijeras*, *Ed Wood*, *Big Fish*, *Sweeney Todd*, *Alicia*... La trama ocupa un lugar secundario en su cine. Él mismo acepta que la narración no es lo mejor de sus filmes, pero no parece importarle, pues Burton está más interesado en la transmisión de determinados sentimientos y emociones a través de sus héroes que en la construcción de una historia estructuralmente ejemplar.

Los principales *outsiders* de Tim Burton son los protagonistas de sus películas: Vincent Malloy (*Vincent*), Victor y su perro Sparky (*Frankenweenie*), Pee-Wee (*La gran aventura de Pee-Wee*), Beetlejuice (*Beetlejuice*), Batman y Joker (*Batman*), Eduardo (*Eduardo Manostijeras*), Jack (*Pesadilla antes de Navidad*), Ed Wood (*Ed Wood*), los marcianos (*Mars Attacks!*), Batman, Catwoman y Pingüino (*Batman vuelve*), Ichabod Crane (*Sleepy Hollow*), Ed Bloom (*Big Fish*), Willy Wonka (*Charlie y la fábrica de chocolate*), Emily, Victor y Victoria (*La novia cadáver*), Sweeney Todd (*Sweeney Todd*) y Alicia (*Alicia en el País de las Maravillas*).

Junto a ellos el director diseña otros *outsiders* secundarios, también importantes en la filmografía de Burton, en algunos casos porque representan el áter ego del director. Se trata de Lydia (*Beetlejuice*), Sally (*Pesadilla antes de Navidad*), Bela Lugosi (*Ed Wood*), Richie (*Mars Attacks!*), el Jinete sin Cabeza (*Sleepy Hollow*), Charlie (*Charlie y la fábrica de chocolate*), Will (*Big Fish*) y el Sombrerero Loco (*Alicia en el País de las Maravillas*).

Además de los *outsiders* citados, Tim Burton crea muchos personajes que son también inadaptados sociales, que podrían calificarse como *outsiders* menores. Éstos son: Francis, la joven Simona, los moteros, los vagabundos y el presidiario (*La gran*

aventura de Pee-Wee); el matrimonio difunto Maitland (*Beetlejuice*); la joven Kim (*Eduardo Manostijeras*); el grupo que acompaña a Ed Wood: Criswell, Kathy, Bunny, Vampira, Tor Johnson (*Ed Wood*); la abuela de Richie y Taffy y la hija adolescente del presidente de Estados Unidos (*Mars Attacks!*); los Oompa-Loompas (*Charlie y la fábrica de chocolate*); los habitantes del mundo fantástico: la bruja, el gigante, las siamesas, el director del circo, el poeta (*Big Fish*); Mrs. Lovett (*Sweeney Todd*), y los habitantes del Submundo (*Alicia en el País de las Maravillas*).

Para las consideraciones que siguen se han tenido en cuenta los *outsiders* principales y secundarios, pero no los *outsiders* menores, que simplemente se citan en determinadas ocasiones.

Se pueden establecer varios rasgos peculiares del arquetipo del *outsider* burtoniano. A saber: suele ser un varón, aislado, melancólico, depresivo, extravagante, de doble personalidad, en general pacífico, incomprendido, apasionado, sin arco de transformación, romántico, soñador y atormentado. Como veremos, no todos los *outsiders* burtonianos cumplen estas características, pero la mayoría son muy recurrentes.

1. VARÓN. Casi siempre se trata de un varón, que va creciendo en edad con el progresivo estreno de las películas. Este inadapitado afronta problemas distintos según la edad: la incomunicación de un niño (*Vincent*), la incompreensión de un adolescente (*Eduardo Manostijeras*), la desaparición del padre y su propia condición como contador de historias (*Big Fish*), un desahogo personal con el sistema político y social norteamericano (*Mars Attacks!*). Tim Burton se retrata en sus personajes, y con el transcurso de los años el director ha ido realizando un recorrido personal que muestra a través de ellos.

Con todo, Tim Burton nunca abandona a sus protagonistas infantiles, y vuelve a ellos una y otra vez, porque su cine se nutre constantemente de sus orígenes: el Burbank de los años sesenta y setenta. Por ello es frecuente encontrar en sus películas, también en las más recientes, a niños o jóvenes, como *Alicia en el País de las Maravillas*, *Charlie y la fábrica de chocolate* o *La novia cadáver*.

2. AISLADO. El *outsider* de Burton vive aislado de la realidad circundante. Vincent, Victor y Sparky en *Frankenweenie*, Pee-Wee, Eduardo Manostijeras, Beetlejuice, Batman, Jack en *Pesadilla antes de Navidad*, Catwoman, Pingüino, Willy Wonka en *Charlie y la fábrica de chocolate*, *Sweeney Todd* o *Alicia* son ejemplos de un profundo aislamiento.

Todos ellos entran en contacto con la sociedad en algún momento de la historia. Algunos lograrán su reintegración (Sparky, Jack) o al menos un cierto contacto social (Willy Wonka), pero lo habitual es que permanezcan en su aislamiento (Vincent, Beetlejuice, Batman, Eduardo Manostijeras, Catwoman, Pingüino, *Sweeney Todd*). Tim Burton afirma, hablando de Pee-Wee, que está solo y, aunque se desenvuelve

bien, es un marginado. Podemos decir lo mismo de la mayoría de los *outsiders* burtonianos: se relacionan con sus congéneres cuando es necesario, aunque prefieren aislarse.

Ese aislamiento nos habla de su desarraigo, no pertenecen a ningún lugar, no se identifican con ningún grupo. Cuando tratan de ubicarse, es extraño que lo logren, al menos de la manera que lo haría la mayoría. Vincent, Bitelchús, Pee-Wee, Eduardo Manostijeras, Ed Wood, Batman, Catwoman, Pingüino, Sweeney Todd..., son personajes que no logran permanecer ni pertenecer a ningún sitio. Cuando existe un grado de arraigo, éste se lleva a cabo de una manera peculiar: en *Charlie y la fábrica de chocolate*, Wonka acaba estableciéndose en la casa de la familia de Charlie, pero previamente ha trasladado el inmueble al interior de su fábrica.

El origen desconocido de muchos de ellos es también un factor de desarraigo. Poco conocemos de la procedencia de Pee-Wee, Bitelchús o Richie. Otros tienen un origen conocido, pero perdieron el vínculo con su gente, muchas veces por quedarse huérfanos, como Batman, Pingüino, Ichabod o Eduardo Manostijeras.

Llama la atención cómo la necesidad dramática de muchos de ellos, su objetivo principal, es lograr formar parte de algún grupo social o humano, y aquí recordamos los esfuerzos de Pingüino o Ichabod por recuperar sus lazos existenciales.

Finalmente, algunos de ellos reniegan de sus orígenes, como Vincent (en su imaginación) o Sweeney Todd.

Es interesante destacar que siempre existe un retrato familiar en las historias de los *outsiders* burtonianos, de modo que hay un claro interés de Tim Burton por mostrar el entorno familiar de esos inadaptados, quizá porque él relaciona la inadaptación con el vínculo.

En *Vincent* se nos muestra una madre autoritaria y poco sensible; en *Frankenweenie*, un padre que no quiere problemas y una madre que ni conoce ni atiende bien a su hijo; en *Bitelchús*, un padre despreocupado que busca por encima de todo su tranquilidad, y una madre que es una histérica; en *Batman*, unos padres desaparecidos cuya marcha influye en el desarrollo de su hijo; en *Eduardo Manostijeras*, un retrato mordaz de una familia típica americana; en *Batman vuelve* somos testigos de las consecuencias de la no existencia de un vínculo familiar, especialmente con el personaje de Pingüino.

En *Mars Attacks!* hay un retrato de la familia americana sin vínculos ni cultura; en *Sleepy Hollow*, los traumas del protagonista proceden de la convivencia en el pasado con un padre fanático y de la pérdida de la madre; en *Big Fish* hay un claro homenaje a la figura del padre desaparecido; en *Charlie y la fábrica de chocolate*, Willy Wonka arrastra un trauma que sólo supera cuando abraza a su padre y entra a formar parte de una familia.

3. MELANCÓLICO. Se trata de personajes melancólicos y tímidos, a veces depresivos. Vincent, Victor, Eduardo Manos-tijeras, Batman, Jack, Ed Wood, Richie en *Mars*

Attacks!, Ichabod, Willy Wonka, Victor en *La novia cadáver*, y Sweeney Todd..., todos son melancólicos. Las dos principales características de este temperamento, como hemos visto, son su introversión y su inestabilidad.

Introvertidos son casi todos los *outsiders* del director, salvo algunas excepciones, como Beetlejuice. Y en muchos de ellos encontramos esa inestabilidad interior que les lleva a cambios de ánimo: Eduardo Manostijeras, Pee-Wee, Ed Wood, Jack..., son personajes que viven estados de ánimo dispares a lo largo de sus historias.

4. DEPRESIVO. Una de las características del *outsider* burtoniano es su estado depresivo, que aflora en algún momento de su existencia. Vincent, Victor en *Frankenweenie*, Lydia en *Beetlejuice*, Batman, Eduardo Manostijeras, Catwoman, Ed Wood en momentos puntuales, Richie en *Mars Attacks!*, el gigante de *Big Fish*, Willy Wonka al pensar en su padre, la novia cadáver, Sweeney Todd, todos ellos viven momentos de depresión. Aunque es difícil sostener que personajes como Ed Wood, Bitelchús o Willy Wonka tengan un bajo nivel de autoestima, sí es cierto que muestran algunos momentos de desánimo a lo largo de la historia.

5. EXTRAVAGANTE. Suelen ser tipos extravagantes en su porte exterior y en su comportamiento. Esto les hace aparecer como personas raras a los ojos de los demás: Vincent y Victor son dos niños que se aíslan y adoptan el rol de *mad doctor*. Eduardo Manostijeras, Catwoman y Batman visten oscuros y sofisticados trajes. Además, realizan tareas inauditas: Eduardo recorta los setos de la urbanización con formas curiosas. Catwoman y Batman se disfrazan por la noche de gata y murciélago respectivamente; ella quiere vengarse y él trata combatir el crimen casi como un desquite personal; Pingüino y Joker son muy chocantes en su atuendo y conducta. Jack se disfraza de Santa Claus y pretende suplantar a Papá Noel. Ed Wood no oculta su condición de travestido. Ichabod se rodea de artilugios científicos en una sociedad supersticiosa. Willy Wonka viste y actúa con un deliberado excentricismo. Sweeney Todd muestra un aspecto paranoico y siniestro.

Nunca caen dentro de la normalidad del contexto al que pertenecen. Teniendo en cuenta que muchas veces se ha definido a Tim Burton como un poeta de lo *bizarre*, amante de lo raro, no resulta extraño que la personalidad esquizotípica coincida con algunos de sus personajes: Vincent, Batman o Ed Wood, entre otros.

6. DE DOBLE PERSONALIDAD. Muchos de ellos viven con una doble personalidad, a veces enfatizada por la máscara y el disfraz con que se muestran. Desde los inicios esta característica dramática de los personajes burtonianos va a estar muy presente en su cine. Vincent vive en una dualidad incapaz de distinguir realidad y ficción.

El desdoblamiento de sus personajes es notorio. Vincent es un niño y se transforma en Vincent Price. Victor (*Frankenweenie*) es un niño y un científico loco. Batman es un superhéroe y un multimillonario. Jack es el rey de las Calabazas, pero

se transforma en Papá Noel. Ed Wood tiene una doble vida originada por su condición de travestido. Ichabod es un cobarde al que sus artilugios científicos —su máscara— transforman en un héroe, capaz incluso de enfrentarse a poderosos seres sobrenaturales. Willy Wonka es ciclotímico y su inestabilidad le lleva a mostrarse entusiasta y deprimido según qué momento. Ed Bloom se transforma en un héroe legendario a través de sus narraciones. Sweeney Todd aparenta ser un honrado barbero, pero realmente es un asesino en serie. Alicia es una joven tímida que se transforma en el Submundo fantástico en una poderosa heroína capaz de enfrentarse al más temible monstruo.

7. EN GENERAL PACÍFICO. Los *outsiders* de Tim Burton no suelen ser violentos, pensemos en Victor en *Frankenweenie*, Pee-Wee, Lydia, Ed Wood, Edward Bloom, Willy Wonka o Victor en *La novia cadáver*. Todos ellos son inadaptados pacíficos. Ocasionalmente, la agresividad puede manifestarse en ellos, como le ocurre a Vincent en sus imaginaciones, Eduardo Manostijeras, Jack o Alicia en su enfrentamiento con el dragón. Eduardo Manostijeras se vuelve violento en un momento de la película, cuando es injustamente acusado por todos y agredido por el novio de Kim. Incluso llega a matarle, pero el espectador entiende que es en defensa propia o, más bien, en defensa de Kim, pues Eduardo sólo ataca mortalmente a su rival cuando éste arremete violentamente contra su ex novia.

En poquísimos casos se trata de alguien verdaderamente violento. Catwoman, Pingüino y Sweeney son inadaptados de comportamiento autodestructivo. Aunque esta conducta delincuente y agresiva también aparece en la doble personalidad de *outsiders* más pacíficos o divertidos, como Beetlejuice.

8. INCOMPRENDIDO. El inadaptado de Burton es un eterno incomprendido. Los *outsiders* se presentan como seres marcadamente relegados (Vincent, Pee-Wee, Bitelchús, Willy Wonka). La soledad y la incomprensión se dan incluso a pesar de pertenecer a una familia (Victor en *Frankenweenie*, Richie, Alicia) o estar acompañados (Ed Wood, Jack Skellington, Sweeney Todd, Alicia), de mantener una relación sentimental (Batman, Ed Bloom, Victor en *La novia cadáver*) o de haber sido acogidos por una comunidad (Eduardo Manostijeras o Ichabod Crane). Son eternos incomprendidos por sus vecinos y familiares.

Sus méritos y dotes no son apreciados. Se convierten en desplazados que se ven obligados a vivir al margen de la sociedad por la incapacidad de ésta para integrarles. En poquísimas ocasiones acaban por ser aceptados socialmente, tal es el caso de Sparky (y Victor) en *Frankenweenie* o Willy Wonka en *Charlie y la fábrica de chocolate*.

9. ENTUSIASTA. El inadaptado burtoniano muestra un entusiasmo exacerbado (o un odio atroz) por algún objeto, persona o actividad. Vincent adora a Vincent Price y las

historias de terror. Victor vive entusiasmado por su perro Sparky. Pee-Wee idolatra su bicicleta. Bitelchús se entusiasma con la idea de escapar del Más Allá. Batman se enamora de la periodista Vicky Vale, vive obsesionado con Joker y no puede quitarse de la cabeza la idea de defender a Gotham City del crimen organizado.

Eduardo Manostijeras ama a la joven Kim, y le apasiona el diseño de los jardines y el arte estilista. Jack se ofusca con Papá Noel y con la fiesta de la Navidad. Ed Wood admira a Bela Lugosi, y está fascinado por el arte de rodar películas y por la ropa femenina. Ichabod se enamora de Katrina y vive volcado en el método científico. Ed Bloom venera a su mujer y siente un verdadero amor por la narración de historias.

Willy Wonka vive obsesionado por su padre (relación de amor-odio) y su vida está volcada a la fabricación de dulces. Victor se enamora de Victoria. Emily, la novia cadáver, vive entusiasmada con la idea de casarse. Sweeney Todd no puede quitarse de la cabeza al juez Turpin (relación de odio), ni sus navajas como medio de llevar a cabo su venganza. Alicia admira al Sombrero Loco, se apasiona con su misión de llevar la espada Vorpal a la Reina Blanca y más tarde de enfrentarse al Galimatías.

10. SIN ARCO DE TRANSFORMACIÓN. El arco de transformación de los *outsiders* de Tim Burton no experimenta, por lo general, una evolución que afecte a sus caracteres. No se aprecian cambios en el interior de los personajes y, si llegan a producirse, será de manera leve. Vincent, Victor en *Frankenweenie*, Pee-Wee, Bitelchús, Batman, Eduardo Manostijeras, Pingüino, Catwoman, Ed Wood, Richie en *Mars Attacks!*, Ed Bloom en *Big Fish*, Victor en *La novia cadáver*, Sweeney Todd, ninguno de estos personajes vive una experiencia que les transforme interiormente.

Los cambios, más bien, se producen en los personajes secundarios, aunque hay también algún protagonista. Lydia en *Beetlejuice* vive una transformación al salir de su depresión existencial y mostrarse más alegre. Emily, en *La novia cadáver*, experimenta un arco radical, pues renuncia a Victor cuando al fin ha cumplido su sueño y, además, su historia interior culmina con el sacrificio, al renunciar a su felicidad en pro de la de Victor y Victoria. Willy Wonka sufre un arco de transformación al cambiar su punto de vista sobre la familia y su padre, la nueva situación le hace ganar en estabilidad emocional.

Will Bloom, el hijo en *Big Fish*, también tiene un arco de transformación al comprender y aceptar el proceder narrativo de su padre. En el caso de Alicia, su arco de transformación le permite hacer frente a los ridículos convencionalismos de su época.

De modo que únicamente un *outsider* principal, Emily, sufre un arco de transformación radical. Otros dos tienen un arco parcial (Willy Wonka y Alicia), y los otros son personajes secundarios en las historias (Lydia y Will Bloom).

Que el arco de transformación sea un recurso narrativo poco utilizado en la filmografía burtoniana parece corroborar la propuesta del director de que es la

sociedad la que tiene problemas (y por tanto debe cambiar) y no sus protagonistas inadaptados. La sociedad ha de aprender a vivir en pluralidad, incorporando los *outsiders* que genere en su seno para aprender algo de ellos.

Como eso es un contrasentido —que un *outsider* pertenezca al sistema, que esté dentro— los inadaptados burtonianos suelen acabar aislados y al margen de la realidad social, precisamente por su persistencia a cambiar. Así ocurre con Vincent, Beetlejuice, Eduardo Manostijeras, Ed Wood, Batman, Catwoman, Pingüino, Ari, Ed en *Big Fish*, Emily y Sweeney Todd.

11. ROMÁNTICO. El *outsider* de Tim Burton suele protagonizar una historia romántica, que normalmente acaba mal. Un romance quimérico es vivido por los protagonistas de Vincent (su amada ha sido enterrada viva), Beetlejuice (desea casarse con Lydia para escapar del Más Allá, pero no lo logra), Batman (su amor con Vicky es imposible), Eduardo Manostijeras (su amor por Kim es irrealizable), *Batman vuelve* (Bruce Wayne y Selina Kyle viven una pasión insostenible), Ed Wood (su novia le desprecia y le abandona, aunque encontrará el amor en su segunda novia), Jack (ignora a Sally durante toda la historia, aunque finalmente acabará con ella). La chimpancé Ari en *El planeta de los simios* (siente algo más que amistad por el astronauta Leo Davidson, pero resulta un amor irrealizable), *Big Fish* (el amor triunfa, pero alcanzarlo es toda una heroica conquista), *La novia cadáver* (un romance imposible entre un vivo y una difunta), Sweeney Todd (el amor ofendido clama venganza, y la venganza imposibilita el amor). Alicia (se vislumbra entre ella y el Sombrerero un amor, pero la historia concluirá con la definitiva separación de ambos).

Muchas de esas historias están inspiradas en la premisa dramática de la Bella y la Bestia: *Vincent*, *Batman*, *Eduardo Manostijeras*, *Batman vuelve*, *El planeta de los simios*, *La novia cadáver* y *Sweeney Todd*.

12. SOÑADOR. Los *outsiders* burtonianos se nutren del mundo de los sueños, es lo que les mantiene realmente vivos interiormente. Las ensoñaciones de Vincent le transportan a un mundo auténtico para él. Eduardo Manostijeras se nutre de los recuerdos de su creador, mostrados mediante *flashbacks*. Lo que realmente le entusiasma a Edward Bloom son sus innumerables fábulas, inventadas y relatadas una y otra vez. Ed Wood rueda sus visiones fantásticas, que se convierten en el motor de su existencia. Alicia huye al Submundo de la fantasía, donde encuentra la sabiduría y el arrojo para enfrentarse a su propia existencia.

Estos sueños, forjados en la imaginación de los *outsiders* burtonianos, van a constituir una alternativa a la triste realidad circundante, de la que huyen gracias a la fantasía.

13. ATORMENTADO. Viven atormentados en mundos oscuros. El primer cortometraje

del director acaba con una frase de *El Cuervo* de Allan Poe: «Y mi alma, de esa sombra, que allí flota fantasmal, no se alzar  nunca m s». Es como una declaraci n de principios de los posteriores h eros burtonianos: todos viven una experiencia similar.

Por un suplicio (social) pasan los personajes de Victor, en *Frankenweenie*, que sufre un verdadero acoso social de su vecindario; Eduardo Manostijeras, que casi es linchado por sus vecinos; Ed Wood, del que todos se burlan, tanto por su trabajo como por su travestismo; Batman, Richie, Willy Wonka, a quien todos miran como un extra o; Alicia, a quien amigas y familiares atosigan con lo que debe hacer con su vida.

Capítulo 7

UNA APROXIMACIÓN PSICOLÓGICA DE LOS *OUTSIDERS* BURTONIANOS

El *outsider* más típicamente burtoniano podría pertenecer al grupo que Enrique Rojas califica como esquizoides, aunque surge el problema de que los esquizoides son personas que están vacías por dentro, su mundo no es interesante, la indiferencia que manifiestan por fuera es un reflejo de la interior, circunstancia que nos aleja de muchos de los protagonistas de Tim Burton, que suelen tener una gran riqueza interior. El problema es precisamente la incapacidad para comunicar esa intimidad a una sociedad frívola.

Eduardo Manostijeras es radicalmente introvertido, sí, pero alberga un mundo lleno de amor, junto a una sensibilidad artística que exterioriza en la poda exquisita de los arbustos del vecindario y los creativos cortes de pelo que realiza. El pequeño Vincent Malloy anhela emular la maestría de su admirado Vincent Price, quien daba vida a personajes más grandes que la vida, como comenta Tim Burton.

Muchos de los personajes gozan de mundo interior, rico, pero enormemente infecundo por la imposibilidad de transmitirlo. Precisamente, la depresión que padeció el director californiano tuvo su origen en la esterilidad de su trabajo: sus dibujos no servían para nada en la Disney, pues los diseños burtonianos eran sistemáticamente desechados por excesivamente siniestros. Con los años, la propia productora ha aprendido a apreciar el enorme potencial imaginativo de Tim Burton, pero cuando empezó a trabajar allí, fue un joven creador tristemente incomprendido.

No es la intención de este libro catalogar a los personajes burtonianos en una celda conceptual. Sí se pretende aproximarlos a alguna de las inadaptaciones, pero dejando un vasto margen a la flexibilidad. El cine del director es una instancia contra cualquier tipo de etiquetas, y queremos respetar este punto de vista. Se busca modestamente arrojar un poco de luz a sus inadaptados sin necesidad de encasillarlos.

En primera instancia, se puede hacer una distinción entre los inadaptados burtonianos violentos y pacíficos. Los violentos caen en el grupo de los antisociales, son los desadaptados agresivos, personas insensibles, que buscan su provecho y placer a costa del engaño, que eligen el mal como forma de conducta para su propio beneficio. El antisocial sufre un trastorno de la conducta, pero no una enfermedad mental. Ellos piensan que la sociedad les ha situado en una tesitura violenta, por lo que no se consideran culpables de sus actos. Se muestran fríos, poco afectivos, muy impulsivos.

Entre los antisociales de Tim Burton encontramos a Vincent cuando se transforma en Vincent Price. En su doble personalidad, quiere vivir en una casa donde pueda

inventar horrores, desea introducir a su tía en una cuba de cera ardiendo: aspiración que lleva a cabo en el cortometraje. Quiere transformar a su perro en un terrible zombi, y pasearse con él entre la nocturna neblina londinense para encontrar víctimas. Todas estas aspiraciones convierten al niño en un antisocial insensible ante el dolor ajeno.

Beetlejuice. No muestra ningún afecto por nadie. Su único deseo es su propio beneficio y placer: salir del mundo del Más Allá para divertirse a costa de los vivos. Se muestra muy grosero con todos, engaña a la adolescente Lydia para salir del Más Allá, mata a dos invitados del matrimonio difunto, ataca violentamente a cualquiera que se oponga a sus deseos. Trata de obligar a Lydia a casarse con él.

Pingüino. Es un ser extraño y despiadado. Recurre a la mentira, la violencia, el asesinato y la destrucción para lograr sus mezquinos propósitos. Tiene unos impulsos muy primarios y vehementes. Es cruel, insensible, vicioso, frío, farsante.

Catwoman. El deseo de venganza es tan profundo en ella que todo lo demás queda eclipsado en su vida: afectividad, trabajo, amistades... Es violenta. Una insensible felina dispuesta a acabar con quien se interponga a sus deseos, le da igual pactar con el mismísimo demonio. Hace saltar por los aires los locales de su jefe, se enfrenta a Batman cuando interfiere en su camino, se alía con Pingüino por propio interés, asesina cruelmente al empresario que la defenestró.

Los marcianos de *Mars Attacks!* son seres anárquicos, violentos, gamberros, crueles, que gustan de hacer experimentos con los humanos. Su objetivo primordial es la destrucción absoluta, arrasan con todo lo que encuentran a su paso, situación que les parece enormemente divertida.

Sweeney Todd es otro caso de venganza ciega. No existe otro objetivo en su vida más que resarcir la destrucción de su familia. No muestra un ápice de piedad o afecto por nadie, ni siquiera por su hija, que vive en casa de su peor enemigo. Asesina a cualquier cliente que acuda a su barbería, acaba con la vida de la mujer que se ha enamorado de él, trata de eliminar al niño que le ha servido durante un tiempo. Es una máquina demoledora de destrucción.

Dentro de los pacíficos podemos distinguir tres tipos de inadaptados: los que se acercan a una personalidad por evitación, los esquizotípicos y los esquizoides.

Incluimos entre los asociales por evitación a quienes desean formar parte del sistema y no se oponen a él. Quieren integrarse; algunos lo conseguirán y otros no. Tal es el caso de Sparky en *Frankenweenie*, Eduardo Manostijeras, Richie en *Mars Attacks!*, Ichabod en *Sleepy Hollow* y Victor en *La novia cadáver*. Su inadaptación no es una consecuencia interna, sino principalmente externa: el ambiente del que quieren formar parte se muestra extremadamente hostil hacia ellos.

Después de casi un linchamiento en toda regla, finalmente Sparky y Victor conseguirán su sueño de permanecer juntos, pues Sparky es aceptado por los padres y el vecindario.

Eduardo Manostijeras. Es el inadaptado más carismático de Tim Burton. Su

imagen refleja la extrañeza que sentía el director durante su adolescencia. Es un ser bueno, afectivo, sensible. Desea formar parte de la sociedad que le acoge, pero la misma sociedad, más adelante, le rechazará por no dejarse manipular arbitrariamente. Eduardo tiene arranques violentos, como consecuencia de las tremendas injusticias de que es objeto. Echará mano de la violencia al final de la historia, pero será en defensa propia, más bien en defensa de su amada. Cuando él es cruelmente golpeado ni siquiera reacciona, pero no dudará en atacar para defender a la chica que ama.

Richie. Es un inadaptado muy incomprendido, pero feliz y sensible con las personas que están a su alrededor, especialmente con su abuela, que es la única con la que parece entenderse y que no le desprecia. Sus padres, por el contrario, se avergüenzan de él, piensan que es un inútil y le tratan con la mayor desconsideración. Él intenta que no le afecte y se muestra amable: opina sobre las cosas, hace favores, se preocupa por si la abuela necesita algo en el asilo, acude a salvarla cuando se produce el ataque marciano. Es un *outsider* que trata de integrarse, lo que resulta una misión imposible debido al vilipendio general al que es sometido.

Ichabod. Personaje positivo, resuelto, optimista, afable y comunicador, pero que se convierte en un *outsider* debido al extraño y enrarecido lugar al que es destinado: el pueblo de Sleepy Hollow. Su ser racional se enfrenta a una sociedad supersticiosa. Muestra sentimientos afectivos, de hecho se enamora de Katrina y tiene un recuerdo cariñoso hacia su madre, sin embargo, las fuerzas vivas de la aldea le consideran como una amenaza que ha de ser aislada y eliminada.

Victor. Se trata de un joven introvertido, pero amable y cariñoso, que se enamora de la chica con la que debe casarse por un pacto de conveniencia entre sus padres y los de la novia. Tiene alma de artista, es positivo, sabe tener iniciativa. Trata de cumplir con su deber, a pesar de su notoria torpeza. La férrea y asfixiante sociedad en la que vive es la responsable de su inadaptación; él no soporta ese ambiente enrarecido y pesado. Es un alma sencilla, bondadosa, amable y alegre.

Emily. No está enfrentada al sistema, pero vive ajena a él. Ella tiene un deseo que en ocasiones la aleja de ese ambiente del inframundo. No resulta una inadaptada por ser asocial, sino por perseguir un sueño que la tiene absorbida: casarse.

El segundo grupo de inadaptados pacíficos lo conforman los esquizotípicos. Estas personas son amigas de lo extraño, propensas a la esquizofrenia, en general muestran desinterés hacia lo afectivo, viven en una continua despersonalización, como si vagasen por su existencia sin rumbo. Dentro de este grupo podrían incluirse los personajes de Pee-Wee, Ed Wood, Batman y Jack.

Pee-Wee

Su único interés es su bicicleta. Su afectividad hacia los demás es reducida y superficial. Es incapaz de un compromiso serio hacia alguien, ni siquiera se implica con su chica. Con sus compañeros y conocidos, a los que convoca para que le ayuden

a recuperar su bicicleta, termina enfadado.

Jack en *Pesadilla antes de Navidad*

Su objetivo principal es salir de una rutina que le tiene decaído. Casualmente encuentra la fiesta de la Navidad, y se entusiasma tanto con ella que desea liderarla. No atenderá a razones, ni siquiera a las de la hermosa y sensible Sally, que trata de disuadirle de su error. Ella está enamorada de él, pero Jack se muestra incapaz de percibir los sentimientos de los demás. Vive una rotunda doble vida: es el rey de las Calabazas, pero desea ser —y se comporta— como Papá Noel. Es frecuente verle deambular perdido en sus pensamientos por el cementerio o por el bosque.

Batman

Vive para proteger Gotham de los malhechores. Su aspecto exterior es extraño, pues se viste de murciélago para llevar a cabo su misión. Intenta amar, pero su cometido en la vida está por encima del amor, y hará que éste fracase. Batman sí que se muestra violento en algunos momentos, de modo que es un esquizotípico relativo.

Ed Wood

Su único objetivo es rodar películas de cine. Su afectividad tiene ciertas carencias: con su primera novia existe una gran incomprensión con su segunda chica, que se convertiría en su mujer, hay un mayor entendimiento, pero más por la bondad de ella que por la disposición de él. Existe un distanciamiento con su grupo de colaboradores, una cierta frialdad que impide hablar de verdadera amistad entre ellos. Con Bela Lugosi prevalece una relación de admiración, como la que se tiene con un maestro o un entrenador. La doble vida de Ed Wood proviene de su travestismo: gusta vestir ropa de mujer. Como es una faceta que no puede mostrar libremente, esta situación le abocará a esa doble vida.

El tercer grupo de inadaptados pacíficos estaría compuesto por los considerados esquizoides. Éstos muestran dificultades para las habilidades sociales, no desean la relación, se refugian en el mundo fantástico, viven inmersos en un trasfondo filosófico permanente, no disfrutan de la vida. Entre ellos podemos encontrar a Vincent, Lydia, Willy Wonka y Alicia.

Vincent Malloy

Es el niño protagonista del primer cortometraje de Tim Burton, que vive de su imaginación y trata de evitar la relación con una sociedad que no le gusta.

Lydia

Hija del matrimonio Deetz. Es una adolescente de aspecto gótico que se entusiasma con los fantasmas de la casa a la que acaban de mudarse. Pero los espíritus tratan de echarles y ella se siente muy afectada por ello. Escribe una carta en la que expresa sus sentimientos: «Estoy totalmente sola. Cuando leáis esto ya no estaré aquí, porque me habré tirado por el puente del río Winter». Finalmente no llega a cumplir su propósito gracias a sus espectrales amigos, quienes le explican que estar muerto no hace más fácil nada.

Willy Wonka

La carencia afectiva de Wonka es notoria, procede de un trauma familiar: su incapacidad para relacionarse con un padre severo y poco cariñoso. Su aislamiento fue total cuando algunos trabajadores de su fábrica comenzaron a robarle las fórmulas con los secretos de sus dulces. Entonces echó a todos sus empleados, cerró la fábrica y nunca más entró nadie allí, ni volvieron a ver a Wonka en la aldea. El pequeño Charlie le ayudará a entender la importancia de pertenecer a una familia. Willy Wonka vive apasionado por la fabricación de dulces, golosinas y chocolates de toda clase, pero esta actividad le mantiene aislado del resto del mundo. En los aspectos personales de su existencia se muestra inseguro y desorientado. No se relaciona ni lo desea.

Alicia

Huye de los encorsetados convencionalismos sociales de la época victoriana. La mayoría de las normas y conductas le parecen necias, de modo que no sólo se refugia en su imaginación, sino que viaja físicamente a un mundo de fantasía para huir de una sociedad artificiosa y de un lord poco interesante que pide insistentemente su mano.

Ed Bloom

El personaje de parece un caso aparte. Como hemos visto, no es un inadaptado, salvo para su hijo, o por el hecho de vivir de sus fantasías. Viendo la película resulta complicado defender que un personaje que muestra una gran habilidad para comunicarse y relacionarse con todos, que viaja mucho, trabaja como agente comercial y va haciendo amigos allí donde recala, sea considerado un *outsider*. De modo que este personaje no termina de encajar en ninguno de estos grupos.

De modo semejante, los personajes de *El planeta de los simios* no resultan

inadaptados. La única inadaptación defendible es la de un hombre que lucha por su libertad en medio de un grupo de humanos más conformistas con su situación, pero ni siquiera esto es cierto del todo. La chimpancé Ari es una inadaptada porque defiende a los humanos, incluso parece haber algún apunte sentimental hacia el humano que viene de las estrellas, pero nada de esto está lo suficientemente desarrollado como para que adquiriera trascendencia en la historia.

Otras conclusiones

Es de destacar que la figura paterna, la familia o un mentor de trazos paternales que instruye al héroe constituyen elementos dramáticos decisivos en las historias de Tim Burton, y a menudo explican el origen de su aislamiento. Pero el vínculo familiar y la inadaptación será objeto de un estudio posterior, en donde descubriremos que en el cine burtoniano las figuras paternales y familiares amables tienen poca base real y responden más a una ilusión de unos padres cariñosos. En varias de sus películas Tim Burton hace un retrato crítico e incisivo de la familia americana, que constituye un referente autobiográfico.

Es el caso de *Vincent*, *Frankenweenie*, *Mars Attacks!*, y, sobre todo, *Eduardo Manostijeras*, títulos en los que el director ha incluido vivencias de su infancia: desde la arquitectura urbana típica de la urbanización californiana, hasta la indiferencia de los padres hacia los hijos, o la figura amable de la abuela.

En otras películas el director inventa a un padre severo o cruel, origen de las frustraciones del protagonista. Así ocurre con Ichabod en *Sleepy Hollow*, Willy Wonka en *Charlie y la fábrica de chocolate* y Pingüino en *Batman vuelve*. En este apartado de padres estrictos y celosos se pueden incluir los de *La novia cadáver*.

Son escasas las películas de Tim Burton en las que la figura paterna y/o familiar sea intrascendente. Entre ellas está *Pesadilla antes de Navidad* (no dirigida por Tim Burton). En *El planeta de los simios* tampoco aparece reflejada ninguna familia digna de mención, si bien es cierto que se trata de una película más comercial que personal. *Sweeney Todd* trata la figura familiar sólo tangencialmente, ya que toda la trama tiene su origen en la cruel destrucción por parte de un juez injusto de la familia del protagonista.

El *outsider* deja de serlo en gran medida cuando el padre, la familia o el mentor adquieren mayor relevancia en la vida del inadaptado. En *Alicia en el País de las Maravillas*, Alicia consigue su cometido (matar al poderoso Galimatías) gracias a un juego que le enseñó su padre, y logra la adaptación en su mundo cuando decide acometer la visión profesional de su progenitor: explorar nuevas rutas comerciales.

En *Big Fish*, Edward Bloom termina por ser aceptado por su hijo, y esta reconciliación armoniza las historias interiores de ambos. En *Charlie y la fábrica de chocolate*, Willy Wonka lleva una vida inadaptada en gran medida debido a la ausencia del padre; cuando se reconcilia con él, Wonka descubre que formar parte de una familia proporciona una felicidad que compensa los inconvenientes de la convivencia. La recuperación del padre y la relación con el entorno familiar de Charlie convierten a Willy Wonka en una persona más sociable y feliz, menos obsesiva, más tranquila.

Algunos inadaptados burtonianos se transforman en tales como consecuencia de la pérdida o distanciamiento de la familia o del mentor. Así le ocurre a Batman (sus padres asesinados convierten a Bruce Wayne en un justiciero desadaptado), Eduardo Manostijeras (el padre creador muere y Eduardo queda desamparado y solitario), Pingüino en *Batman vuelve* (el abandono de sus padres condena a Pingüino como un *outsider* monstruoso), Ichabod en *Sleepy Hollow* (un padre cruel y fanático arranca a su madre de su lado, origen de su inadaptación, que curará otra mujer: Katrina), o Wonka (la intolerancia paterna le convierte en un ser solitario).

De la mano del protagonista inadaptado iniciado con Vincent, Burton vuelve una y otra vez sobre temas que le interesan personalmente: la salvaguardia de la libertad interior, la incompreensión social a través del etiquetado, la marginación y la inadaptación.

Tim Burton es un cineasta que vive y trabaja a contracorriente, como sus propios *outsiders*. Lucha tenazmente por sus ideas, como muestra el hecho de que iniciase su carrera cinematográfica con un cortometraje de terror fantástico producido por una factoría infantil tan tradicional como Disney. Luchó contra el sistema establecido con *Vincent*, y lo sigue haciendo en la mayoría de sus películas.

BIBLIOGRAFÍA

ESPECÍFICA DE TIM BURTON

Libros

- Aguilera, Álex. *Directores del cine fantástico, 1904-2004*. Barcelona: Editorial 2001, 2004.
- August, John. *Big Fish. Guión cinematográfico de John August*. Traducción de Justine Ursula y María de Ancos. Madrid: Ocho y Medio, Libros de cine, 2004.
- Burton, Tim. *La melancólica muerte del Chico Ostra*. Barcelona: Anagrama, 2007.
- Casas, Quim. *Batman/Duelo al sol*, Barcelona: Dirigido por, 1996.
- García, Isabel. *Tim Burton, el universo insólito. Midons. Biblioteca de actores y directores*. Valencia, 1998.
- Hanke, Ken. *Tim Burton. An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Los Ángeles: Renaissance Books, 1999.
- He, Jenny, y Magliozzi, Ron. *Tim Burton*. Nueva York: The Museum of Modern Art (11/2009).
- Marcos Arza, Marcos. *Tim Burton*. Madrid: Cátedra, 2004.
- Mena, José Luis, y Payán, Miguel Juan. *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*. Madrid: Ediciones JC, 1994.
- Merschmann, Helmut. *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Londres: Titan Books, 2000.
- Panadero, David G., y Parra, Miguel A. *Tim Burton. Diario de un soñador*. Madrid: Ediciones Jaguar, 2008.
- Paniego Lozano, Jesús. *Eduardo Manostijeras/Desayuno con diamantes*. Barcelona: Libros Dirigido por, 2004.
- Riambau, Esteve. *Pulp Ficción/Ed Wood*. Barcelona: Libros Dirigido por, 1998.
- Rodríguez, Hilario J. *Tim Burton*. Madrid: Ediciones JC, 2006.

- Ruiz, Juan Manuel. *Espirales, sombras y chicos raros. La vida es corto. Las películas breves de los grandes cineastas*. Madrid: (Ed.) Festival de Alcalá de Henares-Comunidad de Madrid, 2004.
- Salisbury, Mark. *Tim Burton por Tim Burton*. Barcelona: Alba Editorial, 2007.
—*Burton on Burton*. Londres: Faber and Faber, 2006.
- Sánchez, Sergi. *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. Barcelona: Robinbook, 2007.
- Sánchez-Navarro, Jordi. *Tim Burton. Cuentos en sombras*. Barcelona: Glénat, 2000.
- Schwartz, David. «A Pinewood Dialogue With Tim Burton» (transcripción) (19/11/2003).
- Singer, Michael. *Batman vuelve*. Barcelona: Ediciones Zinco, 1992.
- Smith, Jim, y Matthews, J. Clive. *Tim Burton. Virgin Film Series*. Londres: Virgin Books, 2007.
- Solaz Frasquet, Lucía. *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. Tesis doctoral. Universidad de Valencia, 2003.
—*Pesadilla antes de Navidad*. Barcelona: Nau Llibres, 2001.
- Thompson, Frank. *Tim Burtons's. The Nightmare Before Christmas. The Film, the Art, the Vision*. Nueva York: Disney Editions, 2009.

Artículos y capítulos de libros

- Ansen, David. «Kitsch as Kitsch Can». *Newsweek*, vol. 124, 1994, n. 15.
- Arnold, David L. G. «Fearful Pleasures, or 'I am Twice the Man': The Re-Gendering of Ichabod Crane». *Literature Film Quarterly*, vol. 31 (1), 2003, pp. 33-40.
- Ball, Ryan. «Black Wedding». *Animation Magazine* (Septiembre 2005).
- Barrett, Amy. «Going Ape». *The New York Times* (24/12/2000).
- Beckerman, Jim, y Ridder, Knight. «Films like 'Corpse Bride' keep puppet animation alive». *The Greenville News* (01/10/2005).

- Bernardo, Susan M. «The Bloody Battle of the Sexes in Tim Burton's Sleepy Hollow». *Literature Film Quarterly*, 2003, vol. 31, Issue 1, p. 39, 5p, 1.
- Breskin, David. «Tim Burton: The Rolling Stone Interview». *Rolling Stone*, núms. 634-635, 1992. [\[Link\]](#)
- Carr, Jay. «Scissorhands is a shear delight». *The Boston Globe* (14/12/1990).
- Casas, Quim. «Tim Burton: Eduardo Manostijeras». *Dirigido por...* num. 297, 2001.
- Clarke, Julie. «All Too Human: Edward Scissorhands». *Screen Education*. Winter 2008, Issue 50, pp. 93-98.
- Corliss, Richard. «Battier and Better». *Time*, vol. 139, n. 25 (22/06/1992).
- Costa, Jordi. «10 razones para amar y odiar a Johnny Depp». *Fotogramas & DVD*, num. 1973, 2008, pp. 88-92.
- Easton, Nina J. «For Tim Burton, This One's Personal». *The Los Angeles Times* (12/08/1990).
- Espinos, Paloma. «Tim Burton y el expresionismo». *Frame*, num 3, 2008, pp. 2-24.
- Evely, Christine. «Charlie and the Chocolate Factory: Using the IMDB to generate teaching ideas». *Screen Education*, 2006, Issue 41, pp. 60-67.
- Fussman, Cal. «The continuing Adventures of Tim&Johnny». *Esquire* (01/2008), vol. 149, n. 1.
- G. Calvo, Alejandro. «El imperio de la imaginación». *Miradas de cine*, 2004.
- Head, Steve. «Interview: Tim Burton». *IGN Movies* (07/2005).
- Herederó, Carlos F. «Tim Burton: entrevista». *Dirigido por...*, 1991, vol. 190, pp. 14-16.
- Lahn, Daniel J. «Bienvenidos a Burtonland». *Fotogramas*, núm. 1.998 (04/2010), pp. 92-95.
- Lerman, Gabriel. «Entrevista: Tim Burton», *Dirigido por...*, núm. 398 (03/2010), pp. 28-33.
- Mccarthy, Todd. «Planet of the Apes». *Variety* (26/07/2001).
- Martín Alegre, Sara. «La tragicomedia del monstruo en el suburbio acomodado: 'Eduardo Manostijeras', película de Tim Burton». *Garóza: Revista de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular*, núm. 2, 2002, pp. 145-164.
- Palacios, Jesús. «Tim Burton: Las alegres pesadillas del melancólico Niño Ostra».

Boletín de la Institución Libre de Enseñanza, núm. 49-50, 2003, pp. 97-110.

Parera, Josep. «Alicia en el País de las Maravillas. ¡El viaje fantástico!». *Imágenes*, núm. 300 (03/2010), pp. 54-61.

Payán, Miguel Juan. «Alicia en el País de las Maravillas». *Acción*, núm. 1004 (04/2010). pp. 18-27.

Plaza, José María. «Roald Dahl: la ternura del volcán». *Leer*, Año 21, núm. 166 (10/2005), pp. 18-23. Ejemplar dedicado a: Roald Dahl (1916-1990) el genio de los niños.

R. A. «Alicia es un viaje al subconsciente. Entrevista a Tim Burton». *El País* (25/07/2009).

Riambau, Esteve. *Pulp Fiction/Ed Wood*. Barcelona: Dirigido por, 1998.

Robbins, Mark. «Sleepy Hollow: el terror, según Tim Burton». *Dirigido por...*, núm. 285, 1999, pp. 24-31.

Rojas Rojas, Arturo. «Frankenweenie». *Revista Cinefagia* (15/08/2004).

Salisbury, Mark. «Alicia en el País de las Maravillas. Tim Burton pierde la cabeza». *Cinemanía*, núm. 175 (04/2010), pp. 60-71.

Sanz González, Félix. «Do cats eat bats or bats eat cats?: el juego de la doble realidad en Alice's Adventures in Wonderland, de Lewis Carroll». *Didáctica*, Servicio de Publicaciones UCM, 1996, vol. 8, pp. 281-294.

Sarintaris, Nico. «Alice, la película menos 'Burton' de su carrera». *La Vanguardia* (11/3/2010). [[Link](#)].

Sartori, Beatrice. «Tim Burton. Entrevista». *El Cultural de El Mundo* (28/07/2005). www.elcultural.es.

Sin firma: «Charlie and the Chocolate Factory». *Rolling Stone* (14/07/2005).

Sin firma: «Tim Burton habla sobre Alicia en el País de las Maravillas». *Rolling Stone* (29/01/2010).

Vías, Natalia. *Los sueños felices de Burton*. Miradas de Cine, 2003.

Westbrook, Bruce. «The Whole World is Going Ape». *The Houston Chronicle* (17/8/2000).

Wilner, Norman. «Tim Burton». *The Toronto Star* (22/6/1991).

Woods, Paul (ed.). *Tim Burton. A Child's Garden of Nightmares*. Londres: Plexos, 2002.

Yáñez, Manu, y Thomas, William. «Hablemos de mis 13 películas Tim Burton». *Fotogramas & DVD*, núm. 1945, 2005, pp. 98-104.

Recursos electrónicos

«Alice in Wonderland». *Chicago Sun-Times* (03/03/2010).

A Tim Burton page. [\[Link\]](#).

Brunetti, Marcela. «Tim Burton y sus versiones del padre». *Elsigma.com* (11/2005).

Burton, Tim. «Encuentro digital con Tim Burton». *elmundo.es* (21/01/2008).

Child, Ben. «Tim Burton's Alice in Wonderland ramps up the weird factor». *guardian.co.uk* (07/2009).

Cuéllar, Manuel. «Tim Burton en el país de las pesadillas». *elpaís.com* (22/03/2010).

Ebert, Roger. «Planet of the Apes». *Chicago Sun-Times* (27/07/2001).

Frankenweenie. [\[Link\]](#).

Hernández Viciano, Gonzalo. «Tim Burton se repite». *Elalmeria.es* (16/05/2101).
www.elalmeria.es [\[Link\]](#)

López García, Raquel. «A través del espejo de Tim Burton». *Interfilms*.
www.interfilms.es [\[Link\]](#)

Memba, Javier. «Continúa el enigma de Alicia». *Blog El insolidario* (21/05/2010).
www.gentedigital.es [\[Link\]](#)

Murphy, Kevin. «The Tim Burton's Corpse Bride». *Tiscali* (07/2005).

Pertierra, Tino. «Tim Burton, un artista de museo. Una imaginación sin límites al poder», *Noticias Siglo XXI* (26/11/09). www.lne.es [\[Link\]](#).

Sánchez-Navarro, Virginia. «Tijeras». *Listín Diario* (02/06/2010).
www.listindiario.com.do [\[Link\]](#).

Sin firma: «Edward Scissorhands». *famillemouroux*. [\[Link\]](#).

Smith, Gavin. «Entrevista con Tim Burton». *Minadream.com*, 1995. [\[Link\]](#).

Stacilayne. «Corpse Bride-Interview with Tim Burton». *Horror.com* (09/2005).

www.horror.com [\[Link\]](#).

The Dark Universe of Tim Burton. [\[Link\]](#).

The Tim Burton Collective. [\[Link\]](#).

Tim Burton en People. www.123people.es [\[Link\]](#).

Tim Burton. *20 Minutos*. www.20minutos.es [\[Link\]](#).

Tim Burton. [\[Link\]](#).

Tim Burton. www.biosstars-mx.com [\[Link\]](#).

Tim Burton. www.taringa.net [\[Link\]](#).

Tim Burton. www.timburton.it [\[Link\]](#).

Tim Burton: Auteur or Marketing concept. [\[Link\]](#).

Tim Burton's Town en español. [\[Link\]](#).

Tim Burton's Vincent. [\[Link\]](#).

Timburtonianos. Disponible en: [\[Link\]](#).

Vincent. [\[Link\]](#).

Material audiovisual

Batman. DVD. Warner Home Video, 1998.

Batman Returns. DVD. Warner Home Video, 1992.

Beetlejuice. DVD. Warner Home Video, 1989.

Big Fish. DVD.

Charlie y la fábrica de chocolate. DVD. Warner Home Video Española, cop. 2005.

Ed Wood. DVD.

Eduardo Manostijeras. DVD. Twentieth Century Fox Home Entertainment España, 2001.

El Planeta de los simios. DVD.

Frankenweenie. DVD.

La gran aventura de Pee-Wee. DVD. Warner Home Video Española, 2006.

La novia cadáver. DVD. Warner Bros Entertainment Company, 2006.

Mars Attack! DVD. Warner Home Video, 1998.

Pesadilla antes de Navidad. DVD.

Sleepy Hollow. DVD. Paramount Pictures, 1999.

Sweeney Todd. DVD.

Vincent. DVD.

Libros

Adelman, Kim. *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2005.

Aguilera, Christian, y Dias, Núria. *Los directores de cine del siglo XX*. Barcelona: Editorial 2001, 2000.

Allan Poe, Edgard. *Selección de cuentos y relatos*. Barcelona: Edicomunicación, 1999.

Aristóteles. *Poética*. Traducción de Alicia Villar. Madrid: Alianza Editorial, 2004.

Balló, Jordi, y Pérez, Xavier. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama, 1997 y 2004.

Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 2008.

Beaumont de, Le Prince. *La Bella y la bestia y otros cuentos de hadas*. Palma de Mallorca: Biblioteca de Cuentos Maravillosos, 1986.

Bou, Nuria, y Pérez, Xavier. *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2000.

Brenes, Carmen Sofía. *¿De qué tratan realmente las películas?* Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2001.

Brown, Blain. *Iluminación en el cine y televisión*. Guipúzcoa: Escuela de Cine y

Vídeo. 1992.

Calvo Herrera, Concepción. *Cómo producir un cortometraje*. Jaén: Alcalá Grupo Editorial, 2007.

Carrière, Jean-Claude, y Bonitzer, Pascal. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1992.

Carroll, Lewis. *Alicia en el País de las Maravillas*. Barcelona: Editorial Juventud, 2008.

—*Alicia en el País de las Maravillas/A través del espejo*. Edición de Manuel Garrido. Madrid: Cátedra, 2009.

Carrol, Noël. *Filosofías del terror o paradojas del corazón*. Madrid: La balsa de la Medusa, 2005.

Cervantes, Miguel de. *El licenciado vidriera*. Barcelona: Linkgua Ediciones, 2005.

Cohen, Morton N. *Lewis Carroll*. Barcelona: Anagrama, 1998.

Cooper, Pat, y Dancyger, Ken. *El guión del cortometraje*. Madrid: IORTV, 2002.

Dahl, Roald. *Charlie y la fábrica de chocolate*. Madrid: Alfaguara Juvenil, 2009.

Díaz Maroto, Carlos. *King Kong. El Rey del Cine*. Madrid: Ediciones Jaguar, 2006.

Fernández Díez, Federico, y Martínez Abadía, José. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1999.

Field, Syd. *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones, 1995.

—*Prácticas con 4 guiones*. Madrid: Plot Ediciones, 1974.

Fuentes, Pedro. *Una mirada clásica: cine y conciencia*. Sevilla: Point de Lunettes, 2009.

García Gual, Carlos. *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial, 1994.

García Noblejas, Juan José. *La belleza que salva*. Comentarios a la Carta a los Artistas de Juan Pablo II. Madrid: Rialp, 2006.

Giddens, Anthony. *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial, 1998.

Goleman, Daniel. *Inteligencia emocional*. Madrid: Editorial Kairós, 2001.

Gombrich, E.H. *La Historia del Arte*. Madrid: Debate, 2002.

Gómez Rivero, Ángel. *Drácula versus Frankenstein*. Madrid: Ediciones

- Jaguar, 2005.
- Goñi, Carlos. *Cuéntame un mito*. Barcelona: Ariel, 2001.
- Hirigoyen, Marie-France. *Las nuevas soledades. El mito de las relaciones personales en el mundo de hoy*. Barcelona: Paidós, 2008.
- Heras, Javier de las. *Conócete mejor. Descubre tu personalidad*. Madrid: Espasa Calpe, 1994.
- Katz, Steven D. *Plano a plano. De la idea a la pantalla*. Madrid: Plot Ediciones, 1991.
- Lazo, Norma. *El horror en el cine y en la literatura*. Barcelona: Paidós, 2004.
- Leutrat, Jean-Louis. *Vida de Fantasmas. Lo fantástico en el cine*. Valencia: Ediciones de la Mirada, 1995.
- Maroto, Carlos D., y Alboreca, Luis F. *Batman. De Bob Kane a Joel Schumacher*. Madrid: Nuer Ediciones, 1999.
- McKee, Robert. *El guión*. Barcelona: Alba Editorial, 2003.
- Memba, Javier. *El Cine de Terror de la Universal*. Madrid: T&B Editores, 2004.
- More, David P., y Jefferson, James W. *Manual de psiquiatría médica*. Madrid: Elsevier, 2005.
- Navarro, José Antonio. *Yo soy el otro. El mito del doble en el cine expresionista alemán*, en AA. VV. *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*. San Sebastián: Donostia Kultura, 2002.
- Orellana, Juan. *Como en un espejo. Drama humano y sentido religioso en el cine contemporáneo*. Madrid: Encuentro, 2007.
- Ovidio, Publio. *Las Metamorfosis*. Madrid: Espasa Calpe, Col. Austral, 1989.
- Pallarés, José Miguel, y Torres Murillo, José Luis. *Lon Chaney. El hombre de las mil caras*. Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación Provincial de Málaga, 2003.
- Parra, Miguel Ángel, y Panadero, David G. *Ed Wood. Platillos volantes y jerséis de angora*. Madrid: T&B Editores, 2005.
- Rabiger, Michael. *Dirección de cine y vídeo*. Madrid: IORTV, 2001.
- Rea, Peter W., e Irwing, David K. *Producción y dirección de cortometrajes en cine y vídeo*. Londres: Escuela de Cine y Vídeo, 2001.
- Rickitt, Richard. *Diseño de Monstruos y personajes de película*. Barcelona:

Océano, 2007.

Riquer de, Martín, y Valverde, José María. *Historia de la literatura universal*. Madrid: Gredos, 2007.

Rojas, Enrique. *¿Quién eres? De la personalidad a la autoestima*. Madrid: Temas de Hoy, 2004.

Saada, Nicolas. *El cine americano actual*. Cahiers du cinéma. Madrid: Ediciones JC, 1997.

Sejer, Linda. *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós, 2000.

Shelley, Mary. *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Barcelona: Mondadori, 2006.

Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Estrategias del guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel Cine, 2001.

—*Conflicto y guión cinematográfico*, en Sangro, Pedro, y Huerta, Miguel Ángel (eds.): *Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca, 2006.

—*Fantasía de Aventuras*. Barcelona: Ariel, 2009.

Santiago, Pablo de, y Orte, Jesús. *El cine en 7 películas*. Madrid: CIE, 2002.

Sejer, Linda. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp, 1994.

Serrano Cueto, José Manuel. *Vincent Price. El terror a cara descubierta*. Madrid: T&B Editores, 2004.

St. John, Terence. *Cómo dirigir cine*. Madrid: Fundamentos, 1998.

Supino-Viterbo, Valentina. *El niño mal amado*. Madrid: Acento, 2001.

Vallejo-Nágera, J.A. *Guía práctica de psicología*. Madrid: Temas de Hoy, 2002.

Wallace, Daniel. *Un pez gordo. Una novela de dimensiones míticas*. Madrid: Siglo XXI de España, 2004.

Artículos y capítulos de libros

- AA. VV. «Percepción de los estilos educativos parentales e inadaptación en los adolescentes». *Revista de psicología Universitas Tarraconensis*, 2001, vol. 23, núms. 1-2, pp. 44-57.
- Blasco, Emili J. «Lewis Carroll en ‘números rojos’ por ayudar a los niños». *ABC.es* (15/2/2010). www.abc.es [Link].
- Bulnes Bedon, Mario, y Campos Roldan, Manuel. «Cómo elaborar un proyecto de investigación en maestría y doctorado en psicología». *Revista de Psicología*, núm. 5, septiembre 1999. [Link].
- Escudé González, Joan. «Teoría de la Literatura fantástica». *Biblioteca Digital Ciudad Seva* (15/07/2005). [Link].
- Gracia, Enrique; Lila, Marisol, y Misitu, Gonzalo. «Rechazo parental y ajuste psicológico y social de los hijos». *Salud Mental*, vol. 28, núm. 2 (04/2005).
- Maio, Kathi. «Outsiders: looking in, and peering out». *Fantasy & Science Fiction*, vol. 98 (abril), Issue 4, p. 72, 6p, 1 bw.
- Membrilla, Raquel. «Johnny Depp, el ‘niño terrible’ de Hollywood». *Contenido* (03/2008).
- Messeguer, Juan. «Sin padre no hay familia». *Acepresa* (18/6/2008).
- Plaza, José María. «Roald Dahl: la ternura del volcán». *Leer*, núm. 166 (10/2005).
- Porras Castro, Soledad. «En el centenario de Carlo Collodi: Pinocho ayer y hoy». *Didáctica*, núm. 4, 1992, pp. 207-216.
- Rodríguez, Ángel, y Torrente, Ginesa. «Interacción familiar y conducta antisocial». *Boletín de Psicología*, núm. 78 (07/2003).
- Rodríguez, F. Javier, y G. Paíno, Susana. «Violencia y desviación social: bases y análisis para la intervención». *Psicothema*, 1994, vol. 6, núm. 2, pp. 229-244.
- Rubio Gómez, Salvador. «Nosferatu y Murnau: las influencias pictóricas». *Anales de la Historia del Arte*, 2005, núm. 15, pp. 297-325.
- Sauce, Sergio. «Roald Dahl, entre el cuento y el ‘desencuento’». *elmundo.es* (11/08/2005). www.elmundo.es [Link].
- Scarpellini, Pablo. «Mia en El País de las Maravillas». *Yodona (El Mundo)*, núm. 253 (06/03/2010), pp. 32-34.

Recursos electrónicos

Guevara Meza, Carlos. «Los inadaptados. Iconos de la cultura estadounidense de los años cincuenta». *Revista digital Discurso visual* (12/2007).

Manguel, Alberto. «Cómo Pinocho aprendió a leer». *Letras Libres*, núm. 27, pp. 36-40. www.letraslibres.com [\[Link\]](#).

Sin firma: «Esteban Padrós de Palacios». *Catedradelibes.com*.

Sin firma: «El Kitsch: color extremo y estética caprichosa». *Decoraciona* (16/02/2008). [\[Link\]](#).

Sin firma: «Decoración Retro». *Castantigua*. [\[Link\]](#).

Solís Galera, Álvaro. «La inadaptación social en la infancia y la adolescencia». *Multimania.es*.

Tierno Galván, Enrique. «Charlot y el origen social de lo cómico». *Cinema Universitario* [Publicaciones periódicas], núm. 4, diciembre 1956, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.



JAVIER FIGUERO. Es periodista y doctor en Comunicación Audiovisual. Ha trabajado de guionista en series como *Menudo es mi padre* (Antena 3), *Médico de familia* (Telecinco), *Esquimales en el Caribe* (TVE 1) y *Un medico di famiglia* (RAI). Cineasta independiente, ha dirigido varios cortometrajes y documentales, *Milagros* (2006), *Tablas* (2008), *Carlota* (2009), *Alhaja* (2010) y *Jano y el Cartel de cine* (2011). En 2012 ha estrenado su primer largometraje, *Misterioso asesinato en las aulas*. Actualmente imparte clases de Guion en la Universidad y en el Master de Dirección Cinematográfica de la Universidad San Pablo CEU.

Notas

[1] Salisbury, Mark. *Tim Burton por Tim Burton*. Barcelona: Alba Editorial, 2007, p. 143.

<<

[2] Burton, Tim. «Encuentro digital con Tim Burton», en *Elmundodigital* (21/01/08).
www.elmundo.es [\[Link\]](#) [consultado el 16/02/2010].

<<

[3] Burton, Tim. DVD. *Eduardo Manostijeras, contenidos especiales, comentarios del director*. Twentieth Century Fox, Los Ángeles (1990).



[4] Thompson, Frank. *Tim Burton's Nightmare Before Christmas*. Nueva York: Hyperion 1993, en Sánchez-Navarro, Jordi. *Tim Burton. Cuentos en sombras*. Barcelona Glénat 2000, p. 329.



[5] Salisbury, Op. cit., p. 211.

<<

[6] *Ib.*, pp. 209-210.

<<

[7] Aguilera, Christian, y Dias, Núria. *Los directores de cine del siglo XX*. Barcelona: Editorial 2001, 2000, p. 97.

<<

[8] Salisbury. Op. cit., pp. 308-311.



[9] Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Fantasía de Aventuras*. Barcelona: Ariel, 2009, p. 365.

<<

[10] Director y productor norteamericano, perteneciente al género de ciencia ficción con toques humorísticos, entre cuyas películas destaca *Gremlins* (1984), su primer gran éxito.



[11] Director de cine de terror californiano, entre cuyas películas se cuentan *Robocob 3* (1993), *Una pandilla alucinante* (1982) o *El terror llama a tu puerta* (1986).

<<

[12] Director de cine de terror neoyorkino. Su última producción ha sido *The Ward* (2010).

<<

[13] Panadero, David G., y Parra, Miguel A. *Tim Burton. Diario de un soñador*. Madrid: Ediciones Jaguar, 2008, p. 20.

<<

[14] Orellana, Juan. *Como en un espejo. Drama humano y sentido religioso en el cine contemporáneo*. Madrid: Encuentro, 2007, p. 13.

<<

[15] Salisbury. Op. cit., p. 84.



[16] Salisbury, en Sánchez-Navarro. Op. cit., pp. 33 y 34.



[17] *Ib.*, p. 37.



[18] Salisbury. Op. cit., pp. 150-151.



[19] Panadero y Parra. Op. cit., p. 15.



[20] Salisbury. Op. cit., p. 34.



[21] Ib., pp. 34-35.



[22] *Ib.*, p. 37.



[23] *Ib.*, pp. 308-311.



[24] *Ib.*, p. 42-43.



[25] *Ib.*, pp. 45-46.



[26] *Ib.*, p. 46.



[27] *Ib.*, p. 46.



[28] Ruiz, Juan Manuel. *Espirales, sombras y chicos raros. La vida es corto. Las películas breves de los grandes cineastas*. Madrid: (Ed.) Festival de Alcalá de Henares-Comunidad de Madrid, 2004, p. 55.



[29] Se pueden ver los seis episodios en la web, por ejemplo en el portal *Timburtoncollective*. www.timburtoncollective.com [[Link](#)].

<<

[30] Ruiz. Op. cit., p. 54.



[31] *Ib.*, p. 52.



[32] Lazo, Norma. *El horror en el cine y en la literatura*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 56.

<<

[33] Vallejo-Nágera, J.A. *Guía práctica de psicología*. Madrid: Temas de Hoy, 2002, pp. 441-442.



[34] Lycos.es. Op. cit.



[35] Scarppellini, Pablo. «Mia en El País de las Maravillas», en *Yodona (El Mundo)*, núm. 253 (06/03/2010), p. 33.

<<

[36] Giddens, Anthony. *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial, 1998, p. 230.



[37] *Ib.*, p. 236.



[38] Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 36.



[39] Tópico de los *cartoons* americanos de los cincuenta: la ocultación del rostro de adultos, de los que sólo se aprecian piernas que entran y salen de las habitaciones. Explica Sánchez-Escalonilla que Spielberg usa este tópico en *E.T.* para crear un ambiente fantástico en el entorno infantil de Elliott y Gertie.



[40] Marcos Arza, Marcos. *Tim Burton*. Madrid: Cátedra, 2004, pp. 68-69.



[41] Balló, Jordi, y Pérez, Xavier. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama, 1997 y 2004, p. 235.

<<

[42] En los títulos de crédito, en lugar del nombre de Sofía Coppola aparece el de «Domino». Era un seudónimo que ella misma se inventó a los 11 años, y con el que empezó a firmar sus primeros trabajos de interpretación. Según afirma, lo hizo porque le parecía que Domino era un nombre sofisticado y lleno de glamour.



[43] Salisbury. Op. cit., p. 65.



[44] *Ib.*, p. 68.



[45] Ib.



[46] *Ib.*, p. 72.



[47] Sánchez-Escalonilla. *Fantasía...* Op. cit., pp. 366-367.



[48] García Gual, Carlos. *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial, 1994, p. 104.

<<

[49] *Ib.*, p. 106.



[50] *Ib.*, p. 99.



[51] Goñi, Carlos. *Cuéntame un mito*. Barcelona: Ariel, 2001, pp. 27-28.



[52] Salisbury. Op. cit., pp. 81-82.



[53] *Ib.*, p. 84.



[54] Smith, Jim, y Matthews, J. Clive. *Tim Burton. Virgin Film Series*. Londres: Virgin Books, 2007, p. 44. «One of the people Reubens contacted was Shelley Duvall who told him about a project she had recently worked on, *Frankenweenie*. ‘It’s a great film’, she told him, ‘and oh my god Paul, you would love the director’. Reubens screened *Frankenweenie* for himself and his designated producer, and has claimed that he knew within seconds he was looking at the work of the right man to bring Pee-wee to the big screen».



[55] Panadero y Parra. Op. cit., p. 37.



[56] Salisbury. Op. cit., pp. 91-92.

<<

Según cuenta Burton, la escena con la guía del Álamo fue completamente improvisada y «la chica que lo hizo, Jan Hooks, estuvo estupenda».

[57] Yáñez, Manu y Thomas, William, *Hablemos de mis 13 películas Tim Burton. Fotogramas & DVD*, núm. 1945, 2005, p. 100.

<<

[58] Merschmann, Helmut. *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Londres: Titan Books, 2000, p. 44. «The film appeared on some top ten lists of the worst films of the year. As Burton later recalled, one critic even remarked: ‘Everything is wonderful, the costume design is brilliant, the photography is faultless, the script is fantastic, the actors are all good. But the direction is dreadful’».

<<

[59] Marcos Arza. Op. cit., p. 83.



[60] *Ib.*, p. 87.



[61] Salisbury. Op. cit., pp. 85-86.



[62] Merschmann. Op. cit., p. 32. «Ready for any kind of fun and with a fondness for breaking the rules of taste and behaviour».

<<

[63] Salisbury. Op. cit., p. 88.



[64] Smith y Matthews. Op. cit., p. 49.



[65] **Ib.**



[66] Ib.



[67] *Ib.*, p. 50. «Pee-wee Herman is a child. That, in this incarnation at least, is the point of the character. Innocent, chaotic, periodically brilliant, easily bored, selfish, sweet and kind. There's something about Reuben's extraordinary performance that isn't simple childlike, it's a perfect synthesis of actually being a child».

<<

[68] Fuente: Terra. www.terra.es [\[Link\]](#) [consultado el 25/07/2009].

<<

[69] Salisbury. Op. cit., p. 124.



[70] Buckland, Warren (1998). *A close encounter with Raiders of the Lost Ark: Notes of Narrative Aspects of the New Hollywood blockbuster*, en Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 215.

<<

[71] Yáñez y Thomas. Op. cit. p. 100.



[72] Burton, Tim. DVD. *Batman, notas de producción*, Warner Bros (1989).



[73] Salisbury. Op. cit., p. 167.



[74] Panadero y Parra. Op. cit., p. 63.



[75] Mena y Payán. Op. cit., p. 36.



[76] **Ib.**



[77] Panadero y Parra. Op. cit., p. 63.



[78] Salisbury. Op. cit., pp. 135-136.



[79] *Ib.*, p. 132.

<<

[80] Marcos Arza. Op. cit., pp. 115-116.



[81] Salisbury. Op. cit., pp. 135-136.



[82] Maroto, Carlos D., y Alboreca, Luis F. *Batman. De Bob Kane a Joel Schumacher*. Madrid: Nuer Ediciones, 1999, p. 9.

<<

[83] Salisbury. Op. cit., pp. 133-134.



[84] *Ib.*, pp. 126-128.



[85] *Ib.*, p. 130.



[86] Salisbury. Op. cit., pp. 125-136.

<<

[87] El comportamiento de los chicos cambia en el colegio por el simple hecho de vestir uniforme. Carmen Gutiérrez, directora del colegio público Profesor Tierno Galván de Alcobendas (Madrid), afirma que el uniforme ayuda a «minimizar diferencias y disolver tensiones» y hace que los niños «se sientan iguales y parte de un proyecto común». Requena Aquilar, Ana. «La guerra de los uniformes». *Revista Tiempo*. www.tiempodehoy.com [\[Link\]](#) [consultado el 27/07/2009].

<<

[88] Salisbury. Op. cit., p. 128.

<<

[89] *Ib.*, pp. 172-173.



[90] *Ib.*, p. 130.



[91] Casas, Quim. «Batman». Barcelona: Dirigido por, 1996, pp. 18-19.

<<

[92] **Ib.**



[93] Marcos Arza. Op. cit., p. 118.



[94] Costa, Jordi. «Entrevista a Tim Burton», en Casas. Op. cit., p. 44.



[95] Rodríguez, Hilario J. *Tim Burton*. Toledo: Ediciones JC, 2006, p. 43.



[96] *Ib.*, p. 125.



[97] Marcos Arza. Op. cit., pp. 123-124.



[98] Burton, Tim. DVD, *Edward Scissorhands*, contenidos especiales: comentarios del director. Los Ángeles: Twentieth Century Fox (1990).



[99] Casas, Quim. «Tim Burton: Eduardo Manostijeras». Dirigido por, 2001, vol. 297, p. 43.

<<

[100] Thompson, Carolina. DVD. *Edward Scissorhands, contenidos especiales: Cómo se hizo*. Los Ángeles: Twentieth Century Fox (1990).



[101] Serrano Cueto, José Manuel. *Vincent Price. El terror a cara descubierta*. Madrid: T&B Editores, 2004, p. 73.

<<

[102] Salisbury. Op. cit., p. 147.



[103] *Ib.*, p. 15.



[104] Paniago Lozano, Jesús. *Eduardo Manostijeras/Desayuno con diamantes*. Barcelona: Dirigido por, 2004, p. 94.

<<

[105] Merschmann. Op. cit., p 45. «The film in which the artistic signature of the director is most clearly evident».

<<

[106] Panadero y Parra. Op. cit., p. 81.



[107] Salisbury. Op. cit., p. 147.



[108] Burton, Tim. DVD. *Edward Scissorhands, contenidos especiales: comentarios del director*. Los Ángeles: Twentieth Century Fox (1990).

<<

[109] Heredero, Carlos F. «Tim Burton: entrevista». *Dirigido por...* (1991), vol. 190, p. 14.



[110] Mena, José Luis, y Payán, Miguel Juan. *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*. Madrid: Ediciones JC, 1994, p. 72.

<<

[111] Cervantes, Miguel de. *El licenciado Vidriera*. Barcelona: Linkgua Ediciones, 2005, p. 19. Así lo describe Cervantes: «Imaginóse el desdichado que era todo hecho de vidrio, y con esta imaginación, cuando alguno se llegaba a él, daba terribles voces pidiendo y suplicando con palabras y razones concertadas que no se le acercasen, porque le quebrarían; que real y verdaderamente él no era como los otros hombres: que todo era de vidrio de pies a cabeza».

<<

[112] Panadero y Parra. Op. cit., p. 79.



[113] Burton, Tim. DVD. *Edward Scissorhands, contenidos especiales: comentarios del director*. Los Ángeles: Twentieth Century Fox (1990).



[114] Ib.



[115] Saada, Nicolas. Op. cit., en: Solaz Frasquet. Op. cit., p. 72.



[116] Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Estrategias del guión cinematográfico*, Barcelona: Ariel Cine, 2001, p. 57.

<<

[117] Heredero, Carlos. Op. cit., p. 16.



[118] Balló y Pérez. Op. cit., p. 288.



[119] Brenes, Carmen Sofía. *¿De qué tratan realmente las películas?* Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2001, p. 31.

<<

[120] Fuente: IMDb. www.imdb.com [\[Link\]](#) [consultado 30/07/2009].

<<

[121] Salisbury, Mark. *Burton on Burton*. Londres: Faber and Faber, 2006, p. 102. «Sam wrote one script, but the thing that started to get me interest going was the idea of Catwoman. I talked to Dan Waters loosely about it and he nailed Catwoman very quickly. And I realized I really like this material: I like Batman, I like Catwoman, I like The Penguin, I like their world. It's a good canvas of characters. I like their duality. And the thing that I really liked about *Batman* as a comic book property was that they re all fucked-up characters - that's what's so beautiful about them. Unlike others comics, they re just all fucked, the villains and Batman. But that's also part of the problem - I never see these people as villains».

<<

[122] Marcos Arza. Op. cit., p. 144.



[123] Panadero y Parra. Op. cit., p. 21.



[124] Maroto y Alboreca. Op. cit., p. 94.



[125] Salisbury. *Burton on...* Op. cit., p. 102. Cf. nota 121, p. 96.



[126] Maroto y Alboreca. Op. cit., pp. 91-92.



[127] *Ib.*, p. 79.

<<

[128] Marcos Arza. Op. cit., p. 146.



[129] Rodríguez, Hilario J. Op. cit., p. 139.



[130] Thompson, Frank, en Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 329.

<<

[131] Salisbury. Op. cit., p. 200.



[132] Burton, Tim, en el prólogo de Thompson, Frank. *Tim Burtons's The Nightmare Before Christmas. The Film, the Art, the Vision*. Nueva York: Disney Editions, 2009, p. 8. «It started as a poem I wrote, influenced by the style of my favorite children's author, Dr. Seuss. I made several drawings of the characters and the settings and began planning it as a film».

<<

[133] Salisbury. Op. cit., pp.185-186.



[134] Se puede visionar *The Sandman* en www.youtube.com [\[Link\]](#) [consultado el 12/10/2009].

<<

[135] Aguilera, Álex. *Directores del cine fantástico, 1904-2004*, Barcelona: Editorial 2001, 2004, p. 65.

<<

[136] Burton, Tim. DVD. *Pesadilla antes de Navidad*. Los Ángeles: Touchstone Pictures (1994).



[137] **Ib.**

<<

[138] Ib.



[139] Salisbury. Op. cit., p. 190.



[140] *Ib.*, p. 188.



[141] Marcos Arza. Op cit., p. 168.



[142] Merschmann. Op. cit., p 164. «Thompson once described what they had in common, leaving little room for misinterpretation, as ‘a relationship of disgust to the proportions of the world’- the feeling that ‘everything is out of joint, physically and mentally’» [*Screenwriters on Screenwriting*, Joel Engel].

<<

[143] Salisbury. Op. cit., p. 188.



[144] Merschmann. Op. cit., p 164. «*The Nightmare Before Christmas*, Burton's first full-length animated film, is also concerned with origins and a place in life, a place which is perhaps home but is located in the realm of fantasy rather than in reality».



[145] Thompson, Frank. Op. cit., pp. 320-321.

<<

[146] Elfman, Danny. *Dossier de prensa de Pesadilla antes de Navidad*, Buena Vista Internacional Spain (Ed.), en Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 316.

<<

[147] Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 320.



[148] *Dossier de prensa de Pesadilla...* Op. cit., en Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 322.



[149] Thompson, Frank, en Sánchez-Navarro. Op. cit., pp. 320-321.



[150] Salisbury. Op. cit., p. 196.



[151] Merschmann. Op. cit., pp. 167-168. «In *The Nightmare Before Christmas* we once again come across a common motif of Burton's films - the outsider, personified here in the character of Sally, an artificial girl created by mad scientist Dr. Finkelstein. Sally is secretly in love with Jack and, because she is one of the outsiders in Halloween Town, has a highly developed sense of who belongs where. She well knows that Jack doesn't belong in Christmas Town, despite his good intentions, and that he's only fooling himself in trying to be someone he's not. Therefore, *The Nightmare Before Christmas* is also about the existential realisation that you sometimes have to go a very long way before you arrive where you belong».

<<

[152] Salisbury. Op. cit., p. 199.



[153] *Ib.*, p. 205.



[154] *Ib.*, p. 206.



[155] Grey, Rudolph. *Nightmare of Ecstasy. The life and the Art of Edward Wood Jr.* Los Angeles: Feral House, 2000, en Sanchez-Navarro. Op. cit., p. 361.

<<

[156] Riambau, Esteve. *Pulp Fiction/Ed Wood*. Barcelona: Dirigido por, 1998, p. 89.

<<

[157] Salisbury. Op. cit., p. 207.



[158] Tim Burton a Gavin Smith. «Puching Holes in Reality». *Film Comment XXX*, núm. 6 nov.-dic. 1994, p. 54 en: Riambau. Op. cit., p. 103.

<<

[159] *Ib.*, p. 207.

<<

[160] Marcos Arza. Op. cit., p. 174.



[161] Salisbury. Op. cit., pp. 41-42.



[162] *Ib.*, p. 212.



[163] Rodríguez, Hilario J. Op. cit., p. 144.



[164] Salisbury. Op. cit., p. 212.



[165] Marcos Arza. Op. cit., p. 173.



[166] Salisbury. Op. cit., p. 98.



[167] *Ib.*, p. 211.



[168] Antonie de Baecque. «Gonder Wood». *Cahiers du Cinéma*, núm. 492, junio 1995, p. 21, en Rimbau. Op. cit., p. 99.

<<

[169] Salisbury. Op. cit., p. 75.



[170] Riambau. Op. cit., p. 102.



[171] Rico, Lolo, en el prólogo de Parra, Miguel Ángel, y Panadero, David G. *Ed Wood. Platillos volantes y jerséis de angora*. Madrid: T&B Editores, 2005, p. 12.

<<

[172] *Ib.*, p. 23.

<<

[173] Salisbury. Op. cit., p. 338.



[174] Sauce, Sergio. «Roald Dahl, entre el cuento y el descuento». *Clubdelectura*.
[\[Link\]](#) [consultado el 12/02/2009].

<<

[175] Ib. [consultado el 12/02/2009].



[176] Panadero y Parra. Op. cit., p. 163.



[177] Salisbury. Op. cit., p. 338.



[178] *Ib.*, p. 341.



[179] Salisbury. Op. cit., pp. 343-344.



[180] Panadero y Parra. Op. cit., p. 262.



[181] Rodríguez, Hilario J. Op. cit., p. 180.



[182] Dahl, Roald. *Charlie y la fábrica de chocolate*. Madrid: Alfaguara Juvenil, 2009, pp. 79-82.

<<

[183] Marcos Arza. Op. cit., p. 256.



[184] Salisbury. Op. cit., pp. 345-346.



[185] Ib.



[186] Sartori, Beatrice. «Tim Burton. Entrevista». *El Cultural de El Mundo* (28/07/2005). <elcultural.es> [consultado el 04/02/2010].

<<

[187] Salisbury. Op. cit., pp. 343-344.



[188] *Ib.*, p. 114.



[189] Fuente: Spoul. www.spout.com [\[Link\]](#) [consultado el 24/07/2009].

<<

[190] Salisbury. Op. cit., pp. 102-103.



[191] Salisbury. Op. cit., pp. 108-109.

<<

[192] *Tim Burton Collective*. www.timburtoncollective.com [\[Link\]](#) [consultado el 22/06/2009]. «If *Pee-wee's Big Adventure* saw Burton grow as a storyteller, then *Beetlejuice* was the film that hailed Burton as a true visual stylist in Hollywood with his own unique voice. Working with acclaimed production designer (later turned director) Bo Welch, Burton created one of the most visually distinct films of all time».

<<

[193] Sánchez-Navarro. Op. cit., pp. 138-140.



[194] Salisbury. Op. cit., p. 118.



[195] Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 125.



[196] Burton, Tim. *Beetlejuice*. DVD. Extras. Notas de producción. Los Ángeles: Warner Bros, 1988. «When Adam and Barbara die, things only change marginally for them. After death, the simple have to deal with more extreme versions of what they would encounter in real life. The movie's view is that when you die, your problems aren't taken care of».



[197] Salisbury. Op. cit., pp. 108-109.



[198] *Ib.*, p. 103.



[199] Yáñez y Thomas. Op. cit. p. 100.



[200] Marcos Arza. Op. cit., p. 98.



[201] Salisbury. Op. cit., p. 104.



[202] *Ib.*, pp. 104-106.



[203] Marcos Arza. Op. cit., p. 97.



[204] *Ib.*, p. 97.



[205] *Ib.*, p. 98.



[206] Salisbury. Op. cit., pp. 120-121.



[207] Fernández Valentí, Tomás. «Estudio Tim Burton: explorando otros mundos. Parte II». *Dirigido por...*, núm. 255 (03/1997), en Marcos Arza. Op. cit., p. 100.

<<

[208] Rodríguez, Hilario. Op. cit., p. 118.



[209] Marcos Arza. Op. cit., p. 95.



[210] Rodríguez, Hilario. Op. cit., p. 120.



[211] AA. VV. *Siete relatos góticos. Del papel a la pantalla*. Madrid: Ediciones Jaguar, 2006, p. 74.

<<

[212] Ib.



[213] Burton, Tim. DVD. *Sleepy Hollow*, extras: *Cómo se hizo*, 10 min. 40 seg. Paramount Pictures (1999).

<<

[214] Ib. 3 min. 22 seg.



[215] Salisbury. Op. cit., p. 256.



[216] Sánchez-Escalonilla. Fantasía... Op. cit., p. 371.



[217] Sánchez-Navarro, Jordi. Op. cit., p. 484.



[218] Salisbury. Op. cit., p. 256.



[219] AA. VV. *Siete relatos*. Op. cit., pp. 35 y 36.



[220] Salisbury. Op. cit., p. 259.



[221] Allouch, Didier. «Johnny Depp Froussard... mais têtu!». *Mad Movies*, núm. 123, (01/2000), en Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 482.

<<

[222] Burton, Tim. DVD. *Sleepy Hollow*, extras: *Cómo se hizo*. Op, cit., 5 min. 10 seg.



[223] Salisbury. Op. cit., p. 257.



[224] *Ib.*, p. 272.



[225] Fue el productor de *Batman* y *Batman Returns*, entre otras películas.



[226] Salisbury. Op. cit., p. 272.



[227] Bernardo, Susan M. *The Bloody Battle of the Sexes in Tim Burton's Sleepy Hollow*. *Literature Film Quarterly*, 2003, vol. 31, Issue 1, p. 39. «The character embodies both the stereotypically feminine emotional side and the traditionally masculine rational one. Burton himself has commented that Ichabod is like 'a thirteen year-old girl' (DeCaro). At other points in the film he takes on apparently masculine roles».

<<

[228] Panadero y Parra. Op. cit., p. 165.



[229] *Ib.*, p. 24.

<<

[230] Salisbury. Op. cit., pp. 307-308.

<<

[231] *Ib.*, pp. 307-308.

<<

[232] Panadero y Parra. Op. cit., p. 159.



[233] *Ib.*, p. 159.



[234] August, John. «History of Big Fish». *Johnaugust.com*, p. 3. [\[Link\]](#) [consultado el 20/07/2009].

<<

[235] Salisbury. Op. cit., pp. 331-332.



[236] August, John. Entrevista realizada por el autor. «Big Fish, paradoxically, has the least to do with outsiders. Edward is popular, and Will is well-adjusted. Karl the Giant doesn't fit in an ordinary world, nor do Ping and Jing, however».

<<

[237] Vías, Natalia. «Los sueños felices de Burton». *Miradas de cine*, 2003.



[238] Ib.



[239] *Ib.*



[240] Salisbury. Op. cit., pp. 322-323.

<<

[241] *Ib.*, pp. 322-323.

<<

[242] *Ib.*, pp. 323-324.

<<

[243] Panadero y Parra. Op. cit., p. 160.



[244] *Ib.*, p. 166.



[245] *Ib.*, p. 376.

<<

[246] *Ib.*, p. 377.

<<

[247] *Ib.*, p. 378.



[248] Murphy, Kevin. «The Tim Burton's Corpse Bride». *Tiscali*. «A story that is as skeletal as many of the characters that inhabit its colorful underworld». www.tiscali.co.Uk [\[Link\]](#) [consultado 09/07/2009].

<<

[249] Balló y Pérez. Op. cit., pp. 291-292. «Poeta y cantor, Orfeo vive la trágica muerte de su esposa Eurídice, mordida por una serpiente. Desesperado, el héroe decide descender al mundo de los muertos —el Averno— para intentar rescatarla. Atraviesa la laguna Estigia y se presenta delante de la reina Perséfone y el soberano de las sombras, Hades. Por medio de su canto pide una nueva vida para Eurídice. Conmovidos por el arte órfico de la seducción estética, los señores de las tinieblas le conceden lo que pide, pero con una condición: no puede mirar a su esposa, que le seguirá hasta haber abandonado el valle del Averno. Orfeo incumplirá el mandato: temeroso de que Eurídice no le siga, mirará hacia atrás y descubrirá, con horror, que la mujer regresa al reino de las sombras. Orfeo se desespera ante esa segunda muerte de Eurídice e intenta volver a buscarla: Caronte, el barquero de la laguna que da entrada a la isla de los muertos, se lo impide. El poeta se sienta en la orilla y permanece allí, prisionero del dolor de amor».



[250] Salisbury. Op. cit., p. 384.



[251] Panadero y Parra. Op. cit., p. 205.



[252] Balló y Pérez. Op. cit., p. 290.



[253] Salisbury. Op. cit., p. 386.



[254] Panadero y Parra. Op. cit., p. 202.



[255] *Ib.*, p. 203.



[256] Sin firma: «Tim Burton habla sobre Alicia en el País de las Maravillas». *Rolling Stone* (29/01/2010).

<<

[257] Sarintaris, Nico. «*Alice*, la película menos 'Burton' de su carrera». *La Vanguardia* (11/03/2010). [\[Link\]](#) [consultado el 12/03/2010].

<<

[258] Bradshaw, Peter. «Alice in Wonderland». *The Guardian* (05/03/2010). www.guardian.co.uk [\[Link\]](#) [consultado el 28/03/2010]. «There are some funny exchanges, particularly between the Red Queen and the Mad Hatter, but for me the weightless, frictionless, whimsical world of fantasy is often, frankly, dull. Burton's visual design is of course highly distinctive, though even here I have to raise a complaint against the subliminal corporate-branding which makes the White Queen's palace look like the Disney castle logo».

<<

[259] Ebert, Roger. «Alice in Wonderland». *Chicago Sun-Times* (05/03/2010). [\[Link\]](#) [consultado del 28/03/2010]. «The film is enchanting in its mordant way until, unfortunately, it arrives at its third act. Here I must apologize to faithful readers for repeating myself. Time after time I complain when a film develops an intriguing story and then dissolves it in routine and boring action. We've seen every conceivable battle sequence, every duel, all carnage, countless showdowns and all-too-long fights to the finish. Why does 'Alice in Wonderland' have to end with an action sequence?».

<<

[260] Urrero, Guzmán. «Alicia en el País de las Maravillas». *Cine&Letras* (03/2010).
www.guzmanurrero.es [\[Link\]](#) [consultado el 27/03/2010].

<<

[261] Travers, Peter. «Alice in Wonderland». *Rolling Stone*. [\[Link\]](#) [consultado el 28/03/2010].

<<

[262] Hernández Viciano, Gonzalo. «Tim Burton se repite». *Elalmeria.es* (16/05/2101). [www.elalmeria.es \[Link\]](#) [consultado 21/05/2010].

<<

[263] Memba, Javier. «Continúa el enigma de Alicia». *Blog El insolidario* (21/05/2010). www.gentedigital.es [\[Link\]](#) [consultado 22/05/2010].

<<

[264] Merschmann, Helmut. Op. cit., p 27. «All of Tim Burton's films feature one common theme, which may be described as an archetypal Romantic conflict the confrontation between the inside and the outside, between the worlds of fantasy and reality. Burton's central characters create a world for themselves according to the design of their imagination, a world in which they live withdrawn lives. This artificial environment is the reflection of their inner selves, a real manifestation of the imaginary world of Burton's heroes. They are constantly trying to alter their surroundings aesthetically, to make them more beautiful and poetic, to assimilate them into their own imagination. Whether these changes are material or only notional, the outside world thus becomes a product of fantasy, a Romantic fiction... it becomes art».

<<

[265] Cuellar, Manuel. «Tim Burton en el país de las pesadillas». *elpaís.com* (22/03/2010). [www.elpais.com \[Link\]](#) [consultado el 20/03/2010].

<<

[266] Salisbury. *Tim Burton...* Op. cit., p. 81.



[267] Cuéllar, Manuel. Op. cit.



[268] Payán, Miguel Juan. «Alicia en el País de las Maravillas». *Acción*, núm. 1004, abril 2010, p. 20.

<<

[269] Holquist, Michael, en Garrido. Op. cit., p. 56.



[270] Ib.



[271] Sanz González, Félix. «*Do cats eat bats or bats eat cats?: el juego de la doble realidad en Alice's Adventures in Wonderland, de Lewis Carroll*». *Didáctica*, 1996, Servicio de Publicaciones UCM, vol. 8, p. 284. «*Wonderland* has no obvious formal structure; its incidents follow each other quite casually, like a dream sequence».

<<

[272] Garrido. Op. cit., p. 57.



[273] Sanz González. Op. cit., p. 292.



[274] *Ib.*, p. 32.



[275] Garrido. Op. cit. pp. 75-76.

<<

[276] Aguilera y Dias. Op. cit., p. 97.



[277] Lahn, Daniel J. «Bienvenidos a Burtonland». *Fotogramas*, núm. 1.998 (04/2010), p. 93.

<<

[278] Garrido. Op. cit., p. 42. «La vivísima afición del incorregiblemente tímido y tartamudo clérigo que fue Charles Dodgson por el teatro, por las niñas, vestidas y desnudas, por los juegos recreativos, la parapsicología, la invención de artilugios, los panfletos y la comunicación epistolar (se estiman en cien mil las cartas salidas de su pluma) hacen tentadora la hipótesis de que Lewis Carroll fuese el Mr. Hyde que exploró por su cuenta, escapando del asfixiante clima moral de su entorno y de su época, el continente irracional, antilógico y onírico de lo inconsciente que Sigmund Freud se encargaría de cartografiar científicamente en la primera mitad de nuestro siglo».



Sin embargo los estudios más recientes constatan la austeridad personal y discreta de Carroll y su preocupación social por los desfavorecidos, especialmente niños, lo que hace menos creíble la teoría de una doble personalidad oculta en el escritor. Jenny Wolf, la autora de la última biografía publicada de Lewis Carroll, *The Mystery of Carroll*, logró que el Barclays Bank hiciera pública la cuenta bancaria del escritor. Los números descubren que Carroll hizo generosísimas donaciones a varias instituciones que trabajaban con niños sometidos a abusos. Según la autora, este descubrimiento «debería enterrar de una vez por todas las sugerencias de las últimas décadas sobre la posible pederastia del escritor». El autor solía dar al año 50 libras. Él ganaba 300 libras anuales. Nunca hizo pública su generosidad. En Blasco, Emili J. «Lewis Carroll en ‘números rojos’ por ayudar a los niños». *ABC.es* (15/02/2010). www.abc.es [Link] [consultado el 20/02/2010].

[279] Carroll, Lewis. *Alicia en el País de las Maravillas*. Barcelona: Editorial Juventud 2008, p. 17.

<<

[280] Parera, Josep. «Alicia en el País de las Maravillas. ¡El viaje fantástico!». *Imágenes*, núm. 300, marzo 2010, p. 59.

<<

[281] Marcos Arza. Op. cit., p. 188.



[282] Panadero y Parra. Op. cit., p. 22.



[283] Salisbury. Op. cit., p. 226.



[284] *Ib.*, p. 228.



[285] Laski, Beth. «Space Cases», 1966, vol 3, núm. 2, en Sánchez-Navarro. Op. cit., pp. 419-420.

<<

[286] Marcos Arza. Op. cit., p. 194.



[287] Salisbury. Op. cit., p. 236.

<<

[288] Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 424.



[289] Salisbury. Op. cit., p. 285.

<<

[290] Marcos Arza. Op. cit., p. 221.



[291] *Ib.*, p. 222.



[292] Panadero y Parra. Op. cit., p. 23.



[293] Aguilera. Op. cit., p. 65.



[294] Yáñez y Thomas. Op. cit., p. 100.



[295] Hitchcock, James. «Remake of a Film that Never Needed to be Remade». *IMBd*. www.imdb.com [\[Link\]](#) [consultado el 21/08/2009] «The original 1968 film of ‘Planet of the Apes’ is one of *cinema*’s great science fiction classics. More than an adventure story, it touches on some of the concerns of the late sixties -the fear of nuclear war, race relations- and also raises more fundamental issues about the relationship between man and nature, the relationship between religion and science, Darwinism and animal rights».

<<

[296] Ebert, Roger. «Planet of the Apes». *Chicago Sun-Times* (27/07/2001). [\[Link\]](#) [consultado el 21/08/2009]. «Intellectually, it's science fiction for junior high school boys».

<<

[297] Mccarthy, Todd. «Planet of the Apes». *Variety* (26/07/2001). [\[Link\]](#) [consultado el 22/08/2009]. «What seemed like a delectable pairing on paper —Tim Burton and ‘Planet of the Apes’— turns out to be a mismatch on the screen».

<<

[298] Salisbury. Op. cit., p. 292.



[299] *Ib.*, p. 297.



[300] *Ib.*, p. 294.

<<

[301] *Ib.*, p. 293.



[302] Fuente: *Estamos rodando* [\[Link\]](#) [consultado el 10/08/2009] y *IMDb* www.imdb.com [\[Link\]](#) [consultado el 10/08/2009].

<<

[303] Burton, Tim. «Encuentro...». Op. cit. www.elmundo.es [\[Link\]](#) [consultado el 02/07/2009].

<<

[304] Ib.



[305] Ib.



[306] *Ib.*



[307] Salisbury. Op. cit., p. 136.



[308] Sánchez-Navarro. Op. cit., p. 37.



[309] Panadero y Parra. Op. cit., p. 179.



[310] *Ib.*, pp. 182-183.

<<

[311] Rojas. *¿Quién eres?... Op. cit., p. 210.*



[312] Salisbury. Op. cit., pp. 157-159.



[313] www.cinefantastico.com [\[Link\]](#) [consultado el 12/02/2009]. <<