

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

ESTUDIO DE LA FILMOGRAFÍA DE TIM BURTON: *The Corpse Bride, Pee Wee's Big adventure, Charlie and the Chocolate factory y Batman.*

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Marta Gómez Ivars

Tutora:

Rebeca Díez Somavilla

Cotutor:

Fernando Macias Pintado

GANDIA, 2015

RESUMEN

Las películas de Tim Burton están caracterizadas por lo fantástico y lo irreal. Por las fantasías góticas, los cuentos de hadas y los monstruos. Son películas marcadas siempre por un personaje extraño al mundo que le rodea y no consigue encajar en él. Sus influencias son muchas, pero en realidad se resumen en todo el cine del que el autor se ha empapado durante sus años de infancia y juventud. Este trabajo estudia las características de la obra de Tim Burton a fin de comprender la obra de un autor que reinterpreta la tradición cultural desde la óptica de la postmodernidad. Asimismo, analiza algunos de sus films más destacados.

Cierto sector de la crítica considera las películas de Burton como deslumbrantes ejercicios visuales. Este trabajo trata de demostrar que, efectivamente, Burton, posee un brillante talento visual, sin dejar de lado la complejidad de los temas y personajes de sus películas que evitan que se conviertan en meros ejercicios de estilo.

Palabras clave: Director, Burton, El fantástico, Género, Antihéroes.

ABSTRACT

Tim Burton's films are characterized by the fantastic and unreal. For the Gothic fantasies, fairy tales and monsters. These films always marked by a strange character to the world around you and you can not fit into it. His influences are many, but in reality are summarized throughout the film of which the offender has been soaked during his childhood and youth. This document studies the characteristics of the work of Tim Burton, the notion of Fantasy and Gender issues in order to understand the work of an author who reinterprets the cultural tradition from the perspective of postmodernism. Also, I discuss some of its most outstanding films.

Certain section of the review considers Burton films as dazzling visual exercises. This paper attempts to demonstrate that, indeed, Burton, has a brilliant visual talent, without neglecting the complexity of the themes and characters in his films that prevent them from becoming mere exercises in style.

Keywords: Director, Burton, The fantastic, Genre, Antihero.

ÍNDICE

1. Contexto
2. Introducción
3. Biofilmografía
4. Cine de autor
5. Características de su cine:
 - A. Antihéroe
 - B. Contraste entre sus mundos
 - C. Peculiar narrativa
 - D. Made in Burton
6. Análisis de sus films:
 - E. Pee-Wee's Big Adventure
 - F. The Corpse Bride
 - G. Charlie and the Chocolate Factory
 - H. Batman
7. Conclusiones
8. Bibliofilmografía

1. CONTEXTO

El fantástico es un género artístico de ficción donde los elementos principales del argumento son imaginarios, irreales y sobrenaturales. Se caracteriza por premiar a la irrealidad y no crear una representación realista, dado que sus leyes no coinciden con las del mundo real, sino que las viola constantemente.

Tomándolo como caso concreto y sobretodo la definición del filósofo y crítico literario Todorov, considerado uno de los padres de este género, (1981, p.19): “El fantástico ocupa el tiempo de la incertidumbre; en cuanto se elige una respuesta u otra, se abandona lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o maravilloso. Lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que solo conoce las leyes naturales ante un acontecimiento al parecer sobrenatural.” Es pues, la irrupción de un elemento mágico, imaginario o una ilusión en un mundo real donde es imposible explicar mediante las leyes que rigen este mundo la irrupción del elemento. Una vez que esté presente este elemento, los que lo perciben tienen la opción de ignorarlo y seguir con la normalidad de las leyes o aceptar el acontecimiento y regir la realidad por nuevas leyes desconocidas.

Aunque, a la hora de precisar y completar la condición de fantástico, éste debe cumplir tres condiciones según Todorov (1981, p.24): En primer lugar, la obra debe obligar al espectador a considerar el mundo de los personajes como un mundo real y vacilar entre una explicación sobrenatural y una natural de los acontecimientos. En segundo lugar, esta vacilación puede ser sentida, por un personaje a modo de que el espectador está confiado a la razón de este personaje y al mismo tiempo la vacilación convertirse en un tema de la obra. Y en tercer lugar, el espectador debe adoptar una determinada actitud frente a la historia. Estas exigencias no tienen el mismo valor dado que la primera y la tercera regla son las que forman el género, mientras que la segunda puede no cumplirse.

Tim Burton, atraído por este género, desde su primer trabajo en 1982 “ *El pequeño Vincent Malloy*” (*Vincent*) creó cine de género fantástico. El autor identificado con los monstruos de las pantallas y el cine de terror, quiso transmitir sus sentimientos de opresión social mediante este arte. Burton empapado de un cine de tradición gótico-expresiva, representa sus obras con elementos de esta corriente, como pueden ser la distorsión de las formas y la exageración de éstas, o el uso de constantes sombras y figuras como los puentes.

Sus películas sucumben al esquema del género fantástico en el hecho de que un acontecimiento sobrenatural transgrede en el mundo regido por leyes naturales, y esta transgresión provoca una revalorización de las leyes y creación de unas nuevas y del concepto de realidad del espectador. Constantemente cuestiona los límites entre lo humano con el fin de dar una crítica social de la realidad y acabar sus obras con una moraleja intentando buscar una nueva definición de la realidad desde un nuevo enfoque, donde no hay prejuicios o etiquetas. Su lógica, siempre es basada en torno a sentimientos y emociones dejando una libre interpretación de los hechos y convenciéndonos de que lo oscuro y los monstruos no tienen porqué ser malos.

El director recurre siempre a ciertos patrones, tanto artística como técnicamente. Artísticamente suele utilizar curvas elevadas o complejas espirales remarcadas con sombras que toman protagonismo por si solas, sus escritos son en fuentes góticas, su paleta de colores se limita a tonos verdes, terráceos, negros, grises y rojos, recurre a festividades como Halloween o Navidad y sus personajes llevan al extremo sus características como pueden ser las grandes ojeras, flacos, altos y estilizados o gordos y bajos personajes, malvados o benévolos y altruistas. Y siempre con un trasfondo relacionado con la relación padres-hijos. Técnicamente, recurre bastante a menudo a un equipo técnico como Danny Elfman, Stefan Czapsky o Chris Lebenzan, y en sus films también vemos muchas veces caras conocidas como Catherin O'Hara, Helena Bohnam Carter, Johnny Depp o Winona Ryder entre otros.

Todos estos patrones quedan englobados en las cuatro grandes características definitorias de su estilo: La incoherencia narrativa basada en la inexpressión de algunos hechos donde se rigen por los sentimientos y no por las leyes de la sociedad, junto con una ahistoricidad y atemporalidad de la obra. La crítica social con toques de humor negro hacia el rechazo social o la incomprensión, sus famosos personajes "outsiders" o "antihéroes" donde es identificado el autor en algunas de sus cualidades y el famoso contraste entre sus mundos.

2. INTRODUCCIÓN

Actualmente Burton es considerado uno de los cineastas más originales de Hollywood al estimarse merecedoras de especial atención una serie de características recurrentes en toda su filmografía. Desde que en 1982 irrumpiera en el panorama cinematográfico con *Vincent*, corto de animación stop-motion premiado en el Festival de cine de animación de Annecy, ha sido objeto de atención por parte de la crítica.

Director, productor, escritor y diseñador estadounidense, es caracterizado por presentar mundos imaginarios repletos de elementos góticos y oscuros e inadaptados y enigmáticos personajes que los habitan. Este sello identificativo se hace patente en películas como *Batman*, *Beetlejuice*, *The Corpse Bride*, *Alice in Wonderland*, *Big Fish* o *Edward Scissorhands*. Desde que dirigió su primer largometraje en 1985, *Pee-Wee's big adventures*, ha dirigido y producido numerosas películas, algunas de ellas premiadas. Destacando *Edward Scissorhands*, *Charlie and the chocolate factory*, *Batman* o *Sleepy Hollow* con las que adquirió su gran fama.

Intimaré su obra con su vida, paralelas e inseparables, especialmente relevantes porque el director recurre a menudo a su experiencia vital y sentimientos adquiridos para materializar sus obras. Poseedor de un universo fascinante y absolutamente personal es incapaz de disociar los límites tangibles y los vuelve borrosos al estar regidos por los mismos patrones. Este personal estilo afilia el director al concepto de cine de autor y a unos extraordinarios éxitos de taquilla.

Continuaré desglosando su universo personal para indagar en los peculiares y solitarios héroes sistemáticamente malinterpretados por la sociedad, los particulares mundos fantásticos, el desorden narrativo y su singular visión como respuesta a experiencias determinantes de su infancia. Para finalizar con *Pee-Wee's big adventures*, *Batman*,

Charlie and the chocolate factory y *The Corpse bride*, cuatro de sus films que reflejan las inquietudes e intereses del director, como objeto de análisis.

3. BIOFILMOGRAFÍA

Tim Burton nació el 25 de Agosto de 1958 en un pequeño pueblo de California llamado Burbank, famoso por dar residencia a algunos de los grandes estudios del cine como la Warner Bros, Walt Disney Productions, Columbia Pictures y NBC-TV. En Burbank vivía con sus padres Bill y Jane Burton y su hermano pequeño en un barrio donde las casas eran bajas y de tonos apastelados envueltos en una atmósfera tranquila y puritana que ejercerá influencia en su incipiente y fantasioso carácter. El joven era muy introvertido y mientras sus padres querían que Tim saliera a jugar a la calle como un niño “normal”, él buscaba refugio del opresivo ambiente en el que vivía en las salas de cine, viendo películas de terror en la televisión o empapándose de abundantes productos de serie B: filmes japoneses tipo Godzilla, relatos de Edgar Allan Poe y todo lo que llevara el sello de Ray Harryhausen. El consumo desmesurado de este tipo de cine será el desencadenante del estilo de sus personajes.

A los 13 años decide mudarse con su abuela hasta los dieciséis, momento en el que consigue trabajo en un restaurante y se independiza. Junto con un grupo de amigos empieza a filmar en Super-8 imitando las películas de Harryhausen¹ y descubre su pasión por el cine y por el dibujo al pasar días inmerso en sus extraños y oscuros bocetos, composiciones por completo alejadas de lo lógico pero dotadas de enorme fuerza creativa. Con 18 años gana una beca para ingresar en el California Institute of Arts (Cal Arts) y formarse en un programa específico de animación creado por Disney para reclutar jóvenes promesas de la animación estadounidense. En su tercer año en el centro y con su trabajo de fin de curso, el corto animado titulado *Stalk of the Celery Monster*, consigue ser seleccionado para ingresar como animador en la compañía.

Empieza a realizar bocetos para el film *Tod y toby*, que se convierten en una tortura para él porque no podía imitar el “estilo Disney” y su estancia no fue lo fructífera que pudiera haber deseado. “ Lo raro de Disney es que quieren que seas un artista, pero al mismo tiempo quieren que seas un obrero de fábrica, un zombi sin personalidad.” se manifiesta el joven Burton. Sus años en Disney se convierten en una constante lucha por mantener su creatividad dentro de una fuerte lógica empresarial de producción en cadena al estar obligado a amoldarse a las exigencias de la compañía, por lo que trabajó en silencio sus dibujos de inspiración gótica. Tras la realización de trabajos conceptuales para *The Black Cauldron* y algún que otro esbozo inédito para *Trick or Treat*, en 1982 conoce a dos grandes aliados, Julie Hickson, ejecutiva de la Disney y el director de desarrollo creativo Tom Wilhite, que ven en sus dibujos una original y novedosa fuente creativa que podría ser aprovechada por Disney y que la empiezan a explotar con el corto *Vincent*, filmado en *Stop-motion* y para el que recibe 60.000 dólares de presupuesto.

¹ *Ray Harryhausen* fue un técnico en efectos especiales y productor cinematográfico estadounidense. Especialmente conocido por su técnica de animación *Stop-motion*. http://es.wikipedia.org/wiki/Ray_Harryhausen (01/02/2015)

Vincent le supone una vía de escape hacia un proyecto totalmente profesional donde él es el máximo responsable y junto con su compañero de animación de la Disney, Rick Heinrichs, preparan el cortometraje que más tarde será proyectado en las salas de cine de Los Ángeles como complemento del drama juvenil *Tex*. La cinta pasó desapercibida para el gran público, pero recibe numerosos elogios por parte de la crítica y varios galardones en Estados Unidos. Con el apoyo incondicional de Hickson y Wilhite y asentado en la Disney, el cineasta presenta a *The Disney Channel* una idea pródigamente acompañada de ilustraciones y obtiene la adjudicación de ***Hansel y Gretel***, una versión que suponía un claro homenaje a las numerosas películas de acción y de terror que el director consumió en su infancia. Rodada en 16mm, un presupuesto de 116.000 dólares y un reparto no profesional hacen que Hickson se hiciera cargo de la redacción del guión. El peso de este proyecto recae sobre el diseño, lo que hizo posible camuflar carencias de producción como su excesiva duración o las limitaciones del reparto. El propio Burton admite que no fue uno de sus mejores productos pero que se divirtió y aprendió mucho, en especial a comunicarse con la gente, dado que como animador apenas hablaba con nadie (Salisbury, 2012 p.79). Además le sirvió para adquirir profesionalidad y una búsqueda estética.

Nuevamente su trabajo pasa desapercibido, pero en 1984 recibe la financiación necesaria de la Disney para realizar el cortometraje ***Frankenweenie***, revisión del mito de Frankenstein para el que tuvo ocasión de trabajar con un reparto profesional. Pero a causa de la autocensura de la compañía, que consideró al corto no apto para todos los públicos, no se proyectó. Afortunadamente, en 1994 se exhibió en las salas europeas junto con *Vincent*, como complemento de *Pesadilla antes de Navidad*. Frustrado con la compañía al negarse a proyectar sus trabajos decide despegarse de ella.

No tarda en reintegrarse al engranaje de la industria del cine y dirige para la Warner en 1985 la comedia surrealista ***Pee-Wee's Big Adventure*** (*La gran aventura de Pee-Wee*), su primer largometraje y el inicio de su larga y fructífera amistad con el compositor Danny Elfman. A Burton le encantó el guión y se limitó a añadir algunos ²*gags visuales*. *Pee-Wee's* cosechó un gran éxito en taquilla entre el público estadounidense, garantizando a Burton un puesto como principiante en la potente industria hollywoodense.

Le llegan guiones poco originales hasta que la Warner en 1988 le ofrece trabajar con ***Beetlejuice*** (*bitelchús*), una película que combina humor y terror y que significó un éxito tanto en Europa como en Norteamérica, llegando a recaudar 73 millones de dólares y que captó la atención de la crítica especializada facilitando un status en la industria a Burton por los novedosos planteamientos que proponía en sus filmes: personajes extraños y nada estereotipados, terror con toques sarcásticos y humorísticos, combinación de técnicas artesanales con modernos efectos especiales, radicales diseños artísticos y una gran fuerza visual.

1989 fue un año fundamental en su trayectoria vital y profesional, ya que se casa con Lena Gieseke y la Warner lo contrata para dirigir ***Batman***, una de las más arriesgadas

² Un *gag visual* es algo que transmite su humor a través de imágenes, generalmente sin el uso de palabras. <http://es.wikipedia.org/wiki/Gag> (01/02/2015)

apuestas por aquel momento. Desde el principio *Batman* fue planeada para convertirse en un rotundo éxito en taquilla, por lo que a su alrededor se movían un elevado número de profesionales. La gran presión que le supuso estar al frente del *Blockbuster* y la controversia que rodeaba el film hacen que Burton decida alejarse de Los Ángeles y rodar en los estudios Pinewood, Inglaterra, con un equipo minuciosamente seleccionado por la compañía para prevenir así cualquier eventualidad derivada de la inexperiencia de Burton en las grandes producciones. El film tuvo una de las campañas publicitarias más originales e impresionantes de la historia del cine, pero Burton decidió mantenerse al margen aunque su futuro profesional dependía de los resultados del proyecto. Se estrena en junio, convirtiéndose en la primera película que recauda más de cien millones de dólares en su primera semana de exhibición, y la novena cinta más rentable para la compañía en toda su historia. Asimismo, la crítica y el público lo reconocieron oficialmente como uno de los jóvenes valores más representativos del cine americano por la frescura y originalidad de su trabajo.

La Warner le propone elaborar una segunda parte de *Batman*, pero declina temporalmente comprometerse y lleva a las pantallas un viejo proyecto titulado ***Edward Scissorhands*** (*Eduardo Manostijeras*). Financiado por la Fox, rueda en 1990 la cinta que se ha convertido con los años en su mejor y más importante película por reflejar una sincera, emotiva, comprometida y original fábula sobre la inadaptación y el rechazo del que son víctimas muchas personas en esta sociedad.

En 1992, la Warner estaba obcecada en que dirigiera la secuela de Batman, titulada ***"Batman returns"***. Burton decide aceptar, y aunque el director está contento con el resultado, la productora la considera demasiado sombría, por lo que Burton decide desligarse definitivamente del héroe enmascarado al ver su carrera estancada. Al mismo tiempo trabajaba con Disney en un proyecto que esbozó cuando estaba en la compañía, ***The Nightmare before Christmas*** (*Pesadilla antes de navidad*), un musical de animación con un presupuesto inferior a 22 millones de dólares, pero del que tres años de producción dan como resultado una obra maestra de la animación *stop-motion*. El film se estrena la noche de Halloween de 1993 y recauda 53 millones en taquilla, convirtiéndose además en objeto de culto muy apreciado por aficionados y especialistas de la animación. Durante este año se divorcia de Lena pero muy rápidamente conoce a la modelo Lisa Marie Smith, con la que conecta intensa e inmediatamente.

En 1994 vuelve a sorprender con un nuevo proyecto, ***Ed Wood***³, donde se aleja de las grandes producciones cinematográficas y plasma en blanco y negro parte de la vida del protagonista, y pese a que pasa desapercibida para el público, tuvo un lugar destacado dentro de su trayectoria para la crítica, que vio en la cinta una de las mejores aproximaciones a la historia del cine americano. Asimismo, galardonada en numerosos festivales convirtiéndose en una joya de culto para cinéfilos. Concluido el proyecto, Burton inicia una serie de conversaciones con Thomas Lassally, vicepresidente de la Warner, con intención de producir y rodar una serie de films de bajo presupuesto impregnados del estilo de *serie-B*. Burton recuerda una colección de cromos de los sesenta titulada *Mars Attack!*, y empieza a escribir en 1995 para la Warner el guión de ***Mars attacks!***, una parodia de ciencia ficción con el mejor reparto que había tenido

³ *Ed Wood* es considerado el peor director de cine de la historia.

hasta el momento. Burton quería animar los marcianos mediante stop-motion pero por razones económicas y técnicas la realizó en animación digital. El film tiene poco éxito porque no es aceptada por el público la burlesca autocrítica, lo que convirtió a *Mars attacks!* en su primer gran fracaso en el cine comercial. Sin embargo, en 1999 la Paramount Pictures le ofrece dirigir con total libertad *Sleepy Hollow* a fin de amoldarla a su ideario personal y dando rienda suelta a toda su imaginación, convirtiendo esta película en uno de los grandes éxitos de la temporada, su resurrección cinematográfica y una de sus mayores creaciones ayudando a recuperar parte del crédito perdido en *Mars Attacks!*.

Posteriormente al taquillazo, la Twentieth Century Fox lo elige director del blockbuster *Planet of the Apes* (*El planeta de los simios*), estreno en 2001, logrando situar la película como una de las más vistas del año y una de las más rentables para la productora en toda su historia, pero el film se convierte en una mancha en su trayectoria por no dejar de ser más que una serie de efectos especiales donde abandona toda su originalidad y escasean los rasgos que han hecho de él uno de los cineastas más destacables del cine estadounidense. Su carrera vuelve a encontrarse en un punto crítico y decide mudarse a Londres e iniciar una nueva vida lejos de Hollywood con la actriz Helena Bonham Carter.

Reacio a ponerse al frente de la secuela de *El planeta de los simios*, opta por un proyecto en el que el peso fundamental recae en el trabajo actoral, *Big Fish*. El rodaje empezó en enero del 2003 y sirvió para comprobar que el director no había sucumbido al llamado *fast food visual*, produciendo una película con sus rasgos estilísticos habituales donde armonía, crítica y público caminaban juntos de la mano. Reanudando el éxito de su trayectoria profesional, en 2005 estrena *Charlie and the chocolate factory* (*Charlie y la fábrica de chocolate*) y *The corpse bride* (*La novia cadáver*). *Charlie* es una deliciosa fábula visual que fue taquillazo por todo el mundo y que influyó en la impaciencia del director por estrenar su segundo proyecto antes de que concluyera el año, *The corpse bride*. Este film lleva una constante carga de ironía y dobles sentidos sobre una leyenda popular del folclore ruso que lo hacen un soberbio ejercicio cinematográfico en formato animado.

2007 empezó para Burton sin trabajo, pero al poco tiempo DreamWorks le ofrece dirigir *Sweeney Todd, the Demon Barber of Fleet Street* (*Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet*), la que pronto se convertiría junto con *Eduardo Manostijeras* en uno de los dos títulos capitales de su filmografía por el novedoso y radical planteamiento que en lo temático desvela la parte más oscura y menos complaciente de un Burton que se aleja enormemente de sus coordenadas habituales. El estreno fue un éxito y además obtuvo el reconocimiento internacional del mundo del cine en la 64 edición de la Mostra de Venecia, donde se le otorgó el León de Oro a su carrera cinematográfica.

En 2010 realiza la nueva adaptación de *Alice in Wonderland* (*Alicia en el país de las maravillas*) en cooperación con la Disney. Disponiendo de poco margen para arriesgar, el resultado es un film donde todo estaba controlado y milimetrado. Burton filma la infantil y rebosante de convencionalismos película limitándose a ilustrar la historia con algunos elementos iconográficos y algún personaje en teoría marca de la casa, pero que nada aporta a la película. La película se filmó con cámaras tradicionales y se

convirtió posteriormente al 3D aunque está estrenada en los dos formatos. No obstante, es un éxito en taquilla y va camino de ser la cinta más rentable del director y la gallina de los huevos de oro para la Disney. Además es nombrado Presidente del Jurado del Festival de Cine de Cannes y parte de sus trabajos son expuestos en el MoMA.

2012 vino de la mano de tres proyectos: *Dark Shadows*, *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* y *Frankenweenie 3D*. ***Dark Shadows*** (*Sombras tenebrosas*) es una adaptación de la serie televisiva con el mismo título, donde se mezclan los elementos góticos de Burton con la sencillez de elementos propios de los setenta, que pareció insulsa para la crítica igual que su anterior trabajo, *Alice in Wonderland*. En junio estrena ***Abraham Lincoln: Vampire Hunter*** (*Abraham Lincoln cazador de vampiros*), pero pasa nuevamente desapercibida y para acabar el año sorprende con la adaptación de su anterior proyecto *Frankenweenie*, ***Frankenweenie 3D***. Rodada en blanco y negro, en 3D y en *stop-motion* el film supone el regreso de las mejores cualidades del director. Actualmente acaba de estrenar ***Big Eyes***, nominada en los premios BAFTA y en los Globos de Oro.

4. CINE DE AUTOR

A la hora de abordar este punto me apoyaré en la biografía de Burton escrita por Mark Salisbury, 2012, para conocer la obra del director y en el capítulo de Irene Ruiz en *¿Cine de autor?*, 2007, para acometer la materia.:

A finales de los años 50 y de la mano de la revista francesa *Cahiers du Cinéma*, nace el concepto de cine de autor. La revista criticaba o resaltaba la creatividad de los cineastas de la época, a modo de distinguir a directores que se desligaban del cine comercial y que utilizaban la puesta en escena como una forma de expresión personal.

Uno de los críticos de *Cahiers du Cinéma* (Ruiz Mora, 2007, p.88), Andrew Sarris, en su artículo "*Notes on the Auteur Theory in 1962*" estableció tres criterios que clasificaban los distintos tipos de directores: En primer lugar, estaban los que destacaban por sus competencias técnicas. En segundo lugar, estaban los directores que a través de su estilo expresaban su personalidad. Y en tercer lugar, estaba el verdadero *auteur*, es decir, aquel director que añadía un significado interior a sus obras y el que daría nombre al llamado cine de culto.

El cine de culto relaciona la teoría del *auteur* con la recepción de sus obras. Por un lado, el público es tenido en cuenta como factor decisivo para darle el estatus de culto a una obra y por otro lado se tiene en cuenta la admiración que este público tiene por la obra. Asimismo, el concepto de cine de culto puede evolucionar y de películas que han pasado desapercibidas en su estreno, con los años cierto sector del público retoma las obras con especial interés. A esto se le llama *revisión cultural*, en donde el concepto de autoría varía con los años y directores que en un principio no se les otorgó el estatus de autor, pasadas una décadas este sector del público le otorga ese valor añadido.

El *Auteur* es el director que rompe con el convencionalismo y para definirlo, se toma como base la modalidad de *lo camp*. Es una postura que rompe los esquemas convencionales y se centra en exagerar rasgos como forma transgresora. Donde la interpretación de algo como *camp*, hace que un producto cultural adquiera una nueva

visión radicalmente distinta de la anteriormente definida del mismo. Entre lo *camp*, Christopher Isherwood (Ruiz Mora, 2007 p. 93) distingue dos tipos: el corriente y el distinguido. Éste último es el que interesaría: “Bajo el verdadero *camp* distinguido siempre subyace una seriedad. No puedes considerar algo *camp* si no lo tomas en serio. No te ríes de ello, sino a partir de ello. Expresas lo que es serio para ti en términos de diversión, artificio y elegancia.” Es decir, el *camp distinguido* dignifica aquello que analiza y marca la diferencia entre “reírte de algo” y “reírte a partir de algo” para darle validez al producto cultural.

Burton, a través de sus películas expresa el mundo tal y como él lo percibe además de su propia vida y es porque se inspira en sus propias experiencias vitales y asocia esas experiencias a sus films a través de emociones y sentimientos. A esto, le añadimos la creatividad y consigue adquirir un particular sello temático y estilístico.

Su aproximación hacia las historias es siempre intuitiva y emocional (Salisbury, 2012, p. 84): “ Ah, esto debe 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 significaran desde el punto de vista psicológico, en qué se basan. Y descubro que así aprendo más sobre mí. No confío demasiado en mi intelecto, porque es bastante esquizoide. Me siento más firme sobre el terreno de los sentimientos.”. Es decir, para comprenderse a sí mismo, Burton explora su mundo interior y expresa su visión de la realidad.

Regularmente, el director recurre a aspectos de su infancia, adolescencia y los sentimientos que le surgieron en su progreso de formación para crear sus historias y transmitirlos de una forma más cercana al público. Así es como se vuelven los límites entre el autor y sus obras borrosos, por estar ambos definidos por el mismo patrón.

Burton siempre acepta proyectos basándose en las sensaciones o evocaciones que le transmiten los personajes, decorados, acontecimientos o países y así poder convertir en un discurso personal su obra y hacerla especialmente suya. Trata de realizar películas que le gustaría ver a él mismo en pantalla: “Nunca he sido capaz de predecir o imaginar lo que va a gustarle al público. Siempre he pensado: ¿Cómo le va a gustar a nadie si no me gusta a mí? Y si yo quiero verlo y nadie más quiere, por lo menos lo verá yo. Habrá una persona que la disfrutará.”. (Salisbury 2012 p.66)

Alrededor de su figura, el cineasta ha creado un universo personal donde presenta unos personajes con características físicas llevadas al extremo y algunas peculiaridades psicológicas que hacen que se cree toda una mitología alrededor de ellos. Estos personajes son los llamados *Antihéroes* o *Outsiders* y suelen recurrir al patrón de una figura frágil, pálida y delgada vestida de negro y con una despeinada mata de pelo con una inclinación a gustos raros y por lo oscuro. Y es que el cineasta se identifica con ellos, con los llamados monstruos de las pantallas: “Siempre me he sentido próximo a los personajes de mis películas. Siempre he pensado que tiene que ser así porque cuando estás haciendo algo estás poniendo tu vida en ello y tiene que haber aspectos de todos los personajes que, o son parte de ti, o tienen algo con lo que puedes identificarte o son símbolos de algo en tu interior”. (Salisbury 2012 p.88)

Sus films son perfectamente reconocibles dado que desde su primer corto acude a una serie de temas y constantes visuales, que se han convertido su nombre en una “marca” que garantiza películas de cierto estilo y contenido. Su imagen iba tambaleándose hasta que se consolidó como marca reconocible de un Tim Burton como director con la realización de *Batman*. El director se convirtió en estrella y su nombre empezó a ser sinónimo de estilizadas películas protagonizadas por inadaptados personajes .

Su situación en Hollywood es un poco peculiar. Se trata de una industria que no alienta la expresión personal sino que busca todo aquello que les dé rentabilidad, pero que en el caso de Burton, respalda los proyectos personales del director, no sin cierto recelo. Y es que pocos directores encuentran la aceptación de una audiencia masiva con sus visiones personales del mundo. Burton se ha convertido en un director muy rentable y sus películas han llegado a recaudar más de 866 millones de dólares en Estados Unidos y una media de 108 millones por cada una de sus películas. Se encuentra en el eje del cine como arte y el cine como industria. El autor se expresa por medio del cine y la industria considera sus obras mercancías que pueden comercializar y ayudar a la venta de muchos otros productos dado que cierto público querrá ver obras con estilismos góticos e inadaptados personajes que se vinculan muy estrechamente a la personalidad del director.

Ante esta situación, Burton trata de encontrar un equilibrio que no comprometa su integridad: “Me importa el dinero, por eso me pongo tan pesado cuando la gente se mete conmigo diciendo que no hago películas comerciales, porque siempre me he sentido muy responsable por la gente que pone el dinero. Nunca he adoptado la postura del artista que dice, no me importa nada, yo estoy haciendo mi película. Intento ser sincero conmigo mismo y hacer lo que puedo, porque si me salgo de ahí todos tienen dificultades. Así que procuro mantener mi integridad y cuando hay en juego una gran suma de dinero intento hacer algo que a la gente le guste ver, sin volverme muy loco”. (Salisbury, 2012 p.98).

Pocos directores llegan a vincularse tanto con sus obras y llegan a transmitir sus emociones y sentimientos tan profunda y abiertamente como lo hace Burton y más dentro de un género, el fantástico, tan tradicionalmente menospreciado. El director trabaja con proyectos a los que pueda llegar a sentirse a gusto y que además tenga la posibilidad de que sean suyos. A esto se le añade el gran número de seguidores que hacen que sus films sean verdaderos éxitos y que atraiga a la industria hollywoodense a trabajar con él. Y más actualmente, donde todo tiene un precio y aún más unos beneficios. La industria del cine quiere trabajar con directores que les proporcionen una gran rentabilidad. Por el contrario, el público que ve el cine como un arte, quiere ver películas personales, artísticas, trabajos que no sean un mero entretenimiento y hacer compaginar las dos partes llega a ser una tarea muy difícil desde hace una cuantas décadas, pero en lo que respecta a Burton ha sabido lograrlo con creces y convertirse en un autor de culto al que muchos nuevos autores recurren. Dado que a través de los años sus películas han pasado a ser obras de culto y de estudio por muchos cineastas a los que les entusiasma el estilo y su personalidad.

5. CARACTERÍSTICAS DE SU CINE

A. ANTIHÉROE

Según la Real Academia Española⁴, héroe es aquel “hombre ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes” que presenta habilidades idealizadas, permitiéndole llevar a cabo sus grandes hazañas y convirtiéndolo en alguien admirable por la sociedad. Siente la necesidad de asumir una responsabilidad que le exigirá convertirse en alguien poderoso y sabio para enfrentarse a los peligros y desafíos que le esperan. Él dudará en su lucha, pero nunca se rendirá, y así llegará a concluir sus devenires con éxito.

Una vez clara la posición del héroe, aparece el concepto de antihéroe. Éste sugiere la oposición al protagonista, pero en realidad surge del prefijo “anti-“ y se define como “personaje que, aunque desempeña las funciones narrativas propias del héroe tradicional, difiere en sus apariencias y valores”⁵. Es una clase especial de héroe que no suele coincidir con la visión que tiene la sociedad de éste.

Para definir esta figura, tomaré como referencia el análisis del antihéroe que realiza María Walpen⁶ en su tesis “*la construcción del antihéroe en la filmografía de Tim Burton*”, 2010, quien especifica que los actos heroicos del personaje serán juzgados por los métodos o intenciones que realizará para alcanzarlos. Dado que es alguien que ha sufrido el rechazo social, se convierte en un enajenado, desagradable, torpe y antisocial que lleva a la exclusión de su comunidad. Así pues, éste no obedecerá las reglas de conducta establecidas por la sociedad y creará un mecanismo de rechazo y venganza hacia ésta que lo llevarán a regirse por unas reglas en discordancia a las establecidas.

Su apariencia física no encaja con el prototipo de héroe tradicional, al mostrar un aspecto desaliñado y enfermizo, acompañado de algún defecto físico, en vez de un cuerpo atlético, fornido y perfecto para la sociedad. Aun así, lo encontramos bello por sus intenciones humanitarias, sus justos motivos y su carácter bondadoso. Las dificultades que encontrará para establecer vínculos con su entorno, nos llevará a compadecernos de él.

Vive en estado de reclusión, temeroso de la comunicación y convivencia con los demás, que muchas veces le lleva a utilizar un disfraz para manifestarse ante el mundo. Su ventaja es que es un alma libre de convencionalismos sociales y muchas veces puede actuar sin prejuicios.

La representación del antihéroe como ser diferente del resto de la sociedad y marginado, cobra relevancia en toda la filmografía de Burton, puesto que todos sus personajes son antihéroes y ninguno de ellos llega a encajar totalmente con la imagen de héroe tradicional. Éstos luchan por denunciar y criticar al sistema que los ha apartado y no por los ideales de una sociedad como hacen los héroes clásicos. Ésta es mirada que Burton dirige hacia la sociedad, criticando al sistema como si de un protagonista de sus historias se tratara. Y es que, el propio director se siente como el

⁴ <http://lema.rae.es/drae/?val=h%C3%A9roe> (03/01/2015)

⁵ <http://lema.rae.es/drae/?val=antiheroe> (03/01/2015)

⁶ http://www.ub.edu.ar/investigaciones/tesinas/389_Walpen.pdf

outsider de sus películas. Tal y como desvela en Salisbury (2012, pag.147) “ “Sentía que yo era percibido por los demás de una manera diferente a cómo me veía a mi mismo (...) Recuerdo estar creciendo y sentir que no había demasiado espacio para la aceptación. Uno es enseñado a una edad muy temprana a acostumbrarse a determinadas cosas. Desde el primer día eres categorizado. Recuerdo mirar a mi maestra decir que un alumno era tonto y realmente no lo era, era mucho más inteligente que otros de mis compañeros, simplemente, no se adecuaba a la imagen que la maestra tenía de alguien inteligente. Yo me encontraba en la categoría de los raros, simplemente porque era callado, introvertido. Las personas son etiquetadas con mucha facilidad.”

Y, es así como Vincent lucha por vivir en su mundo de sueños, Pee-Wee se aventura en busca de su preciada bicicleta, Batman se venga del crimen organizado que le arrebató a sus padres, Eduardo Manostijeras intenta encajar en una sociedad no hecha para él, Jack Skellington intenta comprender la importancia de su ser, Ichabod Crane combate el mundo de la magia, o muchos más de los protagonistas de sus películas como Alicia, el sombrero loco o Willy Wonka que aparecen aislados de su comunidad por sus personalidades divididas y antisociales que viven atormentados tratando de lidiar y encontrar respuesta a sus inquietudes. Burton, crea tal vinculo con ellos, que llega a convertirse en uno más, “Siempre me he sentido próximo a los personajes de mis películas. Siempre he pensado que tiene que ser así porque cuando estás haciendo algo estás poniendo tu vida en ello y tiene que haber aspectos de todos los personajes que, o son parte de ti, o tiene algo con lo que puedes identificarte o son símbolos de algo en tu interior.” (Salisbury, 2012, pag.86). Es por esto, que sus personajes reflejan una mirada oscura hacia la sociedad como crítica hacia ella. Y gracias a su presencia nos ayuda a comprender que para Burton la sociedad no manifiesta unos valores a seguir sino que más bien se siente en disconformidad y malestar social, al igual que sus outsiders.

B. CONTRASTE ENTRE SUS MUNDOS

Uno de los temas más utilizados por Burton es el contraste entre mundos, y lo exhibe tanto desde un punto visual como temático. Estos mundos son el reflejo de la psicología de los personajes que se mueven por ellos, llegando a reflejar sus atormentados mundos interiores. Haciendo que sus mundos tengan un papel decisivo en sus historias.

Estos mundos parecen sacados de las típicas películas de terror por sus looks góticos, que han llevado a convertir a Burton en un autor muy personal. Pero, curiosamente el director se circunscribe a su estilo fílmico y hasta el momento no ha rodado ninguna película que pretenda asustar a nadie. Emplea diseños del expresionismo gótico combinados con la brillantez de dibujos animados para ilustrar las diferencias entre sus mundos opuestos. Y junto con los grandes contrastes entre luces y sombras y la música omnipresente de Danny Elfman, expresa perfectamente los conflictos psicológicos de sus personajes. Asimismo, recurre al patrón de animar a sus personajes reales y tratar a sus criaturas animadas como personajes reales.

Algunos de sus ejemplos serían:

- El inadaptado mundo de Pee-Wee, donde un eternamente adolescente vive en una casita llena de vivos colores, juguetes de broma y mecanismos cómicos, es contrastada con el oscuro mundo real que tiene que recorrer para recuperar su bicicleta.
- En Beetlejuice el contraste se ve en la misma casa. En un principio los Mailand eran humanos y tenían un cálido hogar campestre hasta que mueren y los nuevos dueños introducen diseños góticos y oscuros con extrañas esculturas.
- En Batman, el mundo viene expresado por la dualidad en la personalidad del protagonista. Pues la atormentada mente de Bruce Wayne/Batman lo hace actuar guiado por la enfermiza obsesión en detener delincuentes, surgida a raíz de ser testigo de la violenta muerte de sus padres a mano de un ladrón. Gotham es oscura y gótica cuando es habitada por Bruce y vengativa cuando aparece Batman.
- Eduardo Manostijeras muestra el contraste dentro de la misma ciudad, por una parte encontramos el colorido y ruidoso barrio suburbano de Burbank con estereotipados personajes y el solitario y oscuro castillo de la colina donde habita el bondadoso e inocente Eduardo.
- Alicia en el país de las maravillas muestra el mundo de sus sueños lleno de aventuras y diversión frente al aburrido y apagado mundo real repleto de apáticas personas.
- O, al igual que Batman, Ed Wood contrasta sus mundo en un ámbito psicológico. El joven recrea un mundo cinematográfico paralelo y una industria alternativa con su grupo de súbditos marginados frente a las grandes productoras cinematográficas.
- Big Fish sucumbe al contraste a través de la personalidad esquizofrénica del protagonista, donde no sabe distinguir la realidad de la fantasía. Burton llega a combinar tanto los mundos que incluso el espectador empatiza con la trastornada personalidad. Colorea todas las entrañables hazañas de cuando era joven y oscurece su actual vida aburrida de anciano

A través de sus contraste el director critica la hipocresía del mundo real, y con ayuda de sus fantásticos y sobrenaturales mundos, hace que parezcan mucho mas atractivos y agradables éstos que los reales. Asimismo, guía los sentimientos de los espectadores con sus personajes, pues en un principio son rechazados al igual que el mundo real y luego son completamente queridos como en su fantástico mundo. Esto es gracias a que el director oscurece la normalidad y deja rienda suelta a la brillante imaginación, presentando un mundo extraño completamente natural y un mundo natural completamente extraño.

Burton guía a sus personajes por la imaginación, llegando a empatizar con ellos. “Meterte en tu propio mundo y recurrir a la fantasía para solucionar los problemas de la vida real. Con tu mundo fantástico, con tu imaginación, te abres paso en la vida (...) Es como vivir en un mundo totalmente fantástico: por eso estoy en Nueva York, por eso he huido de Hollywood, porque no quiero caer en ese mundo de fantasía que la gente ha creado” (Salisbury, 2012, p.417 p.216). “Lo que percibimos como luz y como oscuridad es algo completamente abierto a la interpretación (...)” (Salisbury, 2012, p.141). Y es que personajes tan extremos, según el director merecen lugares adaptados a ellos.

C. SU NARRATIVA PARTICULAR

La tesis "Tim Burton y la construcción del universo fantástico", 2003, de Lucía Solaz se centra en esta característica y la resume muy bien en el documento.⁷

Burton nunca se ha considerado guionista y eso ha repercutido en sus obras, al relacionarse más con la expresión poética que con la narrativa. El director encomienda la tarea de escribir el guión a otra persona, limitándose a hacer aportaciones y enriquecer la historia. Tal y como comenta en Salisbury (2012, p.80) "Siempre he opinado que mientras me entiendan y entiendan mis sentimientos podrían aportar algo de ellos mismos. Y eso lo mejora. Lo abre un poco más". Sus obras son alabadas por su estilismo visual, pero al mismo tiempo son criticadas porque carecen de coherencia dramática y habilidades narrativas.

Esto sucede porque Burton viene del mundo de la animación y ve al cine como un medio fundamentalmente visual. "La formación como animador te amplía el campo de lo que puedes hacer visualmente. El cine es un medio visual, de modo que todo lo que haces, incluso si no se dirige al público a un nivel consciente de: Esto es lo que soy, todo tiene un significado en términos de imagen. Por eso siempre he pensado que mi conocimiento de la animación era un buen instrumento para explorar las ideas visuales y aplicarlas a la acción real."(Salisbury, 2012, p. 97). Los animadores cuentan historias y hablan de los personajes a través de imágenes. Lo que justifica que sus películas tengan una sencilla narrativa y asiente el poder de su trama en de sus personajes y obsesiones injustificadas. Por ejemplo: Pee-Wee y su obsesión por su bicicleta, Lydia Deetz de Beetlejuice con su oscura visión del mundo y obsesión por el negro o en Frankenweenie la obsesión de Víctor por revivir a su perro. Durante el transcurso él no ofrece ninguna justificación del porqué de estas obsesiones y de los actos que criticamos. Burton no juzga a sus personajes, sino que se limita a aceptarlos tal y como son, dado que todos somos distintos y las cosas nos afectan de forma diferente.

El carácter infantil de sus films explica las innumerables violaciones de la lógica narrativa que algunos críticos califican como graves errores de guión. Pues muchas de las cosas que suceden quedan inexplicadas, como cuando Víctor aprende términos complejos científicos en pocos días en Frankeenweenie o de donde saca Eduardo Manostijeras la nieve para hacer sus esculturas en una región tan cálida como es Burbank. Estas lagunas pueden verse como parte de la propia lógica de cuento popular infantil. Donde Burton busca algo de simbolismo, abstracción e interpretación en sus obras y que se lo transmitan. "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. No confío demasiado en mi intelecto, porque es bastante esquizoide. Me siento más firme sobre el terreno de los sentimientos." (Salisbury, 2012 p.84).

Esta incoherencia se acentúa por dos puntualizaciones claves a lo largo de toda su filmografía: la atemporalidad y ahistoricidad de las acciones. Es decir, en la mayoría de sus películas no sabemos exactamente en que momento de la historia nos

⁷ <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10310/solaz.pdf?sequence=1>

encontramos, podemos intuirlo pero no corroborarlo, pues combina elementos de diversas épocas y no concreta en ninguna. Y lo mismo ocurre con el tiempo, generalmente sus películas son de noche y bajo la luna y toda la trama transcurre durante ese clima, o en caso contrario de día y con el mismo sol, sin llegar a definir la hora exacta.

Él es consciente de que la coherencia narrativa es inherente en sus trabajos y se defiende ante la crítica remarcando “En todas mis películas la narración es lo peor que hayas visto en tu vida, y eso es una constante. No sé por qué se obsesionan tanto, porque hay muchas películas con una narración muy consistente y me encantan. Pero hay más tipos. ¿Acaso Fellini es fuerte narrando? Me encantan las películas de Fellini que me obligan a decidir de qué van. De Hecho, hay películas que, a lo mejor, no tienen nada que ver con lo que yo creo que son. Me encanta inventarme cosas. Pero como todos somos diferentes, las cosas nos afectarán de forma diferente. Entonces, ¿Por qué no puedes tener tu propia opinión, buscar distintos niveles si quieres, incluso llegar a lo más profundo? (...) Siempre me negaré a ese impulso literal de mostrarlo todo, lo odio. Hay gente a la que se le da muy bien lo narrativo, y gente a la que se le da bien la acción. Yo no soy así. Por eso, si voy a hacer algo, déjame hacerlo a mi manera y esperemos que sea para bien. Si no quieres que lo haga, no me obligues a hacerlo. Pero si lo hago, no me obligues a adaptarme. Si quieres que sea una película como las de James Cameron, llama a James Cameron.” (Salisbury, 2012 p.186)

Se podría decir que mantendría una incoherencia interna referida a la construcción narrativa de sus obras, pero no de una incoherencia externa, dado que el conjunto de la obra burtoniana sí resulta coherente con la lógica establecida por su poética visual.

D. “MADE IN BURTON”

La filmografía de Burton se instala en una concreta poética visual que convierte a sus películas en identificadores de su estilo. El director vincula su obra cinematográfica a su biografía y recurre con frecuencia a las experiencias y sentimientos vividos durante su infancia y adolescencia. Desde una perspectiva un tanto peculiar, Burton narra historias de adolescentes introvertidos y vislumbrantes que son criticados y atacados por una oscura sociedad, al no pertenecer a ella. Plasma a sus personajes desde la exhibición y libre de prejuicios, lo que es especialmente juzgado por muchos críticos pero elogiado por el público infantil.

Burton transforma lo real en extraño y lo extraño en algo real, pues muestra lo maravilloso y fantástico como una sociedad benevolente y feliz, diferenciada de la cruel e inhumana sociedad actual, acostumbrada a unos patrones y leyes que tachan todo aquello diferente y lo convierten en algo no deseable o incorrecto. Su crítica es muy marcada y especialmente dirigida a aquellos comportamientos y patrones establecidos socialmente, como la falta de caridad y afecto que poseemos ante la obligada percepción y la impasividad de los sistemas capitalistas. Esta crítica la materializa a través de sus extraños y benévolo personajes que son rechazados por la sociedad.

A la hora de realizar sus films, no distingue entre adultos y niños, y por ello, es enormemente criticado por este hecho y por la incoherencia narrativa que mantiene esta visión. Aunque, Burton defiende esta visión, y lo explica en la entrevista para la

revista Rolling Stones⁸, “No pienso en términos de niños o adultos. ¿Qué es un niño? ¿Qué es un adulto? Todo el mundo es todo. Tiene más que ver con un sentimiento. No te deshaces de quién eres o de dónde vienes, pero la cuestión es , todo el mundo trata de recuperar una cierta clase de pureza. ¿Por qué la gente busca evadirse en las películas, las drogas o el alcohol? ¿O en cualquier cosa? ¿Por qué lee la gente? Porque es una vía de escape, o una forma de recuperación, no es un impulso "infantil", sino una forma de ver el mundo como si fuera fresco e interesante . Tiene menos que ver con ser un niño que con mantener una maravillosa, abierta, y retorcida visión del mundo.”

Durante la infancia todo es nuevo e interesante y los niños reaccionan emocionalmente ante todo, algo que Burton admira. A medida que crecemos, aprendemos a acostumbrarnos a las cosas y volvemos inexpresivos. Es por eso que Burton recurre a la inocencia y la imaginación de los niños para realizar obras no tan infantiles. Es decir, filma películas críticas y llenas de humor negro a través de una visión infantil. Es por eso, que muchos niños se sienten cómodos al ver sus historias carecientes de un especial razonamiento, pues no tienen la sensación de estar coaccionados por la sociedad y pueden empatizar con ellas. Por la misma razón, los adultos sienten lo mismo que los niños “comodidad”, a diferencia que no manifiestan como ellos, expresión alguna. Les transporta a su niñez pero apoyados en la crítica que Burton realiza, más propia del análisis adulto donde entra en controversia sentimientos y vivencias de una vida más longeva. Esta situación es la que hace especialmente diferenciable el público adulto de gustar o no el cine de Burton. No todo el mundo encuentra de su agrado evocar su niñez y relacionarla con crítica social.

En definitiva, muestra la necesidad básica de recibir afecto y comprensión en cualquier momento de nuestras vidas, a través de diferentes circunstancias, y además preservar la pureza e inocencia que tenemos y que en muchos casos parece descuidada. Su visión, a la que no estamos acostumbrados a ver, es suficiente motivo para impactarnos y mostrar un comportamiento de repudia y criticado. Pero, Burton no hace más que mostrar las crueldades que el mismo sufrió en su infancia y en las grandes pantallas a través de sus extraños y peculiares personajes. Todos ellos, tienen alguna peculiaridad tanto física como psicológica del director, y es que Burton conecta a un nivel tan personal con sus proyectos, que los hace característicos y suyos.

6. ANÁLISIS DE SUS FILMS:

A. PEE-WEE'S BIG ADVENTURE

1.FICHA TÉCNICA

Título: Pee-Wee's Big Adventure

Duración: 90 min.

País: EEUU

Año: 1985

Estudio: Aspen Film Society-Shapiro /Warner Bros

⁸ <http://rollingstone.es/entrevistas/entrevista-rs-tim-burton/> 1992, (11/01/2015)

Director: Tim Burton

Productor ejecutivo: William E. McEuen

Productores: Robert Shapiro, Richard Gilbert Abramson

Guión: Phil Hartman, Paul Reubens, Michael Varhol

Fotografía: Victor J. Kemper, A.S.C

Montaje: Billy Webber

Música: Danny Elfman

Género: Comedia, aventuras, infantil, fantasía, romance, drama.

Diseño de producción: David L. Snyder

Presupuesto: 7 millones de dólares.

Recaudación: 40,94 millones de dólares.

Reparto: Paul Reubens (*Pee-Wee*), Elizabeth Daily (*Dottie*), Mark Holton (*Francis*), Diane Salinger (*Simone*), Judd Omen (*Mickey*), Irving Hellman (*vecino*), Monte Landis (*Mario*), Damon Martin (Chip), David Glasser, Gregory Brown, Mark Everett (chicos BMX), Daryl Roach (*Chuck*), Bill Cable y Peter Looney (*Policías*), James Brolin (*PW*), Morgan Fairchild (*Dottie*).

Sinopsis: Pee-Wee es la envidia de todos los niños del barrio con su flamante bicicleta, en especial por Francis. Una mañana mientras compra una bocina nueva, alguien se la roba y emprende una aventura llena de infortunios por Norteamérica en su búsqueda.

2.ARGUMENTO

2.1 Planteamiento:

2.1.1 Equilibrio:

Pee-Wee sueña que es el ganador del Tour de Francia con una radiante y veloz bicicleta roja. Al despertar, sale de la cama y calza sus peludas zapatillas de conejos, a las que da de comer zanahorias. Se desprende de su rallado pijama para vestir un elegante traje gris y a través de una barra de bomberos baja a la planta inferior de la casa para prepararse el desayuno. Presiona un botón rojo y un complejo mecanismo de juguetes empieza a cocinarle la comida. De una dispensadora extrae una nota que dice “ No salgas hoy”, pero el joven hace caso omiso y va en busca de su perro para darle de comer, se cepilla los dientes y desayuna un plato de cereales con huevos fritos que simulan cara feliz, con la cual interactúa.

Sale al jardín de la casa repleto de enormes juguetes (tótem, animales, un papa noel...) para activar un pulpo de juguete que riega el césped. A continuación, se dirige a la parte trasera del jardín y activa un código que abre la mazmorra secreta de su deslumbrante bicicleta meticulosamente cuidada. Ésta cuelga una placa que pone “Propiedad de Pee Wee”.

Inicia su ruta matutina por el barrio y topa con su amigo Francis, un gordo y millonario joven con mentalidad infantil que pretende comprarle su bicicleta. Pee-Wee se niega a venderla, ante lo que Francis enfurece y amenaza “*Te arrepentirás*” a Pee-Wee. Ambos riñen como críos y el joven continúa con su paseo hacia el parque. Observa a unos niños con sus bicis y se pavonea de la suya pero tropieza y cae al suelo. Avergonzado sale pedaleando velozmente.

Al llegar al centro de la ciudad, aparca su bici y la encadena a un enorme payaso de juguete para reponer productos de broma en *Marios Magic Shop*. Compra chicles

falsos, gafas linterna y una pajarita boomerang (objetos que utilizará posteriormente en su aventura). Sale de la tienda y comprueba que su vehículo sigue en el mismo lugar. Ahora va a *Chuck's Bike o rama* a por una bocina nueva. Dottie, la dependienta, enamorada de él, propone ir al auto cine juntos, pero Pee desinteresado rechaza la propuesta (semejante a un niño al que no le interesan las chicas): “*Dottie, me gustas; entiéndelo, me gustas, pero desconoces de mí un montón de cosas. Cosas que no puedes comprender; cosas que no deberías entender. No te conviene salir con un tipo como yo. Yo soy un solitario; un rebelde*”.

2.1.2 Detonante:

Al volver al parking su bici ha desaparecido, entra en pánico y se desmaya. Su mundo se ha desmoronado, “*Me han robado la bici, rastreen el distrito, es lo más importante del mundo para mí*”. Sentado en un banco ve transitar bicicletas de distintas clases y colores pero no la suya. Por lo que va a la comisaria y denuncia la desaparición. La agente rellena un informe y empieza a hacerle preguntas, “*¿Dónde estabas por última vez antes de verla?*” “*¿quién puede querer tu bicicleta?*”, recuerda lo que ha hecho hoy. Pee recuerda la disputa con Francis por la mañana.

Corre hacia la mansión Buxton, vivienda de Francis, y toca el timbre a compás de la música. Abre el mayordomo, pero al verlo vuelve a cerrar la puerta. Pee, esta vez con un puño de broma aporrea la puerta, engañando al mayordomo y se cuelga dentro de la mansión. Se dirige directo a la habitación donde Francis está bañándose en una enorme piscina. Francis al verlo se sumerge y ve como los pies de Pee entran dentro de la piscina y llegan hasta él para ahogarlo hasta que confiese. El señor Buxton entra con su mayordomo y detienen la pelea, obligando a los “niños” a disculparse, dado que Pee no tiene ninguna prueba de que el robo lo haya cometido Francis. El joven intenta ser agradable y les ofrece un chicle en modo de paz y se marcha, pero el chicle que les da es chicle de broma.

Cuelga carteles con recompensa para encontrar su bicicleta y reúne a sus amigos para buscarla, tomando la justicia por sus manos, dado que la policía no ha hecho nada. Realiza un interrogatorio como si buscaran a un criminal y especula con teorías absurdas sobre el robo de su bici “*¿Aquí estoy yo comprando la bocina, por qué? ¡No lo sé, pero es un hecho importante!*”. Al pasar tres horas sus amigos se cansan y se marchan.

Al mismo tiempo, Francis se reúne con el ladrón que contrató para robar la bici. Pero ahora ha perdido el interés en ella y manda deshacerse de ella.

2.1.3 Primer punto de giro:

Triste y decaído, Pee camina de noche por una calle oscura y solitaria, lloviendo. Atraviesa un callejón donde unos ladrones intentan atracarlo pero Pee los asusta y huyen. Sigue su camino hasta un cartel luminoso “*Tarot de Madame Ruby*” y entra desesperado, recurriendo a la “magia” para encontrar su bicicleta. Una sala opresiva, llena de luces rojas y cortinas, con una mesita redonda sujetando una bola de cristal blanca en el centro de la habitación no inspiran confianza en Pee-Wee, pero Madame Ruby se las ingenia para engañarlo y sacarle dinero revelando que su bicicleta está en los sótanos del Álamo.

Ante la noticia, Pee recobra su energía y emprende su aventura en busca de su flamante bicicleta.

2.2 Nudo:

2.2.1 Nudo 1:

Con un palo y un pañuelo al hombro simulando una mochila, el joven inicia su viaje haciendo autoestop. Durante horas ningún coche se detiene hasta que aparece un descapotable rojo al que sube corriendo. Mickey, un preso fugado que huye de la policía, conduce el coche. Es poco comunicativo así que Pee le cuenta la historia del robo de su bicicleta y el inicio de su aventura, *“La vida es muy injusta, así que tomo la justicia por mi mano”*. Palabras que tienen sentido para ambos y que hacen confiar a Mickey más en su compañero. Durante el trayecto la bicicleta pasa dentro de un camión por el lado del coche, pero Pee no se da cuenta.

Un control policial obstaculiza la carretera buscando a Mickey. Desenfunda una pistola, pero Pee lo convence para esquivarlos por otros métodos. Disfrazados como una pareja enamorada, pasan el control. Mickey ahora confía por completo en Pee-Wee, incluso deja conducir el bólido al joven. Pero Pee, con sus torpezas cae por un acantilado de rocas. La tela del techo del descapotable simula un paracaídas en la caída llegando sin rasguños a suelo e inmediatamente Mickey despacha del coche en mitad de la oscuridad a Pee-Wee, *“Yo soy malo, soy un solitario, no te mezcles conmigo, me caes bien Pee-Wee”*.

2.2.2 Nudo 2:

Aparecen unos ojos en una pantalla negra y se escucha a Pee-Wee hablando y unos aullidos. Recuerda que lleva sus gafas linterna y al ponérselas un grupo de bestias lo rodea.

Huye y vuelve a hacer autoestop en esa oscura y solitaria carretera. Una luz intensa aparece y un camión se está acercando. Sube en él y la camionera de unos 60 años le cuenta la historia de un accidente que ocurrió en esa misma carretera hace 10 años. Pee-Wee atento a la historia se asusta cuando a la mujer se le deforma la cara y le saltan los ojos. Inmediatamente baja del camión al tiempo que ésta se despide: *“Da saludos de Margie la grande”*.

A sus espaldas, Pee-Wee ve el área de servicio T-Rex, donde hay un museo de Prehistoria lleno de figuras de dinosaurios. Va a la cafetería, entra y grita. *“¡Margie la grande da saludos!”*. Todos a se giran instantáneamente asustados. Y le responden que Margie murió hace 10 años en un accidente de camión. *“¿Me ha llevado un fantasma?”*, traga saliva y se sienta en la barra de la cafetería a comer algo. Simone, la camarera, flirtea con él pero Pee no entra al juego. Termina su plato y se dispone a pagar, pero se da cuenta que ha perdido la cartera, así que limpia platos como pago. Al acabar, Simone le ofrece algo de dinero para que siga su viaje y se despiden. *“La carretera me llama, tengo que irme”*. Pero Simone le pide un último favor antes de su partida, ver el amanecer juntos.

2.2.3 Punto medio:

La pareja entra en uno de los dinosaurios del parque y se sientan en el interior de la boca viendo el paisaje. Mario, el novio de Simone los observa desde lejos. En la boca del dinosaurio todo es oscuro, con niebla y muy poca luz. Simone cuenta a Pee-Wee que su sueño es vivir en París, pero los celos de Mario y el desagrado de éste por la ciudad le impiden ir. Pee le anima a seguir su sueño, “*Todos tienen peros*” “*sigue tu sueño!*” y al momento centran la mirada en los primeros rayos de sol.

Al bajar del dinosaurio, Mario sujeta un gran bate de béisbol esperando a Pee-Wee para apalzarlo, pero al verlo, el joven sale corriendo. Mediante una persecución recorren el parque hasta que Pee sube a un tren de mercancías y escapa.

2.2.4 Nudo 3:

Tranquilo y a salvo se tumba en la paja para dormir. Sueña que su bicicleta es raptada por Godzilla y él lucha contra el monstruo para recuperarla, pero desafortunadamente éste se la come. Un mendigo lo despierta de la pesadilla y empiezan a cantar canciones durante horas hasta que Pee-Wee cansado, decide saltar del tren para no escucharlo más. Se encuentra en San Antonio, Texas, muy cerca del Álamo.

2.2.5 Segundo punto de giro:

Pee Wee llega al Álamo y se incorpora a un tour por el recinto. Intenta preguntar dónde están los sótanos pero la guía amablemente le contesta “*Preguntas al final del recorrido*”. A Pee no le queda más opción que hacer todo el recorrido, lo que le resulta aburrido puesto que solo le interesa encontrar su bicicleta. Al acabar, pregunta por los sótanos y la guía junto con el resto de turistas empiezan a reírse porque el Álamo no tiene sótanos. Decepcionado y avergonzado sale huyendo de allí hacia la estación de autobuses.

Ha fallado en su misión, y no sabe dónde puede encontrar su bicicleta. En la estación se encuentra a Simone partiendo hacia Francia, y ahora es ésta la que lo anima a seguir con su búsqueda. Sube a un autobús y se despide con un pañuelo en la mano por la ventana.

Triste, decide volver a casa y llama a Dottie disculpándose por su comportamiento y con su perro, además le pide un préstamo para poder volver a casa. Dottie le recuerda lo del autocine pero Pee entrecorta la llamada y cuelga. En la taquilla de la estación se encuentra con Mario y vuelve a perseguirle. Esta vez atraviesan una cabalgata de grandes máscaras para acabar en un rodeo. Pee-Wee se disfraza de Cowboy y sin quererlo, lo incorporan al rodeo. Pee vence el récord. Al caer de la vaca, Mario lo ve y se dirige hacia él, pero esta vez la vaca lo embiste al matón, dejando a Pee libre de la persecución.

Unos vaqueros le preguntan por su estado y él solo recuerda el Álamo. Queriendo ayudarlo, lo dejan en un bar de motoristas llamado Álamo. Pee-Wee entra en el local y con la algarazca pide silencio, pero los motoristas le afrontan “*Esto es el club privado de los seguidores de Satán*” y lo despachan. Al salir, torpemente derriba todas las motos y los motoristas furiosos quieren matarlo. Atado en una mesa, comentan las torturas a las que lo someterán, ante lo que Pee-Wee pide su último deseo antes de morir.

Se calza unas plataformas y baila la bamba. El baile es muy chistoso, peculiar y a los motoristas les divierte. Al finalizar todos son amigos, incluso le ceden una moto al aventurero para que continúe su búsqueda, pero se estrella contra un enorme cartel y va directo al hospital. Vuelve a soñar, pero esta vez, ve a una bicicleta rota en pedazos y a unos payasos vestidos de enfermeros reuniendo los trozos dentro de una ambulancia. Reconstruyen la bicicleta y Francis disfrazado de diablo la roba para quemarla dentro de una olla.

Se despierta abrumado y en la tele aparece su bicicleta junto a un niño anunciando el regalo que le ha hecho los estudios Warner al joven actor Kevin Marton.

2.3 Desenlace:

2.3.1 Anticlímax:

Pee- Wee se dirige a los estudios de la Warner para concluir su misión. El primer obstáculo que se encuentra es poder entrar, puesto que necesita un pase. Logra esquivar a los guardias colándose entre un grupo de ejecutivos y se infiltra en el set 6 donde están rodando con su bicicleta. Al verla, se disfraza de monja para incorporarse a la escena y en un descuido del director, se monta en la bici y empieza a pedalear.

Una larga persecución por los estudios ha empezado: esquiva elefantes, los guardias le persiguen con bicicletas y cochecitos, atraviesa unos viveros, una playa llena de jóvenes bailando, el polo norte, el rodaje de Godzilla, un videoclip de un grupo heavy de los 80, la selva y finaliza poniendo el turbo a la bici y volando como E.T.

Al salir de los estudios, un niño lo ve y lo cree “¡Alucinante!”. Pee a huido de la persecución pero se encuentra con el incendio de una tienda de animales. Entra en el establecimiento y libera a los animales por clases: mono, gatos, perros, pajaros, ratones, peces y al final serpientes, su fobia. Sale corriendo sujetando unas cuantas con las manos y se desmaya.

2.3.2 Clímax:

Reunido con un productor de la Warner para aclarar los desechos que ha ocasionado, Dottie entra en la sala con la bicicleta. Pee se avalancha sobre su vehículo y lo besa dejando un poco de lado a la chica. El productor propone llevar su aventura a las pantallas y éste acepta entusiasmado.

El estreno es en el Autocine, donde todos los personajes que han compartido su aventura están allí felicitándole. Dottie le espera con su bici, mientras que Francis comenta “la gran amistad” que tiene con Pee-Wee.

En la pantalla se ve a un Pee Wee a lo James Bond con Dottie tras el robo de la X1 (moto que simula la bicicleta de Pee-Wee) y una escena en la que se besan. Dottie espera ese mismo beso pero Pee le pide irse sin ver el final, “*No hace falta, la he vivido*”. Cogen sus bicicletas y abandonan el autocine por delante de la pantalla con el beso.

3. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO (Apoyo visual en anexos)

3.1 PLANOS

Durante la rutinaria vida de Pee-Wee aparecen planos generales a modo de presentación de escenas e involucrar al espectador en el mágico mundo que lo rodea, como el jardín de la casa lleno de juguetes o su repleta habitación de cachivaches. Además, para acentuar expresiones se recurre a primeros planos como es la maliciosa cara de Francis al negarle la compra de la bicicleta.

Por contra, en su aventura aparecen planos picados y contrapicados que enfatizan las acciones y así crear en el espectador la sensación de peligro y temor por lo desconocido y cruel mundo real, como es el caso de la caída por el barranco, el trayecto con Margie la Grande o el siniestro club de los motoristas. Asimismo, aparecen giros desordenados y grandes angulaciones para mostrar sus trastornos y pesadillas como cuando se entera que le han robado la bici y la cámara empieza a girar alrededor de su cara.

Burton queriendo destacar los roles sociales recurre también a las angulaciones de cámara, como pueden ser los motoristas en su local mostrando superioridad ante el indefenso Pee-Wee o en la comisaría de policía la agente imponiéndose ante el joven, quedando siempre éste como el desaventajado hasta el final que es él quien muestra superioridad.

3.2 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

En la película se recurre mucho a los travellings para representar persecuciones o recorridos en bicis. Como ejemplos tenemos el salto con la liana y la bici simulando a Tarzán mientras atraviesa la selva, la huida del Álamo, en el simulacro a E.T o en el autocine al salir del puesto de perritos.

Las panorámicas, respectivamente, también son igual de recurridas para presenta escenarios, como la carretera mostrando coches mientras Pee-Wee hace autoestop, para enseñar el disfraz de Cowboy de Pee o la presentación de los Estudios Warner.

Y, en cuanto al ritmo de los movimientos, suele acentuarse o disminuir para remarcar algún acontecimiento como la caída del descapotable por el barranco que combina los ritmos para semejar el descapotable a un Ovni.

3.3 MÚSICA

En general la música es muy jovial y danzarina es inducida a ritmo de piano. Esta utilizada como recurso para enfatizar sensaciones o sentimientos del protagonista, es por eso que en aquellas escenas que el director quiere destacar, juega con ella acentuándola o ralentizándola.

Dependiendo del sentimiento que quiera destacar, el compositor recurre a un tipo de música u otro. Por ejemplo:

- Cuando se quiere representar irrealidad, se utilizan ritmos rápidos y trepidantes como en el mecanismo de realización del desayuno.

- Para dar suspense recurre a sinfonías intrigantes y misteriosas, como cuando se encuentra en el callejón de noche y lloviendo o cuando asiste al tarot, recreando una atmósfera espiritual que introduce al espectador en el ambiente.
- Para dar emoción y empatizar con el éxtasis que el protagonista tiene a la hora de emprender su aventura, utiliza un ritmo muy rápido, de emoción.
- Cuando desvela su preciado objeto, lo enfatiza con música maligna, la típica que suena cuando aparece un villano en los dibujos animados, para representar que es más que una bici, es “la bici”.
- Del mismo modo, con un ritmo de Intriga y terror representa la tragedia que le supone el robo al protagonista, o el miedo que le supone conocer a Margie la grande.
- Y con un ritmo bélico representa la pelea entre Pee-Wee y Francis, a modo de combate de vida o muerte.
- Para dar sarcasmo y diversión recurre a “la bamba” y a melodía mariachi cuando se disfraza de Cowboy, y nos sitúa en los años 50.

3.4 DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y FOTOGRAFÍA

En *La gran aventura de Pee-Wee* destacan dos tipos de fotografía, una para representar la Norteamérica de los años 50 y otra para representar la realidad paralela de una América retro a raíz de las fantasías de Pee-Wee.

En el fantástico mundo de Pee-Wee encontramos una gran variedad de colores y objetos de diversos tamaños. Este mundo lo formará su aislada casa repleta de juguetes (cielo lleno de planetas, trenes, coches, caballitos, pelotas, muñecos...) que parece más una guardería donde cualquier niño querría vivir que una casa. Asimismo, escenifica este universo mediante planos muy iluminados y excesivos colores llamativos como rojos y amarillos creando un ambiente asexuado, infantil y retro. Sólo cobra sentido dentro de los límites de su mente, puesto que, cuando le roban su preciada bicicleta, el mundo se desmorona y entra en cruel mundo real.

Por contra, Norteamérica es un mundo frío, desconocido y lleno de peligros donde Pee-Wee recorre alguno de sus lugares más míticos como el Álamo o los Estudios Warner. Es un universo más adulto, repleto de estereotipados personajes deambulantes por solitarias carreteras. Escenifica a Norteamérica con iluminaciones claroscuras creando sombras que parecen cobrar vida, junto con colores azules, grises y negros para escenas nocturnas y colores pálidos para las diurnas. Es aquí donde Pee-Wee se verá obligado a crecer a la edad adulta y a crecer como persona, “*Dottie he aprendido humildad*”. Ejemplo de este tipo de escenas sería la charla que mantienen Pee-Wee y Simone en la boca del dinosaurio donde está todo oscuro y solo hay una lúgubre luz iluminando a la pareja o los locales frecuentados como el área de servicio o el club de los motoristas.

Una vez Pee-Wee se sumerge en el mundo real, sólo puede volver a su mundo de fantasía por medio de ilusiones(T-Rex se come a su bici, los enfermeros payasos operan su bicicleta...). Aunque al llegar a los Estudios Warner vuelve a su mundo infantil, esa gran fábrica de sueños, donde Pee-Wee da rienda suelta a su imaginación y puede volver a ser ese niño grande resguardado del mundo real que tanto anhela.

La unión de estos dos mundos se hace mediante la bicicleta y su robo, obligando al protagonista a irrumpir en lo desconocido y salir de su burbuja de paz y felicidad. Su bicicleta es roja y esto hace constar el color desde el inicio al final del film, recordándonos el porqué de la aventura y mezclando ambos universos. Ejemplo de ello sería desde la casa de Pee-Wee, su pajarita y los payasos hasta el disfraz de Cowboy, la casa del Tarot o el descapotable de Mickey.

3.5 EFECTOS ESPECIALES

La película no consta de muchos efectos especiales, solo de algunos gags visuales como la ventana-pecera de la casa de Pee-Wee, la deformación en Stop-motion de la cara de Margie la grande o el ataque de T-Rex a su bicicleta y un poco de animación 2D cuando se queda en negro la pantalla al caer por el barranco y se ven unos ojos moviéndose por ella.

Asimismo, para dar sensación de opresión en la casa de Pee-Wee utilizan juguetes grandes dentro de un reducido espacio, al igual que en la tienda de bromas.

4. OUTSIDERS

Pee-Wee es un asexuado joven que representa el eterno adolescente. De piel pálida, labios rojos, mejillas sonrosadas y con una inconfundible risa y frases recurrentes como “*ya sabemos lo que eres tú, ¿pero qué soy yo?*”, viste un encogido traje gris, pajarita roja y zapatos blancos. Además de estar incondicionalmente enamorado de su bicicleta. Se asemeja a un dibujo animado que le entusiasma la cultura popular de los años 50 y 60.

No es un personaje extraído del mundo burtoniano, sino que en los 80 ya tenía un estatus de culto al provenir de la TV serie “*Pee-Wee playhouse*”. Tiene un estilo muy peculiar y unos movimientos muy cómicos y parodiados que parecen extraídos del *Slapstick*⁹ con movimientos semejantes a los de Chaplin, Jerry Lewis o Buster Keaton.

Pee-Wee se entrega en todo lo que hace y el propio Burton se siente identificado con él. “*El personaje de Pee-Wee se entregaba en lo que estaba haciendo y cuando has crecido en una cultura en la que la gente se mantiene tan oculta, era agradable ver que no le importaba lo que se pensara de él. Vivía en su propio mundo y eso es algo que encuentro tremendamente admirable. Su personaje está solo, es capaz de desenvolverse en sociedad, pero también es una especie de marginado. 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 yo*”. (Salisbury, 2012, p.88)

Su marginación social la crea el propio espectador, porque en el contexto fílmico todos los personajes se llevan bien con él. Esto ocurre porque todos los personajes que

⁹ El **slapstick** es una forma bulliciosa de comedia que basa su atractivo en el dolor, la farsa, los golpes y las bromas prácticas del humor crudo para crear un efecto cómico en el espectador, excediendo los límites del sentido común. <http://es.wikipedia.org/wiki/Slapstick> (11/01/2015)

encuentra durante su viaje son también outsiders y percibidos como raros por la sociedad. Por ejemplo, Mickey es un preso fugado, Margie es un fantasma o los motoristas pertenecientes a una secta no muy tolerada por la sociedad.

5. MENSAJE FÍLMICO/CRÍTICA SOCIAL

La gran aventura de Pee-Wee es una absurda película que roza los límites de lo ridículo. A pesar de que el ilógico mundo de Pee-Wee y su personaje ya eran tendencia con “*Pee-Wee’s playhouse*”, siendo serie de culto por sus innumerables fans, la película es una satírica obra que por medio de la inocencia y la tozudez del protagonista ridiculiza a una sociedad americana donde prima la estupidez, reflejada en la absurda búsqueda de una bicicleta por todo un país. Asimismo, parodia la sociedad americana de los años 50 primando lo material y el consumismo a lo humano y el racionalismo.

El robo de la bicicleta, pretende mostrar cómo un mismo objeto puede tener incontable valor para una persona, en este caso Pee-Wee, hasta el punto de perder la vida en su búsqueda y carecer de ese valor en otras personas, como es el caso de Francis cuando al fin consigue la bicicleta y se deshace de ella al verla como un objeto más, puesto que sólo le llamaba la atención por el valor que Pee-Wee le otorgaba a ésta.

Dentro de lo absurdo con la búsqueda de su objeto máspreciado, en esta película se extrae la moraleja: Luchando por aquello que se quiere y por muy absurdo que parezca, mediante el empeño y la constancia obtendrá el resultado deseado. Y si además transmites ese sentimiento de lucha a terceros y les ayudas a conseguirlo, éstos recíprocamente te ayudaran.

6. INTERPRETACIONES

- Pee Wee ejemplifica las características del héroe clásico y de Jason en su búsqueda del tesoro:

Encargo previo	robo de la bicicleta
Trayecto largo y arriesgado	Viaje por Norteamérica
Duelo	Persecución por los Estudios Warner
Ayuda inesperada y amorosa	Dottie
Huida accidental	Incendio en la tienda de animales
Retorno victorioso	Ofrecimiento del productor en plasmar en las pantallas su historia.

- Combina el expresionismo y lo kitsch: mezcla formas y objetos fuera de moda y además los exagera en forma y color para recrear el fantástico mundo de Pee-Wee.
- Cúmulo de simbolismo de los años 50, 60 y 70 con su tono retro, escenografía y vestuario de sus personajes. Así como algunos objetos destacados de estas épocas, como la bicicleta Schwinn DX del protagonista de los años 50.

- Innumerables referencias al pasado: Sombra del protagonista en el oscuro callejón como en la película de Nosferatu, el paseo por la Warner es una referencia a los gustos del director (Godzilla, cine clase B y con temáticas festivas), referencia a Fellini con la semejanza del personaje a las caricaturas de éste .
- Es un largometraje compuesto por pequeñas historias enlazadas.
- El constante humor surrealista de Pee-Wee Herman hacia la sociedad es una crítica a ésta.
- A través de innumerables situaciones y acciones sin sentido alguno, Burton crea una atmósfera atemporal que mezcla varias décadas desde los 50 a los 90, impidiendo catalogar la historia en una ellas.
- El perro, mejor amigo de Pee-Wee, es un referente burtoniano que aparece en muchas de las películas del autor, como pueden ser *Frankenweenie*, *Pesadilla antes de navidad*, *La novia cadáver* o *Mars Attacks!*.
- Asimismo, el eterno adolescente es otro referente muy utilizado por Burton, y aparece posterior a este film en *Eduardo Manostijeras*, *Charlie y la fábrica de chocolate* y *Big fish*.

B. THE CORPSE BRIDE

1. FICHA TÉCNICA

Título: The Corpse Bride

Duración: 75 min.

País: EEUU

Año: 2005

Estudio: Warner Bros, Tim Burton Animation Co, Laika Entertainment, Patalex Productions, Tim Burton Productions, Will Vinton Studios.

Director: Tim Burton, Mike Johnson

Productor ejecutivo: Joe Ranft, Jeffrey Auerbach

Productores: Tim Burton, Allison Abbate

Guión: Caroline Thompson, Pamela Pettler, John August

Fotografía: Peter Kozachick

Montaje: Jonathan Lucas

Música: Danny Elfman

Género: Animación, fantástico, romance, stop-motion, musical.

Diseño de producción: Alex McDowell

Director artístico: Nelson Grangel

Presupuesto: 19 millones de dólares

Recaudación: 117 millones de dólares

Premios: Future film festival digital award (Mostra de Venencia, 2005)

Best Animated Feature (NBR,2005)

Ub Iwerks Award for Technical Achievement (Annie, 2006)

Mejor película de animación (Nominación al Oscar, 2005)

Reparto: Helena Bonham Carter (Novia cadáver), Johnny Depp (Victor Van Dort), Emily Watson (Victoria Everglot), Tracey Ullman (Nell Van Dort), Paul Whitehouse (William Van Dort), Joanna Lumley (Maudeline Everglot), Albert Finney (Finis Everglot), Richard E. Grant (Barkis Bittern), Christopher Lee (Pastor Gallswell), Michael Gough

(Elder Gutknecht), Jane Horrocks (la viuda negra), Enn Reitel (gusano), Paul Whitehouse (Paul el maitre), Deep Roy (Napoleón Bonaparte)

Sinopsis: Victor ensayando sus votos introduce el anillo en lo que parecía una rama, lo que no sabía es que era la mano de una muerta, que le reclamará sus derechos como prometida.

2. ARGUMENTO

2.1 Planteamiento.

2.1.2 Equilibrio:

Víctor dibuja una mariposa azul que tiene atrapada en un frasco. Al acabar su dibujo la libera y ésta recorre una triste ciudad, mostrando a los pescaderos, panaderos, pobres pueblerinos, a un Lord y finaliza su trayecto en un carruaje delante de la mansión Van Dort. Se abren las puertas de la casa y los Van Dort, dos nuevos ricos gracias al mercado del pescado, salen cantando que hay una boda que les dará estatus en la sociedad. Entran en el carruaje, pero Nell Van Dort no cabe por la puerta y William, su marido, y Victor, su hijo, la empujan. Los Everglot, unos ricos arruinados, acaban la canción cantando que ansían la dote del matrimonio. Victoria, su hija, esta triste por el pactado matrimonio con un nuevo rico, Victor Van Dort. Pregunta a Maudeline, su madre, si algún día podrá enamorarse, y sarcásticamente le responde “ *Claro que no, ¿Acaso tus padres se aman? No!*”, y compara el matrimonio a un negocio, “*Yo te doy, tu me das*”. Al mismo tiempo, Victor pregunta a sus padres “*¿No debería casarse con un Lord?*”, pero su madre ansiando el título de noble responde “*¡No digas tonterías!*”.

Ambas familias se reúnen en la mansión Everglot para ensayar los votos de la boda. Con una fría presentación y forzadas sonrisas, toman té en el salón. Victor se encuentra en el Hall, donde hay una gran escalera que ocupa media sala y un solitario piano escondido en un rincón. Al verlo, va hacia él y toca una melodía, que levemente Victoria escucha desde su habitación. Atraída por la música se dirige al Hall y se detiene a mitad de la gran escalera. Victor asustado al ver a su prometida, tartamudea sin saber que decir. Victoria cuenta que no escuchaba música desde hacia años porque su madre se lo prohibió.

Sentados los dos en la banquetta, tocan juntos la melodía, al mismo tiempo que Victoria revela que siempre ha soñado casarse con alguien a quien amara. Su madre irrumpe en la sala escandalizada al verlos juntos y los conduce a la sala donde ensayarán sus votos.

2.1.2 Detonante:

Todos reunidos en la sala ensayan la ceremonia. Victor nervioso, tartamudea y es incapaz de encender la vela y recitar los votos. Intenta enhebrar el anillo en el dedo de Victoria pero se le resbala de las manos, provocando que el personal se alborote y se incendie el vestido de Maudeline Everglot. Lord Barkis, un caza-fortunas, entra en la sala haciéndose pasar por un invitado de la boda que ha llegado con antelación y apaga el fuego derramando vino en el vestido.

El reverendo cancela la boda hasta que Víctor aprenda sus votos. Nervioso, huye despavorido hasta el puente, donde empieza a lamentarse. Un pregonero anuncia el percance de Victor y lo hace huir al bosque para tranquilizarse. Empieza a ensayar

nefastamente sus votos. *“Es inútil!”*, toma un descanso y al relajarse, repite sus votos. Conforme más tranquilo está, mejor los anuncia. Empieza a bromear y ensayar, hasta que lo hace perfectamente, incluso enhebra en anillo en una rama como si fuera la mano de Victoria.

La rama empieza a moverse y agarra el brazo de Víctor. Se da cuenta de que no es una rama, sino una mano esquelética y huye asustado. Del suelo sale un cadáver vestido de novia, *“Si quiero!”*. Víctor aterrado y sorprendido corre hacia la ciudad. Tropezando y cae unas cuantas veces porque unos cuervos lo persiguen e intentan picarle. Al llegar al puente, cree estar a salvo y empieza a tranquilizarse y asimilar la situación, pero de repente, aparece el cadáver. *“Puedes besar a la novia!”* y en el beso se desvanecen la pantalla a negro.

2.1.3 Primer punto de giro:

Víctor despierta tumbado en el suelo viendo cadáveres y zombis repletos de gusanos y cucarachas alrededor de él. Asustado, cree estar alucinando y coge una espada de un muerto como defensa ante los monstruos. Pide explicaciones de lo que está ocurriendo.

Unos esqueletos empiezan a cantar y bailar coreografiados la segunda canción. Con sus huesos crean instrumentos (Guitarra, trompeta y xilófono) y explican lo que le pasó a la novia cadáver. *“Se llama Emily, ella era atractiva y reconocida, cuando un desconocido entró a su vida, era bien parecido y diestro al hablar, y fue así que en sus brazos cayó sin pensar. Ella no quiso hablar pues papá dijo no, y fue así que planearon escaparse los dos. Nada se comentó del secreto o el plan, si hay amor en tu vida nada te faltará, excepto algunas cosas que dije recién, joyas de la familia y dinero también, y cerca del panteón donde está el viejo roble, una noche de niebla quince para las tres, ella lista para ir y donde estaba él. Y entonces espero, vio una sombra, ¿era su galán? y entonces su corazón latió muy fuerte, y entonces nena, todo se oscureció. ¡Ella al despertar muerta estaba ya, las joyas se habían ido igual que su vida, realizó una promesa tirada bajo el árbol, esperando su amor que la liberaría, aguardando porque le pidiera su mano, cuando sin pensar apareció este muchacho, juro para siempre estar a su lado, y esa es la historia de nuestra novia!”*.

Víctor está alucinando, cree estar en una pesadilla y tiene miedo. Quiere huir de allí y volver a su casa pero no sabe cómo hacerlo.

2.2 Nudo:

2.2.1 Nudo 1:

Los Everglot y los Van Dort toman té mientras esperan a que Víctor regrese de su huida. Barkis entra en la sala con el pregonero anunciando que el prometido se ha fugado con una misteriosa mujer. Los Everglot empiezan a buscar un nuevo novio para la boda del día viniente, mientras que los Van Dort sorprendidos *“¡Pero si Víctor no conoce a otra mujer!”* piden hasta el amanecer para que Víctor de explicaciones y continúen con la ceremonia.

Al mismo tiempo, Emily busca a Víctor por el mundo de los muertos mientras éste se esconde de ella. Los muertos e insectos guían a la novia hacia él y desiste de su huida sentando en un banco a charlar con ella, *“Emily tengo que volver a casa”*, ésta lo mira

desconcertante “*Ésta es tu casa*” y le entrega una caja regalo llena de huesos. al caer éstos al suelo crean el esqueleto vivo de un perro. Victor mira al perro desconcertado y al darse cuenta de que era su mejor amigo de la infancia grita “*SOBRAS*” y empieza a jugar con él.

Su plan es volver al mundo de los vivos y escapar de la pesadilla que está viviendo. Intenta planear un huida diciéndole a Emily que ya que se han casado, lo lógico es que ella conozca a sus nuevos suegros. A Emily le parece buena idea y pregunta por el paradero de éstos, a lo que el joven responde que están en el mundo de los vivos. Ésta acepta y van a la guarida de Elder Gutknecht, un viejo esqueleto hechicero, para que los transporte al otro mundo.

Gutknecht extrañado que quieran ir cuando “*todos se mueren por bajar aquí*”, les hace un conjuro con un huevo de cuervo que les hace desvanecerse al tiempo que les recuerda que “*Para volver tendréis que decir RAYUELA*”

2.2.2 Nudo 2:

La pareja mediante una cortina de humo aparecen en el bosque. Emily al ver la luna, se conmueve ante una belleza que ya no recordaba. Víctor decide ir a casa de sus padres para comunicar la noticia pidiendo a Emily que espere en el bosque hasta su aviso. Pero en realidad, Victor va en busca de su amada Victoria y trepa por la mansión Everglot hasta llegar a su habitación. Aporrea la ventana y la joven le abre. Confiesan su amor y Víctor trata de explicarle su aventura. Pero en ese momento aparece en la habitación una indignada Emily queriendo recuperar a su prometido, “*¡RAYUELA!*”.

Ahora Victoria se queda sola en la habitación, viendo cómo su prometido se desvanece.

2.2.3 Punto medio:

De regreso al mundo de los muertos Víctor trata de explicar a Emily que en realidad a quien ama es a Victoria. Emily desilusionada no entiende porqué Victor querría estar en otro lugar, “*Me has mentido por estar con otra*”. Y ante las crueles palabras de Víctor “*No, tu eres la otra Emily*”, “*Emily lo nuestro no puede ser, quizá en otras circunstancias, somos muy diferentes*” se desmorona y huye llorando a su dormitorio.

Emily recostada en su cama-ataúd llora mientras escucha como un gusano y una araña intentan consolarla con una canción “*¿Y esa cara? ¿Quién se ha muerto?*” “*Eres grande, eres especial, si con nuestros ojos él te viera*” “*Tienes gran personalidad*” y la comparan con Victoria. La novia incorpora pequeños matices a la canción “*Ella esta viva y yo muerta, pero sufro y lloro*” y cansada cierra los ojos y duerme.

Al mismo tiempo, en el mundo de los vivos, Victoria trata de explicar la situación a sus padres “*Víctor se va a casar con una muerta*” pero la toman por loca y la encierran en su habitación. Quiere impedir esa boda, así que se escapa para pedir ayuda al reverendo Galswells, “*¿Cómo puedo romper el matrimonio? ¡Un vivo no puede casarse con un muerto!*”, pero éste también la toma por loca y la lleva de vuelta a la mansión Everglot, donde la reciben escandalizados por la huida.

Cuando la situación no podía ir peor, Lord Barkis se ofrece voluntario para casarse con Victoria prometiendo todo tipo de cuidados y riquezas para la joven. Los Everglot no lo

piensan dos veces y aceptan. Comunican la noticia a su hija y la joven horrorizada intenta escapar de nuevo, pero esta vez no lo consigue y se resigna a casarse con el despreciable Barkis.

Barkis pasea triunfal por un largo pasillo de la mansión, *“Tu me darás fortuna y luego no sabré nada de ti”* *“Estaremos casados hasta que la muerte nos separe y eso querida llegará muy pronto”*. En este momento, llegamos a la conjetura que Barkis era el hombre con quién Emily se iba a casar.

Los Van Dort buscan a su hijo con el coche de caballos por la ciudad, pero durante el camino el cochero muere ahogado y va al mundo de los muertos. Víctor quiere disculparse con Emily por su actitud, pero no sabe como hacerlo. Al verla tocar el piano, éste se sienta y se une a tocar la melodía. Surtiendo efecto, Emily perdona a Víctor.

A lo lejos se oye *“ Un recién llegado”* y todos los muertos celebran la llegada de un nuevo miembro. Están de fiesta, todo son risas y colegueo, *“Aquí la gente se encuentra muy bien”* . Al ver al cochero, Víctor habla con él y se entera que Lord Barkis va a casarse con Victoria. Intenta animar al joven *“¡Tienes que seguir con tu vida!”*, pero no lo consigue.

2.2.4 Nudo 3:

Victoria vestida de novia en su habitación, llora por no querer casarse. Mientras, su criada Gelda la anima aún a sabiendas de que es en vano.

La ceremonia empieza y Gelda llora por el injusto matrimonio al que someten a la joven. La pareja se da el sí quiero, al tiempo que el reverendo dicta *“Hasta que la muerte os separe!”*.

2.2.5 Segundo punto de giro:

Elder Gutknecht anuncia a Emily que su boda con Víctor no puede celebrarse porque un muerto y un vivo no pueden estar casados. Propone una solución que implica un gran sacrificio por parte de Víctor. Su plan es que suban al mundo de los vivos a realizar la ceremonia, y una vez pronunciados los votos, Víctor beba el vino de los tiempos (veneno), que lo matará y permitirá a la pareja estar unidos para la eternidad. Emily se niega a exigir semejante sacrificio al joven, pero Víctor que lo ha escuchado todo, accede, porque ya no tiene nada que perder.

La pareja anuncia a los muertos la celebración del enlace, provocando un gran alboroto y todo tipo de preparaciones, los muertos cantan eufóricos , *“¡Por fin se casa la novia!”*, y al ver a Emily bajar por unas escaleras con su traje cosido, y un velo nuevo, acaban la canción gritando *“¡Que bella está!”*.

2.3 Desenlace:

2.3.1 Anticlímax:

En la mansión Everglot celebran el banquete de la boda de Victoria y Barkis, pero parece más un velatorio. Una larga mesa llena de arrogantes ricos, se observan con recelo unos a otros. Barkis empieza un discurso para loarse a sí mismo delante de los invitados, mientras que un humo verde inunda la chimenea que está detrás de él y un

alboroto de voces empieza a oírse. Los muertos aparecen por la sala y como es de esperar, provocan gritos entre el personal y huyen despavoridos.

Los cadáveres no comprenden el porqué de ese miedo, si están encantados de reencontrarse con su familiares vivos. A Barkis le entra el pánico y se esconde bajo la mesa hasta que los esqueletos salen de la casa. En ese momento, ordena a Victoria entregarle su dote para poder irse, Pero Victoria le dice que no hay dote, sino que es él quien tiene que sacarlos de la ruina. Barkis enfurece y Victoria huye al exterior donde un pregonero anuncia el resurgir de los muertos, mientras la gente grita despavorida al tiempo que corre por la calle.

Un niño se dirige hacia un anciano esqueleto y al reconocer que era su abuelo, lo abraza. En ese momento los vivos se percatan que son sus familiares y dejan de tener miedo, creando armonía entre ambos mundos.

No hay tiempo que perder y los muertos se encaminan hacia la iglesia para celebrar la ceremonia. Victoria los sigue curiosa y ve a Víctor y Emily en el altar. El joven pronuncia a la perfección sus votos, pero Emily titubea, así que Víctor concluye por ella. Es la hora de beberse el vino de los tiempos y cuando el joven está apunto de hacerlo, Emily lo detiene. La novia cadáver ha visto a Victoria y ha comprendido que no puede exigir a su amado ese sacrificio, puesto que ella lo quiere, pero sabe que él realmente ama a Victoria.

Emily coge la mano de Victoria y le cede su puesto junto a Víctor en el altar. Parece que todo se ha resuelto felizmente, pero Lord Barkis entra por la puerta empuñando una espada y reclama a Victoria *“¡Ella es mi esposa y no me iré con las manos vacías!”*. Lo que no imaginaba era encontrarse allí a su antigua prometida, que asesinó vilmente, Emily.

2.3.2 Clímax:

Barkis se lleva por la fuerza a Victoria y Víctor intenta detenerlo por medio de una pelea a vida o muerte que casi acaba con la vida del joven de no ser porque Emily interviene y recibe el apuñalamiento de Barkis. Al estar muerta, no le sucede nada, y ahora es Barkis quien está desarmado. Mediante su habitual soberbia propone un brindis por Emily, *“¡Antes de irme brindo por ti!”* la novia que nunca conseguirá desposarse” y bebe sin saber que está ingiriendo el vino de los muertos.

Ahora los muertos pueden vengarse de Barkis y los vivos pueden contraer el ansioso matrimonio. Emily libera a Víctor de su compromiso y les desea lo mejor, puesto que ella ahora se ha liberado de su tortura al encontrar el amor que se le resistió durante tantos años. Sale de la iglesia y se detiene en la puerta donde su cuerpo se transforma en pequeñas mariposas azules que vuelan hacia la luna. Fundido a negro y fin.

3. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO (Apoyo visual en anexos)

3.1 PLANOS

A la hora de representar los distintos mundos de *La novia cadáver*, Burton recurre a planos picados y contrapicados para representar un frívolo mundo de los vivos donde prima las clases sociales. Por ejemplo: las escenas en que los Everglot hablando con su hija, éstos los vemos desde un plano contrapicado transmitiendo poder, mientras que la joven aparece mediante un plano picado que transmite inferioridad. Otro caso semejante ocurre cuando los Everglot, con posesión de nobles, hablan con los Van Dort, nuevos ricos.

También los utiliza a la hora de empatizar y exagerar los sentimientos de los personajes, ejemplo de ello sería cuando Víctor aterriza en el mundo de los muertos asustado y por medio de picados exagera ese sentimiento y crea la misma sensación en el espectador, o el momento en que Emily llora en su habitación y se engrandece la pena. Asimismo, cabe destacar que sobresale el plano picado de la mano de Emily en el bosque cuando Víctor acaba de ponerle el anillo y a pronuncia los votos, porque resalta tanto el objeto mediante el plano y la luz, extremadamente brillante, que deslumbra en la pantalla.

Por contra, a la hora de representar el mundo de los muertos, recurre a planos muy cercanos y rectos creando familiaridad, seguridad y confianza en los cadáveres. Los recién llegados son siempre enfocados con primeros planos creando calidez y confianza de los nuevos miembros a este mundo, a la vez que los presenta.

Pero cuando ambos mundos se fusionan, crean un mix de planos propiciando una sensación de desorden. Hasta que el abrazo del abuelo y el nieto anexa ambos mundos y los planos cercanos predominantes en el mundo de los muertos se establecen para concebir un universo equilibrado, donde coexisten ambos mundos en armonía.

3.2 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Burton utiliza los movimientos giratorios, travellings y panorámicas para adentrarnos en la trama y así empatizar con los protagonistas, con mayor presencia cuando la muerte o los muertos están presentes.

Las escenas más agitadas recurren a travellings dejando que no perdamos detalle de los hechos. Ejemplo de ello sería el momento en que Víctor se adentra en el bosque huyendo avergonzado por no poder pronunciar sus votos y acaba siendo perseguido por Emily. O cuando en el mundo de los muertos cantan coreografiados los divertidos y festejadores cadáveres. Aunque, el travelling más destacado es al final de la película cuando Emily abandona la iglesia transformándose en mariposas volando hacia la luna.

Las panorámicas se utilizan para presentar escenarios o acciones. En este caso, destaca el momento en que Emily sale de la tierra y empieza a perseguir a su prometido o cuando Lord Barkis y Victoria se están casando en la iglesia y vemos mediante una panorámica el interior de ésta.

Respecto a los movimientos giratorios de cámara, se utilizan para transmitir sensación de opresión, incompreensión o nervios. Suelen aparecer alrededor de la figura de Víctor al relacionarse con su carácter asustadizo. Por ejemplo cuando el joven cuando toca el piano y ve a Victoria por primera vez o al despertar en el mundo de los muertos.

3.3 MÚSICA

Danny Helfman junto con John August, compositores de la banda sonora, crearon para *La novia cadáver* cuatro canciones coreografiadas que ayudan al espectador a entender la trama. La primera de ellas, “*According to plan*” relata que hay una boda entre manos y los propósitos que tienen las dos partes con el enlace. La segunda, “*Remains of the day*” nos ayuda a entender cómo murió Emily, y la tercera, “*Tears to Shed*”, la compara con su rival, Victoria. Por contra, la canción mas jovial de todas es la cuarta, “*The wedding song*”, donde los muertos eufóricos cantan que su novia al fin va a casarse.

De otro modo, la base musical del film se dividiría en dos melodías; una más alegre, animada, rápida y divertida con toques folklóricos cuando se muestra el mundo de los muertos y otra más triste, lenta y aterradora para representar el mundo de los vivos.

Se ayuda de efectos sonoros para crear algún sentimiento en escenas. Los ejemplos más claros son cuando Emily y Victor se dirigen a casa de Elder Gutknecht y remarcan el miedo de Victor con truenos o cuando Elder Gutknecht y la novia especulan sobre la muerte de Víctor al ritmo de una sinfonía terrorífica.

Pero es en la fusión de los mundo cuando la música agitada se impone al mundo de los vivos, transmitiendo la armonía y felicidad de los muertos. Esta armonía también aparece en el momento en que Emily y Victor muestran apego y tocan con el piano un minuetto juntos, símbolo de que ambos mundos pueden convivir.

3.4 DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y FOTOGRAFÍA

Al igual que en *Beetlejuice*, Burton compara el mundo de los muertos al de los vivos haciendo que estar muerto sea mucho más deseable que estar vivo. Crea unos muertos lleno de vida y con divertidos números musicales frente a unos vivos que parecen estar muertos donde la avaricia y la falsedad les corroe.

Un gris y oscuro pueblo rebosante de una espesa neblina nos sitúa en la época victoriana con altos y esbeltos edificios de fachadas con aperturas en ojiva y grandes ventanales, carruajes, indumentaria e incluso mobiliario significativos de la época. Sobresalen edificios como las mansiones Everglot o Van Dort y la iglesia, o el bosque de altos y esbeltos árboles sin copa.

Kozachik, director fotográfico del film, dota a *La novia cadáver* con un estilo visual muy marcado, el del expresionismo gótico, que además de por su arquitectura, nos referencia con incontables sombras entre sus calles que evocan a la película de Murnau, *Nosferatu*. Recrea un frío invierno con una lúgubre atmósfera a través de colores grises y azules pálidos unidos a una iluminación muy fría y tétrica.

En este universo los únicos toques de color que sobresalen son aquellos unidos a acciones importantes de la trama, como el reluciente anillo de compromiso de Víctor o la mariposa de color turquesa. Asimismo, la iluminación progresa al igual que los sentimientos de sus protagonistas, como es el caso de Víctor y Victoria con sus vacías y tristes vidas antes de conocerse apenas con luz y al enamorarse crean esperanza en sus vidas y viene marcado con una brillante luz.

Por contra, el mundo de los muertos está repleto de ataúdes, telarañas, huesos e insectos. Es muy pintoresco con sus chillones colores verdes, azules y rojos eléctricos que tiñen las barras de bar y lugares de ocio. Pero más pintorescos son sus alegres y festivos habitantes que viven en una constante celebración. Son una comunidad muy jovial y amable donde se ayudan entre sí sin malas intenciones. Peculiarmente, Burton los dota con emociones a diferencia de los mortales que carecen de ella y se mueven por la ambición y la avaricia.

Su iluminación es muy cálida y directa para resaltar lo energéticos que son los esqueletos y crear la sensación de familiaridad. Esta luz alumbrará a los mortales cuando los muertos irrumpen en su mundo y les contagien sus emociones. Y es aquí cuando los verdes y morados aparecerán en el mundo de los vivos instaurando un cambio en los valores que predominaban. Ahora sus habitantes aprecian más el valor de la familia y se mueven por emociones.

El puente es un elemento clave en la película, al igual que para el movimiento expresionista, puesto que crea la unión de estos mundos y los conecta acelerando los acontecimientos de la trama en un desfase de sensaciones.

3.5 EFECTOS ESPECIALES

La película está realizada en Stop-motion y su rodaje duró 52 semanas. Es conocida como la técnica de animación en la que se rueda fotograma a fotograma y sus personajes estáticos son movidos lentamente y registrados estos pequeños movimientos en cada fotograma, de manera que en la reproducción parezca un movimiento fluido, siendo en realidad un conjunto de mini-movimientos fotografiados que a 24 fps se convierte en imagen en movimiento (película).

Generalmente con esta técnica se utilizan cabezas o bocas reemplazables para sus personajes, pero en *La novia cadáver* utilizaron cabezas con un mecanismo artesanal que permitía controlar los gestos y expresiones de los muñecos. Es un método muy laborioso, pero permite un milimétrico control de los movimientos.

Los muñecos medían poco más de 1/2 metro y los escenarios eran tan grandes que podían entrar los animadores sin agacharse.

4. OUTSIDERS

La película está basada en un trío amoroso entre Víctor, Victoria y Emily en donde los tres son personajes claves que cumplen las características para ser outsiders burtonianos. Todos son excluidos de la sociedad por su personalidad; Emily por su ingenuidad que le lleva a una lucha interna y Víctor y Victoria por su soledad.

Emily es un cadáver en descomposición que nos recuerda a personajes femeninos de otras películas del director como a Sally de *Pesadilla antes de navidad* o a Elsa Lanchester de *La novia de Frankenstein*. Viste un vestido de novia lleno de desgarros y en pésimas condiciones. Tiene un gusano devorándola pero no nos crea repulsión, sino que nos resulta atractiva y entrañable. Está plagada de inocencia y buenas intenciones, (su motivación es hacer feliz a Víctor con el compromiso) y no es consciente de su condición de monstruo hasta el final de la película, cuando ve a lo que está sometiendo a Víctor.

Victor es un delgado y alto joven con una pequeña joroba. Su pálido tono de piel es acentuado por una oscura melena y un ceñido traje negro que le resalta aún más su delgadez. Es muy introvertido, asustadizo, nervioso y amable con todos. Además, nos recuerda a otros personajes burtonianos como Vincent, Sweeney Todd, o Ichabod Crane.

Victoria es una delgada, pálida y refinada noble que viste muy recatadamente. Su carácter es muy parecido al de Víctor en cuanto a timidez y amabilidad pero se distingue en que ella es muy decidida y poco asustadiza capaz de luchar contra todos por lo que realmente quiere.

5. MENSAJE FÍLMICO/CRÍTICA SOCIAL

A través de *La novia cadáver*, Burton critica la infelicidad que muchas personas viven con incompletas relaciones y que recurren al conformismo para sostenerlas para poder encajar en los patrones establecidos por la sociedad. De esta forma, defiende que el ser un incomprendido no implica no ser feliz, sino que aquellos que viven aparentando para ser aceptados por el colectivo son los que realmente padecen la infelicidad.

Y así, aunque a simple vista parezca un film infantil, esconde un trasfondo mucho más serio. Representado que no solo es una constante lucha entre el triángulo amoroso (Emily, Víctor y Victoria), sino que también toca temas como el vínculo entre la vida y la muerte, el miedo a lo desconocido, la falsedad social en busca de estatus o el egoísmo y arrogancia que pueden llegar a tener las personas por conseguirlo. Esto se observaría cuando los Van Dort y los Everglot ansían un matrimonio concertado para satisfacer sus inquietudes sin pensar el coste que le supondrá a sus hijos. Siendo tan frívolos que aparentan aquello que no son, solo por conseguir su propósito. Aquí se uniría Lord Barkis con su ambición por la riqueza.

Además, vemos como Víctor, un joven asustadizo, tiene que combatir contra sus peores miedos para satisfacer a sus padres y después para luchar por aquello que realmente quiere, Victoria. Primero se enfrentaría al miedo de hablar en público y formalizar un "matrimonio", luego combatiría contra la muerte y su desconocimiento de ella y finalmente afrontaría a Barkis en una lucha por su amada.

Burton critica también la separación entre el mundo de los vivos y el de los muertos por el desconocimiento de los mortales hacia los difuntos. Puesto que en el instante en el

que ambos mundos se fusionan, llegan a convivir en armonía y desaparecen todos aquellos miedos que causaba la incertidumbre.

Con todo esto Burton nos enseña que la felicidad es una meta difícil de alcanzar por todos los obstáculos que llegamos a imponernos por miedo a la incompreensión social y que solo desprendiéndose de ellos llegaremos a obtener esa satisfacción tan ansiada.

6. INTERPRETACIONES

- *La novia cadáver* indaga la belleza de lo siniestro a través de un triángulo amoroso entre habitantes vivos y muertos, rememorando a los relatos románticos y surrealistas que Burton veía en su infancia.
- Al igual que en *Frankeenstein*, *Pee-Wee*, o *Pesadilla antes de Navidad*, el director crea una relación can-persona (Sobras-Víctor) en la trama como recuerdo a Pepe, su primer perro de la infancia.
- El gusano que vive dentro de la novia cadáver haría el papel de nuestra conciencia, y con algunas de sus frases nos recuerda a Beetlejuice.
- El pelo de Nell Van Dort se parece al del marciano disfrazado de mujer de *Mars attacks!*
- El baile de los esqueletos hace referencia al corto de animación de Disney "The skeleton dance".
- Muchas de las sombras, además de hacer referencia a Nosferatu, son casi idénticas a las de el corto *Vincent*.
- Burton se basa en las obras de Gaudí para recrear el mundo de los muertos.
- Afronta la muerte, un tema no muy agradable para la sociedad, con humor y naturalidad.
- Encontramos la paradoja de que el mundo de los muertos esté lleno de vida, y el de los vivos lleno de muerte (tristeza).
- Entre sus personajes abunda el humor negro sobre la muerte. Algunas de sus frases son "Sobras hazte el muerto", "Porqué subir, cuando la gente se muere por bajar aquí", "Estás frío como un muerto", "¿Y esa cara? ¿Quién se ha muerto?"
- Hace referencia a su primer corto "Vincent" cuando Finis Everglot llama a Víctor por ese nombre y no por el suyo.
- Ahistoricidad: Hay pocas referencias al lugar donde se desarrolla el film, aunque todo parece indicar que es la Inglaterra del siglo XIX.
- Cuando Emily supera el trágico engaño que la llevó al mundo de los muertos, ésta purifica su alma y la libera del tormento por comprender que amar sin poseer a su amado es una tortura.
- El piano de la mansión Everglot es marca "Harryhausen" como homenaje al director Ray Harryhausen.
- En la escena en que un esqueleto y su viuda se reencuentran, Burton parodia a Clark Gable en *Lo que el viento se llevó*, repitiendo literalmente, "¡Francamente, querida, me importa un bledo!"
- La trama está basada en el cuento popular ruso *El dedo*.
- Rayuela es un homenaje a la novela de Cortázar "*Rayuela*" y todo su mundo surrealista.

C. CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

1. FICHA TÉCNICA

Título: Charlie and the Chocolate factory

Duración: 115 min.

País: EEUU

Año: 2005

Estudio: Warner Bros, Village Roadshow, Zanuck Company/Plan B

Director: Tim Burton

Productor ejecutivo: Pratick McCormick, Felicity Dahl, Michael Siegel, Graham Burke, Bruce Berman

Productores: Richard Zanuck, Brad Grey

Guión: John August, basado en el libro de Roald Dahl

Fotografía: Philippe Rousselot

Montaje: Chris Lebenzon

Música: Danny Elfman

Diseño de producción: Alex McDowell

Director artístico: Gabriella Pescucci

Género: Remake, fantástico, comedia, infantil,

Presupuesto: 150 millones de dólares

Recaudación: 478 millones de dólares

Premios: Nominado a Oscar como mejor diseño de vestuario (2005)

Globo de oro a mejor actor (2005)

4 Nominaciones a premio BAFTA (2005)

Reparto: *Johnny Depp (Willy Wonka), Freddie Highmore (Charlie Bucket), David Kelly (abuelo Joe), Helena Bonham Carter (Señora Bucket), Noah Taylor (Señor Bucket), Missi Pyle (señora Beauregarde), James Fox (señor Salt), Deep Roy (Oompa Loompa), Christopher Lee (Señor Wonka), Jordan Fry (Mike Teavee), Anna Sophia Robb (Violet Beauregarde), Julia Winter (Veruca Salt), Philip Wiegratz (Augustus Gloop).*

Sinopsis: *Charlie Bucket gana un concurso junto a otros cuatro niños para disfrutar de una visita por la gran fábrica de chocolate Wonka, donde encontrarán un mágico mundo repleto de toda clase de dulces.*

2. ARGUMENTO

2.1 Planteamiento:

2.1.1 Mundo en equilibrio:

Copos de nieve empieza a invadir la pantalla y un travelling nos adentra entre las chimeneas de una fábrica. Un torbellino de chocolate nos atrapa y nos introduce en su proceso de producción. Paracaídas con tabletas de chocolate caen en la máquina de envasado y una mano coloca cinco "Golden tickets" entre ellas. Cuando las tabletas están embaladas en cajas salen por una cinta corredera hacia unos camiones rojos que cierran sus puertas sincronizados, y se marchan a repartir el chocolate.

Una ciudad gris y llena de nieve aparece en la pantalla. Al fondo sobresale una vieja casita que desentona entre sus edificios. Vieja y deformada, con asimétricas ventanas y un tejado irregular vemos como Charlie corre hacia ella mientras anochece. En ella, un narrador omnisciente nos cuenta la historia de la pobre familia. El padre, que trabaja en una fábrica de pasta de dientes, regala a Charlie los tapones defectuosos que ha

conseguido durante el día. Emocionado saca de un armario una maqueta de la fábrica de Wonka hecha con tapones y pega sus nuevas piezas para acabarla. Mientras tanto, el abuelo Joe cuenta la historia del joven Wonka y su fantástico chocolate de cuando antaño trabajaba en su fábrica. *“Willy Wonka empezó con una tiendecita en Jerry Street, pero el mundo entero quería sus golosinas. Aquel hombre era un genio. No tardó mucho en construir una fábrica de chocolate, la mayor fábrica de chocolate de la historia. Como es natural, todos los fabricantes de chocolate estaban celosos del señor Wonka. Empezaron a mandar espías para robar sus recetas secretas. La cosa llegó a tal extremo, que un día sin avisar el señor Wonka nos dijo a todos sus empleados que nos fuéramos a casa. Fue entonces cuando anunció que iba a cerrar la fábrica de chocolate para siempre(...) Pero un día volvió a salir humo de las chimeneas y nadie trabaja allí. ¡Nadie ha vuelto a entrar!”*

Se despiden para dormir y el abuelo Joe anima a Charlie *“ No hay nada imposible Charlie”*.

2.1.2 Detonante:

Pero lo imposible se estaba haciendo realidad. Centenares de repartidores pedalean en bicicletas rojas y cuelgan carteles anunciando que Wonka permitirá a los niños que encuentren los cinco billetes dorados que se esconden en sus chocolatinas, visitar la fábrica durante un día. Además, uno de esos cinco niños se convertirá en el ganador de un premio sensacional, que no será desvelado hasta que no se conozca su nombre.

2.1.3 Mundo equilibrio alterado:

La expectación ante la noticia es gigantesca y se difunde por todo el mundo. La gente compra sin cesar las chocolatinas Wonka. El primer afortunado aparece en Alemania, Augustus Gloop, un niño gordo con ansias de comer, que comía tanto chocolate que era imposible no tocarle un ticket.

Charlie y el abuelo Joe leen la noticia en el periódico. *“ ¿No sería fantástico que te tocara Charlie?” “Sí, pero yo solo tengo una tableta de chocolate al año. Abuelo, es imposible”*. El segundo ticket aparece en Inglaterra, y lo descubre Veruca Salt, una niña malcriada que hizo comprar a sus padres millones de chocolatinas hasta que le consiguiera un ticket. Incluso el Señor Salt detuvo su negocio de frutos secos para que sus empleadas desembalaran las chocolatinas.

Los Bucket hacen un pequeño esfuerzo y regalan a Charlie una chocolatina como regalo de cumpleaños adelantado. La expectación es absoluta, pero la decepción irrumpe cuando comprueban que no hay ningún billete dorado. El joven reparte una onza a cada uno de ellos para que la puedan saborear al igual que él.

A la vuelta del colegio encuentra un periódico donde anunciaban que en Georgia, Violet Beauregarde, una niña competitiva que masca chicle durante todo el día. *“Voy a ganar porque soy una ganadora”*. El cuarto billete aparece en Colorado y lo consigue Mike Tévé, un niño apasionado por los videojuegos violentos y adicto a la televisión, que mediante cálculos matemáticos compró la chocolatina con el billete.

Solo queda un billete dorado, y la gente se vuelve histérica por conseguirlo. El abuelo Joe decide probar suerte una vez más y le regala sus ahorros a Charlie, para comprar

una nueva chocolatina, pero el resultado es el mismo al abrirla, lo cual entristece aún más al joven.

2.1.4 Primer punto de giro:

Charlie mira fijamente la verja de la fábrica y sueña que algún día entrará en ella. Con la suerte de que al volver hacia casa encuentra un dólar entre la nieve y corre hacia la tienda de dulces más cercana a comprar una chocolatina. Al abrirla, encuentra el quinto billete dorado y vuelve a casa para comunicar la noticia.

El abuelo Joe, al verlo, salta de la cama y baila emocionado como un niño, *“Yo te acompaño”*. Charlie piensa detenidamente y decide no ir y vender el billete para que la familia pueda tener algo de dinero para comer. Pero su familia se niega puesto que *“Solo un bobo lo cambiaría por algo tan vulgar como el dinero, éste viene y va, pero tickets solo hay cinco”*.

Ha llegado el gran día. Los cinco niños con sus acompañantes aguardan ansiosos a que se abran las puertas de la fábrica. Cuando el reloj marca las 10, se abren las verjas y los invitados son recibidos con una delirante canción interpretada por marionetas que acaban ardiendo en llamas antes de que acabe la representación. Wonka los sorprende aplaudiendo junto a ellos. Charlie lo mira entusiasmado.

2.2 Nudo:

2.2.1 Nudo 1:

Entran en la fábrica y recorren un larguísimo pasillo al tiempo que los niños se presentan ante Wonka. Llegan a la primera sala, donde les espera un gran valle lleno de gigantescos árboles de caramelos, bastones de regalices enormes y un río con una gran cascada de chocolate. Wonka anuncia que todo es comestible, así que les invita a que se diviertan investigando. La única excepción es que no toquen el río de chocolate. Los niños corren y toquetean todo, saborean la hierba, las manzanas, las piruletas, los bollos de crema...

A lo lejos se ven unos diminutos duendecillos trabajando. *“Son los Oompa-Loompa y vienen de Oompalandia”*. Flash-back de Wonka en mitad de una selva negociando con el jefe de Oompalandia la mano de obra de su poblado a cambio de granos de cacao (su mayor pasión). Regreso del flash-back y los bromistas duendecillos ven como Augustus bebe chocolate del río. El niño cae y éstos bailan coreografiados al tiempo que cantan *“Augustus Gloop, Augustus Gloop ,qué insensato más glotón, tan grande y vil ,glotón y sucio. Qué infantil. Y ahora a marchar, no puede más, a enviarlo por el gran tubo, para asustarse no hay razón, ¡Augustus Gloop no sufrirá!”*. Es el primer expulsado por incumplir la norma de no tocar el río.

2.2.2 Punto medio:

Wonka aplaude y los conduce a una barca de caramelo con forma de caballito de mar. Los Oompa-Loompa reman a golpe de tambores hacia otra sala, mientras Charlie pregunta a Wonka si recuerda su infancia. Flash-back de Wonka en la noche de Halloween: Un niño disfrazado de fantasma, pide caramelos por las casas. Al quitarse el disfraz vemos que lleva una ortodoncia que le tapa la cara y su padre, el dentista

Wonka, coge sus caramelos y los tira al fuego con el pretexto de que son dañinas para sus dientes.

Volvemos del flash-back y el camino se hace más intenso, el ritmo de la barca se acentúa y entran por un túnel para detenerse en la sala de inventos, la más interesante de la fábrica. Durante el transcurso por el río hace ver que Wonka tiene traumas infantiles y desvela información acerca de su extravagante personaje.

2.2.3 Nudo 2:

La sala está repleta de inventos con combinaciones extrañas de chocolate. Wonka al igual que la primera sala les dice que se diviertan pero que no toquen nada y muestra un chicle que contiene tres comidas. La ansiosa Violet lo coge y empieza a mascar. Wonka insiste en que lo escupa pero la niña no le hace caso y se infla como un arándano gigante (efecto adverso del chicle, por no estar todavía perfeccionado).

Los Oompa-Loompa entran en la sala cantando “ *La historia de Violet Beauregarde. Esta niña terrible que no ve mal mascar todo el día, hasta que al final sus músculos irán tan rápido que de la cara su gigantesca barbilla sobresaldrá.*” al tiempo que extraen la gran bola de la sala (ella convertida en arándano), por ser la segunda expulsada.

2.2.4 Nudo 3:

Charlie hace recordar a Wonka cuando fue la primera vez que comió chocolate. Flash-back del pequeño Wonka cogiendo una chocolatina de la chimenea y comiéndosela de donde su padre, el dentista, los tiró. Desde ese momento, se hace adicto y empieza a experimentar sabores. Su padre no acepta su adicción así que Wonka se escapa de casa para no volver.

Vuelta del flash-back y llegan a la sala de selección de nueces. Una sala circular con una espiral azul y blanca pintada en el suelo con un agujero en el centro, a modo de sumidero. En sus paredes, ardillas pelan nueces sincronizadas y las malas las echan a la espiral para caer al hoyo. Veruca encaprichada en tener una ardilla, pide a su padre que se la compre, pero Wonka se niega a vender alguna. Así que Veruca enojada, decide robar una. Entre las ardillas escoge su preferida y al acercarse a ella, Wonka la advierte “*No toques las nueces, se enfadarán*”. Veruca desobedece y las ardillas saltan encima de ella. La niña grita mientras los roedores la inmovilizan y la identifican como una nuez mala, la echan al agujero que conduce a la incineradora de la fábrica. Los Oompa-loompa aparecen bailando y cantando “*Veruca Salt la fastidió y en la basura terminó, en su descenso encontrará amigos raros de verdad: una cabeza de pescado que es la sobra de un bacalao, la carne que nadie masticó. Hay muchas cosas que faltan y todas ellas huelen mal*”. A continuación empujan al Señor Salt por el agujero mientras cantan “*Quien ha hecho de ella un animal, quien la ha criado así de mal*”. Es la tercera eliminada.

2.2.4 Segundo punto de giro:

Salen de la sala y suben a un ascensor de cristal que se mueve por el mundo fantástico del interior de la fábrica. Mike presiona el botón de la sala de televisión y llegan a una habitación blanca donde un duendecillo está viendo en un gran televisor la primera escena de “*2001: Odisea en el espacio*”. Wonka anuncia que va a tele-transportar la

chocolatina de la sala a la pantalla. Al hacerlo, Mike enloquece con el invento y se teletransporta a sí mismo. El Oompa Loompa zapea para encontrar al niño, al tiempo que canta “ *Lo más importante que hemos aprendido, es que nunca dejen a un niño cerca del televisor. Lo idiota en absoluto, mata la imaginación, obstruye y desordena la mente. Esto hace a un niño aburrido y ciego. El no puede creer lo que ve*”. Cuando lo encuentra, lo abducen de la Tv y es diminuto. Así que los duendecillos lo llevan a la sala de estiramiento de caramelos para intentar devolverlo al tamaño real. Es el cuarto eliminado.

2.3 Desenlace:

2.3.1 Anticlímax:

Ya solo queda él. Solo Charlie ha sido capaz de llegar hasta el final del trayecto. Suben al ascensor y Wonka presiona “arriba y a fuera”, saliendo disparados al cielo y aterrizando en la casa de los Bucket. “*Charlie eres el elegido, el más humilde y honrado. Por eso, voy a regalarte mi fábrica. Despidete y coge tus cosas, tenemos prisa*”. En este momento, Charlie rechaza la oferta “*No dejaría a mi familia por nada*”.

A Wonka le desconcierta la postura de Charlie, pero acepta la decisión del niño y regresa disgustado a su fábrica.

2.3.2 Clímax:

Pasa un tiempo y ambos se encuentran; Charlie limpia zapatos en un puesto de calle a un millonario que cubre su cara con el periódico. Al descubrir que era Wonka, le ofrece ayuda y le acompaña a la casa de su padre, Joe Wonka, para una posible reconciliación. El reencuentro es frío y un poco incomodo por ambas partes, pero se funden en un abrazo que bajo la mirada cómplice de Charlie, recuerdan el valor de la familia y la necesidad de sentirse rodeado de los seres queridos. Wonka entiende al fin por qué renunció Charlie y le repite su oferta, con la ahora condición de que se lleve a toda su familia con él. Ahora sí, el pequeño Charlie acepta la propuesta.

En una cena familiar en la casa de los Bucket, ahora repleta de comida, cenan alegres y felices junto a Wonka. Salimos con un travelling de la casa y vemos la casa Charlie dentro de la fábrica. Y a Charlie feliz por cumplir su sueño.

3. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO (Apoyo visual en anexos)

3.1 PLANOS

El fantástico mundo del interior de la fábrica recurre a planos generales mostrando los 360° de las salas como el valle de dulces, el río o las salas: de televisión, de inventos o de las ardillas. Abundan las panorámicas con movimientos sin titubeos que acompañan a los protagonistas introduciéndonos en las acciones como un personaje más y la mayoría de veces desde un punto muy picado o cenital para ambientar y crear la sensación aun más fantástica en las escenas. Asimismo, los travellings enfatizan esta vinculación del espectador con los decorados, llegando en ocasiones a sorprenderlo visualmente.

Por contra, utiliza planos muy cerrados para acentuar objetos o gestos como cuando los niños descubren sus billetes dorados o cuando Wonka acentúa sus gestos al

intentar decir “*Padres*” para mostrarnos su trauma infantil o Charlie al comprar su primera chocolatina remarcando su pobreza.

Todos los planos del film están extremadamente trabajados para un mayor énfasis visual y así dar significado al relato a través de las imágenes. Uno de mis preferidos sería el plano con ojo de pez que aumenta la curvatura de las vigas de la casa de Charlie y magnifica la sensación de pobreza de las condiciones en las que vive la familia Bucket, íntimamente relacionado con la vivencia de las personas que viven en esas condiciones.

3.2 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

A través de sus incontables movimientos de cámara, Burton quiere integrarnos en la acción hasta el punto de que tengamos la sensación de estar allí. Por eso recurre a las panorámicas para presentarnos el lugar fantástico y continua con los travellings para hacernos acompañantes en las acciones de los personajes.

Destacan los travellings unidos a los niños como cuando Charlie reparte su chocolatina entre su familia, cuando Veruca es arrastrada por las ardillas hasta el gran agujero o cuando Mike pulsa el botón del ascensor que nos recorre la sala. Aun así, también encontramos complicados travellings que nos muestran el estrambótico mundo de Wonka, como cuando entran en el gran pasillo de la fábrica o cuando navegan por el gran río de chocolate. Asimismo, sus panorámicas más representativas son las de captación de espacios como la fábrica, el valle de dulces, la sala de ardillas, la de inventos o la de la televisión. Destacando también la panorámica de la inmensa fábrica del millonario Salt en su fábrica de frutos secos.

3.3 MÚSICA

Danny Elfman, compositor del film, opta por un score dinámico y divertido con burlescas canciones cantadas por un ejército de pequeños Oompa-Loompas. Sus canciones tienen toques de Bollywood, ABBA, Queen y en general aquellos grupos variopintos de los 60 y 70. Por ejemplo: *Wonka's Welcome Song* tiene una sinfonía pegadiza que evoca a las melodías de las series infantiles de los 50 y 60, *Violet Beauregarde* rememora al funky de los 70 y *Mike Teavee* hace reminiscencias a Queen.

Para un mayor efecto cómico en los joviales y sarcásticos Oompa-Loompa, se altera la voz de Deep Roy para recrear una extraña voz de pito, que resalta con sus coros alegres e inquietantes, acompañados de instrumentos exóticos típicos de las canciones de Bollywood. En algunos casos recurre a psicodélicos sonidos electrónicos que crean un ambiente más futurista e incluso sobrenatural, como en la sala de televisión o cuando el abuelo Joe explica la extraña historia de Willy Wonka.

Asimismo, hace una clara referencia cinematográfica con la melodía de *2001: Odisea en el espacio* junto con la primera escena del film, a la película.

3.4 DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y FOTOGRAFÍA

Burton divide la trama en dos mundos completamente opuestos y contradictorios. Por una parte, recrea el interior de una fábrica de ensueño para cualquier niño, “*el país del chocolate y las golosinas*”. Formado por complicadas estructuras en espiral y repleto de

chillones colores que simulan un mundo mucho más vivo y natural que el exterior de la fábrica. Aquí los niños pueden dejarse llevar por la imaginación y ser realmente ellos, incluso el propio Wonka lo hace para refugiarse del cruel mundo exterior. Gracias a su fotografía colorista, luminosa y fantástica, junto con peculiares inventos y diseños que solo pueden existir en un mundo fantástico, Burton nos induce a una irrealidad soñada.

Por contra, el exterior de la fábrica es frío, gris y solitario, donde una ciudad muy cuadrículada engloba a una sociedad aún más esquemática y falsa. Abunda la nieve, la niebla y las nubes. Lo único que desentona de ella es la asimétrica, vieja y pequeña cabaña de los Bucket, donde predomina la pobreza y la humildad, tan escasa en esta sociedad. Aunque, esta cabaña pasará de ser oscura y triste a colorida e iluminada cuando se implanta en el interior de la fábrica, adhiriéndose a la ambientación de ésta.

Burton juega con la luz y los colores para diferenciar muy bien las clases sociales y los sentimientos. Por ejemplo: la fábrica de dentífricos se muestra mediante colores con tonos pastel y apagada en un principio y con el progreso de la venta de sus productos, se vuelve más colorida, luminosa y tecnológica, recreando la riqueza que apodera. De igual forma encontraríamos a la fábrica de Wonka: cuando está abierta y en funcionamiento todo es muy colorido y alegre, pero cuando cierra sus puertas todo se vuelve oscuro, gris y triste, como la ciudad que la rodea.

Destaca la fotografía colorida, brillante y de intensa luz de los planos en que los niños descubren sus billetes dorados. En el mismo caso encontraríamos el plano en que el abuelo Joe da sus ahorros a Charlie para comprar una chocolatina y a través de una luz intensa y brillante realza la moneda y nos transmiten la pobreza que están viviendo, así como la ilusión que depositan en ella.

3.5 EFECTOS ESPECIALES

Charlie y la fábrica de chocolate es un film que no ostenta muchos efectos digitales, sino que para crear un entorno más realista construyeron los 360° de la mayoría de los escenarios, puesto que son una de las partes clave en la película. Sobresale el valle de dulces, con su ondulante césped, sus bancales de chocolate, su brillante follaje multicolor, sus toboganes de caramelo y su cascada de chocolate, por ser el mayor escenario recreado del film. Sus decorados están pintados a manos y contruidos durante meses junto con la creación del río y de los gigantescos dulces que hay en él.

Referente a imágenes digitales encontramos el gran pasillo de la fábrica, creado a partir de un croma o efectos digitales cuando Violet se convierte en arándano, con el proceso de realización del chocolate, el trayecto por el río o el recorrido en ascensor. Asimismo, para crear a los Oompa-Loompa se digitalizó a Deep Roy y lo duplicaron hasta 165 veces.

La casa de los Bucket que aparece al final del film es una maqueta con un entorno fantástico recreado a 360° para introducirla dentro de la fábrica. Con la creación de estos decorados completamente cerrados, les daba la libertad de poder grabar desde cualquier punto sin limitaciones. Para la recreación de la fábrica, Burton (Salisbury, 2012, p.358) quería “un edificio con el optimismo y la fuerza de la presa de Hoover, pero que, cuando oscurece, pareciera algo siniestro” y se construyó a partir de cromas.

Asimismo, para crear las demás salas (televisión, inventos y nueces) se basó en la película *Diabolik* de Mario Bava.

4. OUTSIDERS

Charlie es un niño pobre y normal que pasa desapercibido ante la sociedad. Es muy introvertido pero humilde y honrado, puesto que antepone las necesidades de los demás ante las suyas. Su familia es tan pobre que solo en su aniversario puede saborear una chocolatina. Según Burton, (Salisbury, 2012 p.340) “*Charlie es como el 90% de nosotros, chavales que en el colegio no se distinguen por nada*”.

Por contra, Willy Wonka es el outsider por excelencia, un eterno adolescente encerrado en su fábrica durante años para protegerse del cruel mundo real y poder vivir feliz en su mundo de ensueño. Su mayor problema es el peculiar carácter que no le deja encajar en la sociedad creando dificultades a la hora de comunicarse y relacionarse con ésta. Causado por un trauma infantil vinculado a su padre, por eso no puede pronunciar “padres” y es reacio al contacto humano. Intenta “estar a la onda” haciendo chistes, pero con la evolución de la sociedad y su aislamiento, está “pasado de moda”. Lleva una peluca y viste una levita morada con estampado de cachemir, un sombrero de copa, unas enormes gafas, un bastón y un reloj de bolsillo. Además se mueve con elegantes movimientos. Según Burton (Sanchez, Juan Luís, 2014 p.155) “*Veo a Wonka como el ciudadano Kane o el Howard Hughes del dulce, una persona que fue brillante pero sufrió un trauma y se refugió en su propio mundo (...) Es una especie de fantasma de la Ópera, alguien que se esconde, se encierra y vive en su propio mundo*”.

Cuando decide compartir su mundo, no lo hace con el propósito de integrarse en la sociedad, sino que abre las puertas de su fábrica a “petit comité” en busca de un heredero que continúe su legado. Y éste será el menos alienado por la sociedad. Lo que no espera Wonka, es que gracias a su antagonista, Charlie, sufrirá una evolución psicológica con su vínculo hacia la familia y la figura paterna; pasará de no tolerarlos, a aceptarlos e intentar una reconciliación con su padre.

5. MENSAJE FÍLMICO/CRÍTICA SOCIAL

Charlie y la fábrica de chocolate es un remake de la clásica película *Willy Wonka y la fábrica de chocolate* de 1971, a la vez basada en el cuento infantil de Roald Dahl en 1964 con la que Burton exploró los valores humanos e incorporó la relación padre-hijo de los Wonka para darle una historia con fondo y explicar de dónde viene el famoso Willy Wonka y porque actúa de esa manera.

Los padres y el entorno social, contribuyen a formarnos como personas. Burton a través de éste vínculo crítica los clichés sociales de niños maleducados: glotones, avariciosos, violentos, consentidos... y apoya a aquellos niños que no se han visto alienados por la sociedad y que poseen esos valores tan humanos. Por eso, en la película, a través de un concurso vemos como el ganador de éste será aquel más honesto.

La trama se manifiesta a través de las peculiaridades sociales de los personajes y cada uno de ellos recibe el castigo a su mala conducta. Dando a entender, que no se debe

esperar más de lo que uno ofrece, en el caso de Veruca, ni menospreciarlo como hacen Mike y Violet o apoderarse de cualquier cosa por el simple hecho de poseerla como hace Augustus. Pero no solo ellos reciben la reprimenda, sino que sus padres también aprenden de ella. Puesto que comprenden que su error ha sido darles en exceso a sus hijos todo lo que han querido, por contentar y no por educar.

Charlie representa la humildad y unidad familiar, no juzgada pero sí premiada. Es decir, Charlie no recibe castigo porque es el ganador del concurso por los valores que ha recibido de su familia. Incluso llega a rechazar su sueño por su familia, el único premio que realmente importa.

Desde esta perspectiva, el joven hace ver a Willy Wonka la necesidad del amor familiar y que la felicidad viene de ahí. Es entonces cuando Wonka hace de Charlie su familia y llega a comprender su importancia. El niño que pasaba desapercibido, es el que más ha transmitido al chocolatero, incluso ayudando a enfrentarse a su miedo, la reconciliación familiar.

Con todo esto, Burton quiere hacernos ver que la familia es lo más importante que tenemos y que debemos cuidar y valorar, puesto que es la única que nos reconforta y apoya día a día. Además, la educación en el ámbito familiar es un gran desencadenante sobre la sociedad futura. Carecer de ciertos valores en la educación, como los infantes de la película, evolucionará en la pérdida de cohesión y razonamiento social. Los valores, en definitiva son los representantes de la evolución de la sociedad, y primando a unos u otros, nos harán avanzar hacia una comunidad mejor o por el contrario retroceder.

6. INTERPRETACIONES

- El remake mezcla el humor con toques amargos y oscuros.
- La ortodoncia que lleva el pequeño Willy Wonka, es la misma que llevó Burton en su infancia.
- El valle de dulces evoca a la colina de *Frankenweenie*.
- La canción de Augustus Gloop es un homenaje a George Sidney en el film *Bathing Beauty, 1944*.
- Parodia la película *2001: Odisea en el espacio* con la escena de Mike Tyson y la sala de televisión.
- El chocolatero se asemeja a otros outsiders burtonianos por su vida atormentada (Batman), por su falta de contacto humano (Eduardo Manostijeras), por el vitalismo (Ed Wood) o ingenuidad (Pee-Wee).
- Burton opta por crear algo irreal (fábrica de chocolate) para criticar aquello que es real (la sociedad).

D. BATMAN

1. FICHA TÉCNICA

Título: Batman

Duración: 126 min.

País: EEUU

Año: 1989

Estudio: Warner Bros

Director: Tim Burton

Productor ejecutivo: Benjamin Melniker, Michael Uslan

Productores: Jon Peters, Peter Guber, Chris Kenney

Guión: Sam Hamm, Warren Skaaren, basado en el cómic *Batman* de Bob Krane.

Fotografía: Roger Pratt

Montaje: Ray Lovejoy

Música: Danny Elfman, canciones de Prince

Diseño de producción: Anton Furst

Director artístico: Anton Furst, Peter Young

Género: Thriller, fantástico, acción, cómic.

Presupuesto: 48 millones de dólares

Recaudación: 411 millones de dólares

Premios: Oscar a la mejor dirección artística (1989)

Nominado a Globo de Oro como mejor actor (1990)

6 Nominaciones a los premios BAFTA (1990)

Reparto: Jack Nicholson (Jocker), Mickael Keaton (Batman), Kim Basinger (Vicky), Robert Wuhl (Alexander Knox), Pat Hingle (Comisario Gordon), Billy Dee Williams (Harvey Dent), Michael Gough (Alfred), Jack Palance (Carl Grissom), Jerry Hall (Alicia).

Sinopsis: La oscura y peligrosa ciudad de Gotham tan sólo se halla protegida por su corrupto cuerpo de policía. A pesar de los esfuerzos del fiscal del distrito Harvey Dent y el comisionado de policía Jim Gordon, la ciudad es cada vez más insegura hasta que aparece Batman, el Señor de la Noche.

2. ARGUMENTO

2.1 Planteamiento:

2.1.1 Equilibrio:

La oscura ciudad de Gotham se ve repleta de gente, transitada y muy ruidosa. Por sus calles principales abundan las luces y el ruido. La gente se aglomera por salir del cine. Una familia intenta volver a casa andando y se pierde entre un lúgubre callejón. Nerviosos y aterrados son sorprendidos por un par de vagabundos que roban su dinero.

Los complacidos ladrones cuentan sus ganancias en la azotea de un edificio. A sus espaldas aparece el hombre murciélago y asustados intentan huir. Creen que van a morir pero Batman solo los intimida y les obliga a difundir que "Batman ha llegado para combatir el crimen". Los criminales son detenidos por la policía y les previenen del nuevo justiciero "Nadie puede matarle", pero la brigada cree que alucinan por sobredosis. Aunque, unos periodistas no hacen oídos sordos a las palabras del vagabundo e intentan averiguar sobre la nueva figura.

Jack Napier sentado en una butaca ve como anuncian al nuevo comisario por la televisión, "Me dedicaré al crimen y a acabar con él". Aparece Alice, el romance de Jack y la mujer de su Jefe, aunque a Jack parece no importarle pues se cree superior a él. Saliendo por la puerta, se dirige a reunirse con un policía corrupto que cubre las irregularidades de sus actos criminales, para pagarle. Jack le declara sus ansias de ser el nuevo jefe del crimen, pero el policía se mofa ante él, porque nadie querría a un psicópata como jefe.

Vicky, una fotógrafa documental, aparece en la redacción del periódico *New York Times* esperando a Alexander Knox, el periodista que cubre la noticia de Batman. " He venido a observar la fauna de Gotham, en especial los murciélagos".

Bruce Wayne celebra una fiesta de beneficencia en su mansión. Toda la élite social de la ciudad se encuentra allí: Alcalde, los altos cargos del cuerpo de policía, millonarios... unos juegan a la ruleta, otros apuestan a las cartas y otros simplemente disfrutan charlando. El mayordomo recorre toda la sala controlando al personal. Vicky y Alexander se cuelan en la velada para investigar sobre Batman, pues se rumorea que Wayne es el único que sabe algo del enmascarado. Deciden separarse para indagar más entre la multitud. Vicky va preguntando por Bruce Wayne, " ¿Conoce a Wayne?", hasta que se encara al propio Bruce. Sorprendido responde " No estoy seguro de ello", y Vicky continúa con su búsqueda. Se reúne con Alexander y deciden indagar más dentro de la mansión. Se escabullen hasta una sala repleta de escudos de heráldica, al tiempo que especulan sobre quién es Wayne, en base a su dinero. Wayne entra en la sala y la pareja se sobresalta. Bruce se presenta como anfitrión de la fiesta y Alexander no duda en empezar su interrogatorio sobre el enmascarado, a lo que el millonario elude con otras respuestas. Alfred, su mayordomo lo reclama y Wayne se dirige a la sala de vigilancia de la mansión para averiguar porque dos de los policías corruptos que estaban en la fiesta, se han marchado apresuradamente.

Carl Grisson, el jefe de Jack, se reúne con él para informarle de la nueva misión, el robo de una caja fuerte. Jack desde una butaca escucha el plan al tiempo que juguetea con una baraja de cartas entre sus manos. Entre ellas destaca la carta del Jocker. Carl se despide de sus secuaces irónicamente, " recuerda coger tu baraja de la suerte".

2.1.2 Detonante:

Jack y su equipo están cometiendo el robo, cuando al abrir la caja fuerte vacía se dan cuenta que les han tendido una trampa. El equipo de policías corruptos irrumpen a tiros en la sala para detenerles. Batman se incorpora a la pelea y empieza a castigar a los criminales. Jack y Batman mantienen una agitada lucha hasta que el justiciero empuja al criminal dentro de una tolva de ácido. Batman huye porque la policía lo cree igual de criminal que el resto. Una mano quemándose por el ácido sobresale de la tolva al tiempo que el cartel luminoso de AXIS aparece en la pantalla.

Vicky y Wayne tienen una cita en casa del millonario. Un gran comedor oscuro con una larga mesa y unos pocos muebles más, son el lugar de la velada. Cada uno sentado en una punta de la prolongada mesa intentan dialogar mientras comen, cosa que se vuelve difícil porque se oyen levemente a causa de la distancia entre ellos. Por la incómoda situación, Wayne propone ir a cenar a la cocina de empleados en una pequeña mesa.

Junto con Alfred, charlan y se divierten como si de una cena en familia se tratara. El anciano se ausenta de la velada y la pareja acaba manteniendo relaciones sexuales.

Mientras tanto Jack en los sótanos de AXIS se somete a una reconstrucción facial ilegalmente. Lleva la cara vendada y al quitarse las gasas el médico se asusta, pero Jack ríe malignamente mientras rompe el espejo con el que se mira. Desde este momento pasa a ser el Jocker.

2.1.3 Mundo equilibrio afectado:

Carl se encuentra en su oficina durante una noche oscura. Jocker irrumpe en la sala con su nuevo look, un smoking violeta y su cara pintada de payaso feliz. Nervioso porque cree ver a un muerto, Carl se protege detrás de su mesa mientras le declara a Jocker que lo traicionó como venganza por estar acostándose con su novia. Pero Jocker no muestra piedad, "Como ves ahora soy más feliz" y dispara a matar a Grissom. Habla al muerto, mientras se sienta en su butaca, "Gotham siempre me hace una sonrisa en los labios". Su segunda visita será a Alice, que sorprendida al verlo se desmaya mientras el villano sarcásticamente vocea "¿Cariño a que no sabes lo que me ha pasado hoy?". Y para continuar su plan, reúne al equipo mafioso y a punta de pistola informa que será el nuevo jefe del crimen. Además su propósito será acabar con Batman, así que manda a un esbirro a investigar sobre el murciélago.

Vicky persigue a Wayne hasta el derruido callejón donde murieron sus padres. Wayne deja dos rosas rojas delante del viejo cine como muestra de cariño a su familia y continúa su camino hasta la puerta de la comisaría, donde un grupo de periodistas entrevistan al policía encargado del arresto. El esbirro del Jocker hace fotos a Wayne. Éste observa atento la entrevista mientras un mimo se le acerca y empieza a moverse entre la prensa pero Wayne no se impresiona y lo ignora. Se unen más secuaces vestidos de mimos con pistolas que escoltan al Jocker. Vestido de blanco y negro con una larga pluma, se detiene delante del poli, "la pluma tiene mas poder que la espada" y se la hinca en el cuello. Los mimos disparan mientras huyen creando alboroto entre el personal.

2.1.4 Segundo punto de giro:

El esbirro entrega toda la información que ha conseguido sobre Wayne que ha conseguido al Jocker. Entre las fotos, aparece Vicky y el villano se enamora a primera vista de ella, " Me gusta la fruta prohibida, voy a cambiar de novia". Sigue adelante su plan de llevar el crimen a Gotham y dentro de la fábrica AXIS, manda producir toneladas de bidones de productos de belleza tóxicos.

Al mismo tiempo, Wayne investiga al Jocker y descubre que es Jack y que tiene conocimientos sobre química, así que decide ahondar en el tema. En el televisor anuncian dos muertes relacionadas con algún cosmético tóxico, pero no saben de cual se trata. Jocker irrumpe en el noticiario promocionando sus productos, "Ponga una cara feliz en su vida": Secuestra a un hombre y lo unta de cosméticos e instantáneamente muere por alguna reacción, "muere de risa".

2.2 Nudo:

2.2.1 Nudo 1:

Vicky comunica a Alfred que llegará diez minutos tarde a la cita con Wayne en el museo, pero éste se percata que no tiene ninguna cita con ella y que le han tendido una trampa a su amada. La joven espera en su reservado a Wayne cuando un camarero le trae un regalo con una tarjetita que pone "Póntela". Un gas verdoso colmata la sala y todos se desmayan excepto ella. Suena música de *Prince* y Jocker entra en el edificio bailando con un smoking muy pintoresco de colores lila, naranja y violeta. Destrozan los antiguos cuadros expuestos con pintadas. Al llegar al restaurante, declara sus intenciones a Vicky "Hago arte cuando alguien muere, y yo soy el mejor artista homicida".

Alicia decide estar guapa para Jocker y se desfigura la cara con ácido como él. Entra en la sala y se presenta a Vicky, la que se horroriza al ver su deforme cara. Jocker intenta averiguar qué sabe la joven sobre Batman pero ésta escapa de sus amenazas y torturas escondiéndose por el museo. Batman aparece, la rescata y salen huyendo en el bat-móvil. La mafia los persigue entre la oscura ciudad por los humeantes callejones.

Cuando creen estar a salvo salen del coche, pero todo el cuerpo de policía está cerca intentando arrestarlos, así que huyen corriendo hacia un oscuro callejón, que resulta no tener salida. Los criminales aparecen y Batman deja a Vicky en un lugar seguro para defenderse de ellos. Desde su escondite, Vicky hace fotos de la pelea y se esconde el carrito para que el justiciero no pueda quitárselo. Cuando Batman derriba a todo el grupo de asaltantes, llama al bat-móvil y la pareja huye a toda velocidad.

2.2.2 Punto medio:

El bat-móvil va a toda velocidad por un bosque directamente hacia una roca, y cuando parece que van a estrellarse contra ella, entran en una cueva oscura y llena de humo. Es la guarida de Batman, pues está llena de murciélagos y parece una caverna sin fondo. Batman se dirige su oficina de vigilancia y da a Vicky un informe con los productos tóxicos de Jocker para que lo transmita a la prensa,"por separado no hace ningún efecto pero al combinarse crean la muerte".

2.2.3 Nudo 2:

Los murciélagos empiezan a revolotear y Vicky se despierta al día siguiente en su cama desconcertada. Llama a Alexander para informar de los cosméticos tóxicos AXIS. Busca su carrito de fotos pero Batman se lo ha quitado. En el mismo momento, Jocker está furioso porque Batman se le ha escapado y se regodea de cuando llegue el momento de matarlo él mismo.

Alfred aconseja a Bruce contarle la verdad a su amada y éste va a su casa para hacerlo. Vicky está tremendamente enfada porque desde hace días no sabe nada de Bruce, pero éste intenta detenerla, hasta que firmemente casi la obliga a callarse, "Viki he de decirte algo importante, cállate". Tartamudea, no sabe por dónde empezar, y de repente tocan el timbre. Vicky abre la puerta y al ver al jocker se asusta, " ¿Me has

echado de menos, cariño?”. Comunica que Alice se ha suicidado y que ahora está libre para estar con ella, pero al ver a Wayne se pone celoso, “ Veo que hay otro gallo en el gallinero”. Bruce intenta despacharlo educadamente, pero éste no atiende a maneras, hasta que se envalentona. Da un golpe contra la chimenea y Jocker saca la pistola para matarle “¿Has bailado con el demonio a la luz de la luna?” “ Siempre digo eso a mis víctimas” y dispara a Wayne. Grandioso por su victoria con la muerte del millonario, abandona el piso y Vicky vuelve a socorrer a su amado, pero ha desaparecido y en su lugar hay una bandeja de plata con la bala incrustada que había recibido Wayne.

Alexander y Vicky comentan su investigación en la redacción del periódico y el joven le comenta que Wayne tuvo una dura infancia, pues vio la muerte de sus padres y tuvo que vivir sin saber quien era el asesino. Vicky une cabos y corre hacia la Bat-cueva a comprobar si son verdad o no sus conjeturas.

2.2.4 Segundo punto de giro:

Wayne revisa el asesinato de sus padres y de fondo escucha el televisor. Jocker aparece en éste alardeando sobre él, “Soy el líder de Gotham. No soy un asesino, soy un artista y adoro las fiestas. El festival comenzará a medianoche, arrojaré 20 millones de dólares a la ciudad y la última atracción será la pelea entre Batman y yo”. Wayne sigue revisando sus archivos y recuerda la frase que dijo el asesino de sus padres “ Has bailado con el diablo a la luz de la luna”. Jocker mató a sus padres y al fin Bruce sabe quien ha sido y puede completar su venganza encerrándolo. Vicky entra en la cueva y sorprende a Wayne, “Dime si estoy loca” “Déjame entrar en tu vida”. A lo que el joven responde “ Ya has entrado”. Declaran su amor y la necesidad de estar juntos, pero antes Bruce tiene que acabar con Jocker. Se viste de Batman y sube al bat-móvil.

2.3 Desenlace:

2.3.1 Anticlímax:

El bat-móvil entra en AXIS y lanza una bomba que incendia la fábrica. Desde un helicóptero el Jocker se burla del enmascarado por haber fallado.

El desfile empieza y un gran globo de payaso levita sobre una carroza. En ella, la mafia lanza dinero mientras Jocker baila a ritmo de *Prince*. Los ciudadanos están contentos, eufóricos, pues les están regalando dinero. Ahora Jocker parece bueno, el héroe de la ciudad y es aceptado por ellos provocando el rechazo de la sociedad hacia el murciélago. “En quién confiáis?” “¡En ti!”. Alexander cubre la noticia “ La codicia de Gotham” mientras Vicky fotografía el desfile.

Los villanos se cubren la cara con mascararas y de los globos empieza a desprenderse gas tóxico. Jocker se está divirtiendo, “ Ahora os libero de vuestras insignificantes y aburridas vidas” y la gente intenta huir despavorida pero van desmayándose poco a poco. Batman aparece desde las alturas con su bat-avión. Parece un murciélago volando. El aeroplano saca unas pinzas que engancha los globos y los lleva hacia la estratosfera para soltarlos allí. Batman está realmente enfadado con el Jocker, pues no quiere que muera nadie más. Vuelve a la tierra como un misil hacia el Jocker, con tan mala suerte que éste dispara hacia el bat-avión y lo derriba. Esta vez es el turno del

malvado. Lo da por muerto y secuestra a Vicky para asesinarla y culminar su obra. Pide que le recojan en la azotea de la catedral.

2.3.2 Clímax:

Entre las cenizas resurge Batman y persigue al villano por el interior de la catedral. Al descubrir que aún está vivo y persiguiéndolo, Jocker empieza a destrozarse los peldaños conforme avanza escalera arriba, lanza campanas, provoca incendios para que Batman no llegue a atraparlo... La policía se incorpora a la persecución, pero llega un punto que no puede continuar y ante el fuego, desisten saliendo del edificio. Jocker llega hasta la azotea y empieza a bailar con Vicky aunque esta se resiste. Batman llega a duras penas para acabar con el Villano y salvar a su amada.

Empiezan una pelea cara a cara y cuando Batman va ganando, pronuncia las palabras del Jocker “ ¿Has bailado con el diablo a la luz de la luna?”, al tiempo que le recuerda el asesinato que cometió años atrás, el de sus padres, “ Yo te hice Jocker, pero tu me hiciste a mi primero”. Es el momento final, Batman lanza al villano azotea abajo, pero éste se agarra de una gárgola arrastrando a Vicky con él. Los dos cuelgan del edificio y Batman quiere salvar a la joven. El helicóptero llega a rescatar a su jefe y le lanza una escalerita. Batman mediante una cuerda engancha a Jocker a otra gárgola provocando que caiga disparado hacia el suelo y muera aplastado.

Un nuevo día nace en Gotham, la paz vuelve a la ciudad y la gente se siente segura en sus calles. La policía anuncia la detención de todo el equipo de mafiosos de la ciudad y agradecen la ayuda de Batman. Éste les ha dejado un mensaje “si vuelve el mal, avisadme!”. Y para ello, les ha regalado un foco, que al encenderlo ilumina un murciélago en el cielo. El policía hace una demostración y Batman ve su símbolo desde la azotea de una oscura calle.

3. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO (Apoyo visual en anexos)

3.1 PLANOS

Los planos más recurrentes en la película son aquellos generales, al dejar ver y analizar los inmensos espacios como la mansión Wayne, el piso de Vicky o el museo. Incluso si no pueden mostrar toda la sala, se apoyan de espejos para ver los 360° de ésta, como en la habitación del Jocker.

Por contra, los primeros planos son poco utilizados, pues solo se usan cuando deben destacar algún gesto o acción. Un claro ejemplo sería el plano de la cara del globo soltando el gas tóxico. Este plano acentúa su sonrisa satírica y burlesca al igual que la de su dueño, el Jocker.

Cabe destacar, que los planos con ángulos más picados y extraños van vinculados al personaje del Jocker y su estrafalaria actitud. Y los contrapicados se asocian a Batman y a su posición de superioridad y heroicidad.

3.2 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

El director utiliza en diversas ocasiones movimientos de cámara en espiral desde una perspectiva cenital. Por ejemplo la escena en que el Jocker cae dentro de un bidón de

ácido, o la caída desde el campanario. Aunque, los movimientos más empleados son los travellings que acompañan las escenas de acción más intensas, como cuando Batman conduce sus vehículos futuristas por toda la ciudad. Destacan tres ágiles travellings: el del bat-móvil corriendo velozmente por el bosque, el incendio de AXIS al desprender una bomba de su automóvil y el más impactante cuando al final de la película encienden el bat-foco y recorre desde el suelo del ayuntamiento hasta el cielo todo el reflejo de la insignia del murciélago.

En cuanto a las panorámicas, Burton las utiliza al igual que en las anteriores películas, a modo de presentación de escenarios. Destaca la que utiliza en la fiesta de beneficencia, donde muestra la elegancia y ostentación de la sala y de sus invitados, y la panorámica del desfile de Jocker y su grupo empezando desde una perspectiva cenital de toda la calle. Y por contraposición, desde una perspectiva nadir vemos como Batman vuela su bat-avión arrasando con los globos entre los rascacielos.

Asimismo, al igual que las panorámicas nos presentan escenarios, algunos travellings y movimientos nos ayudan a conocer a los personajes secundarios o sentimientos de algunos personajes, como cuando descubrimos a los integrantes de la mafia en su mesa redonda o el momento en que Wayne se siente confuso ante discordantes informaciones sobre el Jocker.

3.3 MÚSICA

Al igual que el tono surrealista de la historia, se utiliza una música fantástica y de superhéroes en el film. Es una marcha vigorosa, misteriosa, sinfónica y pegadiza que marca la personalidad de Batman. Muchas veces es intrigante cuando el enmascarado descubre información relevante en la trama.

Para el personaje del Jocker adaptaron la canción de *Beautiful dreamer* de *Stephen Foster*, una melodía circense que aumenta su ritmo conforme va desarrollándose la trama, finalizando en el campanario con énfasis a compás de la lucha final. Asimismo, a este personaje le añadieron canciones de *Prince* estilo años 80, para remarcar su extrovertido carácter.

En general, la melodía de ambas pistas se intensifican en los enfrentamientos; la persecución en bat-móvil, el ataque en el pasacalle o el combate final.

3.4 DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y FOTOGRAFÍA

A diferencia de los films anteriores, Batman no presenta una dualidad entre sus mundos, sino que ésta se encuentra en su personalidad. Por ello, Burton, ha focalizado toda su imaginación en la peligrosa ciudad de Gotham creando un ambiente apropiado para la fijación del justiciero sobre la oscuridad y el permanecer en las sombras.

Para ello, ha prescindido de mucha luz y la poca que ha utilizado, la ha focalizado en objetos como farolas, lámparas o focos de luz cálida, muchas veces similar a los interrogatorios de las películas, creadora de excesivas sombras, tan importantes desde un punto visual. Sobresale la iluminación del Bat-foco como elemento importante y marca personal del héroe.

Gotham es una ciudad oscura con construcciones verticales y apiñamiento de edificios. Mucho más oscura que la de la serie televisiva de los años 60, se despoja del tono camp y recrea una visión más oscura como la de las ciudades de *Metrópolis* y *Blade runner*. En ella, hay una mezcla de referencias entre los años 40, 80 y 90 con un sinfín de figuras modernistas, góticas, alargadas, con escasas facciones. Está llena de puentes sobre las calles y edificios direccionados al núcleo de la ciudad, a contra de lo que se hace usualmente que es del centro hacia fuera. Asimismo, algunos logos de la ciudad nos introducen en los años 50, como la marca Monarch que aparece en el cine cuando asesinaron a los padres de Wayne.

La indumentaria de sus ciudadanos es tan discordante como las referencias temporales de la ciudad, pues mezclan indumentaria de los años 20 como la de los gangsters, con utensilios de los 70 como son las cámaras fotográficas compactas.

La guarida y la mansión del justiciero iría a juego también con su mentalidad. Por eso la bat-cueva es una lúgubre y escalofriante caverna, y su morada es una oscura mansión. El bosque de altos árboles y estrechos troncos sin copa y la gótica y espaciosa casa de Vicky seguirían el mismo patrón estético. Con la única diferencia de que la casa de Vicky es extremadamente iluminada acorde a su personalidad emprendedora y valiente.

Esta ciudad es un reflejo de la atormentada mente de Bruce Wayne, donde el conglomerado de edificios construidos muy cuadrículadamente al igual que los legales e incorruptos ideales que sigue, se ven ambos afectados por la oscuridad y temor del crimen.

Cabe destacar, que la iluminación posee una alta carga cognitiva para aportar información extra sobre los personajes. Por eso, unos son iluminados con excesiva luz y otros carecen tanto de ella. Para transmitir sentimientos como cuando Wayne, Vicky y Alfred aparecen juntos en escena con una abundante luz cálida representando familiaridad.

3.5 EFECTOS ESPECIALES

La película desde un inicio estaba destinada a ser un *Blockbuster*¹⁰, por ello invirtieron en gran cantidad de efectos especiales, y al estilo Burtoniano, con pocos efectos digitales.

Recrean toda la indumentaria para el traje del murciélago y sus artilugios tecnológicos de lucha: bat-movil, bat-avión, traje de murciélago y armas. A la ciudad le agregaron una copiosa niebla para simular el miedo y los peligros que aguardan en ella. Además, para destacar algunos carteles importantes iluminaron con neon sus logos.

¹⁰ El *blockbuster* suele ser una superproducción con alguna estrella en su reparto o grandes efectos especiales. También se aprovechará para sacar una fortuna con el merchandising, sacando todo tipo de productos para amasar una fortuna. <http://rincine.blogspot.com.es/2007/12/que-es-un-blockbuster.html> (20/01/2015)

Por otra parte, para las escenas de acción crearon digitalmente abundantes llamaradas y explosiones que acompañaban a la trama y la intensificaban. Otro escenario recreado digitalmente sería la bat-cueva y todo el camino que hay hacia ella.

4. OUTSIDERS

Batman presenta dos outsiders burtonianos con doble personalidad: El Jocker y Batman. Además, podría decirse que son caras opuestas de una misma moneda, pues uno representa todo lo opuesto al otro. Por ejemplo, Batman busca esconderse entre las tinieblas, mientras que Jocker le fascina pavonearse en público.

La doble personalidad de Batman presenta una cara luminosa donde Bruce Wayne es un solitario y singular multimillonario que se muestra solidario hacia los más necesitados, pero que necesita de su cara oscura, su traje de murciélago, para transformarse en el estereotipo heroico con su falsa musculatura. Wayne es un hombre introvertido, torpe, callado y con dificultad para comunicarse, pero un romántico empedernido. Es leal a sus principios, incorrupto y honorable ante la sociedad.

A raíz del asesinato de sus padres y de la incógnita de su asesino, el joven emprende una búsqueda llena de venganza, y se camufla en su traje de Batman, que además le sirve como terapia para superar la muerte de sus padres. Gracias a su poder adquisitivo, complementa su traje con una serie de aparatos tecnológicos de última generación. Pero, todo dualismo tiende a unificarse y quedar una de las dos partes a la merced de la otra, es por eso que Bruce como ciudadano queda al servicio del héroe, que él mismo creó, para lidiar contra el mal.

Con este rol, su vida afectiva se vuelve conflictiva y dualista, pues todo aquel que quiera entrar en ella deberá aceptar su doble personalidad y ser cómplice de su secreto. Deducimos pues, que esa persona leal a sus principios e incorruptible como es Wayne, es a la vez un mentiroso por no sincerarse ni con si mismo ni con los demás.

Por contra al introvertido personaje, encontramos a Jack Napier o también conocido como el Jocker. Funciona al margen de la sociedad y se relaciona con la mafia hasta el punto de llegar a controlarla. Lo tachan de monstruo por su posición de villano y eso le otorga la libertad de hacer lo que quiera. Sus innumerables chistes negros adelantan la clase de psicópata en el que se convertirá en la película.

Es extremadamente extrovertido tanto para su personalidad como para su apariencia. Se maquilla como un payaso y viste llamativos trajes de estafalarios colores. Es egocéntrico y se comporta como un niño caprichoso con sus "juguetes".

La integridad de ambos personajes se ve juzgada por los ciudadano al dudar no saber si son buenos o malos. Pero al final, por sí solos se ven catalogado en su posición de héroe-villano.

5. MENSAJE FÍLMICO/CRÍTICA SOCIAL

La película comienza con el robo a una familia que evoca el asesinato de los padres de Bruce. Factor desencadenante en el sentimiento oculto de venganza del protagonista hacia el asesino. Es la necesidad de una persona herida que resurja a modo de superhéroe, como respuesta a sus limitaciones y bálsamo para sus curas. A lo largo de la vida, todos sufrimos diferentes sucesos, con mayor o menor dolor, y que muchos veces necesitan soluciones desde terceras personas o desde la auto-superación.

A la hora de afrontar sus heridas, algunos eligen soluciones erróneas o perjudiciales para otros como hace el Jocker y otros superan su dolencia ocultando sentimientos y creando una doble personalidad como hace Batman. Esto crea una alteración en la percepción de la realidad de los personajes, mostrando al Jocker avaricioso y poco solidario, y a Batman defensor del colectivo. Ambos desde una postura melancólica y anclada en el pasado.

Esta dualidad representa la necesidad que tiene la sociedad por buscar la solución ante los devenires que estratifican las clases: crear conflictos y la necesidad de solucionarlos. Por eso aparece el personaje de Batman, como método sanador contra la corrupción y decadencia que está viviendo Gotham.

Se critica mucho el cliché de que los ricos son causantes de muchos daños. Pero en esta ocasión, la pobreza aumenta los daños (robos, asesinatos, corrupción...) y la parte rica (Batman) participa en busca de una solución. Pero como dice Burton (Salisbury, 2012 p.126) "Todo el mundo tiene varias caras en su personalidad, nadie es una única cosa. Lo cual es simbólico del carácter de Batman." No solo somos una apariencia, sino que detrás hay un trasfondo más humano que nos define realmente.

6. INTERPRETACIONES

- Atemporalidad y ahistoricidad: No sabemos en qué año nos encontramos pues hay una combinación de símbolos de los 60 hasta los 80, sin definirse en un periodo exacto, que deja a una ciudad con toques históricos y futuristas. Lo mismo ocurre con el momento del día, pues la mayoría de la trama ocurre entre tinieblas y oscuridad. Éste aire operístico es similar al ambiente de *Beetlejuice*.
- El Jocker hace reminiscencia a la película de *El hombre que ríe* de Paul Leni. Además, recita *el cuervo* de Edgar Allan Poe, al igual que Vincent, el primer corto del director.
- La trama trata de un duelo entre monstruos, entre dos personas desfiguradas. Una físicamente y la otra psicológicamente.
- El Jocker al igual que Beetlejuice tienen mayor libertad a la hora de hacer las cosas que otros outsiders como Eduardo Manostijeras o Pee-Wee, porque los tildan de asquerosos. Son la cara oscura de la libertad y dar rienda suelta a su locura terrorífica. Porque no están atados a las leyes de la sociedad.

- La ciudad presenta referencias al constructivismo¹¹, art nouveau¹², rascacielos de Chicago o al expresionismo por su arquitectura, que da la sensación de estar en una pesadilla.
- Las sombras son un personaje más del film, por su constancia y su importancia en las escenas.
- Al igual que en *The Corpse Bride*, utiliza mucho al humor negro relacionado con la muerte. Ej:” Estas cosas me matan de risa.” Y como *Charlie y la fábrica de Chocolate*, es un remake.
- El primer robo de la película, sería una elipsis del asesinato de los padres de Bruce.

7. CONCLUSIONES

Revisando el pensamiento y visión de Tim Burton, vemos cómo en cada una de sus películas adopta una clara postura y hace especial hincapié a la hora de transmitir un mensaje, siempre a través de sus personajes: Defender a seres marginados y extraños y rechazar a la sociedad superflua, causante de su discriminación. El director ha conseguido grabar su particular sello temático y estilístico en sus obras, pues éstas, visualmente memorables y estéticamente llamativas, son el reflejo de sus pensamientos y de su propia experiencia. Él emplea el cine como medio para comprenderse a sí mismo y su entorno, pues expresa la percepción que tiene del mundo y sobre su vida.

Su cine es profundamente visual, pues al venir de la animación, potencia la poética visual de sus películas, creando obras únicas y originales. Asimismo, ha demostrado que éstas a pesar de sus críticas, conectan con la audiencia masiva llegando a ser grandes éxitos en taquilla. Siempre bajo la premisa de que las cosas no son lo que parecen, crea mundos ambiguos, y juega con nuestras sensaciones al llegar a considerar familiar lo extraño y extraño lo familiar, pues muestra las oscuras y terroríficas cosas que se esconden en la normalidad y las maravillas y benevolencias de lo desconocido. Es ejemplo, su film *La novia cadáver*, por aunar ambos mundos (vivos y muertos) tan separados e idealizados en un mismo contexto, que muestra las discordancias de ambos mundos, y su forma de encajarlas. Llegando a complementar se mutuamente, pues ninguno llega a ser perfecto sin el otro. Pero esta mirada, no sería posible sin sus particulares personajes, todos ellos, considerados raros por la sociedad, pero portadores de un bondadoso corazón, repletos de buenas intenciones.

Éstos son generalmente juzgados por la humanidad, pero no por Burton, pues a los que generalmente son mal mirados, juzgados y marginados, el director siente especial apego, protección y predilección. Ellos son fieles reflejos del director y están en permanente búsqueda por su identidad. Sufren al no saber quienes son y el papel que desempeñan en sociedad, pues al ser repudiados, temen relacionarse con el mundo exterior y prefieren vivir aislados para que no los hieran. Como hace Wonka al

¹¹ Movimiento de arte de vanguardia, interesado especialmente por la organización de los planos y la expresión del volumen utilizando materiales de la época industrial. <http://lema.rae.es/drae/?val=constructivismo> (20/01/2015)

¹² Hacen referencia a la intención de crear un arte nuevo, joven, libre y moderno, que representara una ruptura con los estilos dominantes en la época http://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_%28arte_%29 (20/01/2015)

recluirse en su fábrica porque fue incapaz de aceptar y pasar página de una vivencia anterior. Reflejo de una sociedad imperceptible, donde somos incapaces de diferenciar entre una persona con necesidades y otra que simplemente nos ayuda.

Capta mi atención que Burton a la hora de realizar sus películas, cree su propio sistema de reglas y nos muestre cuán ruines podemos llegar a ser, invirtiendo todo nuestro mundo. Están poderosamente cargadas de sus temores y sensaciones más internas, y las utiliza como medio de expresión de su mundo íntimo. Temores que nos hacen partícipes pues todos necesitamos afecto, comprensión y sobretodo amor, dado que su ausencia nos crea tal sensación de miedo hacia la soledad y por ello justificamos poder hacer casi cualquier cosa. Como Pee-Wee, que ante el miedo de no volver a tener el vínculo con su objeto máspreciado, su bicicleta, lo hace introducirse en un mundo totalmente desconocido para él y que le aterriza en su búsqueda. Además, ante la sensación de soledad en ese extraño mundo, va uniéndose a su causa con toda la gente que se cruza, a la vez que sin darse cuenta, el propio personaje recibe recíprocamente. Burton es igual que el protagonista de cada una de sus obras, y se siente abrumado en este mundo al igual que Wonka o Víctor Van Dort en sus ciudades. Pero no solo son un claro reflejo de su personalidad, sino que también físicamente, solo basta mirar al director y a cada uno de sus outsiders, y nos daremos cuenta que en todos hay algún rasgo identificador de Burton.

Siempre acompañado de un memorable diseño visual, vemos como deja en segundo plano a la coherencia narrativa. Como la trama de Pee-Wee, absurda sacada de contexto, pero totalmente coherente en la historia. Pero el hecho es, que esta incoherencia matiza la lógica de toda su poética visual de cuento de hadas. En primer lugar, al venir de la animación, profundiza en contar la historia mediante imágenes y las prima por ello. En segundo lugar, vemos que todas sus historias son un claro reflejo del carácter infantil de cuento fantástico repleto de simbolismo, Pee-Wee representa de forma muy idílica una vida de ensueño para cualquier niño, y muchas veces para muchos adultos de forma encubierta, como también hace Batman camuflándose en su traje, que tanto necesita, pero no es capaz de desvelar su identidad.

Burton no necesita explicar las peculiaridades de sus personajes, pues se niega a seguir el patrón hollywoodiense de querer explicarlo todo, y acepta a sus personajes tal y como son, distintos. Igual que todos nosotros lo somos. A Pee-Wee lo aceptamos tal y como es, con su infantilismo, impropio de una persona de esa edad. Trata de conectar inconscientemente, con algo que le transmita simbolismo, abstracción y deje libre la imaginación para interpretar los hechos. Con cada una de sus películas, se propone el objetivo de que éstas hablen por sí solas y que sea el espectador quien decida el significado de los acontecimientos por sí mismo.

Explora el mundo fantástico propio de los cuentos infantiles con más frecuencia y profundidad que cualquier otro director, pues desde que era un niño su imaginación le sirvió para evadirse de aquel entorno opresivo en el que vivía y a raíz de consumir historias fantásticas marcó su tendencia por ellas. Pero sus obras no son sólo suyas, sino que son el resultado de la colaboración de su equipo. Un equipo que comparte su visión y ponen a su disposición sus talentos. Cabe destacar, la labor de Danny Elfman, que al igual que Burton es un mago de la imagen, él lo es con la música. Con la temática fantástica tiene una gran libertad para crear las bandas sonoras, y no

ajustarse al convencionalismo. Es tan importante su labor como la del propio director, pues ésta complementa el aspecto visual y ayuda a introducir al espectador en la atmósfera de la historia. Es tan el punto de fusión entre las melodías y la poética visual que implica emocionalmente al espectador en la obra.

Creo que el fantástico es la temática idónea para el director y para que pueda liberarse y construir sus mundos alternativos, haciéndonos reflexionar sobre nosotros mismos y la hipocresía social que nos rodea. Sus sociedades nos muestra individuos felices y complacidos, pero una vez que indagamos a fondo con ellos, están vacíos, son egoístas y ambiciosos. ¿Es acaso mentira que nosotros no empatizamos con ellos?, ¿Somos felices con todo lo que poseemos? O en realidad ¿somos más materialistas de lo que creemos?

Al final, ambicionamos aquello que reprochamos y rechazamos de sus personajes, la sabiduría, felicidad y bondad que poseen al no estar alienados y no querer seguir unos clichés sociales. Pues la felicidad no la recibimos de aquello material, sino de lo inmaterial, de la aceptación de ser como somos y como son los demás, del cariño y amor que recibimos diariamente y tan poco valoramos. Y el personaje de Charlie lo representa muy bien, pues él es rechazado por ser pobre y excluido de la ciudad. Cree que la felicidad le vendrá con el billete dorado, pero se da cuenta que el ya es feliz, y que ese sentimiento lo crea su familia. Y con ésta felicidad ayuda a que otros, Wonka, también la consigan.

El hecho de que nos haga reflexionar y nos muestre la cruda realidad, me cautiva y capta mi atención. Pues al final, dentro del convencionalismo social, al que me incluyo, todos buscamos ser diferentes a nuestra manera y queremos ser escuchados cuando transmitimos nuestras formas de ver el mundo y opciones, al igual que sus creaciones. Y eso mismo, es lo que hace Burton con sus historias, juega a ser director de cine, al mismo tiempo que se divierte y deleita alterando la realidad y a sus personajes, todo lo estrafalariamente posible, relatando sus emociones y experiencias. Es melancólico, inadaptable, ambiguo, sensible y apasionado, sí, al igual que ellos. Donde Batman es el héroe de él para él mismo, pues el se cree como método de cura para sus traumas, como hace Burton con sus películas. Todo se reduce al juego de Tim Burton representado a Tim Burton.

Un sector de la crítica considera a sus películas simples al solo tratar la imagen y dejar en segundo plano la narrativa. Hecho que él lo afirma. Asimismo, con la complejidad de sus temas y personajes, su atmósfera, sus mundos, y su peculiar visión, convierten a sus obras en no meros ejercicios visuales, sino que llegan a emocionar y transmitirnos mucho más, otras obras de directores. Creo que es difícil destacar y distinguirse en el mundo cinematográfico y más con extrañas cosas y visiones que no comparten con la sociedad. Sin embargo, él con su estilo y su cine, llega a todos y parece que a una gran parte del público gustan. Ante la evidente situación o polémica, de ser un director que o te gusta, o no te gusta.

Su cine nos ayuda a exteriorizar y reencontrarnos con desavenencias y miedos propios. Que tras visualizar sus obras, nos llegamos a sentir identificados y reconfortados con ellas. Por esta cualidad, algunos espectadores tienen un vínculo y necesidad de ser seguidores de este director, a la vez que esperan que en sus

nuevos proyectos siga su línea y continúen con ese placer que no es solo ir al cine, sino es ir a ver la obra de un director.

8. BIBLIOGRAFÍA

- TODOROV, Tzvetan: Introducción a la literatura fantástica. 1981. ISBN 968-434-133-4
- RUIZ MORA, Irene: Capítulo 5: ¿Quién inventó a Ed Wood?; una reflexión sobre el concepto de autor. SANDERSON, John D.: Cine de autor, revisión del concepto de autoría cinematográfica. 2007. I.S.B.N.: 84-7908-838-9.
- SALISBURY, Mark: Tim Burton por Tim Burton, 2012. Editorial Alba. ISBN: 978-84-8428-706-3.
- SANCHEZ, Juan Luís y CARMONA, Luís Miguel: Tim Burton y sus mundos de fantasía. 2014. Editorial Jaguar. ISBN: 978-84-15116-34-9.

8.1 CONSULTAS ONLINE:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/ramos_m_ae/capitulo2.pdf

http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_fant%C3%A1stico

http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine

<http://listas.20minutos.es/lista/los-mejores-directores-de-cine-y-sus-obras-mas-reconocidas-267037/>

<http://definicion.de/heroe/>

<http://lema.rae.es/drae/?val=h%C3%A9roe>

<http://lema.rae.es/drae/?val=antiheroe>

http://www.ub.edu.ar/investigaciones/tesinas/389_Walpen.pdf

<http://marianatorres.com/otrashierbas/2005/03/de-mark-salisbu.htm>

<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10310/solaz.pdf?sequence=1>

http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/178857/TFC-FONT_MORELL-2011.pdf?sequence=1

http://www.encadenados.org/041Heroes/rashomon_batmanporburton.htm

<http://rollingstone.es/entrevistas/entrevista-rs-tim-burton/>

<http://www.timburtoncollective.com/articles/misc5.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Slapstick>

http://es.wikipedia.org/wiki/Jas%C3%B3n_y_los_argonautas

<http://rincine.blogspot.com.es/2007/12/que-es-un-blockbuster.html>

<http://lema.rae.es/drae/?val=constructivismo>

http://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_%28arte%29

http://es.wikipedia.org/wiki/Ray_Harryhausen

<http://es.wikipedia.org/wiki/Gag>

http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_fant%C3%A1stico#Historias