



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

EL CINE DE ANIMACIÓN DE TIM BURTON: CONSTANTES TEMÁTICAS Y ESTÉTICAS DE SU OBRA

TIM BURTON'S ANIMATION FILMS: THEME AND VISUAL CONSTANT
FEATURES



Autora:

Lucía Marín Guallar

Director:

Dr. Fernando Sanz Ferreruela

Grado en Historia del Arte. Facultad de Filosofía y Letras

Febrero 2017

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	3
2.	ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	3
3.	OBJETIVOS	4
4.	ESTADO DE LA CUESTIÓN	4
5.	METODOLOGÍA APLICADA	7
6.	DESARROLLO ANALÍTICO	8
6.1.	BIOFILMOGRAFÍA	8
6.2.	TIM BURTON CINEASTA.....	12
6.3.	LA ANIMACIÓN DE BURTON: el <i>stop-motion</i>	19
6.4.	LARGOMETRAJES	24
6.4.1.	<i>Pesadilla antes de navidad</i> (1993).....	24
6.4.2.	<i>La novia cadáver</i> (2005).....	29
6.4.3.	<i>Frankenweenie</i> (2012)	34
7.	CONCLUSIONES.....	43
8.	AGRADECIMIENTOS.....	45
9.	ANEXO	46
9.1.	Fichas técnicas	46
9.2.	Poema: <i>The nightmare before Christmas</i> de Tim Burton	49
9.3.	Artículos y críticas relacionados.....	54
10.	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	62
10.1.	Bibliografía.....	62
10.1.1.	Bibliografía básica	62
10.1.2.	Monográficos	62
10.1.3.	Artículos y críticas	62
10.2.	Webgrafía.....	63

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Fin de Grado nos centramos en el estudio de la obra cinematográfica de Tim Burton ahondando en sus películas de animación realizadas mediante la técnica del *stop-motion*.

Para ello planteamos en primer lugar la elección y la justificación del tema; a continuación, los objetivos a alcanzar y seguidamente abordaremos el estado de la cuestión. Inmediatamente indicaremos la metodología empleada para la elaboración del Trabajo y, por último, nos centraremos en el desarrollo analítico del tema de estudio comenzando por una introducción sobre la vida, obra y evolución de Burton. A continuación realizaremos una explicación pormenorizada de la técnica de *stop-motion* para finalizar con el análisis de sus los largometrajes del director elaborados mediante esta técnica: *Pesadilla antes de Navidad* (1993), *La novia cadáver* (2005) y *Frankenweenie* (2012).

2. ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La elección del tema viene dada por un gran interés personal en el cine de animación y especialmente en la obra realizada bajo esta técnica del director estadounidense Tim Burton. Desde nuestro punto de vista es un cineasta muy interesante puesto que gran parte de sus influencias remiten al cine clásico de Estados Unidos, por lo que podemos encontrar en su obra una reelaboración desde su particular prisma. Además a ello le añadimos su conocimiento de la historia del cine global que queda patente en la manifestación de influencias como la del expresionismo alemán.

Asimismo suscita nuestra atención realizar una visión más profunda sobre el cine de animación, tradicionalmente considerado para un público infantil o juvenil y que en realidad puede mostrar aspectos o enseñanzas mucho más profundas que solo un adulto puede llegar a comprender. Lo mismo sucede con su producción que muestra una cultura y conocimiento de lo anterior, que el director reelabora para crear mundos nuevos con su característico estilo.

Durante el desarrollo de este trabajo, en el que nos centramos en las obras de animación de Burton, atenderemos principalmente a dos aspectos: la técnica, el *stop-motion*, y los tres largometrajes en los que es empleada, intentando mostrar una visión más profunda de ellos.

3.OBJETIVOS

1. Destacar la importancia de la obra cinematográfica de Tim Burton desde los años 80 a la actualidad.
2. Conocer mejor la biografía y evolución del cine de Burton, entendiendo las diversas fuentes de las que bebe.
3. Apreciar las constantes temáticas y estéticas de su obra.
4. Realizar un análisis de la técnica de animación del *stop-motion* y del uso que este cineasta hace de ella.
5. Estudiar monográficamente las tres películas en las que es empleada esta técnica y ofrecer una mirada más profunda sobre ellas

4.ESTADO DE LA CUESTIÓN

El objetivo de este apartado es recoger los principales estudios existentes sobre la obra cinematográfica de Tim Burton. Para ello seguimos el siguiente planteamiento:

- Bibliografía general
- Bibliografía específica sobre Tim Burton
- Webgrafía

Bibliografía general

Hemos utilizado una bibliografía general para abordar temas como la historia del cine americano y europeo, además de las producciones más específicas como la de la Universal.

El primer libro, *Historia del cine americano III (1961-1992)*¹ de 1993 por José Luis Guarner, muestra una mirada global del cine americano hasta el inicio de los años 90, lo cual nos ha permitido conocer el contexto en el que se inicia Burton.

Para comprender mejor el cine de los 90, concretamente el conocido como cine independiente, en el que este director se mueve y realiza sus primeros éxitos tomamos *Guía del cine independiente americano de los noventa*², editado en 1997 y escrito por S.M. Villalba y M.J. Payan. Completamos esta lectura con *El cine americano actual*³ de Nicolás Saada y editado en 1995.

Además para obtener una visión de aspectos más concretos como el expresionismo alemán o la producción de la Universal Pictures nos hemos servido de la colección *Historia general del Cine* de Catedra, concretamente del tomo *Europa y Asia (1918-1930)*⁴, y de *El cine de terror de la Universal*⁵ de Javier Memba, respectivamente.

Bibliografía específica sobre Tim Burton

El libro del que hemos extraído la mayor parte de información, y que además bebe de los que citaremos a continuación, es *Tim Burton*⁶ de Marcos Marcos Arza, cuya última edición es del 2012 para Cátedra. Perteneciente a la colección Signo e Imagen de la editorial, nos aportó tanto datos biográficos como de sus películas y un breve análisis de las mismas. Es un libro que trata la carrera del cineasta de manera general.

¹ GUARNER, J.L., *Historia del cine americano III (1961-1992): Muerte y transfiguración*, Barcelona, Laertes, 1993

² VILLALBA, S.M. Y PAYAN, M.J., *Guía del cine independiente americano de los noventa*, Madrid, Nuer Ediciones, 1997

³ SAADA, N., *El cine americano actual*, Madrid, Cahiers du Cinema y Ediciones JC, 1995

⁴ VV.AA., *Historia general del cine. Europa y Asia (1918-1930)*, Volumen V, Madrid, Cátedra, 1997

⁵ MENBA, J., *El cine de terror de la Universal*, Madrid, T&B Editores, 2006

⁶ MARCOS ARZA, M., *Tim Burton*, Madrid, Cátedra, 2012

El siguiente libro que hemos utilizado para el trabajo es *Tim Burton*⁷ de Hilario J. Rodríguez, en el cual de nuevo tenemos una visión general del cineasta pero incluye aportaciones y análisis personal del autor. Ofrece diferentes claves que enriquecen la lectura del primero como opiniones sobre el cineasta, declaraciones suyas y un pequeño diccionario sobre el mundo de Burton.

Para conocer la propia visión de director sobre su obra nos ha sido muy útil *Tim Burton por Tim Burton*⁸ de Mark Salisbury, de 1998, que recoge conversaciones mantenidas con Burton sobre su cine y otros aspectos de su vida.

*Cuentos en Sombras*⁹ es otro libro del que nos hemos servido para obtener un profundo estudio personal de su autor, Jordi Sánchez-Navarro, sobre el cineasta.

El último libro que hemos utilizado, *Los inadaptados de Tim Burton*¹⁰ de Javier Figuro, nos ha aportado una visión de las películas de Tim Burton centrándose en sus particulares personajes y en su característica personalidad de *outsider*.

Además de estos textos, nos hemos servido de la revista *Dirigido por*¹¹ para la lectura de artículos y críticas sobre los largometrajes presentados en el Trabajo, incluidos en el anexo documental (9.3.).

Webgrafía

La cantidad de páginas web que hemos empleado para este trabajo han sido limitadas. La primera es la página oficial del Director¹², que nos ha servido para extraer datos. En ella aparecen noticias relacionadas con las películas de este director, además de las fichas técnicas y artísticas de todas las películas realizadas.

⁷ RODRÍGUEZ, H.J., *Tim Burton*, Madrid, Ediciones JC, 2008

⁸ SALISBURY, M., (ed.), *Tim Burton por Tim Burton*, Barcelona, Alba, 1998

⁹ SÁNCHEZ-NAVARRO, J., *Tim Burton: Cuentos en sombras*, Barcelona, Ediciones Glénat, 2000

¹⁰ FIGUERO, J., *Los inadaptados de Tim Burton*, Madrid, Ediciones Encuentro, 2012

¹¹ PARRONDO, J., “Entrevista a Tim Burton”, *Dirigido Por...*, nº 229, Madrid, Dirigido Por S.L., 1994, pp. 14-19

- CASAS, Q., “La novia cadáver: Víctor, Victoria y los otros”, *Dirigido Por...*, nº 350, Madrid, Dirigido Por S.L., 2005, p. 16

- MARTÍNEZ, B., “Universo reciclado”, *Dirigido Por...*, nº 427, Madrid, Dirigido Por S.L., 2005, pp. 24-25

¹² <http://www.timburlton.com/> (consultado en: 06 -I-2017)

La segunda página web consultada ha sido la base de datos IMDB¹³ (Internet Movie Database) nos ha proporcionado más datos concretos de los diferentes largometrajes.

5. METODOLOGÍA APLICADA

La metodología que se ha seguido para la realización de este Trabajo de Fin de Grado es la siguiente:

En primer lugar procedimos al establecimiento del tema y delimitación del mismo, para pasar a continuación a la selección de materiales bibliográficos referentes a la obra de Burton. Procedimos además al visionado de las tres películas seleccionadas para este trabajo, junto con los cortometrajes *Vicent* (1982) y *Frankenweenie* (1984) y el material complementario como *making off* para un conocimiento más completo de su obra. A raíz de los tres largometrajes de animación obtenemos el hilo conductor del Trabajo y que es la técnica en la que están realizados.

A ello hay que añadir el conocimiento y visionado previo de films como *Eduardo Manostijeras* o *Beetlejuice*, mencionada en el trabajo.

Además de todo ello realizamos al estudio bibliográfico del cine estadounidense para un mejor contexto, centrado en aspectos como la producción de la Universal o la figura de R. Corman; el visionado de otros films de la Historia del Cine, como *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) o *Nosferatu* (1922), pertenecientes al expresionismo alemán; y el estudio comparativo de diversas películas.

Después agrupamos e informatizamos, de acuerdo con el hilo conductor, las aportaciones encontradas en el material bibliográfico junto con las personales para finalmente redactar este trabajo.

¹³ <http://www.imdb.com/> (consultado en: 12 - I - 2017)

6. DESARROLLO ANALÍTICO

Hoy en día podemos encontrar en Hollywood¹⁴ un grupo de cineastas ejemplo de la denominada como *autoría post-moderna*, en el cual podemos incluir a los hermanos Coen, Quentin Tarantino o Tim Burton, del que nos ocupamos en este trabajo.

Estos cineastas se caracterizan, en pocas palabras, por ser capaces de hacer películas que usan los géneros tradicionales del cine y a la vez afirman su singularidad como “autores independientes”. Trabajan desde la industria con películas que se salen de los cánones comerciales del cine de Estados Unidos y demuestran que estas también pueden ser aceptadas por el gran público. Son partícipes todos ellos de una estética que revisa los géneros clásicos y que a su vez pretende renovarlos o reelaborarlos.

6.1. BIOFILMOGRAFÍA

Su bibliografía, sobretodo su infancia y adolescencia, es algo fundamental para entender su personalidad como director y guionista de sus películas.

Tim Burton [fig. 1], hijo de un empleado del departamento de jardines y la propietaria de una tienda de gatos y mayor de dos hermanos, nació el 25 de agosto de 1958 en Burbank (California), en el condado de Los Angeles, casualmente donde estudios como los Columbia, la Warner Bros o Disney tienen su emplazamiento. Podemos decir que nació en el lugar perfecto para dedicarse al cine o que el lugar donde nació pudo hacer que se dedicara a ello. El propio Burbank, un barrio



Fig. 1. Tim Burton en el 2013

¹⁴ GUARNER, J.L., *Historia del cine...*, op. cit.

residencial de las afueras ejercerá en él una influencia que después plasmará en películas como *Eduardo Manostijeras*.

Su infancia es algo fundamental para entender su cine. Un consumo desmesurado de televisión y determinado tipo de cine, escasa literatura (tan solo los relatos de Poe y especialmente los libros infantiles del Dr. Seuss) son los ingredientes básicos que nutren la vida del joven Burton, a los que nos falta de sumar la animación. Enamorado completamente de los filmes de dibujos animados descubrirá muy pronto su pasión por el dibujo.

Gracias a sus dotes artísticas fue como consiguió una beca que le llevó a estudiar en 1976 en el *California Institute of Arts*, el primer centro dedicado especialmente a la enseñanza artística de los Estados Unidos. Ingresó para formar parte de un programa de animación creado por Disney en un intento de reclutar jóvenes talentos. En el año 1979 Tim Burton fue seleccionado para entrar a trabajar a la compañía como animador.

Lo cierto es que su relación Disney estaba avocada al fracaso y no fue fructífera en absoluto. Burton no podía encajar en el perfil de animadores requerido por la compañía, no era capaz de dibujar aquellos encantadores seres que Disney quería y, obligado a amoldarse a las exigencias de esta, optó por el trabajo en silencio y se dejó dominar por la apatía de quien no siente nada por su ocupación.

Esta situación dio un giro cuando dos ejecutivos de la compañía observaron sus dibujos y vieron en él una fuente creativa diferente que podía ser aprovechada también por la productora. Así Burton recibió 60.000 dólares para llevar a cabo el rodaje de *Vincent* (1982), un corto de animación mediante *stop-motion* [fig. 2]. Vio así cumplido su sueño y, aunque el público apenas prestó atención a su creación, recibió los elogios de la crítica así como varios premios en EE.UU.

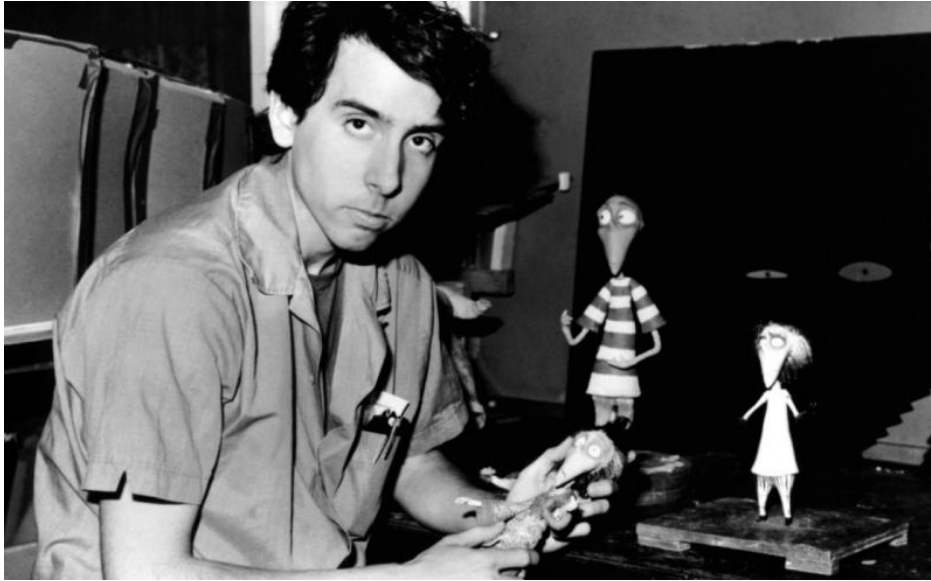


Fig. 2. Tim Burton durante la realización de Vincent (1982)

A pesar de este éxtasis inicial, y ante la poca atención que recibieron sus siguientes trabajos en la compañía Disney, en 1983 se desvinculó completamente de la misma y su próxima parada fue su propio cine.

Un año más tarde empezó a trabajar para la Warner, que supo ver su talento y se fijó en él para dirigir la película *Pee Wee's Big Adventure* (1985). El éxito cosechado por esta película dio lugar a una segunda con la Warner: *Bitelchùs* (1988). Esta también se saldó con un importante éxito de taquilla.

El éxito total le llegaría en 1989 con la taquillera *Batman*, una nueva visión del conocido héroe que le convertirtió en uno de los directores más respetados del momento.

Después vino *Eduardo Manostijeras* (1990) esta vez con la Fox, tras el rechazo de la Warner a lo que consideraban un proyecto poco comercial y en lo que se equivocaron, de hecho supuso el punto más álgido de su carrera hasta el momento.

Su carrera continuaba apaciblemente (durante este tiempo hizo la secuela de *Batman* con la Warner) cuando volvió a producirse un giro en ella de la mano de Disney: *Pesadilla antes de navidad* (1993), que obtuvo un notable éxito en taquilla.

Tras esta incursión en la animación realizó *Ed Wood* (1994). Aunque *Ed Wood* no obtuvo el interés del público, sí que lo hizo de la crítica y por ello es considerada una cinta de culto así como uno de los trabajos más destacados de Burton en Europa.

Pasó casi un año sin rodar hasta que se lanzó a dirigir *Mars Attacks!* (1996), una parodia de la ciencia ficción que supuso el primer gran fracaso de Tim Burton en el cine comercial.

Se produjo aquí un parón en su carrera y, aunque tuvo varios proyectos en sus manos durante este tiempo, Tim Burton no volvió a resurgir de verdad hasta su película *Sleepy Hollow* (1999). Producida esta vez por la Paramount, Burton consiguió con ella enmendar el fracaso que había cosechado con *Mars Attacks!* e hizo la que fue una de las películas del año.

Ante el éxito obtenido las productoras se lanzaron a ofrecer proyectos, como hizo la Fox para la cual realizó *El planeta de los simios* (2001) que de nuevo fue un total éxito pero careció completamente de los rasgos propios que caracterizaban sus películas y fue muy criticado por ello.

Big Fish (2003), su trabajo siguiente, enmendó esta renuncia que había hecho con *El planeta de los simios* a su cine. Sirvió para que se reconciliara con el público y la crítica de sus primeros trabajos como director. El filme volvió a presentar todos los rasgos estilísticos propios su autor y sirvió para dar un impulso a su vena creativa, como demostraron los proyectos posteriores.

Ya en Londres realizó su adaptación de la novela *Charlie y la Fabrica de Chocolate*, el gran éxito de taquilla en el verano de 2005, y ese mismo año estrenó *La novia Cadáver*, considerada por muchos una de sus mejores películas su obra maestra de animación.

Después de *La novia cadáver* vino el musical *Sweeney Todd* (2008), la versión del cuento de Lewis Carroll de *Alicia en el país de las maravillas* (2010) y *Sombras tenebrosas* (2012), su adaptación de una serie homónima estadounidense de gran éxito en los años 70.

Nos volvió a mostrar su talento con la animación, de nuevo con la técnica del stop-motion, con *Frankenweenie* (2012), una reelaboración como largometraje del corto que había realizado en sus inicios para Disney.

Tras ella su siguiente estreno fue *Big Eyes* (2015), basada en la historia real de la pintora Margaret Keane.

Su última película, titulada *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*, se estrenó en EE.UU. en septiembre de 2016 y está basada en la novela homónima de Ransom Riggs.

6.2. TIM BURTON CINEASTA

Como ya hemos señalado, su infancia tuvo mucho que ver en la formación del cineasta que vemos hoy.

Desde niño Burton se sintió extraño y no conseguía integrarse entre sus compañeros de escuela. Esto por un lado hizo que, encerrado en sí mismo y su mundo, desarrollara una gran creatividad pero por otro lado dificultó sus capacidades de comunicación con el entorno. Quizá esto explique que sus películas apelen menos a lo intelectual que a lo sensorial. Sus películas ponen en entredicho las nociones de belleza y proporción, cuestionan la madurez y el buen gusto, obligan a reformular. Lleva hasta el extremo los presupuestos formales de géneros tan tipificados como la ciencia ficción, el terror o el fantástico.

Todo en sus películas significa algo pese haber sido señalado por dar una excesiva importancia a lo visual frente al segundo plano al que relega a la historia.

El cine de Burton puede no ser un prodigio narrativo pero viene a ser un discurso en cuyo centro tenemos los lados más oscuros del hombre reflejados. Escondido en su apariencia formal, en cada una de sus películas disecciona lo más representativo de la cultura popular centrándose en los problemas de la sociedad contemporánea. Su cine parece una reivindicación de lo diferente, expresado en sus protagonistas con la dignidad y coherencia que sus compañeros ‘normales’.

Título tras título retoma estos temas, ambientes y personajes llevando a cabo su principal discurso sobre qué es normal y qué es extraño. Reivindica un tipo de cine que toma el mundo tradicional de cuentos y leyendas evocándolo en el presente para demostrar que *“lo oscuro, lo macabro, lo diferente, no tiene porque ser necesariamente malo. En la vida no todo resulta tan claro y meridiano como la noche y el día, negro o blanco. Más bien existen inmensas tonalidades de gris.”*¹⁵

En cuanto a sus personajes tenemos que decir que supone uno de los catálogos más novedosos y variopintos del panorama cinematográfico. Alejados completamente de la monotonía y convencionalismos. Mark Salisbury señala sobre sus personajes que *“por lo general, personas desplazadas, incomprensidas y mal interpretadas; inadaptados que a menudo encuentran su puesto gracias a cierto grado de dualidad. Se mueven en los límites de su propia sociedad, tolerados, pero en gran medida abandonados a su suerte”*¹⁶

Debemos de fijarnos en la importancia que tienen en sus películas sus personajes, no son simples marionetas al servicio de una trama sino lo que pretende es ir más allá y elabora un discurso sobre lo raro. El monstruo es el otro, Eduardo Manostijeras no es el verdadero monstruo sino que lo es la crueldad humana que hace que se recluya para toda la eternidad en su castillo. A través de Eduardo, y de muchos de sus personajes, elabora un discurso sobre la capacidad de rechazo de los hombres hacia lo que ven diferente dentro de lo que marca su sociedad.

Burton practica además un tipo de cine ajeno al tiempo, en el que la acción puede tener lugar en cualquier momento y en cualquier lugar. Superpone momentos históricos, movimientos artísticos y culturas. Da la sensación de que vive alejado de su época con la mente en otra parte.

¹⁵ SALISBURY, M., (ed.), *Tim Burton por...*, op. cit., p. 198

¹⁶ SALISBURY, M., (ed.), *Tim Burton por...*, op. cit., p. 132



Fig. 3. El Cuervo (*The Raven*), Roger Corman, 1963

En lo que respecta a sus influencias o referentes audiovisuales, tenemos que partir del hecho de que cuando uno ha crecido en un mundo triste y gris, lineal, cualquier cosa que tenga color le llama la atención. De ahí que Tim Burton se sintiera atraído por las películas que Roger Corman¹⁷ dirigió con base en los textos de Edgar Allan Poe sobre temas truculentos relacionados con la muerte y el asesinato [figs. 3 y 4]. En ellas Corman, habitual de la serie B, utilizaba esta condición como caldo de cultivo para la experimentación visual. Encontramos ya en él una intención de reflejar la decadencia de unas clases sociales convertidas en algo completamente pasado y anticuado, herencia que rastreamos en *Sleepy Hollow*.



Fig. 4. Vincent Price en El Cuervo (1963)

De alguna manera ese cine de emociones intensas exteriorizaba las cosas, no como sucedían en su vida real, donde todo el mundo parecía oprimido. Aquellas

¹⁷ Roger William Corman (1926, EE.UU.) es un productor, actor y director de culto conocido sobre todo por sus películas de serie B. En su filmografía destacan especialmente estos films producidos por la American Internacional Pictures y en cuya mayoría Vincent Price era el protagonista. Un actor tan admirado por Tim Burton que apareció incluso en alguna de sus películas, como en *Eduardo Manostijeras*.

películas de su infancia, según el propio Burton, mostraban la libertad y la desinhibición que brillaba por su ausencia en la vida real.

Al mismo tiempo su cine es deudor de un pasado en el que se encuentra el cine expresionista, el cine de terror clásico de la Universal y la ciencia ficción de los años 50 y 60 [figs. 5 y 6].



Fig. 5. *Ultimatum a la tierra* (1951), R. Wise



Fig. 6. *El planeta de los Simios* (1963), F. Schaffner

En cuanto al cine expresionista, encontramos una fuerte carga expresionista muy clara en algunos de sus films como *Vincent*, *Batman* o *Bitelchús*, en el cual la influencia le lleva a la práctica copia literal de decorados de *El gabinete del Dr. Caligari* [figs. 9 y 10, 11 y 12]. Se apropia de la estética del expresionismo por dos motivos: por un lado como estilo estético de decoraciones y fotográfico (luces, sombras, estilización escenográfica e incluso la exageración en la apariencia de sus personajes), perfecto ingrediente para ambientar sus fantasías, y de igual forma usa el expresionismo para su personajes, como claramente sucede en *Bitelchús* o *Eduardo Manostijeras* [figs. 7 y 8, 13 y 14].

La influencia del expresionismo es aún mayor, va mas allá de estas dos cuestiones visuales y es que busca por medio de él el reflejar la mente de sus personajes en el exterior, proyectar fuera su mundo interior. El expresionismo traduce simbólicamente la mentalidad de los personajes al decorado mediante volúmenes, líneas o las formas, así el decorado es la traducción plástica de su interior y esto hace Burton es sus películas también como por ejemplo en *Vincent* o *Batman*. El decorado ya no es un simple contexto que envuelve la acción de sus personajes sino que es otro personaje más dentro de la película que tiene voz y cuenta algo.



Fig. 7. El Gabinete del Dr. Caligari (1920)



Fig. 8. Beetlejuice (1988)



*Fig. 9. Ciudad de Holistenwold
El Gabinete del Dr. Caligari (1920)*



*Fig. 10. Castillo en la colina
Eduardo Manostijeras (1988)*



*Fig. 11. Escena del puente
El Gabinete del Dr. Caligari (1920)*



*Fig. 12. Escena del puente
La novia cadáver (1988)*



Fig. 13. Nosferatu (1922)



*Fig. 14. Vampiros en
Pesadilla antes de Navidad (1988)*

También hay que mencionar, aunque es menos destacada, la importancia de algunas películas de terror clásicas, especialmente el conjunto de Películas que realizó la Universal en los años 30 [fig.15]. Figuras del género como el monstruo o el doctor loco que vemos en estos clásicos aparecen también en sus películas, eso sí, con un tratamiento diferente. *Frankesteín* o *El hombre lobo* fueron imágenes que el joven Burton visionaba de pequeño en estas películas y que pasaron a formar parte del imaginario que posteriormente plasmó en sus películas. En estas los guiños a estos personajes ‘clásicos’ son constantes haciendo hincapié en la idea del monstruo al que en toda su filmografía dotara de un carácter más humano que el de los personajes más aparentemente normales.



Fig. 15. Protagonistas de los clásicos de terror de la Universal

Como ejemplo de esto podemos señalar el caso de *Eduardo Manostijeras* y su inventor, interpretado por Vincent Price, que nos remiten directamente a *Frankenstein*.

Este visionado de su infancia de películas de terror clásicas debemos unirlo también a las obras como las adaptaciones de Edgar Allan Poe de Roger Corman, mencionadas anteriormente.



Fig. 16. Fotograma de la película Frankenweenie

Por otra parte otro autor relacionado es Terence Fischer¹⁸, también participe de la renovación formal y estilística de Corman, que dará lugar a un nuevo cine de terror [fig. 17]. Fischer dota a sus monstruos de otro roll distinto al que por defecto le pertenecería: los priva de su monstruosidad y los convierte en un espejo en el que vemos el horror de su entorno. También en *Sleepy Hollow* podemos observar esta circunstancia y es que en un principio el terror es el jinete sin cabeza después lo será en verdad la codicia de una burguesía rural miserable y la



Fig. 17. La momia (The Mummy), 1959

¹⁸ Terence Fisher, director, dio algunos de sus mayores éxitos a la Hammer,-productora británica especializada en el terror- a partir de los años 50, precisamente filmando reinterpretaciones de los personajes clásicos del cine de terror que había inmortalizado la Universal Pictures en la década de los 30.

ambición humana. Como ejemplo más claro aún de esto tenemos de nuevo *Eduardo Manostijeras*, en donde al espectador no le presenta a su protagonista como un monstruo sino que el verdadero monstruo es la comunidad de vecinos que lo rodea.

Expresionismo, clasicismo y modernismo manierista, tres líneas que pueden ser rastreadas en su cine sin mucha dificultad.

Eso sí, la deriva de sus películas queda compensada por la mecánica propia del cine comercial, que siempre tiene elementos abiertamente familiares que conecta con el espectador con facilidad.

6.3. LA ANIMACIÓN DE BURTON: el *stop-motion*

El cine de animación agrupa películas de muy diversa índole creadas a partir de la consecución de movimiento mediante la yuxtaposición de fotograma que han sido concebidos individualmente. Ello puede hacerse mediante diversas técnicas como la pintura sobre el celuloide, la fotografía de dibujos o el empleo de marionetas, como sucede en el caso que nos ocupa, y la digital.

Hay que señalar que este género nos ofrece unas características propias: su posibilidad de experimentar con la realidad para ofrecer una visión distinta de esta, facilita un control absoluto de la puesta en escena puesto que permite crear cualquier cosa que imagine el creador y puede integrar a su vez muchos géneros

Tim Burton es un entusiasta de la animación de figuras mediante la técnica del *stop-motion*. Esta técnica caracteriza sus películas y ya la había utilizado en sus inicios en la animación, en *Vincent* (1982). De hecho su utilización suele ser una condición inamovible en la realización de sus películas de animación.

Esta técnica es un sistema de animación en volumen donde se pasa de una secuencia de movimiento a otra desplazando las figuras lentamente, mediante la actuación directa de sus manipuladores, animadores, que colocan dicho objeto en la posición deseada en un escenario tridimensional. Tras el registro fotográfico de cada posición se obtiene una serie de fotogramas que puestos sucesivamente dan lugar a la

visión del movimiento completo en continuidad. Se basa en la técnica fotográfica por lo que tiene un realismo del que carece el sistema de calcos.

Tradicionalmente existen dos grupos grandes dentro de esta práctica: la animación mediante figuras de materiales blandos (como la plastilina) o *clay motion* y la *go-motion*, en la cual el objeto se mueve para dar la sensación de que la realidad se percibe borrosa.

La utilización del *stop-motion* implica una extraordinaria dificultad en el proceso de producción, puesto que hay un gran peso de lo técnico: no solo requiere de la participación de una extensa plantilla para la realización del largometraje, sino que su realización se prolonga durante un extenso periodo de tiempo. Por ejemplo, en el caso de *Pesadilla antes de Navidad*, su equipo de más de 100 artistas y técnicos tardaba una semana en rodar un minuto de película.

El laborioso proceso de realización¹⁹ comienza con una idea, de la cual nace la historia y los primeros bocetos. A partir de ello se realizará el storyboard [fig. 18].

El storyboard o guión gráfico es un primer ataque visual a la película y en ocasiones, como sucede con Burton, son realmente específicos: se realizan meticulosamente bocetos de cada escena, secuencia a secuencia. Este paso ayuda a perfeccionar y a conocer la escena que después obtendrán. Durante esta fase se proyectan también los diseños de personajes y decorados [fig. 19].

Una vez se tiene todo dibujado se comienza con la realización de personajes y decorados. Primeramente se acometen los decorados, que pasan de ser bocetos a dioramas para acabar teniendo tres dimensiones, primero como maqueta a escala y después con sus dimensiones definitivas [fig. 20]. Sobre la maqueta es donde se realizan todo tipo de pruebas de la iluminación, movimientos de cámara o de los personajes,... etc.

¹⁹ BURTON, T., “Como se hizo *Pesadilla antes de Navidad*”, *Pesadilla antes de Navidad*, EE.UU, Walt Disney Productions, 1993



Fig.18. Storyboard de *Pesadilla antes de Navidad* (1993)





Fig. 19. Storyboard vs película (Pesadilla antes de Navidad, 1993)



Fig. 20. Realización de decorados: Diorama de la casa de Jack (izq.) y decorado construido de la sala de juntas de la Halloween Town (drch.)

En cuanto a los personajes, estos son primero diseñados en detallados dibujos para después pasar después a las diferentes fases de su construcción. En primer lugar el modelado de la figura en arcilla del que se extraerán los moldes que permitirán realizar las piezas en látex [fig. 21], que permite la maleabilidad necesaria para su manejo. Un vez se tiene el exterior de látex, en el interior de estas figuras lo que se insertará es un armazón articulado que permite su movimiento [fig. 22]. En este aspecto, resulta sorprendente sobre todo el trabajo con los rostros de las figuras para conseguir su expresión facial, por ejemplo en el caso de Jack de *Pesadilla antes de navidad* fueron necesarias más de 400 cabezas que se sustituían fotograma a fotograma generando así la sincronía con los diálogos o su parpadeo [fig. 23]. Hoy se han realizado avances en este aspecto incorporando en el interior de la cabeza de los personajes un sistema de

engranajes que permiten movimientos faciales de las mismas, haciendo más ágil el trabajo.



Fig. 21. Introducción del látex en el molde

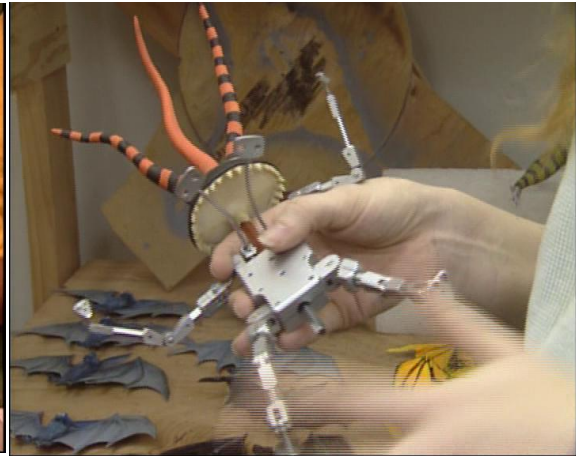


Fig. 22. Montaje del Esqueleto articulado interior



Fig. 23. Jack Skellintong y sus cabezas

Una vez se establecen las pautas del diseño y se dispone de los ‘actores’ y de las ‘localizaciones’ se comienza con el rodaje. En cada escena se repite el mismo sistema: una primera fase de pruebas tras la cual, cuando se obtienen los resultados óptimos, se pasa al fotografiado de cada fotograma.

El paso final sería, como en todas las películas, la post-producción. En este momento se realiza el montaje de todas las escenas y se crean efectos ambientales o mejoran aspectos mediante el ordenador y los efectos especiales.

Burton considera este método la esencia de sus películas de animación puesto que “*Cuando se hace bien, notas la energía de alguien. Y eso es algo que los ordenadores jamás podrán sustituir, porque carecen de ese elemento. [...] se trata del*

*pintor enfrentado a su lienzo. Este proyecto, estos personajes, este aspecto visual solo podrían conseguirse mediante el stop-motion*²⁰.

Tim Burton siempre ha buscado en sus obras legitimar la técnica de la animación *stop-motion*.

6.4. LARGOMETRAJES

6.4.1. ***Pesadilla antes de navidad* (1993)**

Pesadilla antes de Navidad (*Tim Burton's Nightmare before Christmas*) fue el primer largometraje de animación mediante stop-motion de Tim Burton. Su estreno se realizó la noche de Halloween de 1993.

Su protagonista, Jack Skellington, es un distinguido habitante de Halloween Town a quien todo el pueblo adora. Pese a ello, él no es feliz. Una noche, Jack vive una extraña experiencia, parece adentrarse en un bosque que no conocía y allí descubre en unos árboles las puertas que llevan a los mundos de las demás festividades, como Pascua o Navidad, y se introduce en el mundo de esta última. Descubre un mundo completamente diferente al suyo, una experiencia que cambiará su vida. Fascinado por todo lo que ve en este lugar y cómo le hace sentir, cansado de la rutina de asustar, decide difundir él mismo el espíritu navideño. Pero sus planes se encuentran con un inconveniente: ese trabajo ya lo realiza Papa Noel. Jack opta por secuestrarlo y así poder ocupar su lugar.

La feliz misión pondrá en peligro a Santa, que acabará atrapado en la guarida del Oogie Boogie, y causará el caos en el mundo humano cuya Navidad se convierte en una pesadilla para los niños de todo el mundo.

²⁰ SALISBURY, M., (ed.), *Tim Burton por...*, op. cit., p. 191

La idea original del film está inspirada en un poema del propio Burton sobre la noche de Halloween, un texto titulado *The Nightmare before Christmas*, que a su vez tenía su referente en el poema *Night Before Christmas* de Clement Clarke Moore. El texto de Tim Burton contaba la historia de Jack Skellington, el rey de las calabazas de Halloween Town, empeñado en convertirse en el nuevo Santa Claus.

El argumento se le ocurrió al director mientras veía en la calle el cambio de decoración en un escaparate de la de Halloween a la ambientación navideña, cuando trabajaba para Disney. Pensaba hacer de esto un cortometraje, mediante stop-motion, de unos veinte minutos en los que los personajes se movieran sin hablar y fuera el actor Vicent Price quien recitara el poema que había escrito. Pero la Disney no le apoyo en ese momento.²¹

La figuración de Disney como productora se debe principalmente a que este poema, escrito hacia 1983, había quedado en su poder por el contrato que todos sus animadores firmaban y que estipulaba que aquello que crearan trabajando en ella era de su propiedad. A Disney tuvo que dirigirse cuando, siendo ya un aclamado director (acababa de estrenar la aplaudida *Eduardo Manostijeras*), decidió recuperar la idea del proyecto. La suma de la propiedad del proyecto junto con el éxito y rentabilidad que había cosechado Burton desde su marcha hizo que Disney financiara esta película. La obra de un director que, paradójicamente, huyó de ella para dar rienda suelta a su propio estilo y que ahora volvía a la casa que le vio nacer.

Una vez conseguido el apoyo económico comenzaron los preparativos para la gestación de un film donde Burton pondría dos condiciones inamovibles: debía esta realizado en *stop-motion* e incluiría números musicales compuestos por Danny Elfman.

Él mismo explica muy bien porque, a pesar de los avances que se habían producido en esos años en lo que respecta a la animación, prefiere esta técnica que incluso estaba considerada algo desfasada: “*es una forma artística de lo más autentica y, a pesar de que en Pesadilla... a veces usáramos nuevas tecnologías de lo que se trata es básicamente de artistas trabajando [...] Cuando está bien hecha sientes la energía*

²¹ MARCOS ARZA, M., *Tim..., op. cit.*, p. 158

de alguien. Es algo que los ordenadores jamás podrán sustituir... ”²². Aunque ya había utilizado este método en *Vincent* (1982), es en *Pesadilla antes de Navidad* donde lo confirma como su predilecto e inicia su trabajo con él en el campo del largometraje.

En cuanto a la música, esta convierte a *Pesadilla antes de Navidad* en un film musical perverso o, dicho de otra manera, en la mutación perversa de un musical de Disney. Tanto la música como la letra de las canciones se alejan de aquello que las cintas de Disney suelen ofrecer, nos referimos a productos acaramelados y números al estilo de Broadway.

Sí que tiene rasgos heredados del musical clásico de Hollywood, como el uso del color con intención expresiva, la presencia del amor o de la melancolía relacionada con este y de un final feliz.

La mezcla de géneros es algo que liga la película con lo que Burton había hecho anteriormente y que propone encrucijadas genéricas, como la mezcla entre el *slapstick* y las historias de fantasmas en *Beetlejuice* (1988)²³. En este caso el musical funciona como elemento de unión entre la fantasía infantil, el terror, la comedia y el melodrama, configurando un clásico cuento de Navidad al que se le ha dado la vuelta.

Continuando con el ámbito temático, de la consideración de esta película como una transformación perversa de un cuento popular se desprende el interés de Burton por lo siniestro. Siniestro es el cruce entre la navidad y Halloween con resultado de enorme atractivo plástico.

En *Pesadilla antes de Navidad* Burton no se preocupó tanto de la renovación técnica como lo hizo de la iconográfica. Esta recibió toda su atención en un intento de cambiar la imagen tradicional del dibujo animado, siempre amable y adorable, para recurrir a la belleza de lo siniestro. El propio Jack Skellington realiza esto mismo cuando introduce sus juguetes en el mundo de la Navidad y los reparte a los niños. Es

²² Véase nota nº 18

²³ SÁNCHEZ-NAVARRO, J., *Tim Burton:..., op. cit.*, pp. 346-347

una verdadera síntesis de lo que hace su creador: convertir en adorable lo siniestro [fig. 24].



Fig. 24. Uno de los regalos entregados por Jack

Usa el color en clave simbólica: la ciudad de Halloween [fig. 25] es una ciudad muy oscura que recuerda en ciertos aspectos al expresionismo alemán, y al gótico característico de sus películas, mientras que el mundo de la Navidad [fig. 26] es un lugar infundido en las formas heredadas de la Bauhaus de colores brillantes cálidos que aportan una sensación de alegría, que se completa incluso con el ritmo narrativo. Para evocar el ritmo rápido y alegre se usaron cámaras subjetivas en varias escenas, como aquella en la que los niños bajan a ver sus regalos una vez Jack los ha dejado bajo el árbol [fig. 27]. El movimiento de la cámara nos transmite la emoción con la que descienden las escaleras.

La película es una fábula gótica en la que de nuevo recurre a su obsesión por lo raro. Una obra muy original en la que consigue combinar lo macabro con una enorme ternura y Skellington termina resultando adorable para el espectador, que empatiza con él.

Más allá de lo plástico o la temática, la película muestra en el ámbito de la animación y de manera completa la trayectoria vital y lo característico de su cineasta. En este largometraje asienta las bases de su forma de entender la animación, de su tratamiento temático y plástico, y de su constante homenaje al cine de terror clásico, particularidades en las que profundizará en sus siguientes películas.



Fig. 25. Halloween Town



Fig. 26. Ciudad en la que se celebra Navidad



Fig. 27. Escena con cámara subjetiva

6.4.2. ***La novia cadáver* (2005)**

The Corpse Bride, en España *La novia cadáver*, fue estrenada en el año 2005 y pronto fue considerada una obra maestra de la animación.

Ambientada en la época victoriana, cuenta la historia de un triángulo amoroso protagonizado por los habitantes de dos mundos: el de los vivos y el de los muertos. En el de los vivos encontramos a Víctor Van Dort y Victoria Everglot, dos jóvenes cuyo matrimonio ha sido concertado por sus familias por motivos de prestigio social. Los Van Dort, nuevos ricos, quieren ascender en la escala social mientras que los arruinados Everglot pretenden servirse de su hija para mantener su prestigio. Ni Víctor ni Victoria se conocen pero cuando lo hacen surge la atracción entre ambos. Durante los ensayos previos a la boda la timidez de Víctor le impide decir sus votos correctamente y esto unido a su torpeza le llevará a huir despavorido de la sala ante la presión de los asistentes. Tras ello, cuando el joven deambula por el bosque lamentándose, comienza a ensayar una y otra vez los votos hasta que por fin es capaz de recitarlos perfectamente. El problema surge cuando al finalizar introduce el anillo de compromiso en una rama del suelo y en ese mismo instante de este emerge de la tierra la novia cadáver. Víctor ha sido capaz de pronunciar los votos correctamente, pero ante la persona equivocada y ahora está casado con una muerta.

A partir de este momento se ve involucrado en una historia que transcurre entre ambos mundos y en la que Víctor, casado con Emily por equivocación, tratará de volver con Victoria sin herir a nadie.

Anteriormente hemos mencionado como parte de las influencias del cineasta el expresionismo alemán. Nos gustaría servirnos de esta película para ejemplificarlo.

El expresionismo fue una de las vanguardias artísticas más importantes. Su origen lo situamos hacia 1905 y cobró una importancia especial en el cine alemán de vanguardia. Dentro de esta tendencia ubicamos a directores como Robert Wiene (*El*

gabinete del Doctor Caligari, 1919) o F.W. Murnau (*Nosferatu*, 1921)²⁴. Las películas de esta corriente guardan una serie de características comunes que nos gustaría poner en relación con *La novia cadáver*.

En cuanto a los temas, en primer lugar, acostumbraban a extraerlos fundamentalmente de la tradición gótica y romántica y en este caso el argumento de la película fue inspirado en un cuento popular ruso del siglo XIX.

También encontramos la atracción por lo sobrenatural y los poderes ocultos de la naturaleza, muy claro en las escenas del bosque, por el que Víctor deambula sin darse cuenta del siniestro aspecto de su entorno [fig.28].



Fig. 28. Víctor en el bosque

Lo mismo sucede en el caso de la intimidad con la muerte y la atracción que esta nos provoca. Tim Burton también la refleja en su película pero de una manera diferente a como lo hacía el expresionismo alemán: en las películas alemanas es la muerte quien nos asusta pero nos atrae a su vez por el suspense o la intriga, pero en el caso de *La novia cadáver* esto ocurre porque el mundo de los muertos se nos muestra como uno mejor que el de los vivos, en el que hay más color y también más alegría. De hecho es en el inframundo donde tenemos los momentos más memorables de la película [fig.29].

²⁴ VV.AA., Historia general del..., *op. cit.*

Como ocurre en varias de sus películas, la muerte vuelve a ser más divertida que la vida y él mismo es consciente de esto: “*Recuerdo que esa idea recurrente de que el mundo de los vivos sea más ‘mortecino’ que el de los muertos, el jugar con ese contraste y esa sensación, es algo que me viene de muy lejos. Tan lejos como mi infancia. Recuerdo tener la sensación de que lo que la gente llamaba ‘normal’ no era normal y que lo que la gente llamaba ‘anormal’ no me parecía anormal...*”²⁵. Pese a ello también introduce en el mundo de los vivos momentos bellos como la interpretación de Víctor al piano o la transformación de Emily en cientos de mariposas [fig. 30].



Fig. 29. Danza de los esqueletos



Fig. 30. Emily pasa al otro mundo

El último tema, que generalmente podemos apreciar en las cintas expresionistas, sería la animación de lo que carece de vida y lo encontramos en Emily o el perro Sobras, ambos muertos pero llenos de vida a su vez.

Por otra parte la puesta en escena tenía un protagonismo fundamental en el cine alemán, fue un movimiento pictorialista y la importancia de los decorados era clave. En la película de Burton tenemos una influencia en la estética y en la consideración del decorado como parte de la acción que muestra. Usa los propios decorados para mostrarnos el contraste que hay entre el mundo de los vivos y el de los muertos, no solo en apariencia física sino también en lo que respecta al carácter de los personajes que habitan cada uno. El mundo de los vivos [fig. 31] es de colores grises, tristes y sobrios

²⁵ SALISBURY, M., (ed.), *Tim Burton por...*, op. cit., p. 384

como lo son los personajes que en él habitan, mientras que el de los muertos es alegre, colorido, festivo y sonoro, todo lo contrario.

Los escenarios del mundo de los difuntos mantienen una imagen muy cercana a los de películas como *El doctor Caligari*. Nos referimos a fondos nada fotográficos, muy contrastados en sus colores, angulosos en sus formas, y el mundo de Emily nos muestra perfectamente esto mediante sus calles tortuosas y torcidas [fig. 32] o lugares de colores estridentes muy contrastados, como el bar en el que despierta Víctor. Incluso los habitantes de este mundo tienen una apariencia que responde a la exageración propia del movimiento alemán en sus personajes.



Fig. 31. La mansión de los Everglot



Fig. 32. Víctor huye por las calles del inframundo

Realizando un análisis más profundo de todo esto podemos distinguir en ellos las dos tendencias que el expresionismo alemán mostrará durante su evolución, y que van desde lo pictórico hacia lo arquitectónico en su apariencia. Aquí tendríamos lo arquitectónico en el mundo de los vivos mientras el que de los muertos tendría un aspecto mucho más pictórico.

Por último debemos hablar de la luz y la sombra, que fueron claves en el cine alemán. Una luz muy contrastada que vez permite jugar con las sombras, que cobran un papel propio en las películas. En este caso podemos señalar comparaciones directas como es la similitud que hay entre la escena en la que se muestra el asesinato de Emily mediante las sombras y la imagen de *Nosferatu* en la que la sombra se cierne sobre el joven cuando el vampiro se dispone a morderle. En ambas se usa la sombra como elemento que comete el pecado, no se nos muestra la acción sino que es la sombra, como algo siniestro, quien se cierne sobre los personajes [fig. 33].



Fig. 33. Asesinato de Emily

Además de ejemplificar esta relación con el cine alemán, *La novia cadáver* es capaz de reflejar casi todos los aspectos claves del cine de Burton: desde los ingeniosos diálogos²⁶ [fig. 34] hasta un magnífico diseño de decorados y personajes, pasando por la música y la trama de un filme que continúa siendo una de las mejores propuestas de animación hasta el momento.

²⁶ Ejemplo de ello es la escena en la que Burton recrea una de las frases y escenas más conocidas de la Historia del cine, perteneciente a la película *Lo que el viento se llevo* (1939)

Se trata de una de las mejores obras de su filmografía, un ejercicio de poesía animada y marca un punto culminante, que demuestra todas sus capacidades creativas.



Fig. 34. "Francamente, querida, eso no me importa"

6.4.3. ***Frankenweenie* (2012)**

Frankenweenie, estrenada en el 2012, es la última de las creaciones de Tim Burton en cuanto a animación se refieren.

Es la conmovedora historia entre un niño, Víctor Frankenstein, y su perro Sparky. Ambos están muy unidos, de hecho su perro es su mejor amigo, pero durante un partido de beisbol en el que Víctor participa una de las pelotas sale volando golpeada por este y Sparky se lanza a su captura hasta la calzada, siendo atropellado por un coche en ese instante y falleciendo para desgracia de su joven dueño. La tristeza inunda a Víctor por la pérdida de su amigo, tanto que decide servirse del poder de la ciencia y la electricidad para devolverlo a la vida. Después de ello se esfuerza por ocultar su creación pero un cúmulo de sorpresas y descuidos hace que toda la escuela sepa de ello y quiera resucitar a sus mascotas, las cuales acabarán descontroladas y sembrando el terror en la ciudad de New Holland.

En realidad este largometraje es el remake de un corto que realizó en 1984 [fig. 35 y 36] trabajando todavía para la Disney y que se prensó como complemento a las proyecciones de la película *Pinocho* en su relanzamiento, aunque finalmente no fue así

porque consideraron que tenía un aspecto demasiado dispar al que acostumbraban a tener las películas de la factoría y que pecaba en exceso de un tono general siniestro que podría provocar un rechazo unánime del público. Sólo fue estrenada en Reino Unido y paso prácticamente desapercibida hasta su edición en video en 1992, antes de que fuera estrenada *Batman Returns*.



Figs. 35 y 36. Frankweenie (1984)

El cortometraje ya confirmó un estilo personal que Burton mantendrá también en la versión del 2012. Con la mezcla de terror gótico y la clase media suburbana realiza la revisión de un tema del cine clásico como es la creación de vida artificial.

Entre ambas obras encontramos similitudes tanto en su escenografía y personajes y como en el argumento. Este muestra de nuevo la esencia de muchos relatos de Burton en los que lo raro es bueno y puede esconder las mejores intenciones. En lo que respecta a sus diferencias serían básicamente dos: la técnica con las que están realizadas (sólo el largometraje esta realizado mediante animación) y una complicación en el argumento mediante la inclusión de más personajes y sucesos, lógica si pasa de un corto al largometraje.

Podemos ver en la obra de 1984 un anticipo de otras obras posteriores de Burton. El motivo de la creación de vida artificial lo volverá a presentar en *Eduardo Manostijeras*, mientras que muchas formas de la iconografía de *Frankweenie* tendrán persistencia en trabajos posteriores: el estilo del cementerio aparece de nuevo en *Pesadilla antes de Navidad* [fig. 37] o la propia figura del perro quien para algunos conectaría con el que parece en *Pesadilla antes de Navidad* y después en *La novia cadáver* [fig.38].



Fig. 37. Cementerio de Pesadilla antes de Navidad



Fig. 38. Sobras de La novia cadáver

Dejando a un lado este apunte sobre el origen de la película, el análisis de ella nos ha llevado a plantearla como una revisión de los clásicos de terror que fascinaron a Burton desde su infancia. Nos referimos con ello a las películas de terror clásicas de la Universal y a las japonesas de monstruos de los años 50 y 60.

La Universal Pictures fue la productora que se especializó durante los años 30 en el cine de terror, coincidiendo con los años dorados del género. Se caracterizó por configurar equipos expertos en aspectos como maquillaje o efectos especiales y por su trabajo por bloques temáticos o sagas, lo cual era una manera de fidelizar al público. Entre los títulos más memorables de esta productora estarían *Frankenstein* (1931, James Whale), *La novia de Frankenstein* (1935, James Whale) o la destacada *Drácula* (1931, Tod Browning). Estas cintas llamaron la atención por la dignidad en el tratamiento de los temas o afianzaron claves estéticas que continuaron en años siguientes, como el aspecto de los personajes²⁷.

Dentro de las películas de terror japonesas de los años 50 y 60 encontramos una serie en las que aparecen monstruos siempre fruto de un error de cálculo y que luego pagan las consecuencias. El cine quiso hacernos creer que estos representaban un

²⁷ MENBA, J., *El cine de...*, op. cit.

peligro potencial para los seres humanos pero Burton no lo creía así²⁸. Dentro de este grupo encontraríamos al mítico *Godzilla*.

Respecto a ellas hemos observado en primer lugar similitudes en sus argumentos: Víctor Frankenstein revive a su perro mediante el uso de la electricidad, lo mismo en esencia que hace el Doctor Frankenstein (cuyo nombre completo es Víctor Frankenstein) con su creación. Pero igualmente en su final se produce un apocalipsis, debida a la mutación de todos los animales resucitados de los niños del barrio, muy similar al de las películas japonesas y en este caso provocado también por un error humano y el descontrol posterior de este.

En cuanto a la estética de la película encontramos coincidencias en aspectos como su realización en blanco y negro,-al igual que las películas clásicas carentes de color-, a pesar de poder contar con él o en escenas como en la que Víctor dispone en su desván todos los artilugios necesarios para captar la electricidad de la tormenta, convirtiéndolo en un laboratorio de toque gótico, buscando revivir a Sparkly y que guarda relación directa con el laboratorio de Frankenstein o el despertar de la antigua tortuga doméstica, que una vez resucitada es un nuevo Godzilla.

Incluso en los personajes que pueblan la obra tenemos referencias directas a los protagonistas de los clásicos de terror tal y como mostramos a continuación [fig. 39]:

²⁸ RODRÍGUEZ, H.J., *Tim...*, *op. cit.*, p. 191



Sparkly o Frankenweenie



Frankenstein



Persephone



La novia de Frankenstein



El pez invisible de Edgar



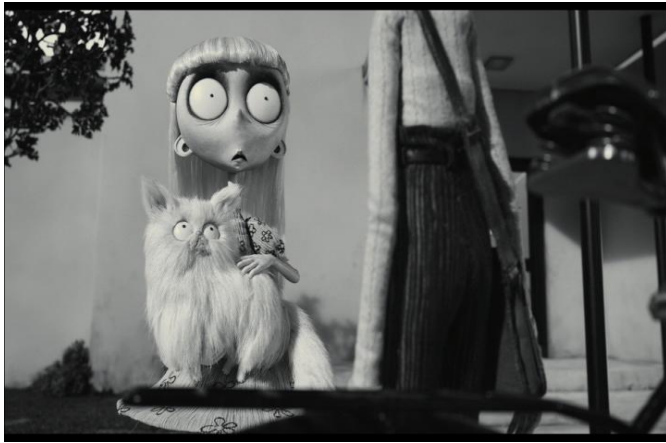
El hombre invisible



Colosus



La Momia



Niña rara



El fantasma de la ópera



La rata lobo



El hombre lobo



Bigotitos



Dracula



Los monos de mar



El monstruo de la laguna negra



Selly la tortuga



Godzilla



Mr. Rzykruski

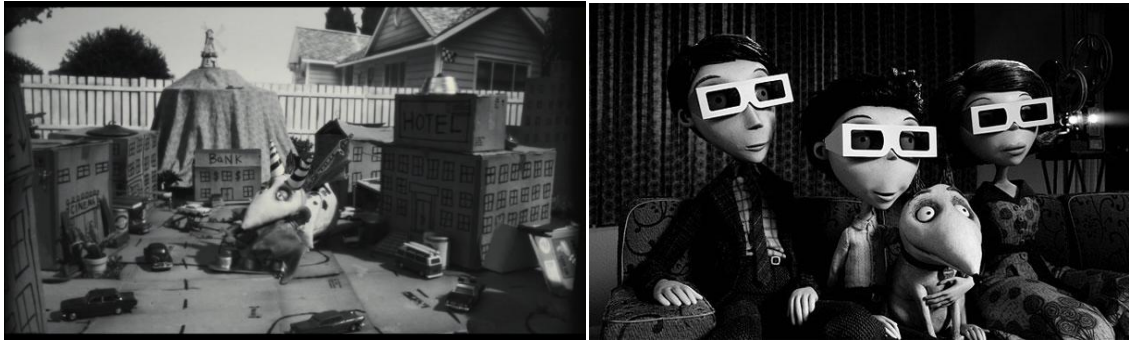


Vincent Price en El cuervo

Fig. 39. Personajes de Frankweenie v.s personajes de los clásicos de terror

En *Frankweenie* bebemos atender a otros detalles que nos pueden remitir de nuevo a la biografía de Burton. El primero de ellos es como posiblemente el personaje de Víctor²⁹ sea un reflejo del propio director durante su niñez: muestra a un niño tímido y amante del cine de terror clásico, que incluso realiza pequeñas películas en Super8 en las que Sparkly es su Godzilla personal, tal y como sucede al inicio de la película [fig. 40 y 41]. El protagonista, asimismo, vive en un barrio que podría ser su Burbank natal y que de nuevo se cuela para ubicar la trama, como ya hizo en *Eduardo Manostijeras*, siendo un rasgo absolutamente autobiográfico. Son constantes las referencias a él mismo que, a base de pequeños detalles, podemos descubrir a lo largo de la película.

²⁹ Víctor ha sido relacionado por algunos autores como un personaje global en su obra y que encontraríamos también en el cortometraje *Vicent*, en Victor Van Dort de *La novia cadáver* o en *Pesadilla antes de navidad*, como Jack Skeleton.



Figs. 40 y 41.

Burton sí que hace algo que no estaba en la historia original de Frankenstein: dotar a la película de un final feliz en el que Víctor no recibe un castigo sino el amor de su mascota, que a pesar de tener parecido con el monstruo sigue siendo su perro.

La película pone de manifiesto la obsesión cinéfila del director. Los clásicos son fuentes de inspiración de los que toma diferentes elementos para configurar una fábula en la que nos devuelve a la infancia y de nuevo pone de manifiesto una de las ideas clave de su obra: la aceptación del ser diferente.

Es una vez más la reivindicación del monstruo como personaje que constantemente ha fascinado al director y siempre ha considerado perdedor, la injusta víctima de las películas de terror.

7. CONCLUSIONES

Tras la realización de este Trabajo creemos que se han conseguido los objetivos fijados en su inicio.

En primer lugar, mediante el estudio de la bibliografía publicada y el análisis exhaustivo de la filmografía de Tim Burton hemos precisado las influencias de las que bebe su cine, sus constantes temáticas y estéticas, entre las que pueden destacarse el expresionismo alemán y el cine clásico norteamericano, muy especialmente el género del terror, a través de las películas de la Universal y de otros cineastas como Roger Corman o Terence Fischer

Así mismo hemos podido comprobar la predilección de Tim Burton por la *stop-motion*, dentro de todas las técnicas de cine de animación, muy compleja pero a la que extrae un enorme partido visual y estético.

Debemos destacar también de Tim Burton que ha sabido moverse entre dos tipos de cine, aparentemente opuestos, como es el cine comercial y el de autor. De modo que sin renunciar a su estilo personal y a su universo intransferible, sus películas son visionadas por millones de personas en las salas de todo el mundo y a su vez consideradas obras de culto, como *Eduardo Manostijeras* o *Ed Wood*. A modo de ejemplo *Pesadilla antes de navidad*, su primera obra de animación exhibida en salas, tenía un presupuesto de 18 millones de dólares y recaudó más de 50 millones en salas.

Finalmente, todos estos factores nos llevan a su vez a una de nuestras principales conclusiones y es que el cine de animación es algo más que un género ‘para niños’. Tradicionalmente ha sido considerado así, seguramente por las connotaciones más infantiles que tuvo el primer cine de animación y sobre todo por el cine clásico de la Disney. Actualmente debemos cambiar completamente esa percepción del género porque, como queda patente en el trabajo, en su comprensión contiene niveles que solo un adulto puede alcanzar. Ejemplo de ello son aspectos como la diferencia entre el mundo de los vivos y el de los muertos de *La Novia cadáver*: el público más joven no entiende que con ello que lo que nos pretende transmitir Burton es que quizá deberíamos de comportarnos más libremente en vida, someternos a menos normas y ser más felices, porque en el fondo a todos nos pasará lo mismo y a su vez no plantea

nuestro final como algo tan terrible sino como una liberación. Todo esto solo puede ser comprendido por un adulto y solo puede ser mostrado mediante la particular imaginación de Burton.

8. AGRADECIMIENTOS

A mi abuelo, José María Guallar, por ser la persona más trabajadora, honrada y buena que conoceré nunca y el principal motivo o instigador de que a día de hoy este finalizando mis estudios en la disciplina de la Historia del Arte.

Me gustaría agradecer a mi tutor el doctor Fernando Sanz Ferreruela su ayuda, atención, su disponibilidad y apoyo, sin los cuales no había podido realizar este Trabajo Fin de Grado.

Agradecer a los miembros del Tribunal su atención y disponibilidad.

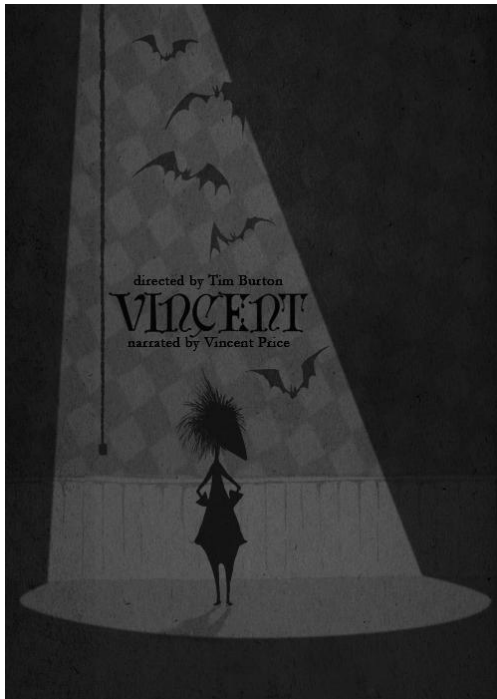
Asimismo darles las gracias a mi familia, pareja y amigos por todo el apoyo recibido durante todos los, -a veces largos-, años de esta carrera, de la cual me llevo grandes recuerdos y personas.

Zaragoza, febrero de 2017

Lucía Marín Guallar

9. ANEXO

9.1. Fichas técnicas



1982. VICENT

Producción: Walt Disney Productions.
Director: Tim Burton. *Guión:* Tim Burton.
Productor: Rick Heinrichs. *Musica:* Ken Hilton.
Fotografía: Victor Abdalov. *Diseño de producción:* Tim Burton. *Director técnico de animación:* Stephen Chiodo. *Reparto:* Vicent Price (narrador). *Duración:* 5 minutos.



1984. FRANKENWEENIE

Producción: Walt Disney Productions.
Director: Tim Burton. *Guión:* Leonard Ripps.
Productor: Julie Hickson. *Musica:* Michael Convertino, David Newman. *Fotografía:* Thomas E. Ackerman. *Diseño de vestuario:* Jack Sandeen.
Montaje: Ernest Milano. *Director Artístico:* John B. Mansbridge. *Reparto principal:* Shelley Duvall (Susan Frankenstein), Daniel Stern (Ben Frankenstein), Barret Oliver (Victor Frankenstein), Joseph Maher (Sr. Chambers), Roz Braverman (Sra. Epstein), Helen Bell (Sra. Curtis), Paul C. Scott (Mike Anderson), Jason Hervey (Frank Dale). *Duración:* 25 minutos.



1993. *PESADILLA ANTES DE NAVIDAD*

(*The nightmare before Christmas*)

Producción: Touchstone Pictures.

Director: Henry Selick. *Guión:* Caroline Thomson, basado en un argumento original de Tim Burton. *Adaptación:* Michael McDowell.

Música y letras: Danny Elfman. *Producción:*

Tim Burton y Denise Di Novi. *Coproductor:*

Kathleen Gavin. *Productor asociado:* Danny

Elfman. *Consultor visual:* Rick Heinrichs.

Supervisor de animación: Eric Leighton.

Fotografía: Pete Zozachick. *Montaje:* Stan Web.

Dirección artística: Deane Taylor.

Reparto principal: Danny Elfman (voz de Jack en las canciones), Chris Sarandon (voz de Jack en los diálogos), Catherine O'Hara (voz de Sally), Paul Rubens (Lock), Glen Shadix (alcalde), Ed Ivory (Santa Claus). *Duración:* 76 minutos.



2005. *LA NOVIA CADÁVER*

(*The Corpse Bride*)

Producción: Tim Burton Animation Co./Laika Entertainment/Will Vinton Studios para Warner Bros. *Director:* Tim Burton.

Codirector: Mike Johnson. *Guión:* John August, Caroline Thompson y Pamela Pettler.

Productores; Tim Burton, Allison Abate.

Productores ejecutivos: Jeffrey Auerbach, Joe

Ranft. *Diseño de personajes:* Tim Burton y

Carlos Gragel. *Supervisor de animación:*

Anthony Scott. *Supervisor Departamento de*

arte: Roddy Macdonald. *Efectos visuales:* The

Morning Picture Company. *Música, canciones*

y letras: Danny Elfman. *Montaje*: Jonathan Lucas y Chris Lebenzon. *Diseño de producción*: Alex McDowell. *Director de fotografía*: Pete Kozachik.

Reparto principal: Johnny Depp (Victor van Dort), Helena Bonham-Carter (Emily, la novia cadáver), Emily Watson (Victoria Everglot), Albert Finney (Finis Everglot), Christopher Lee (reverendo Galswells), Richard E. Grant (lord Barkiss), Danny Elfman (Bonejangles). *Duración*: 75 minutos, aprox.



2012. **FRANKENWEENIE**

Producción: Walt Disney Pictures, Tim Burton Animation Co., Tim Burton Productions. *Director*: Tim Burton. *Guión*: John August, basado en un argumento original de Tim Burton.. *Música y letras*: Danny Elfman. *Producción*: Tim Burton y Allison Abatate. *Coproductor*: Derek Frey. *Productor asociado*: Connie Nartonis Thompson. *Supervisor de animación*: Anthony Elworthy, Ben Halliwell y Boris Wolf. *Fotografía*: Peter Sorg. *Montaje*: Chris Lebenzon, Mark Solomon. *Dirección artística*: Aaron Haynes.

Reparto principal: Winona Ryder, Catherine O'Hara, Conchata Ferrell, Atticus Shaffer, Martin Short, Tom Kenny, Martin Landau, Charlie Tahan, Robert Capron, James Hiroyuki Liao.

9.2. Poema:

The Nightmare before Christmas de Tim Burton

It was late one fall in Halloweenland,
And the air had quite a chill.

Against the moon a skeleton sat,
Alone upon a hill.

He was tall and thin with a bat bow tie;
Jack Skellington was his name.

He was tired and bored in
Halloweenland -

Everything was always the same.

*"I'm sick of the scaring, the terror, the
fright.*

*I'm tired of being something that goes
bump in the night.*

*I'm bored with leering my horrible
glances,*

*And my feet hurt from dancing those
skeleton dances.*

*I don't like graveyards, and I need
something new.*

*There must be more to life than just
yelling, 'Boo!'"*

Then out from a grave, with a curl and a
twist,

Came a whimpering, whining, spectral
mist.

It was a little ghost dog, with a faint
little bark,

And a jack-o'-lantern nose that glowed
in the dark.

It was Jack's dog, Zero, the best friend
he had,

But Jack hardly noticed, which made
Zero sad.

All that night and through the next day,
Jack wandered and walked.

He was filled with dismay.

Then deep in the forest, just before
night,

Jack came upon an amazing sight.

Not twenty feet from the spot where he
stood

Were three massive doorways carved in
wood.

He stood before them, completely in
awe,

His gaze transfixed by one special door.

Entranced and excited, with a slight
sense of worry,

Jack opened the door to a white, windy
flurry.

Jack didn't know it, but he'd fallen down

In the middle of a place called
Christmas Town!

Immersed in the light, Jack was no
longer haunted.

He had finally found the feeling he
wanted.

And so that his friends wouldn't think
him a liar,

He took the present filled stockings that
hung by the fire.

He took candy and toys that were
stacked on the shelves,

And a picture of Santa with all of his
elves.

He took lights and ornaments and a star
from the tree,

And from the Christmas Town sign, he
took the big letter C.

He picked up everything that sparkled
or glowed.

He even picked up a handful of snow.

He grabbed it all and without being
seen,

He took it all back to Halloween.

Back in Halloween, a group of Jack's
peers

Stared in amazement at his Christmas
souvenirs.

For this wondrous vision none were
prepared.

Most were excited, though a few were
quite scared!

For the next few days, while it
lightninged and thundered,

Jack sat alone and obsessively
wondered.

*"Why is it they get to spread laughter
and cheer*

*While we stalk the graveyards,
spreading panic and fear?*

*Well, I could be Santa, and I could
spread cheer!*

*Why does he get to do it year after
year?"*

Outraged by injustice, Jack thought and
he thought.

Then he got an idea. "Yes...yes...why
not!"

In Christmas Town, Santa was making
some toys

When through the din he heard a soft
noise.

He answered the door, and to his
surprise,

He saw weird little creatures in strange
disguise.

They were altogether ugly and rather
petite.

As they opened their sacks, they yelled,
"Trick or treat!"

Then a confused Santa was shoved into
a sack,

And taken to Halloween to see
mastermind Jack.

In Halloween, everyone gathered once
more,

For they'd never seen a Santa before.

And as they cautiously gazed at this
strange old man,

Jack related to Santa his masterful plan:

"My dear Mr. Claus, I think it's a crime

*That you've got to be Santa all of the
time!*

*But now I will give presents, and I will
spread cheer.*

*We're changing places - I'm Santa this
year.*

*It is I who will say Merry Christmas to
you!*

*So you may lie in my coffin, creak
doors, and yell, 'Boo!'*

*And please, Mr. Claus, don't think ill of
my plan.*

*For I'll do the best Santa job that I
can."*

And though Jack and his friends thought
they'd do a good job,

Their idea of Christmas was still quite
macabre.

They were packed up and ready on
Christmas Eve day

When Jack hitched his reindeer to his
sleek coffin sleigh.

But on Christmas Eve, as they were
about to begin,

A Halloween fog slowly rolled in.

Jack said, *"We can't leave; this fog's just
too thick.*

*There will be no Christmas, and I can't
be St. Nick."*

Then a small glowing light pierced
through the fog,

What could it be?...It was Zero, Jack's
dog!

Jack said, *"Zero, with your nose so
bright,*

Won't you guide my sleigh tonight?"

And to be so needed was Zero's great
dream,

So he joyously flew to the head of the
team.

And as the skeletal sleigh started its
ghostly flight,

Jack cackled, *"Merry Christmas to all,
and to all a good night!"*

'Twas the nightmare before Christmas,
and all through the house,

Not a creature was peaceful, not even a
mouse.

The stockings all hung by the chimney
with care,

When opened that morning would cause quite a scare!

The children, all nestled so snug in their beds,

Would have nightmares of monsters and skeleton heads.

The moon that hung over the new-fallen snow

Cast an eerie pall over the city below,

And Santa Claus's laughter now sounded like groans,

And the jingling bells like chattering bones.

And what to their wondering eyes should appear,

But a coffin sleigh with skeleton deer.

And a skeletal driver so ugly and sick,

They knew in a moment, this can't be St. Nick!

From house to house, with a true sense of joy,

Jack happily issued each present and toy.

From rooftop to rooftop he jumped and he skipped,

Leaving presents that seemed to be straight from a crypt!

Unaware that the world was in panic and fear,

Jack merrily spread his own brand of cheer.

He visited the house of

Susie and Dave;

They got a Gumby and Pokey

From the grave.

Then on to the home of

Little Jane Neeman;

She got a baby doll

Possessed by a demon.

A monstrous train on tentacle tracks,

A ghoulish puppet wielding an ax,

A man-eating plant

Disguised as a wreath,

And a vampire teddy bear

With very sharp teeth.

There were screams of terror, but Jack didn't hear it,

He was much too involved with his own Christmas spirit!

Jack finally looked down from his dark, starry frights

And saw the commotion, the noise, and the light.

"Why, they're celebrating, it looks like such fun!"

"They're thanking me for the good job that I've done."

But what he thought were fireworks meant as goodwill,

Were bullets and missiles intended to kill.

Then amidst the barrage of artillery fire,

Jack urged Zero to go higher and higher.

And away they all flew like the storm of a thistle,

Until they were hit by a well guided missile.

And as they fell on the cemetery, way out of sight,

Was heard, "*Merry Christmas to all, and to all a good night.*"

Jack pulled himself up on a large stone cross,

And from there he reviewed his incredible loss.

"I thought I could be Santa, I had such belief..."

Jack was confused and filled with great grief.

Not knowing where to turn, he looked toward the sky,

Then he slumped on the grave and he started to cry.

And as Zero and Jack lay crumpled on the ground,

They suddenly heard a familiar sound....

"My dear Jack," said Santa, *"I applaud your intent.*

I know wreaking such havoc was not what you meant.

And so you are sad, and feeling quite blue,

But taking over Christmas was the wrong thing to do.

I hope you realize Halloween's the right place for you.

There's a lot more, Jack, that I'd like to say,

But now I must hurry, for it's almost Christmas Day."

Then he jumped in his sleigh, and with a wink of an eye,

He said, "*Merry Christmas!*", and he bid them good-bye.

Back home, Jack was sad, but then, like a dream,

Santa brought Christmas to the land of Halloween.

9.3. Artículos y críticas relacionados

Entrevista

Tim Burton

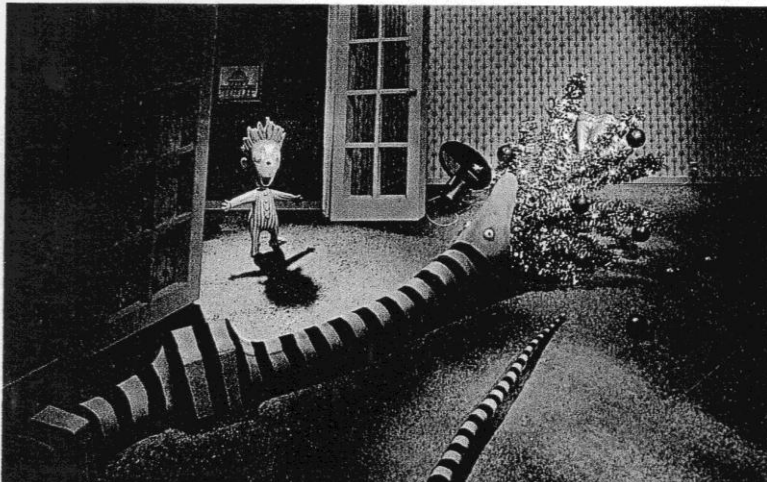
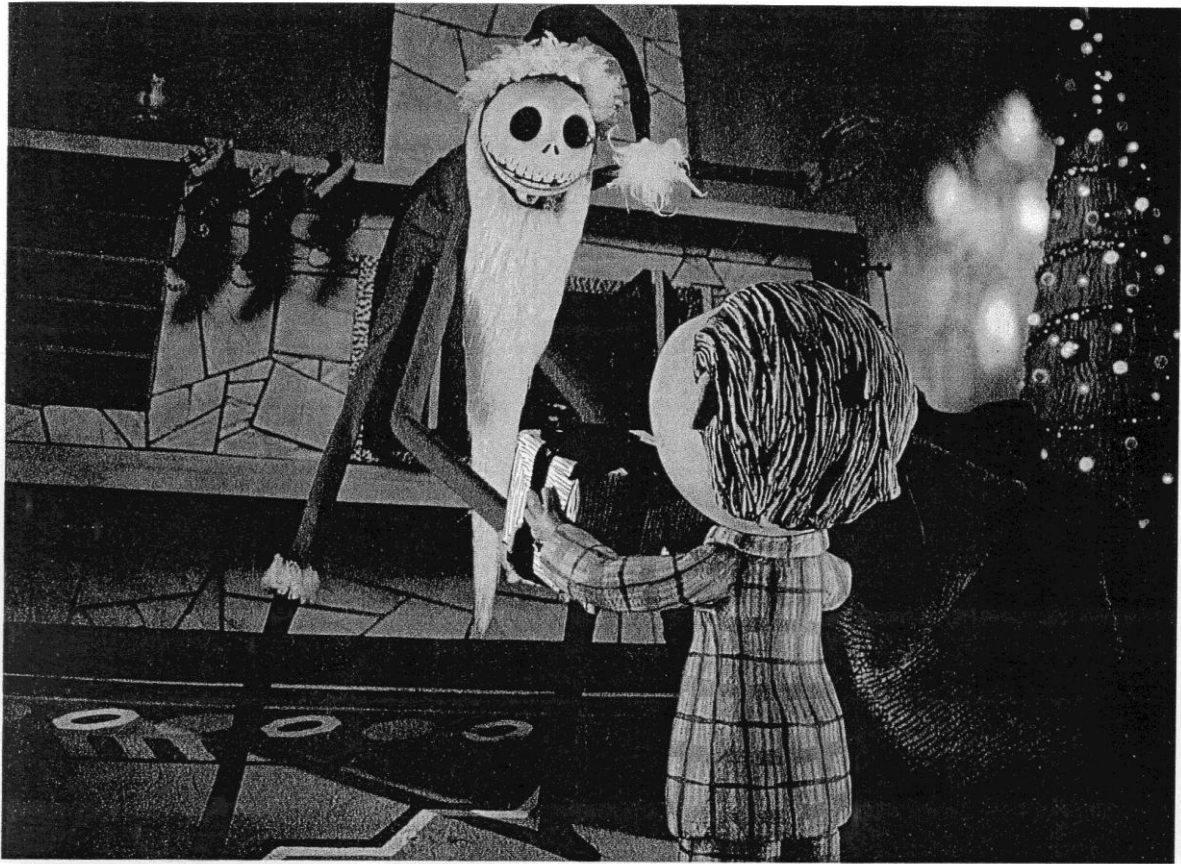
«Halloween ha sido siempre la noche más divertida del año»

Tim Burton nació en Los Angeles en una casa desde cuyas ventanas podía ver el cementerio de Burbank, en la parte norte de Hollywood, al tiempo que devoraba dibujos animados en la televisión. De esta forma, y mucho antes de hacerse mayor y dejarse su llamativo «look» de pelo largo y mal peinado, Burton cultivó una ordenada obsesión por el más allá y la oscuridad y también por la luz y la alegría de los cómics.

Burton es ahora el máximo responsable, junto al director Henry Selick, de una de las películas más atípicas producidas por la Walt Disney, porque en *Pesadilla antes de Navidad* ha podido poner su particular sello, influido por el surrealismo y el expresionismo europeos. Como atípica es también por la forma en que ha sido realizada, puesto que no es ni mucho menos una película de dibujos animados sino de muñecos articulados por medio de la técnica de acción detenida o *stop motion*. El largo y tedioso proceso de producción de la película ha tenido ocupado a Tim Burton por un espacio de tres años, si bien durante ese período ha podido atender otras de sus obligaciones.

Pesadilla antes de Navidad narra la historia de Jack, el Rey de Halloween —la tradicional fiesta americana de los muertos del 31 de octubre— que hartado de asustar a la gente decide secuestrar a Santa Claus y celebrar la Navidad en su oscuro reinado, tan opuesto a la luminosidad y el brillo navideños. La película recibió buenas críticas por su creatividad y gustó a su paso por los cines americanos,



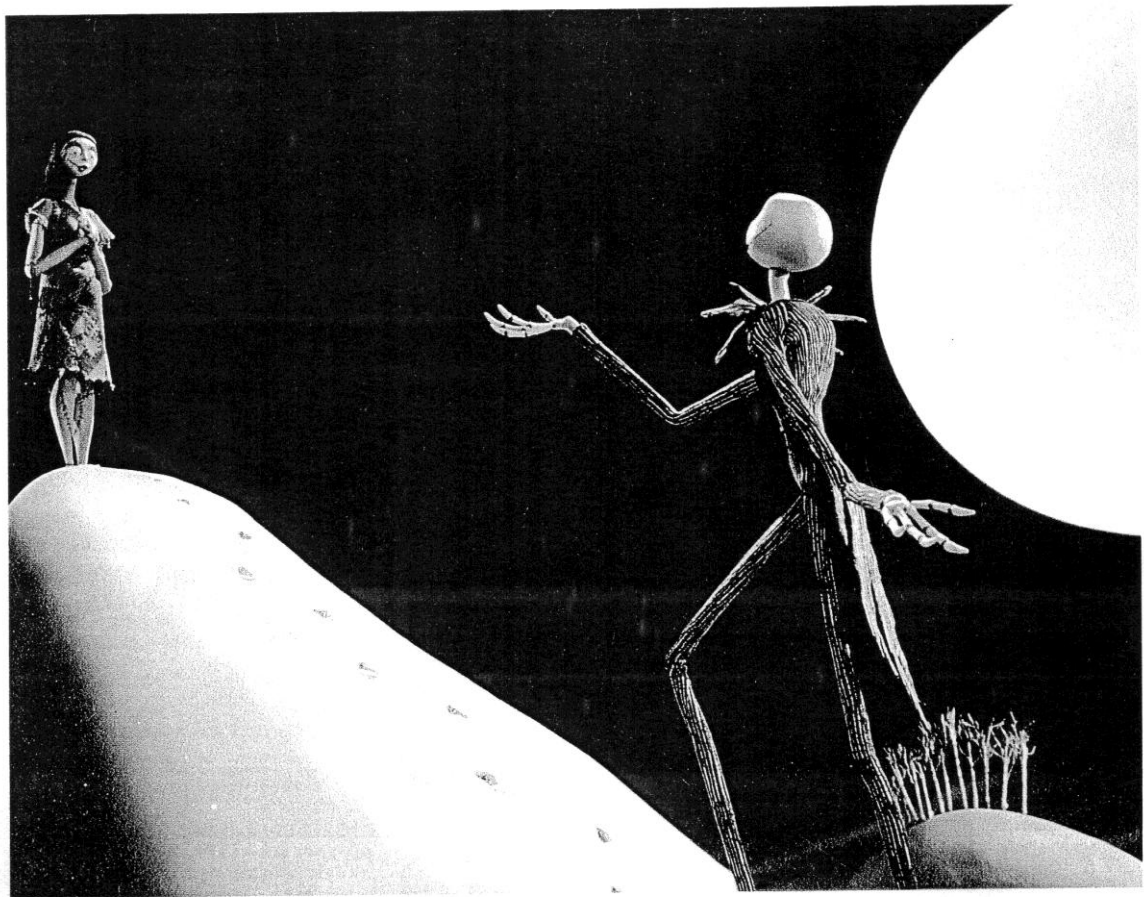


donde se estrenó por estas mismas fechas del pasado año, si bien no llegó a alcanzar ni mucho menos las altas cotas de popularidad de los habituales trabajos animados de la Disney. Burton continúa teniendo un buen número de fans, que le consideran, como él a sí mismo, un fascinante creador de símbolos y de efectos visuales, pero también posee un amplio grupo de detractores, que le achacan sobre todo su predisposición abusiva por las atmósferas oscuras y claustrofóbicas, epatantes pero vacías de contenido.

Hablar con Burton es esperar, porque le gusta rascarse la cabellera a menudo, mirar al tendido, hacer pausas, dudar mucho y decir a cada momento «¿sabe?... no sé... quién sabe».

—¿Cómo surgió la idea de hacer *Pesadilla antes de Navidad*?

—Esta es una idea que a mí se me ocurrió hace unos diez o doce años cuando trabajaba de animador en la Walt Disney. Pero pensaba hacer un cortometraje de unos veinte minutos, con los personajes moviéndose sin hablar y una poesía leída de fondo... quería que Vincent Price recitara el poema, que yo tenía escrito. Pero en la Disney no me apoyaron en aquel momento y fue mejor porque después de muchos años la idea inicial se



ha enriquecido y en la película ha podido participar ahora gente muy interesante, que han aportado mucho, como Henry Selick, que la ha dirigido, o Danny Elfman, que ha compuesto las canciones.

—¿Por qué se hizo animador de la Disney?

—Eso mismo me preguntaba yo un mes después de empezar a trabajar allí... Ellos eran, ¿sabe?... era extraño... era... bueno, era un momento en el cual la compañía quería moverse adelante, pero no tenía idea de qué dirección tomar. Yo estudiaba en el California Art Institute de Pasadena y ellos iban allí a buscar nuevos animadores. Estaban por la labor de probar algo nuevo, pero luego se echaban siempre atrás. Henry estaba allí también, él pasó por lo mismo, estaba haciendo cosas que luego quedaron en los archivos, que no fueron a ninguna parte.

—¿Han cambiado mucho las cosas en la Disney para producir algo como *Pesadilla antes de Navidad* o es que quien verdaderamente ha cambiado ha sido usted?

—No, más bien la Disney ha cambiado... ha cambiado mucho. Aquella era una época muy extraña en la

historia de Disney, se estaban tomando posiciones, se estaba empezando a cambiar pero al mismo tiempo no se querían tomar riesgos. Todos los que mandaban allí por aquel entonces estaban un poco aterrados de intentar cosas extrañas. Pero como le decía antes, me alegro realmente de que las cosas hayan ido así, porque lo importante de *Pesadilla antes de Navidad* es que se trata de un gran trabajo de colaboración. Henry ha estado haciendo durante años trabajos fantásticos en la MTV y su aportación a la película es fantástica.

—¿Por qué ha querido hacer la película empleando esta técnica, tan escasamente usada en largometrajes?

—Los muñecos son arte viejo, pasado de moda, y eso me encanta. Nosotros hemos empleado ordenadores para ayudar a algunos movimientos de cámara y esas cosas... pero la película la hemos hecho básicamente como se hizo parte de *King Kong*, pongamos, o sea, en un plan muy antiguo, muy desfasado.

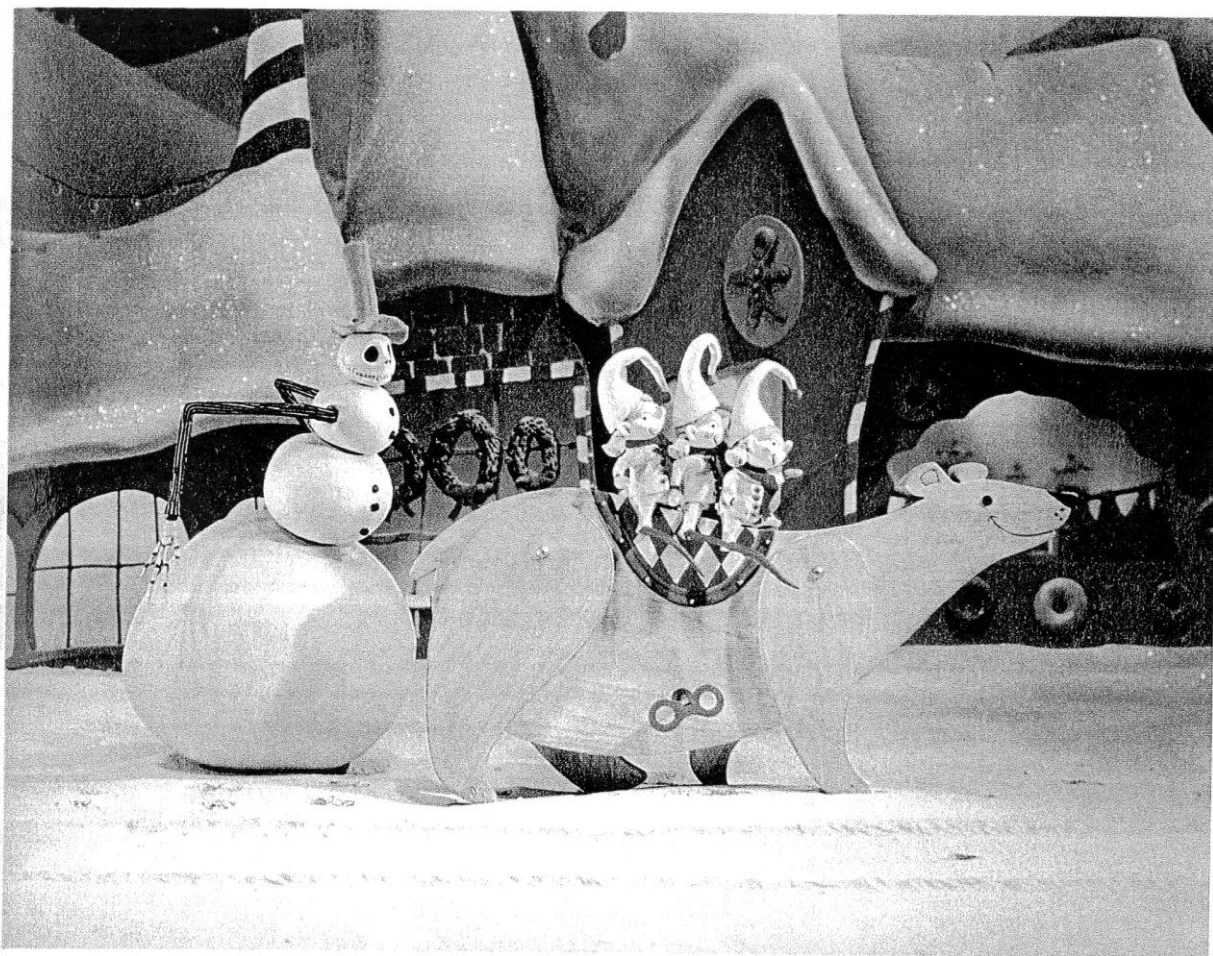
—¿Nunca le angustió pensar en las complicaciones del proceso de producción?

—Sí, un poco, es muy duro. Bue-

no, más bien lo es para todo el equipo creativo que ha trabajado metódicamente en la película. Aunque ellos disfrutaban... ¿sabe?... disfrutaban aunque hay que tener mucha paciencia, sí. Hay que ser paciente, pero al fin y al cabo la paciencia es muy importante en la vida. Pero tal vez lo único que realmente ha resultado un poco pesado es tener que esperar siempre, después de cada pequeño avance que hacíamos, para ver si lo que estábamos haciendo era lo adecuado... ¿sabe?... es decir, teníamos que hacer muchas pruebas, con los muñecos, con sus movimientos, con sus ropas, con todo.

—¿Cree que el público puede ser consciente que detrás de cada plano de la película hay un exhaustivo y metódico trabajo?

—¡Uhhh!, no, no, espero que no, espero que la gente no llegue a darse cuenta de lo tedioso que es el proceso de elaboración de la película, eso es para la prensa, para que ustedes tengan cosas que contar y eso, pero la gente ha de disfrutar con los personajes y con los decorados y dejarse llevar y pasar un buen rato y que por un momento crean en el mundo que nosotros hemos creado. Eso es lo que



realmente me fascina del cine, crear un mundo nuevo, completamente diferente a la realidad, en el cual la gente puede llegar a sumergirse durante una hora y media.

—¿Por qué se le ocurrió relacionar dos fiestas tan diferentes como Halloween y las Navidades?

—Precisamente por eso, porque son muy diferentes. A mí siempre me han gustado mucho las fiestas, todas las fiestas, pero Halloween ha sido siempre la noche más divertida del año, es una noche en la que puedes ser otro y puedes ser cualquier cosa, es un día mágico, en el que gobierna la fantasía. El espíritu de Halloween es un espíritu de ir contra las reglas pero de una forma divertida. El lado tenebroso y oscuro de Halloween es en realidad muy humorístico.

—¿Cómo se le ocurrió la idea de la historia?

—Bueno, se me ocurrió que cada fiesta tiene como su ciudad, y su rey y todo eso, y se me ocurrió que el rey de Halloween tenía que

cansarse algún día de andar por ahí asustando a todo el mundo y que para buscar algo nuevo podría secuestrar a Santa Claus y celebrar la Navidad en su propio hogar.

—¿Representa Halloween lo malo y la Navidad lo bueno?

—No, aquí no hay malos, la gente de Halloween son simplemente gente humilde que se lo quiere pasar

bien, eso es todo, no hay maldad. La verdad es que en la película no hay ningún personaje que de verdad represente el mal.

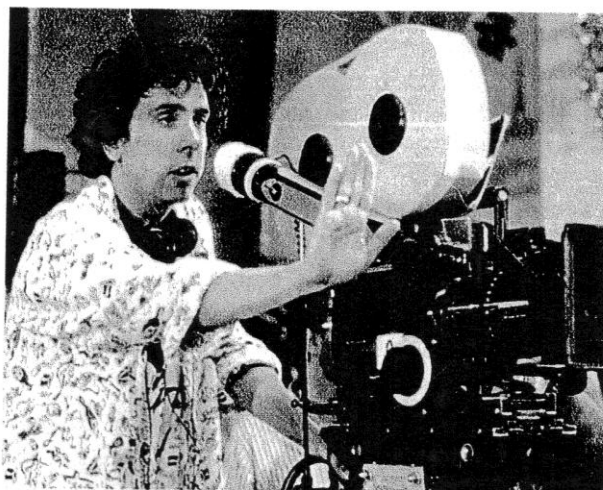
—La película está llena de música, de canciones. ¿Siempre tuvo en mente convertir su historia en un musical?

—Esto fue saliendo poco a poco, y cuando se incorporó al equipo de trabajo

Danny Elfman todo empezó a ir por otro camino. El ha compuesto las canciones, las iba componiendo sobre la marcha, según avanzábamos en la producción. Las canciones por eso están muy ligadas a la historia, como en los viejos musicales.

—Hace mucho hincapié en el hecho de regresar en cierta manera al pasado, a las viejas películas, ya sea por medio de la técnica de animación o de las canciones. ¿Hay además en sus películas un afán por rescatar aquel particular universo que inventaron algunos animadores del

«Los muñecos son un arte viejo, pasado de moda, y eso me encanta, pero también hemos empleado ordenadores»



Este de Europa en la posguerra?

—He recibido algunas influencias de esos animadores. Recuerdo a un checoslovaco, Carrol Zemit, que hacía cosas alucinantes. Pero más bien recuerdo a Ray Harryhausen, que hizo *Jasón y los argonautas*, y todo eso.

—De usted siempre se ha dicho además que tiende al expresionismo alemán.

—No sé, no soy alemán ni nada de eso... sólo he estado allí unas pocas veces y he visto esas películas, sí... me gustan. Me gustan... pero, ¿sabe?... creo que... supongo que algo hay pero no es una influencia que yo definiría como importante en mi trabajo.

—¿Y los surrealistas?

—Sí, sí... ¿sabe?... me siento más cerca del surrealismo, aunque no soy un surrealista. Lo que sucede es que mi trabajo sale casi todo del subconsciente. Por ejemplo, muchas veces lo que me pasa es que estoy hablando por teléfono y empiezo a dibujar por lo que sea, quién sabe, y dibujo cosas que van saliendo de mi subconsciente... Luego, más tarde, empiezo a pensar en la psicología del personaje que me ha salido y en su simbolismo, que casi siempre lo hay. Y eso lo encuentro muy poderoso. Yo no pienso antes en las cosas que voy a hacer sino que primero hago algo y luego pienso qué diablos es lo que he hecho y por qué diablos lo he hecho.

—Muchos personajes de sus películas suelen ocultarse detrás de una máscara. ¿Cuál es el simbolismo en este caso?

—Bueno, me interesa la cosa de la fealdad y todo eso. Es sólo un tema... que me gusta, me gusta además pensar que lo que la gente ve es diferente a lo que uno es en realidad.

—¿Creía usted cuando hace diez era un animador desconocido de la Disney que ahora iba a estar haciendo lo que le da la gana en Hollywood?

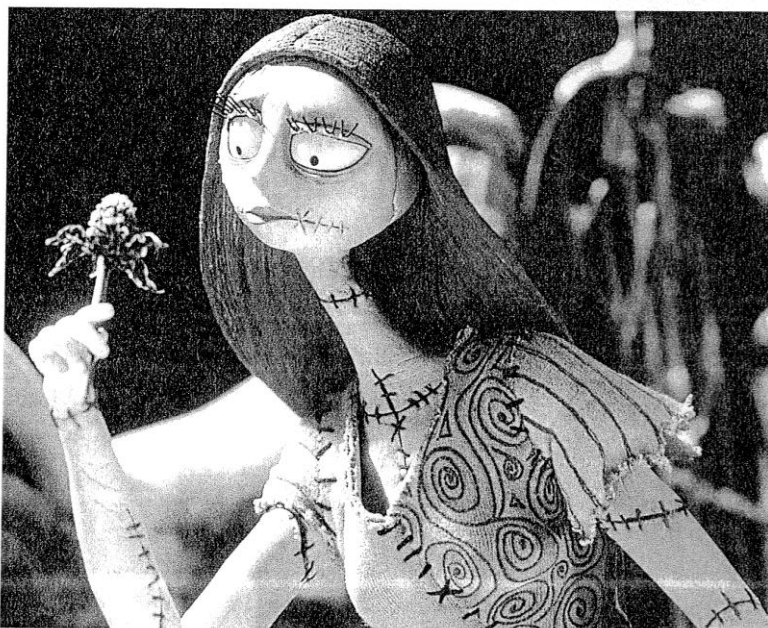
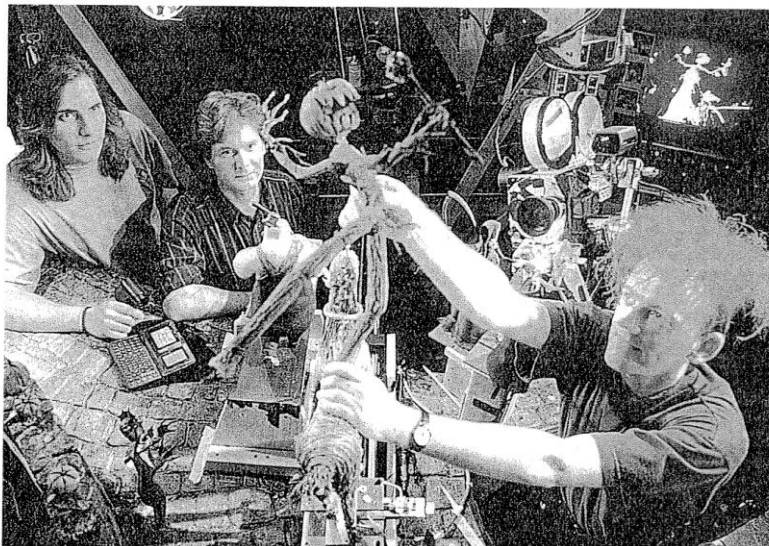
—Eso es lo divertido, que yo no lo pensaba, porque normalmente no pienso qué es lo que va a pasar conmigo. Y me siento muy afortunado, porque no busco nada, pero me pasan muchas cosas que me gustan mucho.

—La Disney le ha producido también *Ed Wood*, proyecto que en un principio iba a haber filmado con Columbia. ¿Qué sucedió?

—Eso fue una pesadilla, fue lo peor, lo más duro que me ha pasado en toda mi vida trabajando en el cine.

«Lo importante del film es que se trata de un gran trabajo de colaboración»

«Me siento más cerca del surrealismo, aunque no soy un surrealista; lo que sucede es que mi trabajo sale casi todo del subconsciente»



En Columbia estaban empeñados en que yo tenía que hacer *Ed Wood* en color y cuando les dije que la película tenía que ser en blanco y negro o sino no la hacía se asustaron y me dieron la espalda.

—En cierto modo es muy lógico porque el riesgo económico es tremendo, la verdad es que las películas en blanco y negro no suelen funcionar bien en las taquillas.

—Sí, pero yo no puedo imaginarme la vida de Ed Wood en color, esto ya es una obsesión personal mía, lo siento mucho.

—¿Qué es lo que más le fascina de Ed Wood?

—Bueno, le consideraban el peor director de la historia del cine... ¿Sabe?... no sé... quién sabe. Y yo creo que sus películas tienen una vitalidad especial y su personalidad era muy especial, creo que me apetece además hacer una película sobre un individuo que no ha pasado a la historia como un genio, sino todo lo contrario.

Jorge Parrondo
Los Angeles

La novia cadáver

Victor, Victoria y los otros

TIM BURTON REGRESA AL REINO DE LA ANIMACION. Lo hace con la vista puesta en la película que diseñó y escribió hace once años, *Pesadilla antes de Navidad*, de la que hereda el estilo de animación, la fisonomía de los personajes, el empleo del color y de la música y la colisión entre ambientación macabra y divertida relajación. Vista la situación contractual del cineasta, que en sus últimos trabajos no ha rendido lo esperado con la excepción de *Big Fish*, *La novia cadáver* adquiere un significado distinto. En plena época de aciertos –toda la década de los noventa, desde *Batman* hasta *Sleepy Hollow*–, la aparición de un film de estas características se habría saludado como un excelente divertimento, una fantasía animada para desengrasar y cargar pilas en aras de un futuro proyecto en sintonía con los logros anteriores, aunque *Pesadilla antes de Navidad*, que fue concebida entre *Batman vuelve* y *Ed Wood*, no se limitaba a ser, ni mucho menos, un buen film menor entre obras mayores. En estos momentos, tras las como mínimo discutibles *El planeta de los simios* y *Charlie y la fábrica de chocolate*, nuevas versiones de obras literarias ya llevadas a la pantalla con anterioridad, ajenas pues al factor sorpresa que casi siempre ha caracterizado a Burton, la existencia de *La novia cadáver* sirve para reconciliarse un poco con el cineasta: la película posee de este modo una relevancia que en otras épocas no hubiera tenido, dignificando un tramo ciertamente desconcertante en la trayectoria del cineasta bizarro por excelencia de Hollywood, aunque eso no quiera decir que se trate de una película esencial o determinante en el cómputo general de su creador.

La historia de Victor y Victoria no tiene nada que ver con la del film de Blake Edwards que aúna los dos nombres en su título. Victor (que habla por la voz de Johnny Depp; es más, los rasgos físicos del personaje están inspirados en el actor habitual de Burton) es un muchacho cuyos padres, un matrimonio de ambiciosos pescaderos, le han planeado una boda de conveniencia con Victoria (voz de Emily Watson), la única hija de unos aristócratas venidos a menos. Lo que de entrada no es más que una característica alianza de clases pensada para sacar rendimiento económico inmediato por ambas partes, la aristocracia y la prominente burguesía de los pequeños comerciantes, se convierte en una historia de amor: Victor y Victoria se enamoran de inmediato y contra todo pronóstico. En una secuencia en la que Burton se ceba en las tradiciones de la época –el film se basa en una historia más o menos real ocurrida en la Rusia de finales del XIX–, Victor es humillado por el pastor de la comunidad (voz de Christopher Lee), que le manda a casa hasta que no haya aprendido convenientemente los votos. El paseo nocturno del abatido Victor desemboca en un bosque siniestro en una de las mejores secuencias de la película. El joven practica una y otra vez los votos, ensaya los gestos y coloca el anillo de matrimonio en una rama retorcida, simulando el acto último de la futura ceremonia. La rama se convierte entonces en una mano y de entre los muertos vuelve a la vida Emily (voz de Helena Bonham Carter) y apariencia también similar a la de la actual compañera del director), la novia cadáver de tez y cabello azulado, cuyo rasgo ocular –uno de sus ojos se le cae constantemente fruto de la presión del simpático gusano que habita en su cuerpo descompuesto– nos hace pensar en uno de los relatos del libro de Burton «La melancólica muerte de Chico Ostra»: en el título «La mirona», aparece una niña que se pasa las horas mirando todo lo que pasa a su alrededor y acaba quitándose los globos oculares para darles una merecidas vacaciones.

La película, corealizada por el que fuera asistente de dirección en *Pesadilla antes de Navidad*, Mike Johnson, se desarrolla entre el mundo de



Gran Bretaña-USA, 2005. T.O.: «Corpse Bride»

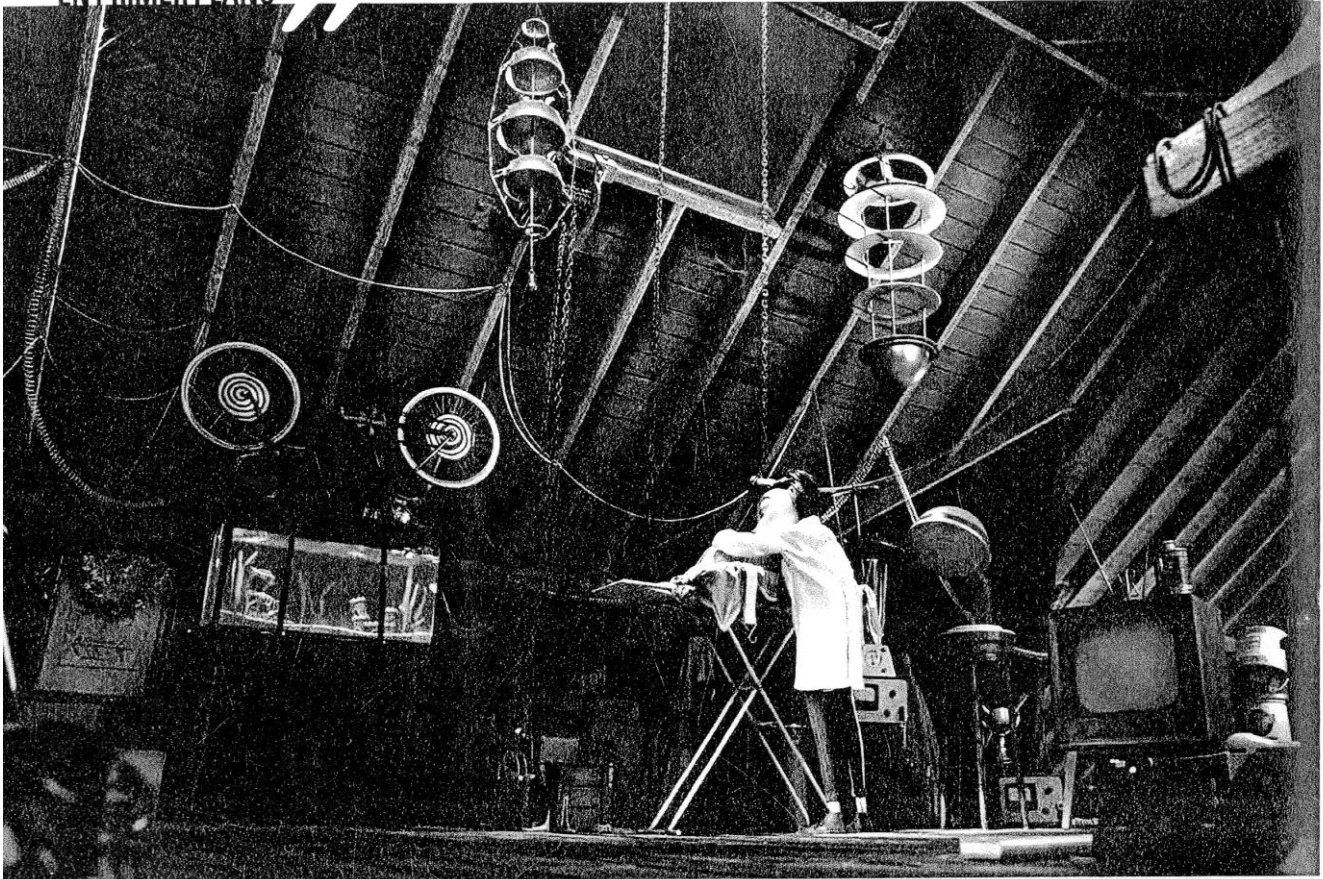
Directores: Tim Burton y Mike Johnson.
Productores: Tim Burton y Allison Abbate.
Producción: Tim Burton Animation Co., Will Vinton Studios, Laika Entertainment para Warner Bros. **Guión:** John August, Pamela Pettler y Caroline Thompson. **Fotografía:** Pete Kozachik, en color. **Diseño de producción:** Alex McDowell. **Música:** Danny Elfman. **Montaje:** Jonathan Lucas. **Duración:** 76 minutos. **Animación**

los muertos y el de los vivos, bien diferenciados cromáticamente. El primero, el de los esqueletos de ultratumba y los divertidos cadáveres aún agusanados, es en un color con efectos luminosos (zonas muy marcadas con un solo tono) que recuerdan a los planteamientos de iluminación y color de la época dorada de Hammer Film. El segundo, el de los burgueses, los aristócratas y los religiosos avariciosos, da la sensación de ser en un blanco y negro espolvoreado de brevísimas motas de color. El efecto es

simple pero muy efectivo. Ni en el territorio de los vivos desaparece del todo el color, ya que allí también moran personajes inocentes, e ingenuos como Victor y Victoria, ni en el terreno de los muertos se procede a una exaltación colorista innecesaria, subrayando que pese a sus buenas intenciones y el jolgorio cotidiano entre quienes ya no tienen nada que perder, los muertos, muertos están, aunque sus sombras se bañen en el delicado color añil del cielo que contemplan en la distancia.

La novia cadáver tiene un cierto aire de los musicales de Bertold Brecht y Kurt Weill en algunos de sus números cantados, siempre con el sello distintivo de Danny Elfman en las melodías y arreglos. No obvia el reguero de influencias que parece ineludible en cualquier película de animación que se precie de serlo, proceda de la Disney, DreamWorks o Pixar. Burton, tan dado a la cita cinéfila últimamente –el gag con *2001: una odisea del espacio* en su reciente película sobre el cuento de Roald Dahl–, se exhiba aquí con un chiste a costa de la frase más célebre de *Lo que el viento se llevo*, con abrazo a lo Clark Gable incluido, pero en realidad se maneja mejor con la autocita, ya que sabe integrarla con cierto tacto en el cuerpo del relato, prolongando así las características de su universo fantástico, y con el homenaje práctico y útil, lejos del reduccionismo al estilo de *Aterrizaje como puedas* y derivados con que el director encara otras referencias cinematográficas: la confusión de Victor por Vincent en clara alusión a un corto, *Vincent*, del que *La novia cadáver* también hereda gestos en penumbra y extraña melancolía, la presencia del esqueleto del perro muerto de Victor que recuerda al del cortometraje *Frankenweenie*, o el doble homenaje a Ray Harryhausen en la placa del piano que tocan Emily y Victor a cuatro manos y en el plano del esqueleto tocando percusiones, lógico y lícito teniendo en cuenta que *La novia cadáver* está realizada en el sistema *stop-motion* ideado por el impulsor de *Simbad y la princesa*, aquella maravilla en la que Bernard Herrmann compuso una sinfonía de vibráfonos para la pelea del marinero oriental con el esqueleto armado.

Quim Casas



Universo reciclado

Por Beatriz Martínez

El director Tim Burton regresa a sus orígenes, al cortometraje **Frankenweenie**, para resucitarlo y darle una nueva vida al amparo de la animación «stop motion», las nuevas tecnologías y el uso del 3D. Una película visualmente impecable pero que no logra estar impregnada de la magia de sus inicios.

RESULTA COMPLICADO que un director con una personalidad propia muy identificativa no termine por agotar su universo creativo si lo sobreexplota demasiado. La reformulación constante del ideario inventivo supone un esfuerzo titánico para aquellos autores que se sienten cómodos dentro de un género concreto o un estilo determinado. Sin embargo, aunque sea a través de pequeños detalles, resulta fundamental que exista un crecimiento progresivo de los primigenios intereses, una mínima evolución de la mirada. ¿De qué sirve no traicionarse a uno mismo si lo que se hace es repetirse hasta la saciedad como un medio de rentabilizar una imagen de marca preestablecida? Desde luego, a Tim Burton no se le puede acusar, como sí por ejemplo a Peter Jackson, de dar la espalda a su concepción artística seminal: es más, la ha seguido tan a rajatabla durante los últimos

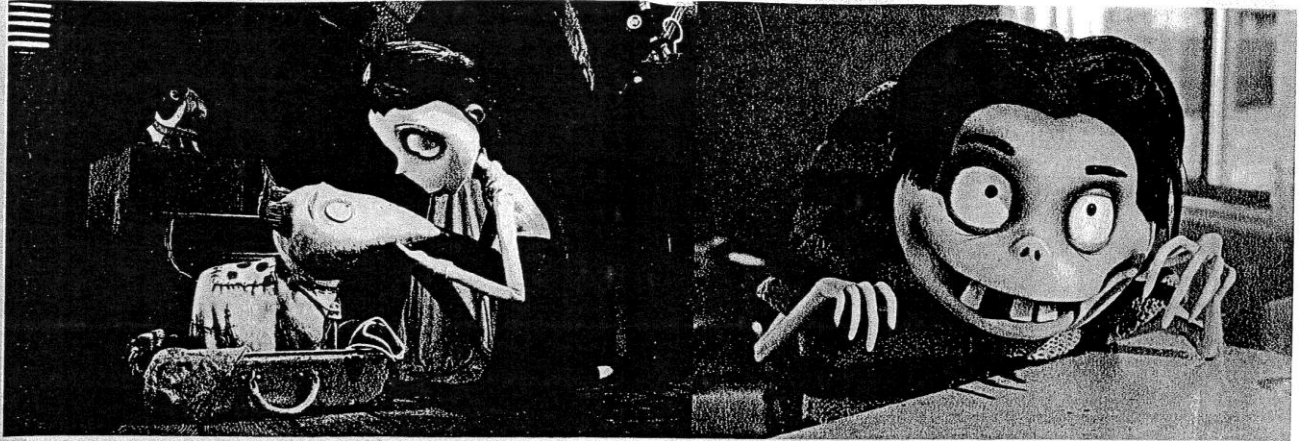


años, que ha terminado reduciéndola a la caricatura, a la reproducción grotesca, de forma que casi ha desvirtuado por completo. Poco queda del espíritu inventivo, artesanal y cuidadoso que solía caracterizar a Tim Burton en sus últimas producciones cinematográficas. En ese sentido, *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, 2010) y *Sombras tenebrosas* (*Dark Shadows*, 2012), constituirían algo así como dos obras totalmente hipertrofiadas, dos engendros absolutamente deformados y sin vida que demostraban

hasta qué punto el universo siniestro del director había desembocado en el más vulgar y chabacano espectáculo de barraca de feria. Pero, si de verdad algo se había perdido últimamente en el cine de Tim Burton, es que sus personajes tuvieran alma y corazón. Porque, debajo de las múltiples capas, de la soledad y la indefensión que desprendían, de su eterna incomprensión frente al mundo que les rodeaba, las criaturas de Burton eran seres frágiles y sensibles, llenos de amor. No sabemos si Tim Burton se ha dado cuenta a tiempo de lo trasnochado que ha quedado su cine y ha querido regresar a sus comienzos para tomar de nuevo impulso, o es que simplemente se ha quedado sin ideas y para ello necesita rebuscar en el baúl de los recuerdos para extraer algo de su otrora agudeza fabuladora.

VOLVER A LOS ORIGENES

A mediados de los años ochenta, antes de que hubiera realizado ningún largometraje, Tim Burton había comenzado a trabajar con la Disney en el diseño conceptual de historias y personajes. Sin embargo, los intereses del joven aprendiz se alejaban demasiado de la línea programática que mantenía la productora, así que, a pesar de que no pudo encajar dentro de los proyectos propios que estaban desarrollando, sí obtuvo libertad suficiente como para llevar a cabo algunas de las ideas



que había estado desarrollando hasta el momento. Su primer trabajo dentro de la casa fue *Vincent* (1982), un cortometraje de animación *stop motion* protagonizado por un niño inadaptado (probablemente trasunto del propio realizador), obsesionado con el cine de terror y el expresionismo alemán, lector voraz de Edgar Allan Poe y mítómano del actor Vincent Price. Durante cinco minutos, Burton desplegaba toda una batería de referencias, entre ellas, la más importante, la presencia icónica del mismísimo Vincent Price poniendo la voz al narrador de la historia. En *Vincent* encontramos ya una buena parte del universo del director: la ruptura con la realidad, el personaje ensimismado dentro de su mundo, las influencias del cine de terror de serie B, el dibujo de líneas expresionistas en sus paisajes retorcidos y el desamparo emocional de sus criaturas. En 1984 estrenó su siguiente trabajo con Disney, *Frankenweenie*, en la que abandonaba la animación para practicar con la imagen real y seguir expandiendo sus obsesiones y su caudal de influencias. Burton tomaba la línea argumental de *Frankenstein* (pero no la de la novela de Mary Shelley sino la de la película de James Whale de 1931 –porque la cultura de Burton siempre ha sido más visual que literaria–) para transformarla en un cuento de niños con un toque macabro en el que trasladaba la ambientación gótica de la Universal a los suburbios de una ciudad norteamericana cualquiera. Si en *Vincent* encontrábamos sus señas de identidad iniciales, en *Frankenweenie* sin saberlo, ya se encontraban presentes implícitamente algunas de las películas fundamentales que el director realizaría en los siguientes años, en especial *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, 1990).

Han pasado casi treinta años desde que Burton realizara el cortometraje de 29 minutos *Frankenweenie*. En realidad, durante todo este tiempo, el propio Burton ha realizado las mismas labores de «resucitación» que el pequeño protagonista llevaba a cabo para devolver a la vida a su perro en esta pequeña obra. Burton quería revivir a sus mitos, a Bela Lugosi, a Vincent Price, a Christopher Lee, a Ed Wood, quería jugar a ser Víctor Frankenstein y, finalmente, lo consiguió. Sin embargo, algo se perdió por el camino.

cómo el director tocaba definitivamente fondo, también termina *Frankenweenie* (2012), un viaje en el tiempo hacia los inicios de su carrera cinematográfica en la que ha recuperado del olvido su cortometraje de 1984, transformándolo en película, esta vez de animación, y fusionándolo con *Vincent*, del que toma su trazo, sus volúmenes y formas, olvidando casi que por el camino hayan pasado *Pesadilla antes de Navidad* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993) y *La novia cadáver* (*Corpse Bride*, 2005). Así, el nuevo *Frankenweenie* nos devuelve a los ochenta de Tim Burton pero a través de un prisma contemporáneo, con una estética mucho más depurada y un espectacular 3D.

La película toma en esencia el armazón del cortometraje, de forma que copia prácticamente plano por plano muchas de las acciones, ampliando algunas de las ideas y dándole una forma corpórea más definida. En este caso la cotidianidad de la vida en familia y la relación entre Víctor y su perro Sparky se encuentra más desarrollada y va conformando un vínculo más cercano, de manera que se va creando una rutina que volverá a retomarse más tarde, cuando Sparky regrese a la vida y quiera incorporarse de nuevo a su pequeño microcosmos. El director configura un espacio físico muy definido: la casa de Víctor, donde el niño en un primer momento desarrolla su precoz afición por la realización de películas caseras y después se convierte en el escenario de sus experimentos; el jardín y el espacio limítrofe con la casa del desagradable Mr. Walsh y su encantadora sobrina Elsa Van Helsing (por Elsa Lanchester, la protagonista de *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935); y el resto del vecindario, idéntico al de *Eduardo Manostijeras*, con las marujas cotillas acechando en cada esquina y el ambiente conservador y hostil flotando en el ambiente. Esta atmósfera, ya de por sí enrarecida, se complementa con una galería de personajes de lo más intimidatoria: el profesor de ciencias naturales con la fisonomía de Christopher Lee al que pone voz Martin Landau o la pandilla de niños entre los que parecen encontrarse el Igor de *El jovencito Frankenstein* (*Young Frankenstein*, Mel Brooks, 1970) o incluso otro que adquiere la fisonomía lúgubre de Boris Karloff. Todo el imaginario del cine de terror de los últimos ochenta años

insertado dentro de una película destinada al público infantil. La batería de influencias y homenajes presentes en *Frankenweenie* no tiene fin. Se nota que a Burton todavía le divierte seguir con su juego metarreferencial en el que no solo cabe el terror gótico, sino todo un batiburrillo que va desde el *kaiju eiga* o los *gremlins*. Para alargar el hilo narrativo inicial, el guionista John August ha incorporado una línea argumental adicional en la que los niños de la ciudad, celosos por los logros de Víctor, también intentan resucitar a sus mascotas, con resultados inesperados que desembocan en una mini *monster movie*. El director, de alguna manera, intenta dotar a la película de una pátina nostálgica, e impregna las imágenes de su gusto por la serie B, por el elemento artesanal. Y, a pesar de que continúa teniendo su encanto, ya no nos encontramos frente a la sorpresa que supuso el primer *Frankenweenie*. Quizás tendríamos que volver a la edad que teníamos entonces para ver con ojos menos contaminados esta nueva película de Tim Burton, y no con la mirada resabiada que hemos ido fraguando con el paso del tiempo. En este actual *Frankenweenie* a Burton se le ven las costuras, al igual que al resucitado perro Sparky. No hay sorpresa, no hay verdadera capacidad de reinención. La narración resulta demasiado mecánica, y cada elemento resulta estudiado, sin un ápice de frescura. ¿Ha perdido el espectador adulto la inocencia o es Tim Burton quien no es capaz de insuflar magia a su película? A pesar de estas sensaciones totalmente subjetivas, *Frankenweenie* es sin duda su mejor trabajo en mucho tiempo, y funciona sobre todo cuando el realizador se deja llevar por el lenguaje del cine mudo e incluye una serie de *set-pieces* (como toda la serie de acciones paralelas que desembocan en la vuelta a la vida de las mascotas) casi de carácter independiente y que funcionarían perfectamente por separado, en las que demuestra su precisión estilística y un extraordinario manejo del ritmo dentro de la secuencia interna. En cualquier caso, la animación continúa siendo un refugio para el director cuando la inspiración se agota, quizás porque todas las ficciones de Burton en realidad se han acercado siempre más al *cartoon* cuando eran en imagen real que cuando no. ■

EL NIÑO QUE RESUCITÓ A SU PERRO

El mismo año que Burton ha estrenado en las pantallas *Sombras tenebrosas*, quizás la peor película de toda su carrera y en la que se notaba

USA, 2012. T.O.: «Frankenweenie». Director: Tim Burton. Productores: Tim Burton y Allison Abbate. Producción: Tim Burton Productions, Walt Disney Pictures. Guión: John August, según un argumento de Tim Burton y Leonard Ripps, basado en el guión de Tim Burton. Fotografía: Peter Sorg, en color. Diseño de producción: Rick Heinrichs. Música: Danny Elfman. Montaje: Chris Lebenzon y Mark Solomon. Duración: 87 minutos. Animación

10. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

10.1. Bibliografía

10.1.1. Bibliografía básica

- GUARNER, J.L., *Historia del cine americano III (1961-1992): Muerte y transfiguración*, Barcelona, Laertes, 1993
- VILLALBA, S.M. Y PAYAN, M.J., *Guía del cine independiente americano de los noventa*, Madrid, Nuer Ediciones, 1997
- SAADA, N., *El cine americano actual*, Madrid, Cahiers du Cinema y Ediciones JC, 1995
- VV.AA., *Historia general del cine. Europa y Asia (1918-1930), Volumen V*, Madrid, Cátedra, 1997
- MENBA, J., *El cine de terror de la Universal*, Madrid, T&B Editores, 2006

10.1.2. Monográficos

- MARCOS ARZA, M., *Tim Burton*, Madrid, Cátedra, 2012
- RODRÍGUEZ, H.J., *Tim Burton*, Madrid, Ediciones JC, 2008
- SALISBURY, M., (ed.), *Tim Burton por Tim Burton*, Barcelona, Alba, 1998
- SÁNCHEZ-NAVARRO, J., *Tim Burton: Cuentos en sombras*, Barcelona, Ediciones Glénat, 2000
- FIGUERO, J., *Los inadaptados de Tim Burton*, Madrid, Ediciones Encuentro, 2012

10.1.3. Artículos y críticas

- PARRONDO, J., “Entrevista a Tim Burton”, *Dirigido Por...*, nº 229, Madrid, Dirigido Por S.L., 1994, pp. 14-19
- CASAS, Q., “La novia cadáver: Víctor, Victoria y los otros”, *Dirigido Por...*, nº 350, Madrid, Dirigido Por S.L., 2005, p. 16

- MARTÍNEZ, B., “Universo reciclado”, *Dirigido Por...*, nº 427, Madrid, Dirigido Por S.L., 2005, pp. 24-25

10.2. Webgrafía

- Página web oficial del cineasta Tim Burton: <http://www.timburton.com/>
- Internacional Movies Database (IMDb): <http://www.imdb.com/>