



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

ÁREA DE CONCENTRACIÓN:
ANÁLISIS CINEMATográfico

TIM BURTON:
LO MARGINAL EN EL CENTRO

LOS DILEMAS MORALES
DE PERSONAJES MARGINALES

TRABAJO TERMINAL
DE LA LIC. EN COMUNICACIÓN SOCIAL

PRESENTADO POR:
LUZ ELENA NERIA CÓRDOVA

DIRIGIDO POR:
DR. LAURO ZAVALA

MÉXICO, 2019

DEDICATORIA

En especial a cada uno de los integrantes de mi familia,
sin ellos, no sería lo que soy.

A ti papi, por el apoyo que me has brindado a lo largo de este camino
que hemos recorrido juntos.

A ti mami, porque siempre crees en mí
y porque me apoyas de una forma única e incondicional.
Gracias porque nunca dejaste que me rindiera.

A ti Erika, porque más que mi hermana eres mi mejor amiga
y porque te tengo a mi lado para presenciar juntas más logros.

A ti José, gracias hermano, porque me aceptas como soy y
confías en que puedo lograr todo lo que me proponga.

A ti Enrique, porque siempre
que lo he necesitado me has apoyado y ayudado.

Y por último a mis peques:
Vale, Frida y Quique, ya que son mi inspiración para todo.

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que ayudaron
a mi formación en esta casa de estudios.

A los pocos amigos que tengo en la UAM, por el apoyo
en cada logro y caída.

Y en especial al Dr, Lauro Zavala por arreglar
cada una de las confusiones que habitaban en mi cabeza
durante la creación de este proyecto.

RESUMEN

El universo de Tim Burton es amplio y diverso, lleno de imaginación y se caracteriza por crear diferentes mundos como la realidad y fantasía o el contraste entre vivos y muertos. Los personajes también son un elemento relevante en la filmografía del cineasta, ya que destacan por ser sujetos marginales que no pertenecen al mundo narrado debido a su manera de pensar o su aspecto físico.

El objetivo del presente trabajo es estudiar las características de personajes marginales, denominados anti héroes y posteriormente realizar un análisis en donde se encuentren dentro de algún dilema moral. El análisis se realiza únicamente en los films que adquirieron mayor presencia en cuanto a dilemas morales.

En el primer capítulo se aborda la vida de Tim Burton, ya que son relevantes e importantes los acontecimientos personales para la creación de sus personajes, pues son creados mediante una conexión emocional por parte del cineasta e incluso cada película lleva plasmado algún momento de su infancia, adolescencia y adultez.

Posteriormente se presenta la definición del termino anti héroe, las características de algunos personajes y la postura que tiene la sociedad hacia ellos por ser diferentes. Este último concepto es importante, ya que muestra cómo son vistos por el otro y el por qué los lleva a ser relegados.

En el siguiente capítulo se habla de la definición de dilema moral y los sistemas éticos. Y para finalizar el lector encontrará el análisis formal de secuencias específicas donde el personaje anti héroe se encuentra dentro de un dilema moral en el cortometraje Vincent (1982) y en las siguientes películas: Eduardo Manos de Tijera (1990) , Beetlejuice (1988) , Charlie y la fábrica de chocolate (2005) y El cadáver de la novia (2005).

ABSTRACT

Tim Burton's universe is wide and diverse, full of imagination and is characterized by creating different worlds such as reality and fantasy or the contrast between living and dead. The characters are also a relevant element in the filmmaker's filmography, as they stand out for being marginal subjects who do not belong to the narrated world due to their way of thinking or their physical appearance.

The aim of this work is to study the characteristics of marginal characters, called anti-heroes and then make an analysis where they are within a moral dilemma. The analysis is carried out only in films that acquired greater presence in terms of moral dilemmas.

The first chapter deals with the life of Tim Burton, since personal events are relevant and important for the creation of his characters, since they are created through an emotional connection on the part of the filmmaker and even each film has captured some moment of his childhood, adolescence and adulthood.

Later the definition of the term anti-hero is presented, the characteristics of some characters and the posture that has the society made them to be different. This last concept is important because it shows how they are seen by the other and why they are relegated.

The next chapter discusses the definition of moral dilemmas and ethical systems. And finally the reader will find the formal analysis of specific sequences where the anti-hero character is in a moral dilemma in the short film Vincent (1982) and in the following films: Eduardo Manos de Tijera (1990), Beetlejuice (1988) , Charlie and the Chocolate Factory (2005) and The Corpse of the Bride (2005).

INTRODUCCIÓN

Nunca somos igual a los demás, siempre somos diferentes en todos los sentidos; emocional, físico, moral y eso es una de las cosas que nos diferencia como seres humanos, eso es lo que nos hace únicos y singulares en esta película llamada vida.

Neria L.

Desde sus inicios como artista y director Tim Burton ha realizado diversas historias que han formado parte del mundo *timburteano*, cabe resaltar que este es un término adoptado por los espectadores debido al diseño visual que las compone y sobre todo el apelativo ha servido como un recurso para denominar cualquier película o proyecto del cineasta.

El presente texto recopila datos importantes de la vida de Burton, ya que sus películas llevan plasmados sus intereses más íntimos y personales, pues el director considera importante la relación sentimental entre sus films y él. Cabe destacar que la intimidad y personalidad singular de sus personajes es una característica del cine de Burton, ya que profundiza en ellos desde el aspecto emocional hasta el físico por el que están compuestos.

También se abordan diferentes conceptos utilizados en la filmografía del cineasta, con el objetivo de identificar a través de elementos formales a los personajes marginales o antihéroes. El término antihéroe, se implementa dentro del texto para conocer las características de los personajes marginales y la función relevante que cumplen dentro de la narración por las acciones que realizan.

Los personajes antihéroes originarios de la filmografía timburteana, destacan por los rasgos físicos y emocionales que poseen, ya que, Burton los dota de características específicas e incomparables con la sociedad narrada, como; la vestimenta, forma de pensar o el físico y esto origina la marginalidad que viven día con día.

La marginalidad es un tema relevante en los personajes de Tim Burton, ya que constantemente son criticados, por regirse bajo sus propias reglas y alejarse de la sociedad y de las reglas impuestas por la misma. Aunque en diversas ocasiones, la sociedad es quien se encarga de alejar a los antihéroes por no pertenecer a su mundo “normal” o por ser diferentes a ellos.

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1. TIM BURTON Y SU MUNDO	
1.1. La vida de Tim Burton.....	8
1.2. Orígenes de filmografía.....	12
1.3. Las diferentes realidades de Burton: Un mismo universo.....	48
1.3.1. ¿Realidad o fantasía?	50
1.3.2. Los vivos y los muertos	56
CAPÍTULO 2. PERSONAJES TIMBURTEANOS	
2.1. Personaje marginal.....	61
2.2. El antihéroe en Tim Burton.....	69
2.3. La sociedad narrada y el sujeto marginal	72
CAPÍTULO 3. LO MORAL EN BURTON	
3.1. ¿Qué es un dilema moral?	73
3.1.1. Ética y moral.....	75
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS FILMOGRAFÍA	
4.1. Teoría de elementos formales.....	76
4.1.1. Imagen.....	76
4.1.2. Sonido.....	81
4.1.3. Montaje.....	84
4.1.4. Narración.....	88
4.1.5. Puesta en escena.....	89
4.1.5.1. Elementos fílmicos en Tim Burton.....	90
4.2. Análisis de la filmografía de Tim Burton.....	93
CONCLUSIÓN.....	118
BIBLIOGRAFIA	119

CAPÍTULO 1. TIM BURTON Y SU MUNDO

El siguiente capítulo aborda la vida personal de Timothy Walter Burton. Se presenta un recorrido en el mundo personal e íntimo de Tim Burton desde su infancia solitaria hasta lo que se conoce actualmente (2019), atravesando por la historia de su filmografía y las distintas realidades que componen el universo **timburteano**.

Se cumple el objetivo de conocer su vida y destacarla como elemento fundamental en la creación de sus personajes y filmografía.

1.1. LA VIDA DE TIM BURTON

*El triunfo de Burton es el triunfo de lo raro.
(Solaz, 2003)*

Timothy Walter Burton, conocido por todos los espectadores como Tim Burton, nació el 25 de agosto de 1958. “Fue el primogénito de Bill, antiguo jugador de béisbol y trabajador del Departamento de Parques y Jardines, y de Jean, que regentaba una tienda especializada en productos para gatos”. (Solaz, 2003, p. 9)

La soledad siempre estuvo presente en Tim Burton, ya que la relación con sus padres no era tan estrecha, debido a que los consideraba “frustrados”: “A él por haber perdido la oportunidad de realizarse en el ámbito deportivo luego de una herida que lo dejó fuera del juego, y a ella por ser un ama de casa atrapada en un rol que no le ajustaba del todo”. (Pasillas, 2012)

El cineasta vivió parte de su infancia con su abuela en Burbank, California, un suburbio americano para gente de clase media a las afueras de Los Ángeles. Burton nunca se consideró similar a los niños de su vecindario debido a que con frecuencia era señalado como un niño extraño, introvertido, serio y taciturno. Posteriormente él mismo comenzó a denominarse como sujeto *marginal*. El hecho de ser “diferente” a los demás y no estar cerca de su familia lo llevo a crear diferentes personajes que aparecerían a lo largo de su filmografía.

Durante su estancia en la calle **Evergreen Street**, utilizaba su tiempo libre para desarrollar sus habilidades como dibujante. Tim Burton prefería aislarse de todos, con frecuencia optaba por elegir las películas del género de terror, tal como lo menciona Salisbury, “Películas y series de terror con temáticas eran de monstruos como King Kong, Frankenstein, Godzilla; fantasmas mutilados con temáticas sátiras y cuestiones góticas”. Tenía bastante admiración e inclinación por autores como

Vincent Price y Edgar Allan Poe. “El joven Burton se identificaba más con las macabras fantasías de Edgar Allan Poe y el realismo siniestro y atormentado de Charles Dickens”. (Solaz, 2003, p. 9)

Su casa no era el único lugar que él frecuentaba, pues al final de la calle se encontraba el panteón **Valhalla Memorial** lugar al que acudía para pensar y resguardarse en paz.

El panteón era el lugar que Burton denominaba *emocionante y especial*. "No se sentía mórbido, aunque la gente lo crea así. Se sentía emocionante y solitario, especial y emocional. Imagino que era un buen lugar para pensar" (Pasillas, 2012)

El problema es que todo se categoriza, a todo se le pone una etiqueta y uno esto lo vive desde que es chico, desde que vas al colegio y prácticamente te obligan a estar dentro de un grupo. Y si te gusta algo diferente... “Todos creían que yo era raro porque me gustaban las películas de monstruos, el género de terror, pero eso no te hace una persona extraña. La verdad es que yo no me sentía raro. Para mí, extraños eran los otros. (La nación, 2016)

El suburbio americano se identificaba por no tener gran variedad de museos, sin embargo el pequeño Burton acudía a los pocos que había, considerándolos igual de cálidos que los cementerios.

El poco gusto por la lectura ocasionó que su talento progresará, ya que para él era más fácil realizar productos audiovisuales en lugar de entregar reportes escritos para el Burbank High School, instituto donde estudiaba. “A Burton no le gustaba mucho la lectura; hasta evitaba leer cómics porque tenían muchas letras. Pero algo por lo que siempre ha sentido una gran pasión y gusto es por dibujar y dejar volar su imaginación” (Fuentes, 2014, p. 42)

De acuerdo al autor Salisbury, (citado por Solaz) Tim Burton no tenía gusto por la lectura, “Pertenezco a esa desafortunada generación que creció viendo la tele más que leyendo libros. No me gustaba leer. Sigue sin gustarme. Así que ¿qué mejor manera de obtener una buena nota que haciendo una película? (p. 10)

Su atracción por la animación lo llevo a crear películas en Súper 8 y comenzó a ganar dinero, “Siempre le ha encantado dibujar y en quinto grado ganó diez dólares y el primer premio en un concurso del vecindario para diseñar un cartel anti basura que decoró el lateral de los camiones de basura de Burbank durante un año” (Solaz, 2003 p.10).

Crear grabaciones fue parte de un entretenimiento más, de acuerdo al autor Salisbury (1999), quien menciona que los primeros cortometrajes de Timothy fueron: *La isla del Doctor Agor (1971)*, *Muñecos cavernícolas o Doctores chiflados*. (Citado por Cortes, 2016, p. 6).

Tras cumplir dieciséis años Burton salió de la casa de su abuela y comenzó a vivir solo en un apartamento. Después de ir a clases trabajaba en un restaurante para pagar el lugar donde vivía. (Solaz, 2003)

En 1976 el Instituto Cal Arts., le brindó una beca para ingresar como animador, tema del cual se profundizará más adelante. Esta etapa era el comienzo de una carrera profesional en Hollywood, aunque la realización no era del todo agradable para Burton, pues sus dibujos no transmitían alegría y paz, elemento importante dentro del instituto. Sus personajes estaban más apegados con lo oscuro y mortuario e incluso las características físicas del cineasta se plasmaban en ellos.

La conexión que había entre Burton y sus personajes era relevante para él, ya que se identificaba con ellos, sin dejar de lado que en los acontecimientos de algunos se reflejaba algún suceso relevante de su vida. Tal como lo menciona Salisbury: “Burton mencionó en una entrevista, que él se identificaba con los monstruos desde pequeño, ya que él pensaba que eran malinterpretados pues cree que tienen una alma mucho más sensible que los personajes que le rodeaban” (Citado por Cortes, 2016, p. 72)

El proceso que Tim Burton realiza para la creación de cada una de sus películas es el significado interno que tendrá para él, tal como lo menciona Salisbury.

Ah, esto debe significar algo para mi interiormente (...) Entonces empiezo a interesarme por descubrir que significan desde el punto de vista psicológico, en qué se basan. Y descubro que aprendo más sobre mí. No confié demasiado en mi intelecto, porque es bastante esquizoide. Me siento más firme sobre el terreno de los sentimientos. (Citado por Solaz, 2003, p. 62).

La trayectoria de Burton como cineasta comenzó de forma compleja y poco aceptada por la industria cinematográfica, pero su autenticidad lo llevó al éxito hasta convertirlo en un artista económicamente rentable y taquillero. Cabe destacar que la unión de diferentes elementos, como

sus experiencias, artistas preferidos, su trayectoria, sin dejar de lado el lado emocional que este le impregna a toda obra que filma, es fundamental para la creación de sus obras.

La vida de Tim Burton se ve reflejada en cada uno de sus films.

Su elección de los temas, del reparto, de las partituras musicales y de la puesta en escena revela su inequívoca firma en cada uno de sus films. Burton recurre a su propia vida y a unas constantes temáticas y visuales en una serie de obras que introducen unas de las historias y personajes más singulares del cine. (...) en cierto sentido, las películas de Burton son representativas de su personalidad. (Solaz, 2003, 63).

Existe la posibilidad de que Burton sea un personaje más que él ha creado para hacer frente al público, o tal como lo menciona Ken Hanke “A pesar de la obvia validez de muchas de sus observaciones sobre sus obras y su vida, había siempre una ligera impresión de que estaba prácticamente leyendo un grupo de respuestas escritas que él mismo estaba interpretando un personaje” (Citado por Solaz, 2003, p.60)

E incluso se puede llegar a considerar que el cineasta era un personaje más en la vida real, alguien que se mostraba así mismo como un personaje de alguna película. “Surge la duda de si esto no es más que una pose estudiada, una imagen pública, consciente, una estrategia comercial más” (Solaz, 2003, p. 60)

La vida de Tim Burton suele ser interesante para los espectadores de la misma forma que su vida sentimental. Sintetizando este tema, el cineasta mantuvo una relación en el año de 1989 con la alemana Lena Gieseke y concluyó en 1991.

Un año después conoce a Lisa Marie con quien culmina su relación en el año 2001, año en que Burton toma un rumbo diferente en el camino cinematográfico con la creación de *El planeta de los simios* (2001). Durante el rodaje conoce a Helena Bonham Carter y la hace parte de su trayectoria cinematográfica, mostrándola en películas como *Big Fish* (2003), *Charlie y la Fábrica de Chocolate* (2005), *La novia cadáver* (2005), *Sweeney Todd* (2007), *Alicia en el País de las Maravillas* (2010) y *Sombras tenebrosas* (2012).

La relación con Bonham Carter inicio en el 2001 y duró 13 años, el cineasta y la actriz tuvieron dos hijos, la niña Nell y el niño Billy-Ray Burton, nacidos en 2007 y 2003 respectivamente. Actualmente no se le conoce alguna pareja sentimental.

A continuación se presentará un recorrido por la filmografía de Tim Burton y los orígenes de la misma, para conocer un poco más acerca del porqué de muchos de sus films.

1.2. ORÍGENES DE FILMOGRAFÍA

La filmografía de Tim Burton es amplia e interesante, como se ha mencionado anteriormente cada uno de sus films incluyen elementos sobre algún artista admirado por Burton, datos biográficos y características parecidas entre los personajes y él, como sucede con la cabellera despeinada en el cortometraje **Vincent (1982)** y en la película **Hombre Manos de Tijera (1990)**. Su filmografía es una mezcla de su niñez y vida adulta, combinada con la empatía que tiene hacía los personajes marginales.

Muchos de sus films contienen elementos autobiográficos y casi todos ellos, un personaje que es su claro *alter ego* (Vincent, Victor Frankenstein, Lydia, Edward, Jack, Richie Norris). Algunas de sus películas examinan su infancia (Vincent, Frankenweenie), otras su juventud (Bitelchús, Eduardo Manos Tijeras, Mars Attacks!) o su vida adulta (Ed Wood, Sleepy Hollow), mientras resonancias de auto examinación recorren también las dos Batman. (Solaz, 2003, p. 7)

De acuerdo a Cueli, 1976, (citado por Cortés, N.) la constante aparición de figuras como: Dios, demonio, figuras de la madre y del padre, el hijo, nacimiento, muerte, reencarnación, el fin del mundo y las figuras de héroe y villano son ejemplos de arquetipos. “Los arquetipos son tipos de imágenes del inconsciente colectivo que el hombre usa con mayor frecuencia (...) Un arquetipo siempre está cargado de emoción”.

Los arquetipos como la figura del padre, la muerte y los héroes, constantemente aparecen en la filmografía de Tim Burton, “A su vez estos en específico se repiten en sus obras porque contienen significantes adheridas a sus experiencias de vida que le han permitido fijarse en ellos y por tanto seguirlos desarrollando, así como transmitiendo” (Cortés, 2016, p. 118).

Las creaciones cinematográficas del cineasta iniciaron pronto, ya que a los 13 años realizó un cortometraje para el Burbank School, el cual tenía la misma validez que un trabajo escrito. Este cortometraje fue filmado en blanco y negro con una cámara súper 8; el protagonista era Tim Burton escapando de unas vías de ferrocarril y una alberca. El escenario que utilizó para realizar el pequeño film fue el patio de su casa.

El talento de Burton continuó hasta propagarse en los camiones de basura de Burbank, los cuales estuvieron adornados con un póster realizado por el cineasta, ya que ganó el primer lugar de un concurso de diseño.

En 1976 a los 18 años se incorporó al Instituto de California de las Artes (California Institute of the Arts)¹. El principal requisito para ingresar al CalArts era contar con un amplio presupuesto, pero Burton no tenía dicho recurso, ante esta situación Disney le otorgó una beca para que accediera a la enseñanza del instituto, esto contribuyó a que el cineasta no dejará en el olvido la animación y continuará desarrollando el talento que tenía. El programa al cual Burton ingresó fue hecho para la creación de futuros animadores. (Solaz, 2003).

“Disney necesitaba nuevos animadores para trabajar en sus proyectos, razón por la cual se creó el (...) programa de entrenamiento en Cal Arts. Burton formó parte del segundo año del programa” (Fuentes, 2014, p. 45)

En Cal Arts, al final de cada año, todos los alumnos del programa debían hacer un pequeño corto de animación. (...) Al tercer año de haber estado en el programa, Burton realizó la cinta *Stalk of the celery monster*, cortometraje por el que fue seleccionado para entrar a trabajar a Disney. (Fuentes, 2014, p. 45-46).

En el año de 1979 comenzó a laborar para la compañía de Disney, su trabajo consistía en realizar algunos diseños y animaciones. Durante esa época se encontraba como animador para *Tod y Toby*, 1981, (*El zorro y el sabueso*, 1981), realizar estos dibujos no fue fácil para el cineasta pues sus animaciones contenían criaturas extrañas con características distintas a lo que comúnmente se conocía en el mundo de la animación. El trabajo de Tim Burton no se tomaba en cuenta, ya que era

¹ El Cal Arts está ubicado en Estados Unidos y su principal función es la enseñanza artística superior, ofrece especialidades en danza, arte, video, música y teatro. (Solaz, 2003, p. 10)

diferente e incluso se llegó a considerar como no apto para el público de Disney. Su trabajo en *Tod y Toby* duró tres años.

“Posteriormente se incorporó a un nuevo puesto dentro de Disney y fue el de artista conceptual, lo que le permitía dibujar cualquier cosa que se le ocurriese al margen del funcionamiento cotidiano del estudio”. (Solaz, 2003, p. 12)

Burton continuó en la compañía como artista conceptual, inicio su labor en el *Taron y el Caldero Mágico* (*The black cauldron, 1985*), el cineasta logró expandir sus ideas y creatividad en cada uno de los dibujos, pero seguían sin ser del agrado de la compañía.

A lo largo de su trayectoria como cineasta, Tim Burton logró reflejar en cada una de sus películas y personajes algún acontecimiento de su vida, inclinándose por gusto o por la importancia que tenía algún elemento en particular para él. “Burton logra incorporar una cierta reflexión en sus films que remiten constantemente a su proyecto biográfico en desarrollo”. (Solaz, 2003, p. 7)

Después de dirigir **Taron y el Caldero Mágico (1985)** y no ver resultados positivos en sus dibujos o algún impacto dentro de la compañía, Tim Burton estaba resignado a dejar de dibujar, pero Julie Hickson y Tom Wilhite miembros de Disney consideraron que el talento del cineasta debía continuar, pues era un talento poco usual (Solaz, 2003).

Wilhite aprobó la realización de *Vincent* (1982), primer cortometraje profesional del cineasta, el cual se estrenó en el año de 1982.

Vincent (1982), cuenta un poco de los sentimientos del autor durante su infancia. Para su realización contó con un presupuesto de 60.000 dólares, y tuvo una duración de 6 minutos, la realización fue con la técnica de stop motion en blanco y negro. Las características audiovisuales del cortometraje son propias del estilo de Tim Burton. “*Vincent* es un personal y estilizado corto basado en un poema ilustrado que el director había elaborado al estilo de su autor infantil favorito, el inteligente y subversivo Dr. Seuss, y que unía su amor por Vincent Price, Edgar Allan Poe y las películas de monstruos” (Solaz, 2003, p. 12)

Vincent es narrado por Vincent Price² y cuenta la vida incomprendida de un niño de 7 años, quien vive con su madre y hermana, tiene dos mascotas: un perro y un gato. Aparenta ser un niño de su edad, sin embargo sus deseos por ser Vincent Price lo hacen diferente a los demás. La obsesión por ser Price lo lleva a transformarse y a tener complejos de doble personalidad. “El niño se evade de su banal vida cotidiana en un barrio residencial donde no encuentra comprensión imaginando un mundo fantástico creado según los patrones del cine clásico de terror”. (Solaz, 2003, p. 13) Situación que no acepta su madre, quien constantemente lo reivindica con comentarios sobre salir a jugar, ser como los demás niños y dejar de lado las fantasías que tiene.

El cortometraje “Vincent el primer outsider de Tim Burton, centra una de las temáticas más inspiradoras para el director: la doble personalidad, que además, aparece vinculada a la inadaptación social”. (Figuro, 2012, p. 20).

El film concluye con Vincent recostado en el suelo, parece estar muerto, pero no es así, únicamente cae y la imagen se aleja. El final del cortometraje no era lo que Disney convencionalmente mostraba al espectador, ya que la compañía prefería terminar las historias con un final feliz. “La Disney no sabía qué hacer con él, tan alejado de los encantadores e irreales niños que habían poblado los films del estudio” (Solaz, 2003, p. 14).

La compañía no comprendía que Vincent (1982) no era un simple cortometraje, sino todo lo contrario, ya que llevaba adherido un sentimiento por parte de Burton, pues Vincent era un ejemplo de la infancia del cineasta; desde su personalidad tranquila y agradable, hasta la realidad que había creado.

El proyecto era bueno, pero no encajaba con los estándares de la compañía de Disney, por lo que únicamente se proyectó durante dos semanas en un cine de los Ángeles y obtuvo críticas positivas en los festivales de Los Ángeles, Chicago, Seattle y Londres. Obtuvo el premio de la crítica en el Festival de cine de animación de Annecy, Francia. (Solaz, 2003)

² El cortometraje fue un homenaje al ídolo de Tim Burton; Vincent Price, motivo por el cual es quien narra la historia. “El verdadero ídolo de Tim Burton y por cuyas películas sentía cierto tipo de identificación y aprecio especial era Vincent Price, actor estadounidense y actual leyenda de Hollywood” (Fuentes, 2014 p. 41).

El trabajo de Burton continuó, esta vez se encargó del proyecto Hansel y Gretel (*Hansel and Gretel, 1982*), pero no tuvo éxito, sin embargo el cineasta no se detuvo y permaneció en el mundo de la animación.

A los 25 años emprendió su labor como director en la realización de su tercer proyecto dentro de Disney llamado **Frankenweenie**, elaborado en el año de 1984. Contó con un presupuesto de un millón de dólares, fue rodada en blanco y negro y tuvo una duración de 25 minutos. La producción estuvo a cargo de Julie Hickson y Rick Heinrichs, amigos cercanos del cineasta.

El cortometraje Frankenweenie (1984) narra la historia de Víctor, un niño amoroso con su perro de nombre Sparky; este último como principal protagonista de los productos audiovisuales de Víctor. Pero un día sucede una tragedia, pues Sparky al ir tras una pelota muere atropellado por un auto. La depresión invade al pequeño, sin embargo debe ir a la escuela. En su clase de Biología le enseñan cómo revivir a un animal mediante la electricidad.

Víctor entusiasmado con la idea acude al cementerio a desenterrar a Sparky para llevarlo a su casa y revivirlo. Monta un laboratorio para recuperarlo, pero el niño se decepciona al no ver resultados positivos. En cuestión de minutos el perro comienza a moverse y a lamerle la mano. La felicidad regresa para Víctor, ya que está nuevamente con su amigo fiel. Pero un dato que no toma en cuenta es que Sparky volvió de la muerte y debe permanecer escondido. Pero Sparky no puede mantenerse encerrado y sale a dar un paseo rápido por el vecindario. Los vecinos al verlo se aterrorizan e incluso lo llegan a considerar como un monstruo por su apariencia física.

Los padres de Víctor conocen al resucitado Sparky y para no perder la buena relación con el vecindario y desviar las críticas negativas sobre el perro el padre de Víctor realiza una reunión en su casa y les presenta a Sparky. Ante la aparición del perro los vecinos se muestran consternados y asustados, pero Sparky es quien resulta más afectado por los gritos de las vecinas y escapa de la casa, dirigiéndose al molino de viento, Víctor corre atrás de él y enseguida aparecen los vecinos con antorchas, uno de ellos intenta prenderla, pero por accidente tira fuego sobre el molino, lugar donde se encontraban Víctor y Sparky.

Víctor pierde la noción y Sparky lo rescata y arrastra hacía sus padres, más tarde el perro resulta afectado al caerle encima una parte del molino de viento y lo mata por segunda vez. Los vecinos arrepentidos conectan al perro a través de los electrodos que tiene en el cuello a las baterías

de sus coches. Sparky revive y el cortometraje culmina con una escena romántica entre él y una perrita de raza Poodle.

“El happy end aparece por primera vez en la filmografía de Tim Burton, muy probablemente como consecuencia de las imposiciones de la propia factoría Disney, sin duda más involucrada en este proyecto debido a su mayor presupuesto”.(Figuro, 2014)

El cortometraje incluye diferentes elementos del agrado de Tim Burton, por ejemplo el blanco y negro, el cual hace referencia a cada una de las películas que miraba durante su infancia. Y de acuerdo a Waintal (Citado por Cortés, N.) Sparky refleja alguna mascota que Burton tuvo durante su infancia. Considerando que las primeras relaciones nunca se olvidan.

A pesar de que el film era interesante y diferente, la compañía de Disney consideró que el tono de la película, no era apto para todo público. “Obtuvo una calificación de PG (Parent Guidance, esto es, autorizada bajo supervisión paterna) que imposibilitaba su estreno junto a un film de animación para todos los públicos” (Solaz, 2003, p. 17), y por lo tanto no fue posible que complementará la presentación de la película Pinocho (Pinocchio, 1940).

La frustración invadía a Tim Burton, ya que su trabajo no era exhibido y de acuerdo a la Disney sus personajes se visualizaban agresivos, sin embargo Shelley Duvall, (madre de Víctor en *Frankenweenie*, 1984), era una de las personas que no opinaba lo mismo y veía talento en el artista y decidió invitarlo a participar en el proyecto *Aladino y la Lámpara maravillosa (Aladdin and this wonderful lamp, 1984)*, sin embargo a Tim Burton no le agrado el guion, ya que se sentía ajeno a él.

El cineasta abandonó la compañía y continuó desarrollando su talento fuera de ahí, ya que su trabajo artístico no era valorado. Tim Burton emprendió un nuevo camino. Fue justo donde conoció al artista de televisión Paul Reubens, mejor conocido como Pee Wee Herman y a Bonnie Lee, ejecutiva de Warner Bros.

Bonnie Lee, consideró que Burton tenía talento para desarrollar la película de Pee Wee Herman. Este proyecto fue aceptado por Tim Burton y en el año de 1985 se proyectó el primer largometraje del cineasta **La gran aventura de Pee Wee (Pee Wee's Big Adventure, 1985)**. Este film fue el comienzo de una amistad con el compositor de la mayoría de sus películas *Danny Elfman*. (Solaz, Frasset, 2003).

Burton compagino agradablemente con el guion y realizó un largometraje de éxito. “La unión de la comicidad exagerada de Herman y la imaginación desbordante de Burton convirtieron *La gran aventura de Pee Wee* en un inesperado éxito comercial (...) El film fue elegido uno de los diez mejores del año por el diario *USA Today*” (Solaz, 2003, p. 22) con secciones cortas de dibujos animados y escenas realizadas bajo la técnica de stop motion (McMahan, 2006, p. 52)³

La gran aventura de Pee Wee (Pee Wee’s Big Adventure, 1985), es un film que narra la vida de un hombre apasionado con su bicicleta. Aparentemente Pee Wee (Paul Reubens) es como cualquier adulto, sin embargo su comportamiento es el de un niño de 12 años. “Es un ser risueño e infantiloides de edad y sexualidad indeterminadas” (Solaz, 2003, p. 19)

Los gustos de Herman también son característicos de un infante, por ejemplo; la decoración de su recámara y los juguetes que hay en ella como: dinosaurios y carros. Herman es un joven inteligente y lo manifiesta con la maquinaria que tiene en su cocina, la cual realiza el desayuno para evitar que Herman lo haga; se activa con tan sólo presionar el botón del ventilador y enseguida los artefactos trabajan en la creación de hot cakes, huevos y pan tostado.

Pee Wee resguarda su deslumbrante bicicleta color rojo con blanco en su garaje, con alto sistema de seguridad para evitar que sea robada, pero a pesar de tantos cuidados, esta desaparece, pues su vecino Francis (Mark Holton) decide contratar a un sujeto para que la robe, ya que siempre ha deseado tenerla. Aprovecha que Pee Wee ha ingresado a una tienda de bicicletas para cometer el acto delictivo. Pee Wee acude a la comandancia para denunciar el robo, sin embargo la policía no realiza el proceso de búsqueda, ya que la pérdida de bicicletas sucede todo el tiempo. Herman frustrado y ante la respuesta de la policía, inicia el proceso de búsqueda y especula que Francis es el principal sospechoso, sale de la comandancia y se dirige a reclamarle; pero Francis niega todo. Ante las amenazas de Pee Wee, Francis decide ordenarle desaparecerla a los hombres que la robaron.

En la búsqueda de su bicicleta Pee Wee entra al consultorio de una mujer llamada Madame Rubí, quien simula predecir el futuro y leer las manos, pero sólo le miente a Pee Wee, ya que le hace creer que su bicicleta se encuentra en El Álamo. Ante esta afirmación el joven decide ir a Texas en busca de su bicicleta. Permanece durante varias horas en la carretera, ya que la mayoría

³ Texto original: (it even includes two short cartoon sections as well as several scenes of stop-motion animation)

de los conductores se niegan a subirlo, pero aparece un convicto fugitivo llamado Mickey (Judd Omen), quien se detiene para subirlo a su auto. Al llegar la noche Pee Wee conduce el auto, pierde el control y cae en un gran terreno. Mickey decide dejarlo solo en la carretera. Esto ocasiona que una conductora de tráiler, mejor conocida como March la grande (Alice Nunn) lo recoja para dejarlo en un bar de carretera.

Pee Wee se queda a cenar en aquel bar, pero al terminar se da cuenta que no tiene dinero para pagar, por lo que debe lavar los platos. Ahí inicia una amistad con la camarera francesa Simone (Diane Salinger). Al terminar de lavarlos la camarera le pide a Pee Wee que vean juntos el amanecer, él acepta. Ambos se quedan platicando toda la noche en aquella boca del Tiranosaurio Rex. Al amanecer, el novio de Simone, llamado Andy (Jon Harris) imagina lo peor y persigue a Pee Wee. El joven Herman corre hacía un tren en marcha y aquí conoce a un vagabundo. Ambos cantan, pero Pee Wee se cansa de escucharlo y decide aventarse de aquel tren, es así como llega al Álamo.

Al llegar se da cuenta que ahí no hay sótanos, decepcionado sale de aquel lugar y acude a un teléfono para marcarle a Dotti (Elizabeth Daily). Pero nuevamente aparece Andy y persigue a Pee Wee. Ante el miedo Herman termina en “El club privado de los seguidores de Satán”, donde se estrella en una valla publicitaria y se dirige a un hospital. Al despertar se da cuenta que su bicicleta ha sido regalada a una estrella infantil por lo que se dirige a los estudios de Warner Bros. Logra recuperarla y también se convierte en un actor de cine.

La identificación de Burton con el personaje, era algo que al cineasta le llamaba la atención para realizar la película, pues recordaba su etapa como adolescente. “Le atraía la pasión de Pee Wee por aquello que hacía, el hecho de que no le importará lo que la gente pensará de él y su condición de marginado social” (Solaz, 2003, p. 19).

Durante ese mismo año dirigió *El tarro* (*The Jar*, 1985), para la serie de televisión *Alfred Hitchcock Presenta*.⁴ Tim Burton consideró que *El tarro* era un cargo impersonal mal resuelto, debido a que no tenía una conexión profunda con el guion.

⁴ “El proyecto de la NBC consistía en rehacer los episodios según la estética propia del telefilm y recuperar las presentaciones y epílogos originales de Hitchcock”. (Solaz, 2003, p. 22)

Tim Burton atravesaba por experiencias frustrantes, debido a que no conectaba emocionalmente con sus colaboraciones, pero su situación cambio cuando Brad Bird, lo llamo para retomar su faceta como diseñador conceptual. La colaboración de Tim Burton fue para el proyecto *Perro de Familia (Family Dog, 1985)*⁵, el cineasta contribuyó con la realización de dibujos y storyboards de perros.

La labor como director se postergó para Tim Burton, debido a que no se identificaba con algún proyecto, pues únicamente llegaban a él guiones sin originalidad e imaginación. (Solaz, Frassetto, 2003), pero todo cambio con la llegada del guion *Bitelchús (Beetlejuice, 1988)*, el cual le fue entregado por el productor cinematográfico David Geffen.

El libreto⁶ en un principio estuvo a cargo del escritor Michael McDowell y la historia “era un thriller de horror que bebía de *El exorcista* y estaba cargado de casquería alejada de esos terrores de Burton que, aunque también eran macabros, estaban más emparentados con los dibujos animados que con la charcutería de género”. (Cuevas, D. 2019) El guion necesitaba de algunos cambios, por lo que se requirió de dos escritores más para cambiar la historia en lo que ahora es *Beetlejuice (1985)*. A la realización se sumó Larry Wilson y Warren Skaaren;

“El escritor Larry Wilson se encargó de rebajar el tono hacia la comedia y, poco después, el famoso script doctor Warren Skaaren agarró el texto para introducir en él todos los elementos que convirtieron la cinta en legendaria: el carácter gamberro de Bitelchús, la visión de la Otra Vida como una administración pública fantasmal (donde los suicidas se convertían en funcionarios) y la inclusión de temas musicales durante las manifestaciones espectrales de los Maitland”. (Cuevas, D. 2019)

El presupuesto asignado para la realización fue de quince millones de dólares y el film fue aceptado por el público debido a la originalidad de la historia y los efectos que aparecen en la película. En Estados Unidos logró recaudar más de 73 millones de dólares.

⁵ La serie contaba con profesionales prestigiados como: Martin Scorsese, Clint Eastwood, Robert Zemeckis y Danny de Vito, a pesar de ello la serie no obtuvo el éxito esperado.

⁶ La historia original de Bitelchús (1985): “McDowel había ideado a Betelgeuse como un demonio alado que adoptaba la forma de un señor bajito del Medio Oriente. Un ser malvado que debía ser invocado exhumando sus huesos en lugar de pronunciando tres veces su nombre, cuyas intenciones inmediatas pasaban por zumbarse a Lydia, asesinar al resto de su familia y destruir la mansión, no estrictamente en ese orden” (Cuevas, D. 2019)

Beetlejuice (1985) cuenta la historia de Adam y Bárbara Maitland (Alec Baldwin y Geena Davis) una pareja de casados, quienes disfrutaban de la tranquilidad de estar en su casa. Mientras están de vacaciones deciden ir al pueblo a comprar un cepillo, pero durante su regreso se les atraviesa un perrito, esto ocasiona que Bárbara pierda el control del auto y caigan a un puente.

La pareja regresa a su casa, pero notan algunos cambios e incluso ellos mismos se perciben diferentes. Adam intenta saber cómo regresaron y sale de vuelta al puente, pero al cruzar la puerta sólo se topa con un mundo desconocido, donde hay serpientes y arena, asustado vuelve a casa. Ahí es donde aparecen señales de que no sobrevivieron, ya que no logran reflejarse en el espejo y hay un libro titulado *Manual para difuntos recientes*, es ahí donde la pareja se da cuenta de que murieron en el accidente y de que están atrapados en su casa. Ante la muerte de los Maitland la casera decide vender la casa a los Deetz, quienes no son bien recibidos por la pareja, motivo que los lleva a realizar múltiples actos de susto y horror hacía los nuevos inquilinos, pero no logran su objetivo, ya que no los pueden ver.

Delia Deetz (Catherine O'Hara), ansia cambiar la decoración de su casa, pues no le agrada del todo vivir ahí, para la redecoración cuenta con el asesoramiento de Otho (Glen Shadix). Ambos desean deshacerse de las cosas que se encuentran en el ático. Delia comienza a redecorar su casa, esto ocasiona que aumente la desesperación por parte de los Maitland, pues no les agradan los nuevos inquilinos. Frustrados buscan en el *Manual para difuntos recientes* algo que pueda ayudarlos y encuentran una hoja que dice: ¿Problemas con los muertos?, ¿Es la muerte un problema y no una solución?, ¿Infeliz en la eternidad?, ¿Dificultades para adaptarse?, Llame a Betelgeus.⁷ La pareja no encuentra ningún número de teléfono y por lo tanto ignoran la propuesta de Bitel y acuden al manual, en donde les da la indicación de dibujar una puerta y tocar tres veces, inmediatamente tocan la puerta e ingresan a una sala de espera. En aquel lugar se encuentran varias personas que han muerto por diferentes razones. La recepcionista del lugar (Patrice Martinez) les indica que deben esperar hasta que les asigne a la consejera Juno. A los pocos instantes aparece un hombre plano, aparentemente atropellado por un auto, quien los conduce a la puerta seis donde se reúnen con Juno (Sylvia Sidney). Los Maitland se percatan de que es su antigua casa y le piden a

⁷ Texto original de película: "Betelgeuse the Bio-Exorcist, Troubled by the living? Is death a problem and not the solution? Unhappy with eternity? HAVING DIFFICULTY ADJUSTING? BETELGEUS, BETELGEUS, BETELGEUS".

Juno que saque a los Deetz de ahí, pero la solución sólo la tienen Bárbara y Adam. Juno les advierte que no mencionen a Beetlejuice, ya que es bastante problemático.

Bárbara y Adam se colocan dos sábanas para asustar a Charles (Jeffrey Jones) y a Delia, pero no logran el objetivo y sólo consiguen que la hija de los Deetz; Lydia (Winona Ryder) les tome fotografías y los conozca. Beetlejuice nuevamente manda señales a la pareja para que lo saquen de la maqueta, por lo que Bárbara desobedece a Juno y menciona su nombre 3 veces. Inmediatamente Adam y Bárbara se trasladan a la maqueta, ahí conocen a Beetlejuice quien les muestra sus habilidades como bio exorcista, exagerando sus facciones y movimientos, ocasionando que la pareja salga huyendo de ahí en busca de nuevas ideas para asustar a Beetlejuice.

Durante la cena de Los Deetz, Lydia menciona que hay fantasmas en su casa, pero su madrastra y su padre no le creen, sin embargo Otho insiste en que Lydia hable, pero es interrumpida por Delia quien comienza a bailar involuntariamente, posteriormente le acompañan los comensales, Otho y Charles. Los Maitland creen que esta vez su intento por asustarlos ha funcionado, pero resulta todo lo contrario cuando Lydia les dice que todos abajo quieren conocerlos. Ante esto no les queda más que recurrir a Beetlejuice. Mencionan su nombre tres veces para invocarlo y que asuste a los Deetz, pero al ver que se ha convertido en una serpiente y ha ocasionado daños en la familia, deciden regresarlo a la maqueta. Lydia se decepciona al ver que Barbara y Adam han sido quienes lo invocaron para que asustara y decide irse a su habitación a redactar una nota de suicidio, y una nota para Los Maitland.

Lydia sube al ático a despedirse de los Maitland, pero Beetlejuice le pide que diga su nombre tres veces, la joven se detiene un momento y no termina por decirlo. Los Maitland al llegar a su casa ven a Lydia y hablan con ella, acerca de que ya no quieren vivir, ellos le mencionan que la muerte no es la mejor decisión, incluso le mencionan que han decidido vivir con Los Deetz. Pero los Deetz se aferran a lucrar con los fantasmas, ya que desean que un empresario invierta en la casa para que se convierta en un centro de atracción paranormal. Otho utiliza el Manual para invocar a Adam y Bárbara, utilizando las palabras *Fantasmas, cadáveres, levántense ya*. Esto ocasiona que la pareja aparezca en medio de la mesa, con vestimenta de recién casados. Mientras Otho habla la apariencia de la pareja se transforma, ya que se ven ancianos. Lydia atemorizada corre en busca de Beetlejuice, el cual acepta ayudar a cambio de que ella se case con él, Lydia acepta y lo saca de la maqueta.

Beetlejuice aparece con un acto circense en la mesa, el empresario, Los Deetz y Otho se muestran emocionados por lo que está sucediendo. Bitel comienza a entretenerlos más y avienta por el techo al empresario y a su esposa. Tiempo después se dispone a casarse con Lydia: “viste a Lydia con un traje de novia rojo, inmoviliza a Los Deetz animando las esculturas de Delia, envía a Adam a la maqueta y a Bárbara al desierto exterior” (Solaz, 2003, p. 26). Al final Los Maitland logran vencer a Beetlejuice y convivir en la casa con los Deetz, mientras Beetlejuice acude a la sala de espera.

El siguiente proyecto que Burton tendría en puerta sería **Batman**, pero Warner no le cedería el guion hasta no ver el éxito de Beetlejuice (1988) (Solaz, 2003). Ya que Burton apenas comenzaba a tener un lugar dentro del mundo cinematográfico.

El primer borrador del guion de *Batman (1989)* fue escrito en el año de 1980, por Tom Mankiewicz, coautor de *Superman (1978)*:

“La historia contaba los orígenes de Batman y Robin. Los villanos eran el Pingüino y el Joker, y aparecían Rupert Thorne y Barbara Gordon. Al final, Robin aparecía con su traje (como en *Batman Forever*, 1995). La película estaba planificada para estrenarse en 1985, y el presupuesto era de veinte millones. Los productores, Michael E. Uslan y Benjamin Melniker, abandonaron el proyecto, que quedó en manos de Jon Peters y Gabriel Guber” (Pantalla Adicta, 2013)

Pero finalmente el guion estuvo a cargo del director Tim Burton. Se descartó por completo el guion de Tom y se modificó por el cineasta, al lado de Julie Hickson, posteriormente con el guionista Sam Hamm, a lo largo de la filmación se añadieron otros guionistas como: Warren Skaaren y Charles McKeown. El rodaje comenzó en octubre y duró doce semanas en completarse. (Pantalla Adicta, 2013). El film apuntaba un futuro exitoso, pero al mismo tiempo le exigía a Burton entregarse totalmente a la realización, por lo que Burton optó por alejarse de los Ángeles y trasladarse a Inglaterra para comenzar a filmar. El protagonista fue un tema que generó controversia entre los espectadores y fans del cómic, ya que no les agradaba la idea de que la película estuviera protagonizada por Michael Keaton. Sin embargo el personaje contaba con la confianza de Tim Burton para poder interpretar la doble personalidad.

A pesar de las críticas hacía Michael Keaton, Batman se estrenó en el año de 1989 y “rompió el récord de recaudación en taquilla durante el primer fin de semana. (...) Se convirtió en la película más taquillera de su año, un fenómeno cultural que, primero, demostró que los superhéroes podían tomarse en serio”. (Empire, 2019)

La película inicia en la ciudad gótica de Gotham, donde una familia está pérdida, el padre toma el camino incorrecto y oscuro, por lo que decide ir por un camino oscuro, pero un vagabundo lo ataca y lo despoja de sus pertenencias. Más adelante los vagabundos que atacaron a la familia son reprendidos por Batman (Michael Keaton), el hombre murciélago logra asustarlos y advertirles quién es él. Mientras eso sucede, el fiscal del distrito presenta el programa para reducir el crimen y Jack Napier (Jack Nicholson) pone en marcha la sustitución de Carl Grissom como jefe del crimen organizado. Bruce Wayne (Michael Keaton) realiza en su mansión una reunión a la cual asiste la fotógrafa Vicky Vale (Kim Basinger), quien desea saber quién es el enmascarado. El joven Batman queda embelesado con la belleza de la fotógrafa. La labor de Batman continúa y se percata de que Napier le ha tendido una trampa a Carl Grissom por lo que acude a detener el plan terrorífico del villano. Durante ese encuentro Batman tira a Jack a un tanque de químicos, esto ocasiona que el rostro de Napier se desfigure. Ante esto Jack decide someterse a una cirugía, a partir de esto Jack Napier desaparece y da vida al Joker.

El aspecto del Joker queda con una enorme sonrisa, y continúa con el objetivo de propagar el crimen en ciudad gótica. Comienza al vender un producto a la población, mismo que ocasiona en la comunidad una sonrisa enorme y similar a la de él. El Joker y Batman tienen su primer encuentro cuando el caballero oscuro rescata a Vicky de las manos del villano. El villano en un encuentro con Vicky le confiesa que él es Batman y le cuenta cómo fue que murieron sus padres. Al finalizar la charla se da cuenta de que el Joker es quien ha asesinado a sus padres. El Joker continúa con sus actos maléficos y decide repartir dinero en Gotham para poder esparcir un gas tóxico y matar a todos, pero Batman impide este suceso y queda ante la población como un héroe y protector de la ciudad.

La creación de Batman (1989) fue un proyecto importante para el cineasta ya que, de acuerdo a Mark Salisbury (citado por Solaz) “A Burton siempre le había gustado la imagen de Batman y Joker y su visión del Cruzado de la Capa, era profundamente psicológica:

“Aunque nunca fui un gran fan del cómic, me encantaba *Batman*, la personalidad desdoblada, la persona oculta. Es un personaje con el que podía identificarme. El tener esas dos caras, una luminosa y otra oscura, y no poder resolverlas, es una sensación bastante común (...) Todo el mundo tiene varias caras en su personalidad, nadie es una única cosa”. Especialmente en América. La gente se suele presentar como una sola cosa, pero en realidad son algo más. Lo cual es simbólico del carácter de Batman”. (Solaz, 2003, p. 28)

El éxito de **Batman (1989)** fue un gran logro en la carrera profesional de Tim Burton y un gran avance en la misma, ya que a partir de ese momento el cineasta se convertiría en el realizador con más rentabilidad en Hollywood. A partir de ese momento podía realizar el proyecto que él quisiera. Fue así como retomó Eduardo Manos de Tijera (*Edward Scissorhands*, 1990), un proyecto personal que había querido realizar hace tiempo, debutando como productor en su propia compañía **Tim Burton Productions**⁸. Tim Burton continuaría trabajando con el músico Danny Elfman y daría inicio a un nuevo dúo; Tim Burton y Johnny Deep, ya que este último continuaría apareciendo en el cine de Burton. El guion fue realizado por Caroline Thompson, quien conectó con el cineasta de manera rápida, ya que ambos tenían ideas parecidas.

A simple vista el film parecía no tener un futuro prometedor, pero la actriz Dianne West, fue la primera en añadirse al reparto, esto provocó la atención de los demás actores. Después de su estreno Tim Burton se consolidó nuevamente como un director exitoso, que daba resultados positivos. “Aparece en un contexto en el que se dan grandes y millonarias producciones cinematográficas, en las que se busca principalmente mostrar los nuevos efectos especiales para sorprender al público” (Sutton, 2017)

El proyecto *Eduardo, joven manos de tijera* (*Edward Scissorhands*, 1990) inicia con la interrogante por parte de una niña a su abuela acerca de dónde proviene la nieve. A lo que la abuela comienza a contar la historia de Edward; un hombre que tiene manos de tijera, debido a que su creador murió antes de colocarle manos humanas.

⁸ “Is a film production company, founded by Tim Burton in the late 1980s. Denise Di Novi once headed the banner from 1989 to 1992. The company was not usually credited on films directed or produced by Burton”. es una productora cinematográfica, fundada por Tim Burton a fines de la década de 1980. Denise Di Novi dirigió una vez la pancarta de 1989 a 1992. La compañía no solía acreditarse en películas dirigidas o producidas por Burton. (Wikipedia, 2019)

La historia continúa con Peg Boggs (Diane West), quien en su intento por vender cosméticos llega a un castillo solitario. La mujer opta por entrar a aquel lugar y ahí descubre al joven Edward (Johnny Depp). Cuando lo ve por primera vez, da la vuelta y quiere marcharse, pero Edward la detiene y le pide que se quede. Peg al ver que el hombre está solo en aquel lugar decide ayudarlo y lo lleva a su casa. Al llegar a aquel lugar urbanizado, Peg se muestra maternal, le enseña su casa y le brinda ropa. Ante la llegada de Edward el vecindario rumora y curioso decide conocer al nuevo integrante de los Boggs, por lo que las vecinas de Peg llaman a su casa con insistencia, pero Boggs se niega a contestarles. Por lo que el vecindario acude a la casa de los Boggs. Con el objetivo de conocer al nuevo integrante; el vecindario decide organizar un asado en casa de Peg,

Las vecinas conocen el talento de Edward y lo invitan a realizar diferentes figuras en sus jardines, hasta que un día se topa con un perrito al que decide hacerle un cambio de look y aquí comienza Edward en su faceta como peluquero.

Kim Boggs (Winona Ryder) regresa de campamento, al llegar se da cuenta que Edward está invadiendo su habitación. Edward al verla queda profundamente enamorado. Todo parece funcionar bien para Edward, hasta que rechaza las propuestas de Joyce, esto ocasiona que ponga a la comunidad en contra de Edward. Las cosas cambian repentinamente para el hombre manos de tijera, ya que todo el vecindario comienza a creer que es un sujeto peligroso, incluso Kim y su novio Jim (Antony Michael Hall) le tienden una trampa para que entre a robar a la casa de Jim. Kim se arrepiente de lo que ha hecho y se da cuenta que Edward es a quien quiere, pero ambos saben que su amor no puede ser.

Edward huye a su castillo, pero el pueblo lo persigue, igual que Jim, quien se enfrenta a Edward y termina muerto. Kim sale del castillo y para alejar a los vecinos les dice que ambos hombres han muerto. Los vecinos regresan y Edward permanece para siempre en su castillo creando esculturas de hielo que provocan la caída de hielo.

El film tiene una conexión importante con el director, ya que;

“En su época escolar muchas veces se sentía solo y le costaba hacer amigos. Enfrascado en su mundo onírico, el adolescente trazó en papel a un hombre delgado, que poseía largas hojas afiladas en vez de dedos. Esa figura y otras que su mente inventaba eran su única compañía porque como él mismo recuerda: "En esa

época tenía la sensación de que las personas poseían como una urgencia por dejarme solo. Nunca supe por qué".” (La Nación-Argentina, 2019)

Vincent Price, apareció en el film y tiempo después Tim Burton dirigió un cortometraje acerca de su vida.

Consecutivamente dirigió una nueva secuela del film *Batman vuelve* (Batman Returns, 1992), inicialmente Burton no consideraba dirigir la película, ya que, no quería relacionarse nuevamente con Batman, sin embargo al final acepto, pero dejó de lado el trabajo del guionista Hamm y opto por elegir a Daniel Waters. El guion cumplía con la idea de Hamm e incluso implementaba nuevos personajes antagonistas, como; Catwoman y El Pingüino. El film se estrenó en Agosto de 1992. Debido al éxito que había tenido Burton en la primera película de Batman (1989), tenía el poder de elegir qué cosas para incluirlas dentro de la secuela de Batman, por lo que decidió introducir un nuevo guionista; Wesley Strick, quien se encargó de dotar de mayor carga psicológica a los personajes.

La secuela de Batman vuelve (1992) comienza en la mansión de los Cobblepots (Paul Reubens y Diane Salinger), en donde todo indica que hay un bebé recién nacido. Pero a los pocos instantes, se observa a los padres deshacerse de él, ya que su aspecto no es agradable. Posteriormente la cuna en la que va el bebé se dirige a un zoológico, donde es recibido por pingüinos.

La época navideña está presente en Gotham, por lo que sus habitantes se dirigen a comprar regalos y por otro lado en una sala de juntas se encuentra Max Shreck (Christopher Walken) en compañía de su secretaria Selina Kyle (Michelle Pfeiffer). El discurso es entre Shreck y el alcalde, ya que este último debe autorizar la construcción de la planta energética. Más adelante vemos al alcalde frente a la ciudadanía de Gotham, pero antes de terminar el discurso, la ciudad es interceptada por una banda de maleantes, que generan caos entre los pobladores. Esto ocasiona que Batman acuda a enfrentarlos para salvar a la secretaria, ya que ha servido como rehén. Los bandidos huyen y se llevan a Shreck, para que este sea confrontado con el Pingüino. Al llegar a aquel lugar, el villano le pide a Shreck que sean aliados y que sea presentado en sociedad, ya que todo este tiempo ha estado escondido. Shreck decide aceptar la propuesta.

Seline Kylie, es alguien que se entrega completamente a su trabajo, motivo por el que decide regresar a su oficina, debido a que olvido un expediente. Al ingresar se percata del malévolo plan

por parte de su jefe, ya que el verdadero propósito de este es instalar un sistema que extraiga energía de la ciudad Gotham y después venderla. Esto ocasiona que Shreck la aviente del edificio, ya que, nadie debe saber sobre sus malignas intenciones.

Al caer del edificio, una sensación extraña se apodera de ella, ya que al regresar a su casa, no tiene la misma actitud. La secretaria deja de ser Selina Kyle, para adoptar la personalidad de Cat Woman o *Gatubela*.

Gracias a Shreck, el Pingüino es visto como un héroe de la ciudad de Gotham, ya que se muestra como un ser abandonado por sus padres y con deseos de conocerlos. Al final de la historia El Pingüino conoce a sus padres e incluso sabe que su nombre real es *Oswald Cobblepot*. “Con el discurso sobre la excepción y el derecho de todos los seres humanos a ser considerados iguales, y con la declaración pública de que perdona a sus padres, Cobblepot se gana definitivamente el respeto de la ciudad” (Solaz, 2003, p. 35) Al final el Pingüino decide raptar a la princesa del hielo, pero Bruce Wayne en compañía de su bati móvil acude a salvarla. Al final Cat Woman electrocuta a Schreck y Batman salva a la princesa, posteriormente asesina al Pingüino. La conexión que Burton tuvo con el film se manifestó en sus antagonistas, ya que, les dio mayor peso dentro de la narración.

Posteriormente en el año de 1993, Tim Burton tuvo únicamente el cargo de productor en la película *Pesadilla antes de Navidad* (*The Nightmare Before Christmas*). Durante la producción del film *Denise Di Novi* contemplo al cineasta para la producción de *Ed Wood*; se trataba de un guion escrito por Larry Karaszewski y Scott Alexander. “Tim Burton realiza en *Ed Wood* (1994) un homenaje a una leyenda real del cine mundial, un director de culto recordado, no por sus grandes obras, sino por haber sido considerado como “*el peor director de la historia del cine*”. (Lozano, 2014)

Tim Burton se identificaba con Ed Wood, por la peculiaridad de su cine. “De hecho, en palabras del propio Burton recogidas en el imprescindible libro de Mark Salisbury sobre el cineasta: “Tal y como yo lo veo, y como nos veo a él y a mí, cualquiera de mis películas pudo haber fracasado de verdad, por eso la línea entre el éxito y el fracaso es muy fina. Por eso me identificaba tanto con él. Eso es lo que creo y, quién sabe, mañana yo podría convertirme en otro Ed Wood”. (Bénitez, 2013)

De acuerdo a Solaz, (2003) Tim Burton se identificaba con Ed Wood por su condición de marginado, porque la relación paterno filial que estableció con Lugosi es similar a la que él había vivido con Vincent Price y, sobre todo, porque ambos comparten una gran pasión por el cine. (p. 44) Ed Wood, comenzó a rodarse en 1993 y se estrenó el 7 de octubre de 1994, pero la película no tuvo un impacto positivo en la audiencia.

“Quizá el público esperaba una versión más irónica de la vida de Wood, no una sublimación tan humana. Pero Tim Burton estaba convencido que su aproximación era la correcta, la que Edward Davis Wood Jr se merecía: no la ciega adoración de un cultista enfermizo, sino la ilusionada mirada de un hombre que no se siente muy lejos de su personaje y que supo respetarlo y admirarlo a su manera”.
(González, 2016)

Ed Wood (1994), narra la biografía de Edward Davis Wood Jr., el relato esta filmado en blanco y negro y la composición musical estuvo a cargo de Howard Shore. La historia comienza con Criswell (Jeffrey Jones), quien se encarga de dar una breve sinopsis de lo que tratará la película Ed Wood.

Posteriormente Ed Wood (Johnny Deep), de manera ansiosa, espera afuera del teatro a que lleguen más espectadores a la función, pero únicamente inicia la película con cinco espectadores. La obra comienza con la actuación de dos soldados y una mujer, la cual baja lentamente, más tarde el elenco y Ed, se encuentran en un bar, es ahí donde se enteran de las críticas negativas que tuvo su obra, pero Ed se encarga de animar a su equipo con comentarios positivos. Ed Wood se entera de la filmación de un proyecto producido por Georgie Weiss (Mike Starr) y decide entablar una reunión con él para postularse como director de la cinta, pero Weiss no considera que Wood sea el más apto. Ed, se torna insistente y decide comentarle sobre su doble personalidad e incluso sobre el gusto que tiene por usar ropa de mujer, sin embargo nada convence a Georgie y le niega la posibilidad de dirigir la película.

Al salir de aquella cita, observa dentro de una funeraria a Bela Lugosi (Martin Landau), el cual se encuentra probando ataúdes. Ed Wood se ofrece a llevarlo a su casa, en el transcurso entablan una conversación acerca del cine clásico y lo poco que es visto en la actualidad. Ante el encuentro con Bela Lugosi, el director acude nuevamente con Georgie Weiss, el cual termina por aceptar el proyecto a cargo de Wood. El cineasta comienza a escribir el libreto Glen or Glenda, basándose en

su vida personal. Al terminar de escribir decide mostrarlo a su novia Dolores Fuller (Sarah Jessica Parker) y revelarle que tiene una personalidad dividida.

El rodaje de la película dura cuatro días. Dentro de la proyección el personaje principal es Ed Wood, quien adopta la doble personalidad. Al terminar, Ed, va en busca de un productor, pero la película no cumple las expectativas e incluso se considera como una broma de mal gusto. Ed continúa en el proceso de crear una película y ser el mejor director de cine, por lo que en un ring de pelea decide entablar conversación con el luchador sueco Tor Johnson (George "The animal" Steele) para invitarlo a actuar. Bela Lugosi llama por teléfono a Ed, ya que ha enfermado por su adicción a la morfina. Wood en su intento porque Bela obtenga un empleo y dinero lo lleva a que sea parte de un show en vivo, pero Bela no logra improvisar y todo resulta mal. En el set ambos conocen a Criswell, quien aparentemente predice el futuro. Criswell muestra afecto hacia Bela y lo anima, ya que le menciona sobre el éxito que tendrá su próximo proyecto. Bela y Ed acuden a una cena con Criswell donde él confiesa que lo dicho en televisión es un invento.

El rodaje de su segundo proyecto comienza con la aparición de Bela Lugosi, la actitud de Ed es positiva, razón por la que elige la primer toma como la mejor, sin intentar hacer más tomas o incluso ahondar en los detalles que hay. A su equipo de trabajo se incorpora Loretta King (Juliet Landau), una joven que reemplaza a Dolores dentro del nuevo film, ya que le promete a Ed Wood un presupuesto de 60 mil dólares para la producción de La novia del átomo (Bride of the atom) sin embargo al final sólo aporta 300 dólares, motivo por el que el rodaje se detiene.

Ed Wood, consigue presupuesto para continuar con el rodaje, Lugosi a pesar de estar viejo y enfermo, realiza cualquier escena que le corresponda. La admiración de Ed hacia Bela, ocasiona que el cineasta tome cualquier escena como buena. Lugosi intenta quitarse la vida, ya que le cancelan el seguro de desempleado, pero Ed lo impide. Al terminar el rodaje, Ed hace una fiesta, en donde se disfraza de mujer y baila, al finalizar se quita los dientes falsos y únicamente queda en colmillos. Dolores desesperada por esta acción decide terminar con su relación. Al poco tiempo, Bela Lugosi se interna por su adicción a la morfina y es ahí donde conoce a Kathy (Patricia Arquette), ambos van al parque de diversiones y en la casa embrujada Ed decide comentarle acerca del gusto que tiene con el uso de ropa femenina, al final ella lo acepta.

Ed saca a Bela Lugosi de aquel hospital, ya que, el vampiro no tiene fondos para pagarlo. Al estreno de la película Bride of the monster acude Vampira (Lisa Marie), una importante figura

pública, pero la película no cumple las expectativas del público y dentro de la sala de cine son atacados con palomitas de cine. Después de tal incidente, Ed filma por última vez a Bela Lugosi, ya que al poco tiempo muere.

El casero de Ed, acude a su departamento para pedir la renta y es ahí donde encuentra un nuevo proyecto en el que incluirá la actuación de Bela y a todo el crew que anteriormente ha utilizado, esta vez con la presencia de Vampira, ya que la conductora de televisión se ha quedado sin trabajo.

El rodaje de Plan 9 comienza con ingresos de la iglesia, al principio Ed, se desespera por no poder filmar lo que él quiere, pero al final gracias a un encuentro con Orson Welles (Vincent D'onofrio) decide continuar con el rodaje. Al terminar de filmarlo, decide casarse con Kathy.

La identificación de Tim hacía Ed Wood también se reflejó “por su condición de marginado, porque la relación filial que estableció con Lugosi es similar a la que él había vivido con Vincent Price y, sobre todo, porque ambos comparten una gran pasión por el cine” (Solaz, 2003, p. 44

Tim Burton se negó a trabajar en la tercera película de Batman Forever dirigida por Joel Schumacher (1995), aunque se mantuvo en la producción de la misma. En el año de 1994, Thomas Lassally, vicepresidente de Warner Bros., le mencionó a Tim Burton la posibilidad de producir varios films de bajo presupuesto. “El guionista Jonathan Gems le proporcionó la idea de adaptar una colección de cromos titulada *Dinosaur Attacks!* (...) Sin embargo tras el éxito de *Parque Jurásico*, no tenía sentido hacer un film protagonizado por dinosaurios. Entonces Burton recordó una colección de cromos anterior (...) titulada *Mars Attacks!*” (Solaz, 2003, p. 46). El cineasta encargó el guion a Jonathan Gems, ya que partía de las mismas ideas que él.

Mars Attacks (Marcianos al ataque, 1996) inicia con la conversación entre dos granjeros, los cuales comentan acerca del olor de una parrillada que impregna en el aire, a los pocos segundos, ambos escuchan el ruido de un rebaño de vacas que corren velozmente, ya que se encuentran en llamas, posteriormente en el cielo aparece un platillo volador.

Los platillos voladores atraviesan el espacio y nuevamente regresan a la tierra. El presidente James Deale (Jack Nicholson) analiza una serie de fotografías de platillos voladores, y lo muestra a la prensa para que todos se enteren de lo que acontece. El discurso del presidente es visto en distintos lugares como New York, Perkinsville Kansas, Las Vegas. La población está sorprendida por lo que acontece y los periódicos tienen en las primeras planas todo acerca de la aparición de

platillos voladores. La presentadora Natalie Lake (Sarah Jessica Parker) del programa de televisión realiza una entrevista al profesor Donald Kesler presidente de la cadena americana de astronáutica y es justo en ese momento en el que un líder extraterrestre interrumpe la transmisión. En Kansas se encuentra una familia en la que Billy Glen Norris, se marcha para permanecer al ejército y se muestra la poca aceptación hacía Richie por parte de su familia.

En Washington se encuentra el presidente en una rueda de prensa, donde los periodistas hacen preguntas acerca de la posibilidad de entrevistar a los marcianos, posteriormente el estado entusiasta recibe en el desierto de Nevada a los marcianos con un letrero Welcome to Earth (Bienvenidos a la tierra). El marciano embajador declara su estancia de forma civilizada, la gente aplaude y un hombre lanza al cielo una paloma, pero el embajador la destruye mediante su pistola de rayos desintegradores. Nathalie cae y queda un momento inconsciente, acude el periodista Jason Stone (Michael J. Fox), a levantarla, pero los marcianos lo desintegran. Nathalie es secuestrada por los marcianos, para una serie de experimentos. Ante el incidente, el presidente decide tener una nueva reunión con los marcianos, pero esta vez ellos optan porque no haya aplausos, ni aves. Al llegar a la reunión deciden raptar al doctor Kessler. Uno de los marcianos llega a casa blanca vestido de mujer e intenta besar al secretario de prensa Jerry Ross (Martin Short), pero es descubierto por el secretario, esto ocasiona que lo ataque y lo deje inconsciente.

El embajador de Marte decide atacar a los Dale, pero no logra su objetivo, ante dicho ataque la familia huye, pero Marsha Dale es aplastada por una lámpara enorme. Los marcianos continúan atacando, al acabar con casi toda la población de distintos lugares, se marchan con una grabación de Slim Whitman.

Tim Burton elegía nuevamente un largometraje en el que pudiera conectar emocionalmente y en el que se reflejara la marginalidad y los outsiders “Los marcianos de Burton se ríen de los humanos, que ven fracasar uno a uno los estamentos político, militar, científico y espiritual. La reconstrucción del mundo queda en manos de los *outsiders*, la redención del mundo sólo es posible mediante la cultura popular y su estética *kitsch*”. (Solaz, 2003, p. 50)

Posteriormente Tim Burton se preparaba para dirigir *Superman Lives*, sin embargo la productora Warner no tuvo tanto interés y le proyecto fue suspendido. Posteriormente Burton recibió el guion de **Sleepy Hollow** a través del productor Scott Rudin. El guion estuvo a cargo de

Tom Stoppard. Burton tenía una conexión con el personaje principal, por lo que opto en convertirlo antihéroe e incluso dotarlo de características parecidas a las de un inadaptado social.

“Tim Burton, gran aficionado al cine fantástico y de terror durante su juventud, rindió en esta ocasión un homenaje a las películas de terror de la productora británica Hammer (de hecho, Christopher Lee, el inolvidable Drácula de los filmes de esta compañía, realiza una pequeña intervención al comienzo de la historia)”. (Tim Burton’s Town)

Sleepy Hollow (*La leyenda del jinete sin cabeza*, 1999) comienza con el testamento atestiguado por Jonathan Masbath, posteriormente aparece una carreta en un camino oscuro y enseguida el conductor es decapitado. El hombre que va dentro de la carreta decide salir y saltar, pero muere descabezado. En New York en el año de 1799 aparece Ichabod Crane (Johnny Deep), el cual exige la autopsia de los cuerpos para conocer el motivo de su muerte. Posteriormente acude a un tribunal donde menciona que los métodos utilizados son inservibles y piensa que deben actualizarse por métodos intelectuales. El juez manda al joven a Sleepy Hollow para que utilice sus experimentos con los pobladores holandeses, ya que recientemente han muerto varias personas a causa de degollamiento. El objetivo del investigador es encontrar al asesino para que sea entregado a la justicia.

Ichabod Crane, llega a la casa que habitará y se encuentra con el doctor Thomas Lancaster (Ian McDiarmid), reverendo Steenwyck (Jeffrey Jones), magistrado Samuel Philipse (Richard Griffiths) y el notario James Handerbrook (Michael Gough). Crane se dedica a interrogarlos y a recolectar diferentes versiones de lo acontecido. Todos conversan acerca del jinete sin cabeza y cómo huyo con las cabezas de todos los muertos. Los habitantes de Sleepy describen al jinete, mencionan que era un soldado mercenario alemán, con dientes afilados, el cual fue enviado por una princesa alemana a Inglaterra para asesinar a los habitantes. Montaba un corcel negro, mientras cortaba cabezas. En el bosque del oeste murió, debido a que le cortaron la cabeza con su propia espada. Pero Ichabod, se rehúsa a creer en eso.

El jinete continúa cortando cabezas a los pobladores de Sleepy Hollow. El investigador menciona especulaciones acerca de cómo murió la quinta víctima, Jonathan Masbath, posteriormente se encuentra con el joven Masbath (Marck Pickering) y este se ofrece a ayudar al investigador. Ichabod se entera de que hay cinco víctimas, por lo que acude al cementerio a

desenterrar todos los cadáveres y posteriormente uno de ellos es llevado a la mesa de operaciones, ahí se percata que todos han sido asesinados de la misma forma. Al anochecer, es asustado por Brom Van Brunt (Casper Van Dien) disfrazado del jinete sin cabeza. El investigador se encuentra con la señorita Katrina Van Tassel (Cristina Ricci) y ella le obsequia un libro de su madre.

El magistrado es asesinado frente al investigador. Las dudas de Crane, se eliminan al verlo y comienza a creer en la existencia del jinete sin cabeza. Esto lo desanima unos días, pero al poco tiempo emprende la búsqueda del jinete para exterminarlo en compañía del pequeño Masbath. Ambos acuden al bosque y se topan con la presencia de una hechicera, la cual habla con el investigador sobre la presencia del árbol de la muerte. Al salir de aquella cueva se encuentra con Katrina, los dos hombres y ella acuden al árbol de la muerte. Ichabod comienza a partir el árbol con un hacha, dentro de él hay cabezas y sangre. También se da cuenta que la cabeza del jinete no está y llega a la conclusión de que ese es el motivo por el que asesina a los pobladores de Sleepy, ya que desea encontrar su cabeza. El jinete se enfrenta contra Crane y Brom, pero el único que muere es el joven Van Brunt, e Ichabod resulta herido. Las investigaciones de Crane continúan y se da cuenta que alguien tiene el poder sobre el Jinete, debido a que es manipulado mediante la cabeza desaparecida.

Crane encuentra pistas y todo parece indicar que el principal sospechoso es Baltus Van Tassel (Michael Gambon). Al llegar a su habitación se percata de la existencia de un hechizo sobre él. Katrina quema las pruebas que el investigador tenía sobre su padre. La esposa de Balton Vandusel (Miranda Richardson) y él son asesinados por el jinete. Dentro de la iglesia, el investigador se da cuenta que Katrina es quien maneja al Jinete sin cabeza por lo que decide abandonar Sleepy Hollow, pero dentro de la carreta, decide abrir el libro que le regalo y se da cuenta que Katrina lo protegía de espíritus malignos. Al final se descubre que la esposa de Valton es quien manejaba al jinete a través de la magia negra. El investigador acude con Katrina y el pequeño Masbath a destruir al jinete, Ichabod le devuelve la cabeza y termina con el hechizo que poseía. Al final los tres se marchan de Sleepy Hollow.

El estreno de Sleepy Hollow fue en Estados Unidos en noviembre de 1999 y las críticas que recibió fueron positivas e incluso la Academia reconoció la fotografía de Emmanuel Lubezki y Rick Heinrichs en conjunto con Peter Young obtuvieron un Oscar como mejor dirección artística y decoración de sets. (Solaz, 2003).

Años más tarde, Tim Burton decidió hacer un remake de El Planeta de los simios del director Franklin J. Schaffner. Pero supo desde un inicio que sería un trabajo difícil, ya que se consideraba un clásico y sería complicado igualarse o incluso mejorar el trabajo del director original. Tim Burton tenía admiración hacia el clásico y fue motivo para que iniciara a rodar el proyecto.

El planeta de los simios (*Planet of the apes*) inicia con la presencia de Pericles, un simio en una nave espacial, pierde el control sobre la misma y entra en desesperación. Aparentemente es el espacio, pero sólo es una simulación, ya que es detenido por el capitán Leo Davidson (Mark Wahlberg), quien se encarga de cuidar y entrenar a los simios en la estación espacial de Oberon. La historia se desarrolla en el año 2029. El joven Davidson acude a recibir un mensaje por parte de sus amigos, pero algo interrumpe la transmisión y pierde señal la pantalla. Karl Vasich (Chris Ellis) ordena a Davidson que prepare a Pericles para ir a observar la tormenta que ocasiona el rebote de señal. Pericles se prepara para ir, realiza todo lo que le dicta Leo, pero el mono se sale del rango determinado y desaparece, esto ocasiona que Leo se prepare para ir a buscarlo, pero sufre un fuerte impacto y ocasiona la caída del Delta Pod, el cual cae desde el espacio hasta lo profundo de un lago. Leo sale de aquel lago, pero la nave se hunde. A los pocos instantes aparecen humanos que corren para no ser atrapados por simios. Davidson es atacado y cae al suelo, más tarde se percata que los atacantes son simios que detestan a los humanos, a continuación es encerrado con más humanos. Los simios los trasladan a su comunidad para venderlos.

En el trayecto se aprecia el mundo de los simios, donde cada simio, vestimenta y oficio es similar a la de los humanos. En cuanto los humanos son encerrados, el general los visita en compañía de su esposa e hija, esta última pide una mascota y elige a una niña. Al salir de aquel lugar se encuentra Ari (Helena Bonham Carter) quien está en desacuerdo con el trato que los simios tienen hacia los humanos. El vendedor de humanos coloca una marca en la espalda de cada uno de los humanos, pero antes de que esta sea colocada sobre Leo, Ari se presenta y decide comprarlo en conjunto con otra chica. Ambos son llevados a casa del senador donde se dedican a servirles a la comunidad de simios.

Los simios cenan y conversan acerca de lo malignos que son los humanos y las enfermedades que poseen, también se menciona la posibilidad de esterilizarlos. Ari en defensa, muestra su pañoleta y justifica las habilidades de los humanos para crear objetos e incluso menciona la posibilidad de que tengan su propia cultura, pero el general Thade (Tim Roth) argumenta que sólo

es basura. Los humanos son encerrados nuevamente después de terminar sus labores, pero Leo no se queda dentro y decide salir en compañía de una mujer rubia, él le pide que lo lleve al lugar donde fueron capturados. Leo Davidson rescata a la familia de la mujer rubia y juntos huyen a aquel lugar.

El general y un par de monos acuden al lugar donde cayó el Delta Pod y se percatan del desastre que hubo en el bosque, el general decide asesinar a los demás monos. Los humanos y Ari, acuden al lugar donde cayó la nave, Leo saca del agua su maletín con un arma y localizador. El capitán se da cuenta que su tribu está cerca y acuden a ella en conjunto con los demás humanos. Cruzan un campamento armado. El padre del general muere y él queda a cargo de perseguir a los humanos. Leo y los demás humanos continúan en busca de su tribu, pero al llegar se da cuenta que la nave en la que viajaba fue destruida desde hace varios años. El capitán intenta recuperar algo de la nave y se da cuenta que fue lanzado en el tiempo y sus compañeros han muerto mientras lo buscaban. Ari decide ir con el general a cambio de la libertad de los humanos, pero lo único que logra es tener su marca en la palma de la mano. Leo organiza a la tribu humana para que enfrenten a los simios. La lucha es interrumpida por una nave espacial dirigida por Pericles. Todos los simios le rinden honor y hacen reverencia al observarlo. Pero el general Thade, corre a atacarlo. Leo intenta detenerlo, pero el simio lo golpea con fuerza. Pericles intenta detener el ataque, pero resulta herido. Thade se queda encerrado y Leo explica de dónde provienen los simios y la relación afectuosa que tenían con los humanos, posteriormente rescata a Pericles. La tierra de los simios también se convierte en la de humanos. Leo se marcha, pero aterriza en un mismo planeta repleto de simios.

El éxito del Planeta de los Simios no fue el éxito que Tim Burton esperaba, pero continuo realizando más proyectos. De acuerdo a Salisbury, (citado por Figuero, 2012) el cineasta deseaba realizar un proyecto que incluyera aspectos más personales y

“Big Fish vio la luz en medio de unas circunstancias muy especiales en la vida de Tim Burton. «Bill, el padre de Burton, había fallecido en octubre de 2000, mientras él trabajaba en la preproducción de El planeta de los simios, y su madre, Jean, murió en marzo de 2002. Aunque nunca estuvo muy unido a sus padres (se había ido de la casa familiar cuando era muy joven), sus muertes le afectaron profundamente”. (p. 111).

Big Fish comenzó a rodarse en enero del 2003, en el mismo lugar en el que se desarrolla la historia, en Alabama y recreo cada una de las historias, para dejar de lado los efectos con computadora.

Big Fish (El gran pez, 2003), comienza con un padre que cuenta la misma anécdota a compañeros, novia y esposa de su hijo. La anécdota se trata de un gran pez y cómo Edward Bloom logra atraparlo. Will Bloom le desagrada por completo el protagonismo que ejerce su padre con las anécdotas que cuenta durante su boda, esto ocasiona que ambos se alejen por tres años.

Eduard Bloom pelea con un pez gigante para que le devuelva su anillo. Consecutivamente nace un niño que resbala por el piso de un hospital. Willy Bloom habla por teléfono con su madre, debido a que la salud de su padre empeora y este debe viajar para verlo. En el trayecto recuerda todo lo que su padre le contaba. La primera anécdota que aparece es acerca del ojo de vidrio de una mujer. Eduard Bloom de forma valiente va hacia la casa de la bruja y la lleva donde están sus amigos para que puedan ver cómo morirán a través de su ojo. Al final él elige ver cómo morirá.

Will Bloom habla con su padre y este le comenta que aún no morirá. Will se mantiene incrédulo ante las historias de su padre, por lo que cuestiona a su padre, pero Eduard lo evade y lo manda a que limpie la piscina.

Las anécdotas continúan y esta vez Eduard habla sobre el gigantismo por el que atravesó cuando era niño. Eduard es un hombre valiente que enfrenta cualquier tipo de problemas que se le presenta. Durante sus aventuras decide ir a hablar con el forastero gigante que habita la población. Al llegar a la cueva donde permanece el gigante, el joven Bloom se da cuenta de que el forastero no quiere matarlo, ni devorarlo. Eduard le hace una propuesta al gigante acerca de marcharse juntos a buscar nuevos horizontes en los que puedan desenvolverse, el hombre gigante acepta la propuesta. La población de Ashton, los despide con alegría. Eduard decide irse por un camino diferente, en el que hay telarañas y arañas. Al cruzarlas y derribarlas llega al pueblo de Espectre donde los habitantes no usan zapatos. También conoce el trabajo poético de uno de los habitantes de Espectre. Más adelante continua con su camino.

Sobre la cama se encuentra Eduard, quien le cuenta más anécdotas a su nuera. En esta ocasión se encuentra en un circo a donde llevo a su amigo el gigante y conoce al amor de su vida. Pero Eduard no sabe el nombre de aquella chica rubia, por lo que el dueño del circo acepta decirle quién

es a cambio de que el joven Bloom trabaje sin recibir sueldo. El cirquero cada mes le dice a Eduard algo sobre ella, pero al pasar los meses se da cuenta que no sabía su nombre, por lo que acudió a hablar con el dueño, pero este se había convertido en un hombre lobo que le gustaba jugar, en especial cuando Bloom le lanza un palo de madera. A partir de ese momento el cirquero le dice todo sobre la chica y Eduard emprende el viaje para buscarla.

Al encontrarla, Sandra Templeton le confiesa su compromiso con Don Price. Pero Eduard Bloom no se rinde, y lleva varios narcisos amarillos a su casa. Posteriormente se marcha durante un año al ejército en donde conoce a unas mellizas unidas a través de sus piernas. Más tarde se reencuentra con Winslow de Espectre, en el asalto de un banco. Eduard le arregla la casa a Jeri, y esta se enamora de él, pero él no desea serle infiel a su esposa. Will Bloom la visita y le hace preguntas acerca de su relación, es ahí donde se da cuenta que la historia de su padre era verdad.

Al final Will sueña con los personajes que contó su padre, mientras él carga a Eduard y lo lleva a un océano. Al final Eduard muere y los amigos de él se presentan en el funeral.

Big Fish, terminó de rodarse en mayo del 2003 y se estrenó seis meses después en Estados Unidos. El film obtuvo críticas positivas por parte de los espectadores e incluso se llegó a considerar que Burton había impregnado un sello sentimental en el film.

Dos años después Tim Burton se dispuso a recrear el cuento original de Roald Dahl, Charlie y la fábrica de Chocolate. El cineasta conocía la versión que se realizó en el año de 1971, sin embargo no temía ser peor que dicha versión. Tim Burton se dedicó a visitar la casa del autor para conocer más detalles de su obra, esto ayudó a que el cineasta plasmará más detalles en el film.

De acuerdo a Salisbury, (citado por Figuero, 2012)

“La Warner había comprado los derechos del cuento original y había encargado varias versiones del guión. Ofrecieron la dirección de la película a Tim Burton, quien leyó aquellas historias, y realmente no le convenció ninguna, así que acudió a guionistas de su confianza. «Le pedí a Pamela Pettler, que había hecho un borrador de La novia cadáver, que le echara un vistazo. Y luego le pedí lo mismo a John August, que había escrito Big Fish. Y creo que John le dio una buena perspectiva y le aportó aire fresco, llegando a las raíces del libro pero añadiendo algunos cimientos psicológicos para que Willy Wonka no fuera tan sólo ‘el hombre aquel’»” (p. 87)

Willy Wonka and the chocolate Factory (Charlie y la fábrica de Chocolate, 2005), La historia inicia con cinco camionetas llenas de cajas de chocolate. Posteriormente aparece Charlie Bucket (Freddie Highmore) y su familia. El abuelo del pequeño le cuenta la historia de Willy Wonka y su fábrica en conjunto con el robo de recetas. Posteriormente varios anuncios aparecen en la ciudad, se trata de una convocatoria para que cinco niños asistan a la fábrica de chocolate. Únicamente participaran aquellos que encuentren las etiquetas doradas. La primera aparece en Germania y la obtiene Augustus Gloop (Philip Wiegratz) un niño obeso. El segundo boleto es para Veruca Salt (Julia Winter) , la cual lo obtuvo gracias a su padre y a sus empleadas.

Los padres de Charlie (Noah Taylor y Helena Bonham Carter) le regalan una barra de chocolate por su cumpleaños, pero no sale premiada, sin embargo le regala un trozo de chocolate a cada uno de los integrantes de su familia.

El tercer boleto es encontrado en Georgia por Violet Beauregarde (Annasophia Robb), aficionada por el chicle. El cuarto boleto lo obtiene Mike Teavee (Jordan Fry), un niño aficionado a los videojuegos y al cual no le gusta el chocolate. El padre de Charlie queda desempleado, su abuelo le regala una moneda para comprar otra barra de chocolate, pero de nuevo no trae la etiqueta. Sin embargo el niño encuentra un billete en el suelo y acude a comprar otra barra de chocolate la cual sale premiada, el 1º de febrero acude en compañía de su abuelo.

Un espectáculo de títeres recibe a los cinco ganadores y posteriormente Willy Wonka (Johnny Deep) los invita a pasar. El primer lugar al que acuden es donde se hace el chocolate. Los invitados conocen a los umpalumpas. Augusto cae al lago de chocolate y después un musical por parte de los umpalumpas ameniza el momento. Posteriormente son trasladados al lugar donde se crean los chupa ricos, dulces para niños de escasos recursos y uno de los chicles que reemplaza las tres comidas. Violeta decide probarlo y su color de piel cambia a morado y comienza a inflarse, nuevamente los umpalumpas crean un musical para Violeta. Constantemente Willy Wonka recuerda aspectos de su infancia y lo difícil que fue para él, ya que su padre no le permitía comer chicles. El tercer lugar al que visitan está rodeado por ardillas que pelan nueces. Veruca desea tener una de ellas e ingresa para tomarla, pero es atacada por todas y lanzada al ducto de la basura.

Willy Wonka muestra una barra de chocolate, que se traslada a una pantalla de televisión. Miguel desea comprobar que la tele transportación es posible con humanos, por lo que decide transportarse, a los pocos segundos Miguel aparece en el televisor, pero con un tamaño reducido.

En ese momento Willy Wonka se da cuenta que el único niño que queda es Charlie. Salen de la fábrica y desde arriba observan a los demás participantes salir. Willy lleva a Charlie y a su abuelo a su casa, ahí le notifica que es el dueño de la fábrica de chocolates, para que cuide de los umpalumpas. Pero no debe llevar a su familia, por lo que Charlie rechaza la oferta y decide no aceptar. Pero más adelante Willy emprende el viaje con Charlie para buscar a su padre, ya que se encuentra muy deprimido. Al reconciliarse con él, acepta que su familia viva dentro de la fábrica de chocolates, en su misma casa.

Tim Burton tiene una relación estrecha con el escritor del cuento, ya que de alguna forma sus historias son bastante similares. El cineasta también logra identificarse con Willy Wonka, ya que ambos tienen bastante imaginación, por un lado Willy la tiene para crear cosas mediante los dulces y Tim Burton para crear historias a través de la fantasía. (Salisbury, 2006, citado por Fuentes, 2014).

Otro proyecto que vio la luz en manos de Tim Burton, fue el Cadáver de la Novia. Esta vez se trataba de un proyecto creado a través de la técnica de Stop-Motion. La idea de crear este film inicia, debido a que Joe Ranft⁹, amigo de Burton, quien le dio la idea de recrear un cuento europeo¹⁰.

La historia atravesó por diferentes versiones de guion escritas por Caroline Thompson, John August y Pamela Pettler. Mike Johnson fue codirector de la película y Carlos Grangel diseñó a cada uno de los personajes junto al director.

Corpse Bride (El cadáver de la novia, 2005) comienza cuando dos familias someterán a sus hijos a un matrimonio por conveniencia. El aprecio no es un sentimiento que se presente en ambas familias y los novios, Víctor y Victoria, no se conocen, pero se enamoran en cuanto se ven en el ensayo de su boda.

⁹ Escribió los argumentos de *La Bella y la Bestia* (1991) y *El Rey León* (1994). Supervisó el storyboard de *Pesadilla antes de Navidad* y de *James y el melocotón gigante*, y murió en accidente de coche en 2005, con cuarenta y cinco años (Figuro, 2002, p. 121).

¹⁰ La Warner había comprado los derechos del cuento original y había encargado varias versiones del guión. Ofrecieron la dirección de la película a Tim Burton, quien leyó aquellas historias, y realmente no le convenció ninguna, así que acudió a guionistas de su confianza. «Le pedí a Pamela Pettler, que había hecho un borrador de *La novia cadáver*, que le echara un vistazo. Y luego le pedí lo mismo a John August, que había escrito *Big Fish*. Y creo que John le dio una buena perspectiva y le aportó aire fresco, llegando a las raíces del libro pero añadiendo algunos cimientos psicológicos para que Willy Wonka no fuera tan sólo ‘el hombre aquel’» (Fuentes, 2014, p. 100).

A lo largo del ensayo, Víctor se encuentra bastante nervioso y no puede decir sus votos a su futura esposa, esto ocasiona que el párroco enfurezca y lo obligue a ensayarlos. Víctor se encuentra tan nervioso que se le cae el anillo debajo de la falda de su futura suegra y por error la enciende. Esto ocasiona que él tome el consejo del padre y se vaya al bosque a practicar sus votos matrimoniales.

En el bosque practica su discurso y dialoga con las diferentes ramas, al finalizar coloca el anillo en una de ellas. Pero a los pocos instantes se percata de que lo ha introducido en la mano de un cadáver.

Él se encuentra desconcertado por la aparición de Emily y huye de ella, pero cae en el mundo de los muertos, donde le explican la situación de la novia. Víctor termina por aceptar su situación y conversa con Emily, ella le regala a su perro de la infancia. Ambos conversan sobre conocer a la familia de Víctor, pero lo único que él desea es salir de ahí. La novia lo acompaña a ver a un brujo anciano que les dará un hechizo para volver al mundo de los vivos. Una vez que se encuentran ahí, Víctor acude con Victoria a contarle lo sucedido, pero inmediatamente aparece Emily y se lo lleva al inframundo.

Por el pueblo se rumora que Víctor se ha marchado con una mujer, esto ocasiona que los padres de Victoria la obliguen a casarse con Lord Barkis, al enterarse de eso, Víctor acepta casarse con Emily en el mundo de los vivos. A la ceremonia acuden los muertos y se reencuentran con sus seres queridos vivos. Para que el matrimonio se consuma, Víctor debe beber un brebaje venenoso. La boda no se lleva a cabo, ya que Emily decide dejar ir el amor de Víctor para que Victoria pueda ser feliz con él. Lord Barkins, bebe por error el brebaje y muere. Finalmente Emily es libre y se convierte en mariposas.

El Cadáver de la novia, se estrenó en el mismo año que Charlie y la Fábrica de Chocolates y fue nominada como mejor película animada.

Un año después de haberse estrenado Corpse Bride, Tim Burton dirige Sweeney Todd. Originalmente la historia es un musical que dura tres horas. El guion de la película se redujo a dos horas y estuvo a cargo de John Logan y John Nowak. El rodaje duro menos de tres meses. Tim Burton, “centró la historia en el personaje de Sweeny Todd y no en Mrs. Lovett, como ocurre en otras versiones de la obra. El motivo se debe a la conversión del barbero en un monstruo aterrador:

el director siempre se ha sentido más identificado en sus películas con los personajes monstruosos”. (Figueró, 2012, p. 157)

Sweeney Todd, (El barbero demoniaco de la calle Fleet, 2007). Sweeney Todd (Johnny Deep), llega a Londres después de 15 años y cuenta su historia de vida a Anthony, su compañero de viaje e incluso narra cómo lo encarcelaron injustamente en un presidio de Australia. Camina a la calle Fleet y entra a la panadería de Mrs. Lovett’s. (Helena Bonham Carter). Ella comenta sobre el feo sabor de sus pasteles de carne rellenos de cucarachas y carne podrida y lo adula. La calle Fleet es un lugar que le gusta a Sweeney Todd, por lo que decide instalarse en el piso de arriba, donde se encuentra la panadería de Mrs. Lovett y deja de ser Benjamín Barker, ahora es Sweeney Todd en busca de venganza.

Mrs. Lovett se percató que es Benjamín Barker, un antiguo barbero que trabajaba ahí, por lo que le devuelve su instrumento de trabajo y a los pocos instantes le cuenta cómo el juez Turpin maltrato a su esposa, hasta que ella murió. Ambos dan un paseo por la ciudad y encuentran al barbero Pirelli. Sweeney Todd apuesta con él para demostrar quién es el mejor barbero de la ciudad. Al final Todd gana la batalla y Pirelli paga la apuesta. Después Pirelli acude a la calle Fleet, y lo amenaza con el discurso de que sabe quién es Sweeney Todd y podría delatarlo. Ante la desesperación el barbero lo asesina para que no diga nada. El pequeño sirviente de Pirelli es contratado por Mrs Lovett’s para que le ayude con la panadería. Sweeney Todd se entera de que Turpin tiene encerrada a Johanna, su hija. Anthony y Johanna se enamoran, pero son descubiertos por Turpin, y este golpea con fuerza al joven. Johanna lanza una llave para que pueda ser salvada por Anthony.

Sweeney arregla su lugar de trabajo y añade una silla que servirá para degollar a sus clientes y después arrojarlos hacía el piso, donde caerán en manos de Mrs. Lovett y los convertirá en carne para sus pasteles. El barbero le manda una carta a Turpin donde le miente acerca de Johanna, para que pueda acudir a la barbería y sea asesinado. Más adelante una mendiga ingresa a la barbería, pero es degollada por el barbero y enviada al horno, una vez que baja a buscar a Toby, se da cuenta que acaba de matar a su esposa. Le reclama a Mr. Lovett’s por la mentira que le dijo y la lanza a la caldera. Posteriormente Toby asesina al barbero, el cual queda al lado de su esposa.

El largometraje se estrenó en Estados Unidos el 21 de diciembre del 2007 y recaudo un total 52.8 millones de dólares. El film obtuvo un Óscar a mejor dirección artística y Johnny Deep fue nominado como mejor actor.

Tim Burton continuó creciendo en el mundo artístico, pero esta vez retomaría la idea del clásico Alicia en el país de las maravillas. No era una adaptación exacta al cuento de Lewis Carroll, ya que Tim Burton le daría un toque personal a la historia con un toque más íntimo sobre los personajes. En el 2008 comenzó el rodaje. El guion estuvo a cargo de Linda Woolverton.

Alicia en el país de las maravillas (Alice in the Wonderland, 2010) Alicia es una joven de diecinueve años que debe casarse por interés sociales con un lord inglés. Pero justo cuando este pide la mano de Alicia, ella decide ir en busca de un conejo blanco que pasa velozmente. Pero se tropieza y cae en un agujero profundo. Al llegar al límite de aquel profundo lugar encuentra una mesa que sólo tiene tres patas. Ahí mismo hay una botella con la leyenda *bébeme*. Alicia decide tomar la botella y beberla, pero olvida la llave en la parte de arriba y no puede alcanzarla, ya que el agua que bebió ocasiono que su tamaño disminuyera. Más adelante encuentra una galleta que dice *cómeme*. La joven come un trozo y su estatura aumenta velozmente.

Alicia atraviesa una puerta, en donde llega al submundo, un lugar oscuro y agradable. Ahí encuentra al conejo que vio en el jardín y a otros personajes, todos le mencionan acerca de quién es ella, pero ella no contesta la pregunta. El caballero servidor de la reina roja ataca a los habitantes de Wonderland, los lleva prisioneros al palacio de la Reina Roja para que sean sus súbditos y toma en sus manos el pergamino que relata la historia del submundo. El manuscrito trata del día en que Alicia tomará la espada Vorpal y se enfrentará al Jabberwocky para terminar con el reinado de la Reina Roja, ya que tiempo atrás atacó a su hermana la Reina Blanca y al palacio en el que vivía.

Alicia llega al palacio de la Reina Blanca, se entera de que el Sombrero Loco está en manos de la Reina Roja y acude a salvarlo. El sombrero loco se encuentra condenado a muerte, pero debido a su talento para crear sombreros, se ofrece a diseñarle uno a la Reina. Ella acepta y el día de su muerte se aplaza. Alicia nuevamente come la galleta y su tamaño aumenta. La Reina Roja, no logra reconocerla debido a su edad y tamaño, por lo que decide quedarse con ella y adularla por la gran cabeza que tiene. Alicia pasa a ser parte de la corte real.

Una vez que Alicia se encuentra dentro del palacio le devuelve su ojo al monstruo. Debido a su buena acción logra conseguir la espada Vorpal. Alicia es mencionada por Lirona con su nombre real ante la Reina Roja. Ella se enoja y decide atacarla, pero Alicia escapa con ayuda del Magnapresa. La Reina Blanca toma en su poder la espada y se prepara para enfrentar al dragón Galimatías, pero Alicia se ofrece a ser quien enfrente al monstruo. Más tarde ambos ejércitos se enfrentan y Alicia porta la vestimenta de una mujer en combate. Al final Alicia gana la batalla, al recordar el juego mental que le enseñó su padre y se convierte en la heroína del submundo. Alicia abandona el submundo y regresa al jardín, pero no acepta casarse.

El 5 de marzo se presentó en el 2010, en Estados Unidos. Y logro recaudar más un billón de dólares. Alicia se posicionó en el número 12 como una de las películas que más dinero ha recaudado en el mundo. Y obtuvo dos premios Oscar, a la mejor dirección artística y mejor vestuario.

Tim Burton realizó un remake de Frankenstein mediante la técnica de stop motion con 3D. El guion estuvo a cargo de John August y se estrenó el 12 de octubre de 2012, después de 28 años de la primera versión. Las críticas fueron favorables.

Frankweenie (Versión animada) (2012), Víctor es un niño amoroso con Sparky, su perro y actor de sus cortometrajes. El padre de él opina que debe hacer amigos, pero su madre sabe que a él le gusta vivir en su propio mundo.

En el vecindario en el que viven se encuentra el alcalde Pop, quien detesta a los animales. Víctor acude a su clase y su profesor deja de tarea un experimento para la feria de ciencias, Víctor recurre a su padre para que le firme el permiso a la feria de ciencias a cambio de jugar béisbol, el niño acepta. Víctor le pega tan fuerte a la pelota que la lanza muy lejos, Sparky corre tras de ella y muere atropellado por un auto.

El niño se deprime por varios días, hasta que el profesor Rzykruzki, les enseña a revivir una rana. El niño acude al cementerio a desenterrar a Sparky, y comienza a diseñar su propio laboratorio con instrumentos de casa. El experimento funciona y logra revivir a Sparky. Pero debe mantenerlo escondido. Sparky no resiste estar encerrado y sale, por lo que es descubierto por Edgar, un compañero de Víctor, el niño amenaza con decirles a todos sobre Sparky, si Víctor no le enseña la técnica. Víctor le enseña cómo logro revivir a Sparky. Ambos planean la resurrección de un pez, el experimento funciona, pero es invisible. Edgar comenta su experimento con los demás niños,

pero a los pocos días desaparece. El maestro de Víctor menciona que se debió al amor que le pones al realizar las cosas.

Edgar confiesa a los demás niños el secreto de Víctor. La madre de Víctor sube al sótano y se da cuenta de que Sparky está vivo. El perro se asusta y sale de la casa. Víctor es regañado por sus padres, pero acuden su búsqueda. Mientras los demás niños entran a su casa a ver el laboratorio secreto del pequeño Víctor. Sparky se refugia en el cementerio. Y los niños acuden a desenterrar a sus mascotas. Cada uno de los experimentos funciona, pero no resultan como Sparky, sino todo lo contrario, son seres monstruosos que atacan la población. Víctor logra recuperar a Sparky, pero en un enfrentamiento con las mascotas, muere. La población revive a Sparky a través de la energía de sus autos.

El hogar de Miss Peregrine se estrenó en septiembre del 2016. Tim Burton tenía una identificación personal hacia el joven Jake, motivo por el cual dirigió el film, ya que, cuando era niño sentía que podía ver cosas que no existían. Los derechos cinematográficos de la novela original El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares, fueron adquiridos por 20th Century Fox. El rodaje se realizó en Florida, Cornwall y Blackpool.

El hogar de Miss Peregrine (2016), Jake (Asa Butterfield), sale del trabajo y se dirige a ver a su abuelo, pero él no desea su nieto llegue. Al llegar Jake encuentra a su abuelo tendido en el pasto, pero antes de morir le dice que se vaya y encuentre el bucle septiembre de 1943.

Jake recuerda las historias que su abuelo le contaba cuando era niño e incluso le muestra las fotografías de los habitantes del hogar de Miss Peregrine. La primera fotografía es de la señorita Peregrine (Eva Green) posteriormente Bronwyn (Pixie Davies) y Víctor, Hugh (Milo Parker) el niño de las abejas aparecen, Emma la niña de los zapatos de plomo y Millard (Cameron King) el niño invisible.

La doctora Golán (Allison Janney) recomienda a los padres de Jake, llevarlo a la isla para lograr separar la realidad de la fantasía. El padre acepta y se trasladan. Jake acude al hogar de niños, pero sólo encuentra el lugar en ruinas, sin embargo nuevamente decide ir y conocer el lugar. Pero sólo viaja en el tiempo y es rescatado por los niños peculiares. Todos se trasladan al hogar de Miss Peregrine. Jake conoce a la señorita Peregrine y a todos los habitantes del lugar. Peregrine explica que los niños son perseguidos por la peculiaridad que poseen. Jake conoce a los gemelos, a Claire

(Raffiella Chapman), a Millard, Hugh y Horace (Hayden Keeler-Stone). Se queda a cenar con ellos y se preparan para ver la función a través del ojo de Horace, uno de los peculiares. El cual predice el futuro.

Jake acompaña a todos los peculiares a ver el reinicio del día y cómo se detienen en el tiempo las bombas. Todos los días son jueves 2 de septiembre, gracias a la señorita Peregrine. Emma le menciona a Jake que no puede ir a su época porque moriría. El joven escapa del hotel y regresa al Hogar de Miss Peregrine. Emma (Ella Purnell) lleva a Jake al fondo del océano y le muestra unas fotografías de los peculiares malignos y malévolos, también le menciona que Jake es un peculiar porque puede ver a los seres malignos y ayudar a los peculiares. Jake no sabe qué hacer para salvarlos y regresa al hotel, pero en la isla encuentra a uno de los peculiares, que estuvo disfrazado de la Doctora Golán.

El señor Barrón (Samuel L. Jackson) toma como rehén a Jake, y llega al hogar, donde Miss Peregrine debe ir en una jaula, en forma de ave para salvar a Jake. Todos los peculiares se disponen a cerrar ventanas y puertas, pero los seres malignos logran entrar y atacar a los peculiares. Jake es el único peculiar que logra verlos. Los peculiares logran salir de la casa. Entre todos logran sacar un bote del fondo del mar y emprenden la búsqueda para encontrar a la señorita Miss Peregrine.

Los peculiares y Jake encuentran en una feria a Peregrine y a los peculiares malignos. Los peculiares lanzan bolas de nieve a los monstruos para poder verlos, al final los peculiares ganan la batalla ante los monstruos. Posteriormente luchan contra el jefe Baroon, para salvar a la señorita Peregrine y a todas las aves enjauladas y matar al señor Baron. Los peculiares se separan de Jake y regresan a su bucle. Al final Emma y Jake terminan juntos, en compañía de Miss Peregrine.

El remake de Dumbo (1941), versión animada, tuvo un presupuesto total de \$ 170 000 000 y una recaudación de \$352 996 262 y se estrenó el 19 de marzo de 2019 en Estados Unidos.

Tim Burton estuvo bastante satisfecho con el trabajo que realizó en Dumbo (2019), ya que en palabras del mismo cineasta

“No hay nada que no me guste. La mera idea de un elefante que pueda volar, una criatura que no encaja en ningún sitio y que convierte una evidente desventaja en una virtud inigualable... ¡Y en un circo! Este tipo

de historias forman parte de mi ADN. No es que sólo busque películas de este tipo, pero tampoco hago nada para esquivarlas” (Fotogramas, 2019).

Dumbo (2019). La historia comienza con el recorrido del circo Medici Bros Circus, por diferentes lugares. Millie y su hermano corren a ver el tren que ha llegado para ver a su padre Holt Farrier (Colin Farrell), quien ha regresado de la guerra. Los integrantes del circo le dan la bienvenida y se muestran sorprendidos porque ha perdido un brazo. El dueño del circo Max, compra un elefante hembra y le ofrece a Holt cuidar de los elefantes. El elefante tiene un bebé con una característica peculiar, las orejas. El dueño del circo y el encargado de los elefantes lo determinan como un monstruo. Milly Farrier (Nico Parker) y Joe Farrier (Finley Hobbins) entrenan a bebé Jumbo para que vuele.

Bebé Jumbo sale a dar el show, pero ve una pluma y la toma, inmediatamente a Jumbo se le cae el gorro y se muestran sus grandes orejas. El público comienza a señalarlo como Dumbo y a burlarse de él. La madre de Dumbo corre a salvarlo, pero el escenario termina destruido y la madre encerrada. Posteriormente es vendida y alejada de su bebé. Los pequeños se dedican a cuidar a Dumbo y a entrenarlo para que logre volar y el circo logre ganar más dinero para recuperar a su mamá. El objetivo se logra y la prensa captura a Dumbo en primera plana. Dumbo se convierte en la estrella del show. El señor Vandevere llega al circo Medici y desea comprobar que Dumbo realmente vuela. El señor Vandevere logra convencer a Max Medici (Danny DeVito) y se lleva a todo el circo y a Medici lo nombra vicepresidente ejecutivo, todo porque Dumbo esté presente en su circo.

Dumbo da shows increíbles en el circo, pero se da cuenta que su madre está en la isla pesadilla y decide ir a verla. El señor Vandevere (Michael Keaton) ordena que maten a la mamá de Dumbo y que sean despedidos los integrantes del circo Medici. Todos se reúnen para despedirse de Dumbo, pero en ese momento Hunt organiza un plan para salvar a la mamá de Dumbo.

Durante el show de Dumbo, la mamá de él es rescatada por los integrantes del circo Medici y posteriormente él vuela para encontrarse con ella. Y los integrantes del circo Medici huyen del Reamland. Y Dumbo vuelve con su familia.

1.3. LAS DIFERENTES REALIDADES DE BURTON: UN MISMO UNIVERSO

Para crear cada uno de sus films, Tim Burton retoma una técnica diferente, en algunos recurre a la animación en conjunto con el stop-motion y en otros utiliza actores de carne y hueso. El cineasta a lo largo de su trayectoria cinematográfica, también retoma temas de interés para el espectador, por medio del género fantástico, cabe aclarar que de acuerdo a Todorov (1981. p. 19), citado por Gómez (2015), “El fantástico ocupa el tiempo de la incertidumbre; en cuanto se elige una respuesta u otra, se abandona lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o maravilloso. Lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que solo conoce las leyes naturales ante un acontecimiento al parecer sobrenatural.” (p. 1) Por ejemplo la representación de la vida y la muerte a través de películas animadas como *El cadáver de la novia (Corpse Bride, 2005)*.

Además aborda el mundo fantástico mostrando la imaginación de sus personajes y presentar al espectador la dualidad de mundos representada mediante el mundo irreal y fantástico. Cabe resaltar que a pesar de abordar diferentes temas, todos forman parte del mismo mundo timburteano.

Las películas de Burton se ajustan a este género por los acontecimientos sobrenaturales que rompen con las leyes de un mundo con leyes naturales (...). Cuestiona los límites de lo humano para hacer una crítica social acabando con una moraleja tratando de lograr un nuevo enfoque donde no haya prejuicios o etiquetas convenciendo de que los monstruos y lo oscuro no siempre son los malos. (Características del estilo de Tim Burton)

Las diferentes historias que el cineasta ha creado recopilan elementos formales y temáticos similares, por lo que es fácil de identificar su estilo visual que lo define y caracteriza. Existen elementos repetitivos a lo largo de su filmografía, tal como lo menciona José Manuel Rojo en el artículo *Tim Burton y el mito de la rebelión*, por ejemplo:

a) **Muerte.**

En los films de Burton la muerte es un elemento constante, que aparece en películas como; *Vincent (1982)* *Beetlejuice (1988)* *El cadáver de la novia (2005)*, sobre este tema se profundizará más adelante.

b) **Mutilación de manos.**

Los personajes de Tim Burton comparten algún defecto genético que ocasiona su marginalidad. La mutilación de las manos es un elemento constante que se aprecia en películas como: Eduardo Manos de Tijera (1990), su deformidad lo lleva a no poder tocar lo que desea o ama, ni a vivir como cualquier ser humano. Batman Returns (1992) aquí Pingüino es quien tiene la deformidad en las manos y ocasiona que se aleje de la sociedad. Beetlejuice (1988), aquí no es una deformidad, pero su condición de fantasmas les impide tocar objetos a los señores Maitland y por último Ed Wood (1994), no se trata de condición física, pero si simbólica, ya que no puede realizar ninguna obra que sea del agrado de los demás.

c) **Antinomias constantes. (bien-mal, razón-locura, obediencia-rebeldía, represión-deseo).**

La aparición de este par de antinomias se refleja frecuentemente en la filmografía de Tim Burton en películas como; Beetlejuice (1988) y Corpse Bride (Cadáver de la novia) (2005) con el mundo de fantasmas y humanos, Eduardo Manos de Tijera (1990) y la sociedad, Alicia en el país de las Maravillas (2010) y el mundo del sombrero loco.

d) **Amor.** El amor en los films de Burton es algo que no aparece como vencedor, ya que aparece como algo imposible, que genera frustración en los personajes.

“Cuando Kim se encuentra por primera vez con Eduardo, en el dormitorio a oscuras, una suerte de ataque de histeria se apodera de ellos, a consecuencia del cual las cuchillas de Eduardo agujerean el colchón de agua, brotando así chorros como geysers, hermosa imagen de la conmoción sísmica y de la perturbación geológica que produce el amor y el deseo, el "enamoramiento", si se prefiere. Pero Eduardo "es alguien que no puede tocar nada". Si acariciara a Kim, la desgarraría; la muerte de la amada es pues el precio (el objetivo) del amor”. (Rojo, s.f).

En Sombras Tenebrosas (2012), el amor no puede ser entre Barnabas Collin (Johny Deep) y su bella novia (Bela Heathcote), debido a que Angelique, impide que se amen.

A continuación se presentan las clasificaciones del mundo de Tim Burton, basadas en el texto *La utilización de la estética en la obra de Tim Burton en favor de la crítica social* de Sofía Iara Satulovsky (2015).

1.3.1. ¿REALIDAD O FANTASÍA?

El universo de Tim Burton es reconocido por el estilo visual frecuente en sus películas e incluso se identifica por medio de los distintos relatos y técnicas que utiliza en cada uno de sus films. Los conceptos que frecuentemente aparecen en las narraciones de Tim Burton son la realidad y la fantasía.

La realidad y la fantasía, son dos tipos de mundos que habita el personaje a lo largo de la narración. Cabe destacar que la realidad dentro del mundo timburteano se define como verosímil e incluso como el mundo ideal con personajes que poseen características casi perfectas, pero al hablar de fantasía no precisamente es lo opuesto, ya que, dentro de la narración el personaje únicamente afronta de diferente manera la cotidianeidad y la utiliza para escaparse de la realidad.

Ambos términos se combinan a lo largo de la narración e incluso el espectador puede llegar a confundir sucesos que pasan en la fantasía con acontecimientos de la realidad. Pero un elemento que frecuentemente sirve para diferenciar ambos mundos es la utilización de distintas tonalidades o paleta de colores. “La utilización de una paleta de colores pastel y, finalmente, puede recurrir al blanco y negro. Esta dicotomía suele utilizarse para la diferenciación de dos mundos: el real y el fantástico, la vida y la muerte, la actualidad y los recuerdos” (Satulovsky, 2015, p. 70)

En el cortometraje *Vincent (1982)*, se aprecia la dualidad de mundos, a través de la paleta de colores, representando el mundo real con tonalidades claras, como el color blanco y el mundo de fantasía con el negro o gris.

Al estar el filme realizado en blanco y negro, en el mundo real se puede observar una luminosidad y claridad que contrasta directamente con la imaginación del protagonista. En esa realidad no hay sombras que cubran las paredes blancas ni que provoquen un corte en la iluminación constante y pareja de las escenas. (Satulovsky, 2015, p.70)

Aparentemente se percibe el color negro como oscuro y negativo, pero dentro de la narración es el mundo ideal para el personaje principal, aunque para su madre no lo sea, ya que debe ser niño como los demás. De acuerdo a Sofia Satulovsky (2015) “Este mismo recurso (...) usa para realizar una crítica a la sociedad y plasmar su opinión sobre el mundo real y el fantástico. Al contrario en el mundo imaginado por Vincent la oscuridad le gana el terreno a la luz, la cual solo se cuele para iluminar pequeños fragmentos y crear grandes sombras alargadas y deformadas. (p. 70)

A lo largo del cortometraje, la realidad y la fantasía se manifiestan a través de los personajes y de las características que los componen. En *Vincent (1982)*, sólo aparecen tres personajes; Vincent, su madre y Vincent, el científico malévolo. Dentro de la narración el único personaje que se presenta en ambos mundos es Vincent, y en el mundo real únicamente se encuentra su madre, la cual no posee imaginación y anhela que su hijo sea un niño común. Por otro lado Vincent se manifiesta en ambos mundos; en el mundo real es un niño común y corriente, pero en cuanto se traslada al mundo fantástico posee características singulares y deseos de convertirse en un científico malévolo. Esta

diferenciación de personajes sirve para distinguir un mundo de otro.

Big Fish (2003) es otro de los films en los que se aprecia la dualidad de mundos; ya que las anécdotas de Eduard Bloom aparentan ser irreales y fantásticas, pero, al final del relato forman parte de un mundo real. Durante la narración, el mundo real es el tiempo actual en el que

Vincent (1982)		
Paleta de colores		
Realidad	Mundo de fantasía	

vive el personaje y el mundo de fantasía se ve reflejado en las anécdotas que le cuenta a su hijo.













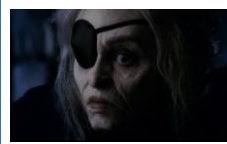




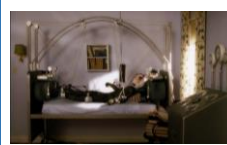


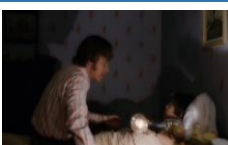
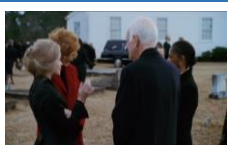


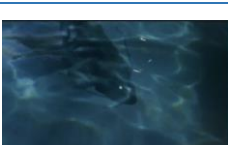

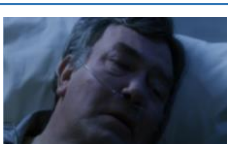
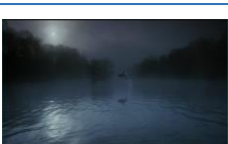

La realidad está dividida en dos momentos y por lo tanto las tonalidades de cada una son diferentes.

1. El primer momento que hay dentro de la narración es antes de la muerte de Eduard, mientras cuenta sus anécdotas a los demás personajes. Se perciben colores oscuros, cafés y rojos. El único momento que se muestra de una tonalidad clara es cuando se encuentra en la bañera, abrazando a su esposa. El color azul predomina momentos antes de su muerte.
2. El segundo momento es después de que el muere. Hay tonalidades frías y el color que predomina es el azul, ya que, Eduard Bloom se consideraba un pez.

La fantasía se divide únicamente en tres momentos, los cuales son las etapas de su vida; niñez, juventud y adultez. Los colores en las tres etapas son tonos cálidos y oscuros en algunas ocasiones.

Big Fish (El gran Pez) (2003)

Paleta de colores

Realidad		Fantasía		
				
				
				
				
				
				
				

Otro de los films que marcan la filmografía de Tim Burton como parte de la dualidad de mundos **Alicia en el país de las maravillas (2010)**, ya que utiliza dos tonalidades durante el film para contrastar ambos. “El mundo real de Alicia es formal, con colores poco saturados, iluminación uniforme y tenue. El blanco, los tonos pasteles y el beige predominan en la vestimenta, así como las líneas limpias, rectas y la perfección simétrica dominan en la ambientación” (Satulovsky, 2015, p.71), mientras que el mundo fantástico o mundo de las maravillas, tiene tonalidades brillantes. Satulovsky lo divide en tres ambientes estéticos separados: (p. 71)

- El exterior: Un ambiente oscuro de colores brillantes contrastados con otros que se acercan casi al negro.
- El interior del castillo de la Reina de Corazones: colores saturados, predominancia absoluta del rojo contrastado con el blanco y negro.
- El castillo de la reina blanca: El ambiente es frío, casi estéril, con abundancia de blanco y plateado.










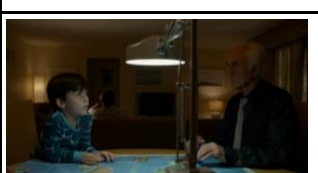
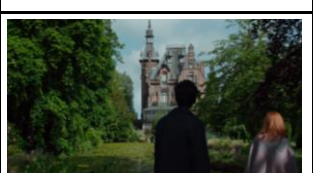
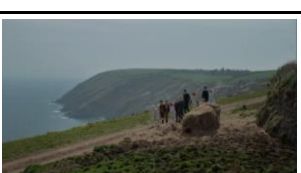
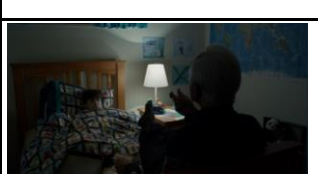

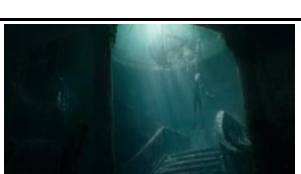

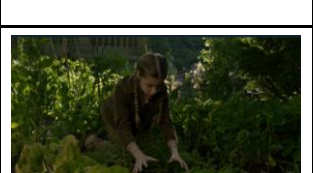
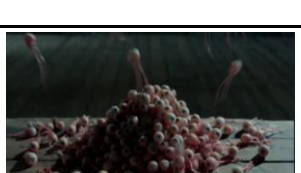
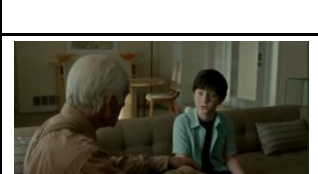

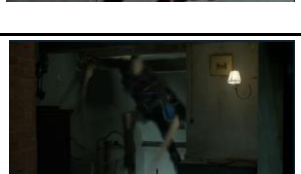
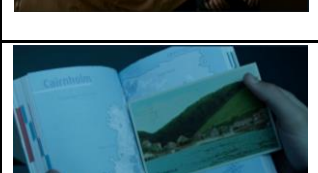




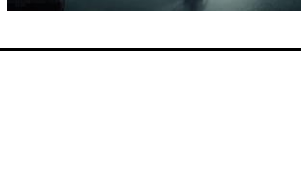
En este film se presenta a la sociedad como aburrida y monótona, contraria al mundo de fantasía, donde Alicia es libre y logra destacar en el mundo de las maravillas.

“En esta película, el mundo real en el que vive Alicia se opone con el País de las Maravillas, un mundo que sólo conoce ella. Así se plantea la duda de si ese lugar es parte de su imaginación o de un sueño recurrente, o si directamente es una realidad paralela” (Satulovsky, 2015, p.71)

El hogar de Miss Peregrine (2016) es un relato que se añade a la narración de dos mundos; la fantasía y la realidad. La paleta de colores del mundo real son tonalidades color pastel, con colores azules y amarillos, contrastando con el mundo de fantasía o de los peculiares, el cual tiene tonalidades más llamativas, con colores que resaltan la imagen y la muestran más alegre. El cambio de temporalidad se ve reflejado en la paleta de colores, pues cambia constantemente entre la realidad y la fantasía.

El hogar de Miss Peregrine (2016)

Paleta de colores

Realidad	Mundo de fantasía	
		
		
		
		
		
		
		
		
		

1.3.2. LOS VIVOS Y LOS MUERTOS

La muerte es un tema relevante en los films de Burton, ya que la manifiesta de forma poco convencional al espectador, contrastándola con el mundo de los vivos, el cual muestra aburrido y monótono.

En sus films es posible apreciar que los muertos no son lo monstruoso, sino la sociedad que los ha llevado a reprimirse por su apariencia física.









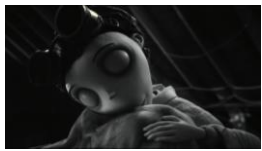
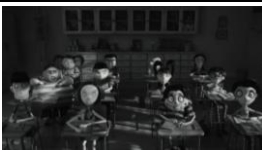


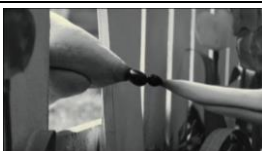
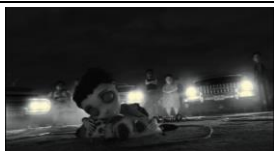
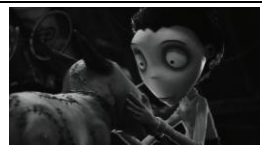



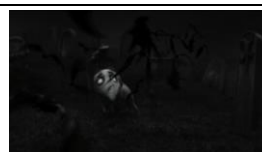



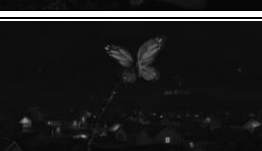

Tim Burton insiste en radiografiar una sociedad que duda entre la apatía y el horror, para luego hacer añicos esas radiografías gracias a una meditada y sistemática inversión de valores, por la que los códigos morales se eclipsan y la justificación del poder entra en crisis. Como una espina dorsal, la inversión de valores articula el cine de Burton hasta concentrarlo en una reflexión esencial: lo monstruoso no es el monstruo sino la sociedad que lo reprime. (Rojo, José Manuel, s.f).

El cortometraje que da inicio a este punto de encuentro entre la vida y la muerte es el film *Frankenweenie* (2012) versión animada. Esta filmada en blanco y negro, sin embargo es posible observar la diferencia entre la vida y la muerte. En la paleta de colores comparativa que aparece a continuación, se muestra el mundo de la muerte contrastado con el mundo real. El tema principal del film es cómo se logra resucitar animales, mediante experimentos. Los muertos regresan al mundo de los vivos y no hay evidencia del mundo de los muertos. La paleta de colores se divide en tres categorías, ya que Víctor y Sparky atraviesan tres momentos: el primero es Víctor y Sparky juntos, el segundo es Víctor sin Sparky y la muerte de él y el último es la resurrección del perro a través de experimentos, en conjunto con los demás animales resucitados.

La primera fase muestra tonalidades claras, ya que reflejan el estado emocional de Víctor, la segunda se torna con colores completamente oscuros, ya que reflejan la tristeza de Víctor al haber perdido a Sparky. La tercera y última fase tiene tonalidades grises y hay presencia de distintas sombras.

Frankenweenie (2012)



















Paleta de colores

1a.	2a.	3a.
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

Beetlejuice (1988) es otro film que aborda la dualidad de mundos: los vivos y los muertos. En este film se muestran tres paletas de colores de acuerdo Satulovsky (2015). La primera es cuando los Maitland, están vivos, la segunda es el mundo de Beetlejuice o mundo de los muertos y la tercera es la casa de los Deetz. “También es posible observar el contraste entre las líneas rectas y perfectas de la ciudad al principio de la película, y las formas curvas y deformes que crea la aparición de Beetlejuice, lo cual desarrolla la contraposición de la vida y la muerte” (p. 71)

La primer paleta se torna de colores maneja colores cafés. La segunda son colores neón y la tercera paleta se manejan colores más oscuros, con sombras. La vestimenta, también es un recurso que sirve para diferenciar ambos mundos, ya que los humanos visten ropa con tonalidades cálidas y los muertos con colores neón.

Beetlejuice
Paleta de colores

Maitland	Muertos	Casa de los Deetz
		
		
		
		
		
		
		
		

El cadáver de la novia (2005) es una película que narra la vida de vivos y muertos. Tim Burton muestra el otro mundo como algo divertido sin aburrimiento, ni monotonía, sin embargo el mundo de los vivos se ve triste, amargo y poco divertido. Este contraste se refleja mediante la paleta de colores. Los valores morales se ven reflejados mayormente en personajes del otro mundo, ya que, suelen ser más unidos. El mundo vivo se caracteriza por ser interesado, egoísta y poco amable.

Los colores en el mundo vivo son azules, y algunas tonalidades oscuras que reflejan la tristeza de su población. Por otro lado en el mundo de los muertos hay colores neón.

Corpse Bride	
Paleta de colores	
Vivos	Muertos
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

CAPÍTULO 2. PERSONAJES TIMBURTEANOS

El presente capítulo aborda las características de personajes creados por el cineasta Tim Burton y la postura que la sociedad tiene hacia ellos dentro de la narración. También se definen los conceptos; personaje, marginal, anti héroe, protagonista y antagonista.

Con la realización del presente capítulo se cumplen los siguientes objetivos planteados al inicio de la tesis.

- Estudiar las características y la construcción de los personajes principales.
- Conocer la postura de la sociedad ante el personaje marginado.

2.1. PERSONAJE MARGINAL

*Las películas de Burton,
gustan a los niños porque pueden identificarse con ellas.
Nunca les aleccionan o les dicen cómo deberían ser sus vidas.*

(Solaz, 2003)

El *personaje* es un concepto dividido; por un lado los teóricos, Aristóteles y Chatman, consideraban al personaje un elemento más dentro de la narración y subordinado a la acción, por lo que dejaban de lado la identidad psicológica y moral del personaje. De acuerdo a García Jiménez, Jesús, Aristóteles opinaba que el personaje era secundario a la acción, por lo que existía gracias a la misma y a la historia y sin estas no podría sostenerse. (Citado por Fajardo, 2005, p. 264)

Sin embargo otros autores como Di Maggio consideraba que la caracterización del personaje debe incluir una perspectiva psicológica, “para lo que aconseja la investigación de todo aquello que tenga trascendencia en el pasado y en el presente del personaje y la búsqueda de la característica dominante: una fuerza que le defina y le motive” (citado por Fajardo, 2005, p.5)

Por último se encuentra el concepto de *personaje* considerado como un elemento psicológico y de acción. La unión de estos términos se aproxima más a la definición de personaje dentro de la narración, ya que, se concibe para su caracterización el lado psicológico, sin dejar de lado la acción que realiza dentro del film. Los personajes de Burton se encuentran en esta última categoría, ya que el autor se centra en dar mayor profundidad a la personalidad de los mismos para resaltar sus sentimientos, forma de pensar y la relación con los demás personajes a lo largo de la narración, sin

dejar de lado la acción que realizan durante el film. El personaje dentro de la narración de acuerdo a Forero (2002) (citado por Fajardo, (s.f.) debe estar dotado de una identidad psicológica y moral.

Tim Burton ahonda en las características de protagonistas y antagonistas, como se mencionó anteriormente y les añade el concepto de marginal, por lo que se consideran personajes marginales. La infancia que el cineasta vivió lo llevo a crear este tipo de personajes e incluso a considerarse así mismo un marginal. Es importante mencionar que el término *marginal*, de acuerdo a Becker (2009), es aquel que se desvía de un grupo de reglas, ya que tiene un punto de vista distinto a los demás y se refiere a aquellas personas que son juzgadas por los demás como desviadas y al margen del círculo de los miembros “normales” de un grupo.

“Todos los grupos sociales establecen reglas y, en determinado momento (...) también intentan aplicarlas. Esas reglas sociales definen las situaciones y comportamientos considerados apropiados, diferenciando las acciones “correctas” de las “equivocadas” y prohibidas. Cuando la regla debe ser aplicada, es probable que el supuesto infractor sea visto como un tipo de persona especial, como alguien incapaz de vivir según las normas acordadas por el grupo. (...) Es considerado (...), un marginal” (p.21)

Otros autores como Figuero (2012), define a los personajes marginales como outsiders.¹¹

Javier Figuero (2012), menciona cuatro tipos de outsiders en la filmografía de Tim Burton;

1. El primer tipo aborda los personajes de sus dos primeros cortometrajes; Vincent (1982) y Frankenweenie (1984).
2. El segundo lugar son *outsiders sociales*. “Se trata de inadaptados que no logran pertenecer a ningún lugar, que viven al margen de la mayoría, y que no terminarán de ser aceptados” (p. 9)
3. En el tercer tipo se encuentran los *outsiders del inframundo*, se trata de “seres que viajan al Más Allá o ya están allí y tratan de volver al mundo de los vivos para cumplir algún tipo de misión: Bitelchús, el Jinete sin Cabeza o Emily. Se incluye aquí al protagonista de Big Fish, debido a que la

¹¹ “El outsider es un inadaptado social, es decir, una persona que vive en los límites del sistema social y/o familiar. Aceptado por la mayoría, en general tolerado, pero no completamente integrado en una comunidad. El outsider es un individuo raro, distinto y extraño, alguien más proclive a tener problemas con el entramado, especialmente si causa algún problema o trata de pertenecer al sistema como miembro de pleno derecho” Figuero, 2012, p.6.

película es su preparación para viajar al Más Allá, donde el héroe queda inmortalizado a través de sus historias. También se incluye a Alicia en su viaje al inframundo de la imaginación y los sueños.” (p.9)

4. En el último grupo se encuentran los *outsiders intrusos* los marcianos de Mars Attacks!, el humano de El Planeta de los Simios y el monstruoso Sweeney Todd, cuyo afán de venganza le convierte en un ser extraño y bestial en medio de un mundo supuestamente humano. (p. 9).

Solaz (2003) define al *outsider* como:

“un personaje solitario e incomprendido, incapaz de adaptarse al mundo que lo rodea y que es sistemáticamente malinterpretado. Ninguno de los protagonistas de Burton pertenece al mundo “normal”. Sus héroes crean su propia realidad en la cual imperan leyes diferentes y es la percepción errónea que tiene la gente que los rodea y sus ideas de lo que es “normal” los etiqueta como *outsiders*” (p. 68).

El personaje marginal, dentro de la narración es un sujeto opuesto a la sociedad e incomprendido, motivo por el cual es rechazado y excluido, ya que, no encaja con los criterios de aceptación. Los personajes timburteanos poseen características físicas o doble personalidad, son elementos que la sociedad no logra comprender e incluso los consideran seres monstruosos como es el caso de Edward en *Hombre Manos de Tijera (1990)* o Vincent (1982). “Son malinterpretados por la sociedad y presentan un comportamiento involuntariamente perturbador” (Solaz, 2003, p. 68)

A pesar de la percepción que la sociedad tiene sobre ellos, cada uno de los personajes están dotados de capacidades artísticas y creativas que nuevamente los hace seres singulares, como es el caso de Edward, el cual no es atractivo físicamente, pero posee un talento único como estilista y escultor, Willy Wonka tiene la habilidad de crear dulces del gusto de todos los niños y Dumbo a pesar de tener orejas grandes es un animal que logra capturar la atención del público.

Otra característica por la que están compuestos los protagonistas y antagonistas de la filmografía de Tim es por el desamor, ya que, debido a sus características no logran consolidar alguna unión afectiva, como es el caso de *Corpse Bride (La novia cadáver, 2005)*, quien no pudo

casarse con Víctor, Edward Scissorhands, (Hombre manos de tijera, 1990) con Kim Peggs y Sweeney Todd, (El barbero demoniaco de la calle Flet, 2007), el cual fue separado de su esposa.

El personaje dentro de la narración disfruta portar la etiqueta de *outsider*, ya que lo define como un sujeto diferente, distinto e incluso con modos de pensar completamente diferentes a los demás sujetos. No es común, es peculiar e incluso en algunos personajes como Eduardo Manos de Tijera, posee más valores y normas éticas que los demás personajes, pero su afición por ser amado por alguien del sexo, en este caso Kim Peggs, lo lleva a cometer actos que salen de las reglas establecidas ante la sociedad.

Los personajes en la filmografía de Tim Burton se consideran sujetos marginales, y constantemente anhelan encajar en la sociedad a la que no pertenecen, pero esto no es algo que se repita, ya que, en diversas ocasiones crean su propio mundo o realidad en la que logran encajar de manera adecuada. En la mayoría de las narraciones del cineasta Tim Burton los personajes desean ser aceptados, no obstante, conservan su esencia, de lo contrario optarán por apartarse del mundo que los rodea y crear una realidad en la que puedan ser ellos mismos.

“De tal modo que las personas que tienen diferencias entre la sociedad, inclusive siendo brillantes (...) son inadaptados porque salen de la norma, volviéndose incomprensidos, aunque la virtud por la que sobresalgan no sea un defecto” (Cortés, 2016, p. 41)

De acuerdo a Solaz (2003) Betelgeuse, El Pingüino y Catwoman, son los únicos *outsiders* de Burton que responden de un modo agresivo al rechazo de la sociedad y que presentan un aspecto y unas acciones más o menos repulsivas. (p. 70) El barbero endemoniado también responde de esa forma. El barbero ha sido separado de su familia y esto ocasiona que degollé con su navaja a cuanto hombre se le presente, hasta matar al hombre que lo aleja de su familia.

A continuación se describen las características de los personajes de Tim Burton, que se consideran marginales u *outsiders*. Con las descripciones se justifica su posición y etiqueta marginal dentro de la narración. Únicamente se profundiza en los films que se consideraron mayormente marginales.

- **Vincent (1982)**

Vincent Malloy, es un niño de 7 años, obediente y cortés, con un rasgo peculiar que lo hace diferente a los demás niños: *la doble personalidad*¹², ya que desea ser Vincent Price, un niño atraído por las arañas, vampiros y por varios experimentos que desea realizar con su tía y perro Abercrombie. Dentro del cortometraje se recurre al desdoblamiento del yo o doble personalidad tal como lo menciona Figuero, (2012) “Lo que nos conduce a una reflexión sobre la desubicación existencial, el hecho de no saber quiénes somos, o qué sentido tiene pertenecer a un determinado grupo, aspectos que expresan la perplejidad existencial a la que Tim Burton se vio abocado durante su infancia y adolescencia”. (p. 20)

- **Beetlejuice (1988)**

Bitelchús es un *outsider del inframundo*, sufre marginación en ambos mundos; el de los vivos y el de los muertos. Figuero (2012) lo describe como un personaje marginado social, malhablado, sucio, con una larga melena canosa y grasienta, los dientes ennegrecidos, ojos saltones y salvajes. (p. 99) Comúnmente se mete en problemas dentro del mundo de los muertos.

Lydia, es una joven adolescente, incomprendida por sus padres, ya que la mayor parte del tiempo piensa diferente a ellos. La vestimenta que porta es negra y entre sus aficiones se encuentra el gusto por la fotografía. Pertenece al mundo de los vivos, no obstante es considerada un *outsider* por tener una postura diferente con los muertos que habitan su casa.

Bárbara y Adam Maitland, son una pareja amorosa con pocos deseos de tener hijos, al salir de casa sufren un accidente, que ocasiona su muerte. Se consideran marginales sociales por no identificarse con las posturas sociales impuestas en ambos mundos; el de vivos y muertos.

¹² Figuero (2012), define: “La doble personalidad es un desdoblamiento del yo. Donde debía haber una unidad, se dan dos o más temperamentos”. (p. 20). “Así, la inadaptación se ve representada visualmente en individuos inacabados o llenos de costurones, lo que les transforma en seres frágiles y quebradizos. Igualmente el aislamiento social se expresa en su cine a través de la máscara de muchos de sus personajes, tras las que se esconden sujetos que tratan de expresarse con mayor autenticidad. Es también la máscara una representación de la doble personalidad de muchos de estos outsiders” (p. 8)

- **Eduard Scissorhands (Eduardo Manos de Tijera, 1990)**

Eduardo es un hombre que posee manos de tijera, vive en un castillo, apartado de la sociedad. La característica física que posee lo convierte en un marginal social. Es un ser que posee valores morales establecidos, sin embargo las manos de tijera ocasionan que todo lo que ame de alguna forma lo dañe.

Pegg Bogs, es una vendedora de cosméticos, amable y positiva con lo que le sucede. Se considera *outsider* o *marginal*, por el rechazo que sufre por parte de sus vecinas, las cuales nunca le compran algo, ni la invitan a reuniones. Pero en cuanto ella trae un sujeto diferente todas desean formar parte de su círculo social.

- **Batman Vuelve (Batman Vuelve, 1992)**

Batman es un personaje con doble personalidad. Bruce Wayne es el personaje que se desarrolla ante la sociedad, pero ante el deseo por acabar con las injusticias sociales se convierte en Batman, un hombre fuerte e inteligente capaz de enfrentar a cualquier villano para acabar con el mal en Gotham.

El Pingüino es un hombre que posee una deformidad en las manos. Debido a su aspecto físico es abandonado por sus padres y excluido de la sociedad. La dualidad de personalidades se ve reflejada cuando aparece en sociedad como un personaje abandonado con deseos de encontrar a su familia y por otro lado se muestra malévolo con ganas de destruir la ciudad que lo excluyó.

Catwoman, es Selina Kyle una secretaria amorosa con su gato y constantemente es humillada y agredida por su jefe, pero todo cambia cuando se convierte en Catwoman, al ser lanzada desde lo alto de un edificio y revivida por varios gatos. La mujer busca vengar su muerte.

- **The planet of the apes (El planeta de los simios, 2001)**

Capitán Leo Davidson, pertenece a la fuerza aérea y se dedica a cuidar y entrenar monos. Se convierte en marginal al llegar al planeta de los simios, ya que no es bien recibido por ser un humano. “Personaje arquetípico, se trata de un héroe valiente, eficaz, fuerte, sin miedos ni dudas. Resulta demasiado estereotipado como protagonista de una historia de Tim Burton”. (Figuro, 2002, p.150) Sin embargo la manera en cómo se desarrolla en el mundo de los humanos lo convierte en un *outsider*, ya que no piensa de la misma forma que sus compañeros de la nave e incluso ve a los simios como amigos y no como experimentos. “La única razón por la que se le

puede considerar un inadaptado es porque su manera de razonar es radicalmente distinta a la de sus compañeros. Tiene claro que las cosas no van bien y trata de cambiarlas, decisión que ni siquiera se han planteado los demás”. (Figuro, 2012, 152)

Ari, es un simio que está en contra del maltrato que tiene la población de simios hacia los humanos, esto la convierte automáticamente en marginal, ya que no se atiene a la forma de pensar que tienen los demás.

- **Big Fish** (El gran pez, 2003)

Eduard Bloom, es un joven que atraviesa por una serie de aventuras, las cuales son reales, a pesar de lo poco creíbles que pueden parecer. Es amable, atento y valiente. Se considera un outsider por la dualidad de mundos por la que atraviesa.

“Es un outsider con una doble vida: la real, la de un ciudadano normal a quien se quiere y que vive ilusionado con su familia, su trabajo, su empeño en ayudar a los demás, y la de héroe legendario, rodeado de gigantes, brujas, licántropos, un Big Fish, ninfas, artistas, comediantes, princesas y diversas aventuras a través de las cuales encuentra el verdadero amor, y el verdadero valor de la vida” (Figuro, 2012, p.118)

- **Willy Wonka and the chocolate Factory** (Charlie y la fábrica de Chocolate, 2005)

Willy Wonka, es un hombre perfeccionista, obsesionado con crear diferentes dulces. De acuerdo a Figuro (2012):

“Wonka tiene unos extraños cambios de carácter, especialmente cuando recuerda a su padre. Ante la primera visita de los niños trata de mostrarse alegre, pero su inseguridad es evidente. Apareta tranquilidad, pero está lleno de obsesiones que le inquietan, sobre todo cuando alguno de los niños se acerca demasiado o le tocan, o cuando él se ve obligado a pronunciar la palabra «padre»” (p.91)

Charlie Bucket es el prototipo de niño ideal. Se preocupa por sus abuelos y padres y no exige demasiado. Se considera un *outsider* debido a la manera de pensar y de actuar, ya que no es como los demás niños.

- **Corpse Bride** (La novia cadáver, 2005)

Emily, es una chica que anhela encontrar el amor y la felicidad al lado de un hombre que la quiera. En ocasiones es un personaje triste y melancólico. Dentro de la narración es un *outsider* por pertenecer al mundo de los muertos y querer encajar en el de los vivos, así mismo anhelar casarse con uno de ellos.

Víctor es un joven que no tiene planeado consolidar un matrimonio, pero debe hacerlo por sus padres. Es tímido e incluso un poco torpe. Es marginal social, debido a que no desea casarse con alguien mediante intereses económicos.

- **Sweeney Todd** (El barbero demoniaco de la calle Flet, 2007)

Sweeney Todd es un hombre que se dedica a la barbería, atraviesa por la dualidad de personalidades, ya que inicialmente su verdadero nombre es Benjamin Barker, un buen esposo y padre. Posteriormente es mandado a prisión lejos de su hija y esposa. Su única obsesión es vengarse por lo que han hecho.

Mrs. Lovett's

Es una mujer solitaria y amorosa, capaz de realizar cualquier cosa, con tal de obtener lo que desea en compañía de Sweeney Todd. Hornea pasteles de carne, pero no son tan ricos, como aparentan, ya que están hechos de carne humana, es considerada una *outsider* por crear sus propias leyes y su propio mundo en el que se rige por el amor que tiene hacia Todd.

- **Alicia en el país de las maravillas (2010)**

Alicia Kingsleigh es una joven de 19 años, valiente. Se considera *outsider* por no pensar de la misma forma que su familia y por permanecer en un mundo de fantasía con reinas, conejos y dragones. Su imaginación ha creado un mundo maravilloso y real al cual se enfrenta de forma valiente y honorable.

- **Frankenweenie (Versión animada) (2012)**

Víctor es un *outsider* alejado de los niños de su edad, ya que no se desenvuelve de la misma forma que los niños de su edad. Y destaca por su amor e inteligencia para devolverle la vida su mascota y fiel amigo Sparky.

Sparky también forma parte de los outsiders, ya que por volver de la muerte es considerado un ser monstruoso y extraño.

- **El hogar de Miss Peregrine (2016)**

Jake, aparentemente es un humano común, pero tiene la peculiaridad de ver especies monstruosas que atacan a los peculiares. Fuera del hogar de Miss Peregrine es marginal social, ya que no se desenvuelve cómo los demás adolescentes.

Los peculiares destacan por ser *outsiders* por la apariencia física que poseen, ya que cada uno tiene un rasgo diferente que lo caracteriza.

- **Dumbo (2019)**

Dumbo es uno de los personajes en los que mayormente se refleja la marginalidad, ya que es rechazado por los humanos, debido a su apariencia física, pero posteriormente eso cambia cuando sus orejas se convierten en uno de sus talentos.

2.2. EL ANTIHÉROE EN TIM BURTON

Los personajes de Tim Burton son seres singulares y poseen características diferentes, en comparación con los demás. Cabe destacar que dentro de la narración el personaje puede considerarse protagonista, antagonista y villano, sin embargo es importante mencionar que un protagonista no necesariamente debe ser un héroe y un antihéroe no es obligatorio que sea un antagonista. Como se aprecia en la filmografía de Burton, ya que la mayoría de sus protagonistas son considerados antihéroes.

En el subcapítulo anterior se definió el concepto de *personaje*, ahora es fundamental precisar qué tipo de personajes hay y diferenciar los términos héroe, antihéroe y villano. Ya que la clasificación se puede realizar de manera jerárquica y designarlos protagonistas, antagonistas y villanos o en función de la acción que realiza el personaje, para denominarlos héroes o villanos, buenos y malos. (Pérez, s.f.)

De acuerdo a Seger (1991) (citado por Patricio Pérez) divide las funciones de los sujetos narrativos en cuatro categorías: personajes principales (incluye el protagonista, antagonista y el personaje de interés romántico), papeles de apoyo (con el confidente, el catalizador y otros que

proporcionan masa y peso), personajes que añaden otra dimensión (de contraste) y personajes temáticos.

El protagonista es aquel cuya participación dentro del relato narrativo es repetitivo y de acuerdo a Chion (2009) (citado por Hernández, 2016) “El protagonista se convierte de este modo en el principal agente dinamizador de la acción junto con el diálogo y el conflicto, ya que una de las principales funciones del diálogo es hacer que avance la acción”.

Por otro lado, Pérez, Patricio en el artículo **Construcción del personaje** (s.f) señala al **protagonista** como aquel que se define a partir de unas competencias exclusivas que el corresponderán sólo a él, entre las que destacan:

- a) Focalizar el relato: El protagonista será aquel personaje desde el que se orienta el relato y (...) suele llenar el mayor número de planos y escenas.
- b) Organiza el relato: El protagonista dramático sería aquel personaje eje en torno al cual se organiza la información ofrecida a los espectadores.
- c) Es el personaje sobre el que se aporta mayor cantidad de información: tenemos de él más datos que sobre cualquier otro personaje.
- d) Es autónomo, en el sentido de que dirige la acción y actúa por sí mismo sin depender de los acontecimientos externos.
- e) Posee funciones exclusivas: debe estar presente en los momentos más importantes de la trama, enfrentarse con el antagonista, protagonizador del clímax y desenlace final, ser el responsable del planteamiento del tema.
- f) El protagonista es el personaje con el que se identifica el espectador, con independencia de la orientación moral de su acción.

Dentro de la narración también encontramos al **antagonista**, este tipo de personaje se opone al objetivo del protagonista y esto ocasiona que ambos se enfrenten.

“Si el antagonista es una persona, se debe intentar darle un mínimo de seducción (física o de inteligencia, de habilidad). Los grandes antagonistas, aquellos que recordamos, tienen algo que los hace especiales, no atractivos físicamente, pero sí que lleguen a fascinar. (...) Debemos comprender que el antagonista tiene sus razones para enfrentarse al protagonista y que no son simplemente locos que disfrutan haciendo el mal” (Pérez, s.f.)

Una vez definidos los términos anteriores es fundamental mencionar la clasificación del personaje de acuerdo a la acción que realiza dentro del relato. El protagonista o antagonista se puede considerar héroe, antihéroe o villano, de acuerdo a los valores morales que poseen.

El héroe de acuerdo a Aguirre, Joaquín (citado por María Walpen) “Es un modelo de los valores que la sociedad entiende como positivos. En el héroe se encarnan las virtudes a los que los hombres aspiramos en cada momento de la historia. (...) La condición de héroe, por tanto, proviene tanto de sus acciones como del valor que los demás le otorgan. (p. 7.) Otros autores como Hernández (2016) menciona que el héroe “conlleva necesariamente una valoración moral de las acciones que realiza dicho personaje”.

Un héroe se identifica por las características que lo componen, ya que comúnmente, dentro de la narración es fuerte, apuesto y valiente, dotado de súper poderes que lo hacen especial, también es fácil de identificar por los valores morales que lo componen.

Por otro lado se encuentra el antihéroe, el cual no precisamente es el antagonista dentro del relato, ya que únicamente posee un nombre diferente por las cualidades que lo componen y los valores por los que se rige. “El protagonista puede ser un personaje común, sin categoría heroica; puede ser un héroe; o también podría ser un antihéroe, cuando es un ser vil el que se convierte en la figura principal de la obra” (Hernández, 2016)

Hernández (2016), también menciona que el antihéroe se erige como protagonista del filme logrando igualmente la identificación del espectador, por medio de sus actitudes, a pesar de que estas representan valores negativos, y mediante los sentimientos más oscuros que se encuentran reprimidos en la sociedad pero que, por ello mismo, pueden resultar atractivos para vivenciar por medio de un personaje.

Así mismo, Walpen (2010) menciona que el antihéroe no es la antítesis del héroe, es una clase especial del héroe y no suele coincidir con la visión de héroe que tiene la sociedad. (p.14) Y la definición con la que más se identifican los personajes de Tim Burton es con la de Monguilo, (2007) (citado por Walpen, 2010) el cual define al antihéroe como un protagonista que vive por la guía de su propia brújula moral, esforzándose para definir y construir sus propios valores opuestos a aquellos reconocidos por la sociedad en la que vive. A falta de guías morales absolutas se fabrica

sus propias reglas. La incertidumbre y la ambigüedad moral, son sus características más representativas. (p. 14)

Y por último el villano si se considera el opuesto al héroe y se considera uno de los personajes con los que se enfrenta. De acuerdo a Hernández, (2016): “Según se ha establecido en el ámbito académico, el villano, como opuesto al héroe, debe tener la misma complejidad en su construcción, tiene que ser interesante y capaz de lograr la identificación del espectador, del mismo modo que lo haría el héroe, pero la diferencia estriba en la naturaleza moral de sus actos.

Una vez definidas las clasificaciones de un personaje, los protagonistas de Tim Burton no son considerados héroes, sin embargo son antihéroes que protagonizan la historia. Walpen (2010) en el texto **La construcción del antihéroe en la filmografía de Tim Burton**, menciona que una de las maneras para visualizar un antihéroe es en su apariencia física, ya que mayoría de personajes timburteanos son antihéroes y ninguno encaja en la imagen de héroe tradicional y no comparten, ni luchan por los ideales de la sociedad, sino todo lo contrario ya que critican al sistema que los aparta y los hace marginales.

2.3. LA SOCIEDAD NARRADA Y EL SUJETO MARGINAL.

Los estereotipos y la sociedad “normal”¹³, son dos conceptos que se presentan con frecuencia en la filmografía de Burton, ya que comúnmente observamos como la sociedad señala a los antihéroes, por ser diferentes a ellos. Cabe destacar que hay dos factores por los que son marginales y marginados.¹⁴

1. Por apariencia física; La apariencia que tienen algunos personajes no es visualmente atractiva. Los personajes pueden poseer deformidades o no pertenecer al mundo narrado, por ejemplo: El Pingüino (Deformidad en las manos), Eduardo Manos de Tijera (Cuerpo de humano, manos de tijera), Emily (Ser que pertenece al mundo de los muertos), Sparky (Resucitar del más allá), Los peculiares (Cada uno de los personajes tiene una peculiaridad que los distingue), Leo Davidson (No pertenece al mundo de los simios) y Dumbo (Enormes orejas).

¹³ Entiéndase por normal, aquella sociedad o personas que es o son diferentes al sujeto marginal y cumple con todas las reglas establecidas dentro de la narración. Aunque posteriormente, se perciba de forma contraria.

¹⁴ La diferencia entre marginal y marginado, depende de donde del acto. Se considera marginal cuando el personaje se aparta de la sociedad, ya que no tiene los mismos ideales sobre algún aspecto social y es marginado cuando la sociedad lo aparta por su manera de ser. Ambas se cumplen en la narrativa de Tim Burton.

2. Por la manera de pensar; Algunos de los personajes que se encuentran en la filmografía de Burton, no piensan igual que la sociedad narrada, ya que constantemente contrastan. La sociedad no posee imaginación, por lo tanto no logra entender al personaje y este termina alejándose de la misma a un lugar en el que pueda ser entendido, razón por la que crea un nuevo mundo.

De acuerdo a Aguilar-Murder, (2011) (Citado por Cortes Nadia, 2016) “El estereotipar a los grupos externos y asignarles emociones negativas es porque en su mayoría aquellas emociones positivas como la simpatía, la confianza y la admiración son asignadas casi automáticamente al grupo externo” (p. 37).

Para los personajes timburteanos no es fundamental encajar en un grupo social dentro de la narración, ya que mediante la imaginación crean una nueva realidad. Por ejemplo en el cortometraje Vincent, el pequeño no desea encajar en la sociedad que debe, sino su madre es quien desea que él sea como los demás niños, mientras Vincent se dedica a crear su propia realidad. Lo mismo se repite en Pee Wee quien encaja con la sociedad por la forma en cómo es, sin dejar de lado la esencia que lo identifica.

Walpen (2010) define que dentro de la narrativa de Burton las sociedades están impregnadas de prejuicios, donde abundan las etiquetas y la categorización de las personas. (...) Ninguno de los antihéroes (sic) logra establecer una comunicación fluida. Ya sea porque no logran expresar con claridad sus deseos, o porque no pueden hacerse entender, los personajes de Burton parecen hablar en un idioma diferente al del resto de la sociedad”. (p. 48).

CAPÍTULO 3. LA MORALIDAD EN EL UNIVERSO DE TIM BURTON

3.1. ¿QUÉ ES UN DILEMA MORAL?

A pesar de que los personajes de Tim Burton se rigen bajo sus propias reglas no están exentos de enfrentarse a diversos dilemas morales, ya que a lo largo de la narración toman decisiones.

Las situaciones por las que atraviesan los personajes de Tim Burton son complejas, por lo que se denominan dilemas morales. Pero antes de mencionar cuáles son los dilemas a los que se enfrentan, es preciso definir qué es un dilema moral.

De acuerdo a Lariget (2010) Los dilemas morales son una forma de conflicto moral que puede experimentar un individuo o puede darse entre varios individuos. (...) Un dilema moral será una forma “cualificada” de conflicto, no es necesariamente cierto que todo conflicto involucre un dilema. (p. 73-74). También define que hay un dilema moral cuando un agente S se enfrenta a dos requerimientos normativos (normas, valores, principios morales, etc.) que lo obligan a realizar, o a abstenerse de realizar dos comportamientos que resulten incompatibles. (p. 75).

Otros autores como Realpe (s.f.) define; Un conflicto moral es una situación en la que un(a) agente se ve confrontado (a) con dos obligaciones morales que le instan a actuar. (...) Para que un conflicto moral tenga el carácter de ser un auténtico dilema moral (...) y no simplemente un aparente dilema moral (...) ninguna de las obligaciones en conflicto es en efecto más fuerte o logra invalidar a la otra obligación. (p.83).

Lemmon (1962) (citado por Realpe, s.f.) describe cinco tipos de situaciones morales. (p. 88-90)

1. “El primer tipo de situación moral (...) y el más simple según su tipología, se da cuando un (a) agente sabe qué hay que hacer, tiene que hacer o debe hacer, y simplemente lo hace.
2. “El segundo tipo de situación moral, Lemmon lo llama “caso fronterizo” y es el caso en el que un(a) agente debe (duty) hacer algo que parece estar bajo la obligación (obligation) de hacer o viceversa.
3. “El tercer tipo de situación moral lo constituyen las variedades morales más simples del dilema moral. Este tipo de situación moral se caracteriza porque un(a) agente ha de hacer algo (...) y ha de no hacerlo”.
4. “El cuarto tipo de situación moral son los dilemas que comprometen el carácter moral de un(a) agente. Estos dilemas son de tal magnitud que cualquiera que sea la decisión que se tome, se está haciendo algo que no se ha de hacer. En estos casos, un (a) agente puede actuar de mala fe cuando considera que la decisión que ha tomado ha estado por fuera de su poder y que por ello no está llamado (a) a ser reprochado (a); o puede actuar de buena fe, cuando reconoce la magnitud del dilema y toma la mejor decisión que puede.
5. “El quinto tipo de situación moral es el de los casos extremos de dilema moral, en donde un (a) agente tiene que tomar una decisión que compromete su actual horizonte moral y no se encuentra preparado (a) para crear uno nuevo que salga al encuentro de sus actuales

exigencias morales. (...) El aspecto más interesante de este último tipo de situación moral, es que si se resuelve correctamente, esto lleva a que un (a) agente desarrolle una nueva moralidad que envuelve en su consecución el deseo de ser fiel consigo mismo (a)”

3.1.1. ÉTICA Y MORAL

Al momento de tomar una decisión intervienen conceptos como; ética y moral, ya que con ayuda de estas se reconoce a las actitudes como buenas o malas. Por lo que es importante definir ambos conceptos.

La ética de acuerdo a Ortiz (2016):

“La palabra “ética” proviene del griego, y puede tener dos distintas etimologías. Una primera etimología significa “hábito”, “costumbre”, “estar acostumbrado”. Una segunda etimología significa carácter. La vinculación de estos dos términos es clara dentro de la ética aristotélica: el carácter se forma a través del hábito o costumbre. Entonces, significaría “mostrar carácter” y se usaba para describir las disposiciones, valores, creencias o ideales peculiares a una persona o a un grupo de personas”

De Zan (2004), menciona que se comprende a la moral como una dimensión que pertenece al mundo vital (...) y que está compuesta de valoraciones, actitudes, normas y costumbres que orientan o regulan el obrar humano. (p. 19) También alude que se entiende a la ética (...) como la ciencia o disciplina filosófica que lleva a cabo el análisis del lenguaje moral y que ha elaborado diferentes teorías y maneras de justificar o de fundamentos y de revisar críticamente las pretensiones de validez de los enunciados morales.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS FILMOGRAFÍA

El siguiente capítulo aborda la teoría de elementos formales; imagen, sonido, puesta en escena, narración y montaje. Posteriormente se presenta el análisis formal de la filmografía elegida.

En este último capítulo se cumple el objetivo de identificar a través de los elementos formales las acciones de los personajes principalmente donde son valiosos por las cualidades que poseen y principalmente donde presentan diversos dilemas morales.

4.1. TEORÍA DE ELEMENTOS FORMALES

4.1.1. IMAGEN

*El sentido de las imágenes puede ser discutido,
del mismo modo que el de las palabras,
y hasta se puede decir que de cada película
hay tantas interpretaciones como espectadores.*

Marcel Martin, 2002

El lenguaje cinematográfico se construye a partir de la unión de elementos formales, como; sonido, imagen, montaje, narración y puesta en escena, ya que, forman parte de la creación de un relato cinematográfico.

La imagen en el ámbito cinematográfico es un elemento básico y fundamental para la construcción de relatos, ya que es una forma de acercamiento que el espectador tiene con la realidad. La imagen representa de manera exacta lo que se le presenta a la cámara y se manifiesta de manera realista, ya que presenta casi todas las apariencias de la realidad. (Marcel, Martin, 2002).

Toda imagen representada en el cine tiene la posibilidad de transmitir un tipo de realidad al espectador en la que pueda identificarse e incluso empatizar con la historia o personajes, cabe destacar que el sentido que transmite la imagen es ambiguo, ya que cada espectador adopta una interpretación diferente de la imagen o secuencia que se le presenta. De acuerdo a Marcel Martin (2002) “(...) El sentido de la imagen depende del contexto filmico creado por el montaje, también depende del contexto mental del espectador: cada uno reacciona según sus aficiones, su instrucción, su cultura, sus opiniones morales, políticas y sociales, sus prejuicios y sus ignorancias” (p. 33)

Lo que se conoce como realidad o imagen, es representada al espectador mediante un dispositivo llamado *cámara*.¹⁵

Actualmente la cámara se considera más que un dispositivo que transmite imágenes o realidades, ya que se ha convertido en los ojos del espectador, por lo tanto es considerada un personaje más de la historia, debido a la implementación de movimientos, encuadres y planos cinematográficos.

El encuadre dentro de la imagen cumple una función importante, ya que constituye el primer aspecto de la cámara en la filmación de la realidad exterior, para transformarla en materia artística. Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir el modo como el realizador desglosa, y llegado el caso organiza, el fragmento de la realidad que presenta al objetivo y que se volverá a ver idéntico en pantalla. (Martin, Marcel, 2002, p. 41)

O como lo menciona Jacques Aumont, en su libro *Imagen*, el encuadre es:

La actividad del marco, su movilidad potencial, el deslizamiento interminable de la ventana, a la cual equivale en todos los modos de la imagen representativa fundados en una referencia –primera o última- a un ojo genérico, a una mirada, incluso perfectamente anónimo y desencarnada, cuya huella, es la imagen. (Aumont, 1992, P. 162)

A partir de estos términos es posible determinar que el termino encuadrar significa ubicar dentro de la cámara ciertos elementos y mostrar al espectador una parte de la realidad, tomando en cuenta la utilización de diversos planos, ya que estos complementan la imagen y la dotan de sentido e intención dramática.

Los inicios del cine fueron considerados complejos, ya que no se permitía la creación y el uso de distintos tipos de planos que no fueran los convencionales e incluso Aumont menciona que los primeros planos que encuadraban el busto, o la cabeza, se les considero monstruosos, motivo por el que fueron rechazados del ámbito cinematográfico. A lo largo del tiempo eso cambio y se llegó a considerar en los años veinte como el alma del cine, de acuerdo a Jean Epstein.

¹⁵ El dispositivo inicio gracias al invento de los hermanos Lumière y posteriormente se concibió de forma artística por George Méliès.

De acuerdo a autores como Adrián L. Baccaro y Sergio Guzmán, S.J., los inicios del primer plano comienzan con el norteamericano David Griffith, en la década de 1910, quien por primera vez acerca la cámara al actor y rompe con los planos generales, (bastante utilizados en esa época). Cabe destacar que la utilización de planos en un relato audiovisual sirve para reflejar mayor drama dentro de la narración y crear en el espectador una atmósfera realista.

“La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material, por un lado (el plano es tanto más amplio o cercano cuantas menos cosas haya que mostrar), y su contenido dramático por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico).” (Martín, 2002, P. 43)

De acuerdo al lenguaje cinematográfico existen diferentes tipos de planos dotados de un significado dentro de la narración. El plano general, gran plano general o *Long Shot*, es uno de los primeros tipos de planos que se utilizaba en el cine. El objetivo de este plano es mostrar diminuto al personaje que aparece dentro del encuadre, mientras resalta el contexto en el que se desarrolla la narración. “El plano general, que hace del hombre una silueta minúscula, reintegra a esta en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo “objetiviza”; de allí que haya una tonalidad psicológica bastante pesimista, una atmósfera moral más bien negativa” (Martín, 2002, p. 44).

Otro tipo de plano que actualmente existe se encuentra el Plano Entero o *Full Shot*, muestra a los personajes de pies a cabeza, en los límites del encuadre, revelando completamente al sujeto y al escenario donde se desarrolla la secuencia o historia

El plano medio o *Medium Shot* presenta al sujeto hasta la altura de la cintura. De acuerdo a Adrián L. Baccaro y Sergio Guzmán, S.J, en su libro *El cine y sus lenguajes* (2013), se distinguen tres tipos:

- a) **Plano Americano (PA) o Plano $\frac{3}{4}$:** El sujeto o figura humana se muestra a la altura de las rodillas y es un acercamiento a las miradas y gestos.
- b) **Plano medio típico (PM):** La figura se corta por la cintura y es utilizado para los diálogos entre dos o más personas en tomas intercaladas o juntas.

- c) **Plano de busto o Plano pecho (PPe):** El plano se corta a la altura del pecho. De gran efecto dramático para demostrar la marcación de una mirada, una sensación, un cambio de estado de ánimo, sorpresa, encantamiento, etc.

Y por último entre los planos que el cine utiliza actualmente para dar mayor énfasis dramático se encuentra el primer plano, el cual muestra el rostro del personaje, representando las facciones y gesticulaciones. “La cámara sobre todo, sabe explorar los rostros, lograr que se lean en ellos los dramas más íntimos y este desciframiento de las expresiones más secretas y fugaces es uno de los factores determinantes de la fascinación que ejerce el cine en el público”. (Martín, 2002, P. 45)

Aparte del primer plano, existen otros tipos de planos que también se acercan al rostro o detalles del personaje, como: Big Close Up (Primerísimo primer plano, PPP), el cual muestra el rostro. “Este plano no solo nos acerca a la expresión sino que intenta prácticamente meternos en el pensamiento de los personajes”. (Baccaro Adrián L. y Guzmán, Sergio, 2013, P.31) y Plano de detalle (PD), señala alguna parte específica de la narración, puede ser algún objeto o alguna parte del cuerpo del personaje: manos, ojos, orejas, etcétera.

A lo largo de la narración podemos ver que el ángulo de la cámara se encuentra en diferentes posiciones. Los ángulos de la toma dependen de la narración y de la intención de la misma, cabe resaltar que cada ángulo tiene un significado relevante para la construcción del relato.

Comúnmente observamos ángulos normales, son aquellos en los que la cámara se muestra paralela al suelo y la altura del dispositivo coincide con los ojos del personaje, comúnmente lo apreciamos en los diálogos de personajes.

Otro tipo de ángulo utilizado en el cine es el plano picado o *Tilt down*, es aquel en el que la cámara observa hacia abajo. “En general el efecto de la picada es mostrar la debilidad o sumisión del personaje mostrado y en casi siempre asume la posición de la mirada de otro que está en una posición superior (visualmente pero también dramáticamente).” (Baccaro y Guzmán, 2013, P.36)

El ángulo contrapicado o *Tilt Up*, la cámara observa hacia arriba y se muestra al personaje en pantalla como un ser superior e incluso este tipo de ángulo suele engrandecer al personaje. “El contrapicado (...) suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta a las personas y tiende a magnificarlas destacándolas en el cielo”. (Marcel, 2002, P. 47) Por último el ángulo de cámara cenital, la cámara mira de forma recta hacia abajo.

Durante la narración es posible apreciar movimientos de cámara que trasladan al espectador a diferentes situaciones, mediante un soporte de maquinaria. Entre los tipos de movimientos encontramos: travelling, panorámica y trayectoria.

El travelling es “el desplazamiento de la cámara durante la cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento” (Marcel, 2002, P. 54)

En el movimiento de cámara panorámica o también conocido como paneo “la cámara no puede trasladarse porque su soporte está fijo, pero si puede volverse. La panorámica puede ser horizontal, vertical, de balanceo y también en diagonal” (Baccaro y Guzmán, 2013, P.50)

Y por último el de trayectoria “combinación indeterminada del travelling y de la panorámica, efectuada según las necesidades con ayuda de una grúa”. (Marcel, 2002, P. 59)

De acuerdo a la narración y al lenguaje cinematográfico el punto de vista es relevante para que un relato cobre sentido en el espectador. El Dr. Lauro Zavala, menciona al punto de vista como la mirada creada por la cámara, definida por los emplazamientos (la ubicación física) y los desplazamientos (movimientos) de la cámara e incluso destaca cómo la construcción de la imagen involucra al menos tres elementos: “*emplazamientos y desplazamientos de la cámara* (como origen de la mirada); *la llamada focalización narrativa* (el objeto de esta misma mirada), y el resultado de ambos recursos, que es la *composición visual*, definida por el enmarcamiento o *framing* del encuadre”. (Zavala, Lauro, P. 8)

Otros autores como José Prósper Riber, menciona al punto de vista como una parte del proceso de selección, organización y elección que implica la acción narrativa y menciona que debe entenderse fuera y dentro de la narración.

“Desde fuera en tanto que el autor aborda los acontecimientos que pretende relatar desde su propio ángulo y visión, lógicamente determinados por el modelo ideológico de representación, y por sus propios gustos estéticos, experiencias personales, pretensiones narrativas e influjos de la sociedad donde se desarrolla su trabajo, y desde dentro teniendo en cuenta que la presentación de los acontecimientos arranca en torno a unos centros de interés y determina el tono general del relato”. (Prósper, 1991)

4.1.2. SONIDO

En cuanto aparece en pantalla un audiovisual o película, lo primero que el espectador percibe es la imagen y posteriormente se adentra en la narración, contemplándola a la par del sonido. Cabe resaltar que este último se implementó después al montaje y complemento a la imagen, ya que, anteriormente, el cine se consideraba cine *silente* o mudo y comúnmente era protagonizado por personajes que manifestaban sus diálogos y actuaciones a través de la pantomima. El efecto de los sonidos se representaba a través de primeros planos, ya que estos representaban el efecto del sonido para que fueran percibidos por el espectador. Sin embargo el cine revolucionó e implementó el uso de diálogos, efectos y música que servirían para dar más intensidad y drama a las películas.

Actualmente las películas no serían lo mismo sin el sonido, ya que este cumple una relevante función narrativa dentro del relato, sin embargo no siempre se consideró de esta forma e incluso fue rechazado por cineastas como Chaplin, quien manifestaba: "(...) detesto las películas sonoras. Arruinan el arte más viejo del mundo: el arte de la pantomima. Aniquilan la gran belleza del silencio" (Marcel, 2002, P. 118).

La implementación del sonido al cine, en un principio iba más allá de una cuestión creativa, ya que, abordaba asuntos económicos que exigían un giro diferente dentro del ámbito cinematográfico. En 1926, La productora Warner presentaba problemas económicos e incluso estaba al borde de la quiebra, razón que la llevó a implementar cambios en el cine. “En 1926, porque una sociedad productora norteamericana —la Warner— se hallaba al borde de la quiebra e intentó, como una solución desesperada, esa prueba ante la cual las demás firmas retrocedieron por temor a un fracaso comercial”. (Marcel, 2002 P. 118) Posteriormente, los cineastas aceptaron la implementación del sonido y continuaron innovándolo hasta convertirlo en lo que actualmente se conoce.

Entre los diferentes aportes del sonido al cine, se encuentra el gran impacto que tuvo en el público, debido a que contribuía a dar mayor realismo a los relatos narrados y sobre todo el silencio, ya que dejó de ser el todo de la narración para incrustarse únicamente en momentos dramáticos o de tensión. La voz en off fue un recurso que sirvió para dar mayor énfasis a las ideas íntimas.

“El empleo normal de la palabra permite suprimir esa plaga del cine mudo, que eran los intertítulos; en cierta medida libera a la imagen de su función explicativa y le permite dedicarse a su papel expresivo y hacer inútil la

representación visual de cosas que se pueden decir o evocar; la voz en off brinda al cine el amplio campo de la psicología y posibilita la exteriorización de las ideas más íntimas (monólogo interior)". (Marcel, Martin, 2002, p. 124)

En cuanto a términos técnicos, la utilización del sonido sincronizado con la imagen fue complejo, pues duraba muy poco, debido a que "los problemas técnicos tan sólo permitían ver filmes breves (en su mayoría videoclips, por emplear el vocabulario moderno). Más allá de los tres minutos, el fonógrafo y el proyector asociados acababan por desincronizarse". (Giller, Laurent, **fecha**, P. 9).

A partir de la evolución del sonido, se ha logrado clasificar en dos categorías; Sonidos diegéticos y extradiegéticos.

- a) Los sonidos diegéticos se encuentran dentro de la narración, los personajes pueden escucharlos e influyen dentro de la historia. Entre los más comunes se encuentran los diálogos de personajes y efectos sonoros de algún objeto.
- b) Los sonidos extradiegéticos, son lo contrario a los anteriores, debido a que no se encuentran dentro de la narración, no lo escuchan los personajes y el único que puede percibirlos es el espectador.

De acuerdo a García (2014) el sonido se puede aplicar en distintos contextos audiovisuales, proporcionando diferentes funciones. Entre las que destacan:

- a) Función ambiental: Define el contexto en el que se desarrolla la narración.
- b) De enlace: Une alguna escena o suceso, proporcionando sentido a la narración.
- c) De montaje: Unión de sonidos, mediante el montaje, que aportan un sentido cómico o dramático.
- d) Identificadora: Tiene alguna relación con personajes o acontecimientos.

El sonido es independiente de los demás elementos formales, ya que, para manifestarse únicamente requiere de sí mismo, pero al igual que la imagen está compuesto por diferentes elementos, mismos que son relevantes para el análisis de las funciones del sonido dentro del ámbito cinematográfico. A continuación se presentan una serie de conceptos, expuestos por el Dr. Lauro

Zavala. Los siguientes términos tienen la función de analizar las funciones del sonido y ser utilizados en el proceso de análisis cinematográfico.¹⁶

🔔 **Acento:** Nota o compás que recibe un énfasis más fuerte que los otros.

🔔 **Cadencia:** Forma armoniosa de puntuación musical o progresión de notas que completa una frase musical.

// Se puede hablar de una cadencia visual, narrativa, escénica o de montaje al reconocer la relación entre una causa y su efecto en pantalla, como podría ser el lapso transcurrido entre el momento en el que un personaje toma una decisión y los efectos inmediatos que esta decisión tiene en él mismo o en otro(s) personaje(s).

🔔 **Cadencia Final:** Secuencia que produce un sentido de resolución musical.

// Esta cadencia puede ocurrir en el interior o al final de una secuencia cualquiera, y siempre acompaña el cierre de la secuencia final.

🔔 **Consonancia:** Coordinación armoniosa entre sonidos.

// Existe una consonancia dramática entre sonido e imagen en el cine de carácter clásico. Por ejemplo, en secuencias donde la música es transparente (inadvertida y naturalizada por la convención genérica) o cuando la música cumple una función didáctica en relación con el sentido dramático de las imágenes.

🔔 **Corte Directo:** Cambio de sonido de un plano a otro.

🔔 **Disonancia:** Falta de armonía entre sonidos.

🔔 **Homofonía:** Sonidos que se mueven juntos de manera armoniosa (por ejemplo, en un himno).

🔔 **Leitmotiv:** Tema musical. Motivo aural. Motivo sonoro recurrente.

// En términos narrativos y escénicos, un leitmotiv puede ser el motivo temático anunciado en el título, una frase de diálogo repetida una o más veces.

🔔 **Mezcla:** Graduación de sonidos en diversos planos sonoros. La mezcla sonora define la textura de una escena o secuencia.

🔔 **Monofonía:** Línea melódica dominante

// En una secuencia narrativa suele haber un plano sonoro dominante, que coexiste con otros planos sonoros. El sonido dominante (monofónico en una secuencia) puede ser sonido ambiente, diálogo, música extradiegética o efectos sonoros. En la teoría dialógica, la existencia

¹⁶ Todos los elementos son citas directas del Dr. Lauro Zavala.

de una única voz o visión del mundo en una narración es denominada monológica (derivada del monólogo), y también podría ser considerada como monofónica al estudiar los efectos de esta visión en las imágenes, los sonidos, la puesta en escena y el tipo de montaje.

🔔 **Música Atonal:** Sin una escala tonal.

// El cine moderno o experimental establece rupturas con la monofonía de la narración clásica, estableciendo una estructura fragmentaria, atonal, con frecuencia ajena a toda intención narrativa.

🔔 **Música Experimental:** Adaptación y combinación de temas musicales tradicionales o establecidos con ritmos y armonías contemporáneos.

🔔 **Polifonía.** Sonidos simultáneos en una misma escena.

// A partir del trabajo de Mijaíl Bajtín y su teoría dialógica, se ha utilizado el término polifonía en los estudios narrativos para referirse a la existencia de varias voces o visiones del mundo en el interior de una narración.

🔔 **Resonancia:** Relación de paralelismo estructural entre sonidos distintos.

🔔 **Síncopa:** Cambio inesperado de ritmo.

// La síncopa narrativa, escénica, visual o de montaje puede presentarse entre una escena y otra (en el interior de una secuencia) o entre una secuencia y otra, con el fin de producir algún tipo de sorpresa en el espectador.

🔔 **Sonido Anempático:** Sonido opuesto al sentido dramático de la escena.

🔔 **Textura:** Niveles de sonidos distintos y simultáneos.

🔔 **Tono Genológico:** Tono dramático acorde con el género narrativo.

// El tono de una película suele corresponder al género narrativo al que pertenece (monofonía).

🔔 **Voz Off (Voice Off):** Voz narrativa perteneciente a un personaje de la historia.

🔔 **Voz Over (Voice Over):** Voz perteneciente a un narrador que no participa en la historia (voz de carácter acusmático: no se muestra su origen físico).

4.1.3. MONTAJE

Los relatos fílmicos que comúnmente aparecen en pantalla han llevado un proceso de pre producción, producción y post producción, este último término también se denomina montaje y es el proceso final por el que atraviesa una película, aunque “es una fase que en muchas ocasiones suele comenzar mientras se rueda: el montador suele hacer un primer montaje (o primer corte) de

las secuencias que va recibiendo diariamente, conforme se van rodando, en paralelo a la filmación, para ir controlando que todo está bien y no haya problemas” (Franco, p.9)

De acuerdo a Delgadillo (2011) el montaje “técnicamente es el proceso por el cual se unen distintos planos para formar una continuidad de escenas dotada de cierta duración” (p. 70). Otros autores como Deleuze (1983) definen al montaje como “la composición, la disposición de las imágenes-movimiento como constitutiva de una imagen indirecta del tiempo”. (p. 52)

El montaje se define como la unión de diversas secuencias, planos y movimientos en un determinado momento, con el objetivo de crear un producto audiovisual que tenga sentido dramático. Es fundamental resaltar que se descarta por completo considerarse como la unión de imágenes. El post-productor o director de montaje, cumple una función relevante, ya que en conjunto con el director, dependerán de cómo se verá el film.

De acuerdo a Noel Burch, se pueden distinguir cinco tipos de relaciones entre el tiempo de un plano y el de otro plano:

1. **Rigurosamente continuos:** es el paso del plano de un personaje que habla al plano de un personaje que escucha, mientras la palabra se prosigue ininterrumpidamente en off.
2. **Con elipsis:**
“hay hiato entre las continuidades temporales de los 2 planos. En el caso de continuidad temporal, el cambio de plano puede teóricamente intervenir en cualquier lugar. La presencia y amplitud de una elipsis deben forzosamente señalarse por la ruptura más o menos evidente de una continuidad virtual, ya sea visual o sonora. Asimismo, la continuidad temporal se mide con relación a otra continuidad ininterrumpida, visual o sonora: por ello, si un cambio de plano nos transporta de un decorado a otro alejado, la relación temporal entre los 2 planos permanecerá indefinida, al no poder indicar la continuidad”
3. **La elipsis indefinida o segundo tipo de elipsis:** para medirla el espectador deberá recibir ayuda del exterior. Es la elipsis a nivel de guion, íntimamente ligada al contenido de la imagen y de la acción, pero sigue siendo una función temporal auténtica.
4. **Retroceso:** aparece casi siempre en forma de flashbacks.
5. **Retroceso indefinido:** es imposible de medir.

Por otro lado Einsenstein (citado por Delgadillo, s.f.) propone una clasificación de sus métodos de montaje:

1. **Montaje métrico.** Actúa sobre la longitud de las tomas relacionadas entre sí, independientemente de su contenido. Los trozos están unidos de acuerdo con sus longitudes, en una formula.
2. **Montaje rítmico.** Opera sobre la continuidad que surge del patrón visual dentro de las tomas. Incluye la importancia del contenido del cuadro, el movimiento dentro del mismo que impulsa el movimiento del montaje de un cuadro a otro.
3. **Montaje tonal.** Funciona sobre las decisiones de edición tomadas para determinar el carácter emotivo de una escena.
4. **Montaje sobretonal.** Es el juego con los anteriores tres métodos de montaje; se mezcla el ritmo, las ideas y las emociones.
5. **Montaje intelectual.** Será aquel que resuelva el conflicto.

Y por último, el Dr. Zavala, menciona tres tipos de montaje, montaje clásico, montaje moderno y montaje posmoderno.

La función fundamental del montaje clásico consiste en presentar los elementos de la narración¹⁷ en orden lógico y cronológico. Y menciona que los recursos del montaje clásico son:

1. El orden secuencial del pasado hacia el futuro.
2. El orden narrativo de la causa al correspondiente efecto.
3. El empleo del campo-contracampo
4. La transición de un plano abierto (panorámica) a un plano cerrado (detalle)

Por otro lado Marimón J. (s.f.) que el corte es el único tipo de transición que puede pretender pasar desapercibida, a diferencia de las otras que tienen significados narrativos y por tanto tienen que ser percibidas. (p.81) El montador o post-productor, decide qué es lo que verá el espectador y elige en qué momento es convincente cortar la escena, puede haber diversos motivos por los que opte el corte, por ejemplo algún error que haya desde el rodaje, para mostrar mayor intensidad en algún suceso de la película o para que el espectador logre mayor identificación con el personaje.

¹⁷ El Dr. Lauro Zavala considera que dentro del montaje clásico la narración es lo más importante.

Marimón define los siguientes tipos de transiciones en el montaje clásico, en conjunto con el utilizado mayormente: el corte. (Marimón, s.f., p. 83-85)

- Corte: Unión de dos planos sin ningún efecto óptico, que en el montaje de tipo clásico o académico pretende pasar desapercibida.
- Fundido: Efecto óptico de transición al negro o bien de transición desde el negro (o a cualquier otro color). Pretende mostrarse al espectador para significar que un bloque temático termina si la transición es al negro (igual que un punto y aparte o un punto final), o comienza si es desde el negro.
- Encadenado (disolvencia): Efecto óptico consistente en fundir una imagen mientras aparece otra. Pretende mostrarse al espectador para significar un paso de tiempo, normalmente una elipsis, pero puede ser también un salto hacia atrás, un flash-back. Se utiliza también para efectos de tipo estético.
- Barrido: Panorámica acelerada que en el momento de máxima velocidad toma el aspecto de una mancha de color o filage
- Cortinilla: Efecto óptico de posproducción que consiste en hacer desaparecer una imagen a medida que es substituida por la imagen siguiente. Pretende mostrarse al espectador para significar un cambio de escena o bien un paso de tiempo. Puede adoptar todo tipo de formas: en diagonal, de arriba a abajo, de izquierda a derecha, en círculo, en espiral o en la múltiple e infinita gama psicodélica imaginable. Es uno de los recursos más utilizados en el cine mudo.

Y el Dr. Lauro Zavala también menciona otro tipo de montaje, el montaje moderno; el cual está asociado a la tradición del realismo. Y considera que los recursos de este son:

1. Plano-secuencia
2. Imágenes con una fuerte carga metafórica y connotativa
3. Imágenes autónomas, independientes de toda secuencia causal o cronológica
4. Jump cut o paso de PP a PG o a otro PP.

Por último existe el Montaje Posmoderno, el cual está integrado por la unión del montaje clásico y montaje moderno.

4.1.4. NARRACIÓN

Dentro de un relato es fundamental la presencia de la narración, ya que será la que contará la historia y transmitirá el mensaje al espectador. De acuerdo a García Jiménez (2003) “La narrativa audiovisual es la capacidad con la que disponen las imágenes, tanto visuales como acústicas para contar una historia, de esta forma se articulan entre ellas y configuran discursos constructivos de textos.

De acuerdo a Genette, (1972) (citado por Cuevas, Álvarez, 2009) realiza tres propuestas para el análisis narratológico; 1) Temporalidad del relato 2) La focalización 3) Narradores delegados.

1) El primer concepto: Temporalidad del relato “Genette realiza una primera distinción entre relato e historia. Por “relato” entiende los acontecimientos tal y como se presentan al espectador, mientras que la “historia” hace referencia al tiempo “ideal” de lo contado, un tiempo ordenado cronológicamente, que tiene que ser reconstruido por el receptor de acuerdo con los datos que nos aporta el relato” (Cuevas, 2009, p.3) Dentro de la temporalidad es posible distinguir tres conceptos: orden, velocidad y frecuencia.

- El orden. El tiempo dentro de la narración puede ir hacia atrás, o sea al pasado o hacia delante-futuro. Genette denomina las vueltas al pasado con el nombre de **analepsis**. “Tendremos entonces **analepsis externas** cuando su amplitud total se sitúe dentro del relato marco. Se entiende, por el contexto, que el concepto de relato marco hace referencia a la parte del relato que se presenta como situación en el tiempo presente, frente al cual el relato puede avanzar o retroceder” (...) “Las idas al futuro, (...) Genette denomina **prolepsis** y se aplica la misma clasificación utilizada para las vueltas al pasado.
- La velocidad. “Genette estudia la relación entre la duración de la historia y la longitud del relato. (...) La velocidad resultará de la relación entre duración de la historia y duración del relato, pues en el relato audiovisual sí que existe una duración temporal” (Cuevas, 2009, p, 3). Existen diferentes movimientos narrativos: 1) Escena: “En este primer caso, el tiempo de la historia y el relato coinciden ($TH=R$) 2) Elipsis: “En él, el tiempo de la historia es variable y el del relato es cero ($TH=n$, $TR=0$) 3) Sumario: Se produce una aceleración del relato, con una compresión de los acontecimientos de la historia en el nivel del relato (tiempo de la historia mayor que tiempo del relato; $TH>R$).(...) Este tipo de

movimiento se plantea como elemento de transición entre dos secuencias y es utilizado para proporcionar una gran cantidad de información en poco tiempo del relato. 4) La pausa. Genette lo define en literatura como aquel en donde el tiempo de la historia es cero y el del relato n ($TH=0$, $TR=n$); y lo refiere fundamentalmente a las pausas descriptivas”. (Cuevas, 2009, p.4).

- Frecuencia. “Se compara el número de apariciones de cada acontecimiento en la historia y en el relato. (...) Genette destaca tres de las cuatro posibles combinaciones. 1) Relato singulativo; Lo que ocurre una vez en la historia, ocurre una vez en el relato. 2) Relato repetitivo: Lo que ocurre una vez en la historia se cuenta n veces en el relato. (Vueltas al pasado de carácter repetitivo). 3) Relato iterativo: Se trata del caso en el que varios acontecimientos de la historia se sintetizan. (Cuevas, 2009, p.5).
- 2) La focalización. De acuerdo a Genette (citada por Cuevas, 2009) propone (...) distinguir dos preguntas (...): frente a la clásica cuestión de “quién habla”, atribuirle al narrador hay que preguntar también “quién ve”. Y distingue tres casos: 1) Ausencia de focalización: El narrador sabe más –o mejor, nos cuenta más- de lo que saben los personajes. 2) Focalización externa: El narrador sabe menos y, por lo tanto, nos cuenta menos, que lo que saben los personajes. 3) Focalización interna: El narrador sabe y cuenta tanto como el personaje.
 - 3) Narración delegada. “El autor aborda las relaciones que se establecen entre la narración propiamente dicha –entendida como acontecimiento o acto de narrar- y la historia y el relato. (Cuevas, 2009, p.7) Genette distingue tres tipos de narradores: 1) Narrador extra-heterodiegético: “Se trata de aquellos narradores delegados que no son personajes de la historia y que hablan desde “fuera” de ella, en off, dirigiéndose al espectador, una vez que la historia ha terminado. 2) Narradores extra-homodiegéticos; Serían aquellos que narran también desde “fuera”, y dirigiéndose al espectador, acontecimientos en los que ellos participan como personajes. 3) Narradores intra-homodiegéticos: Se daría cuando un personaje de la propia historia se constituye un narrador, desde dentro de la diégesis, de una historia (...) que narra a otro personaje también situado dentro de la diégesis. (Cuevas, 2009)

4.1.5. PUESTA EN ESCENA

El último elemento formal que destaca en un film, es la puesta en escena, ya que son todos los elementos por los que está compuesto un set de filmación. De acuerdo a Ramírez Calixto, (2014)

“El término ‘puesta en escena’ o *mise-en-scène* (...) se utilizó para describir la forma en la que disponía todos los componentes visuales sobre la escena un director de teatro. Otros autores como Gentile, Díaz y Ferrari (citados por Ramírez, 2014) definen a la puesta en escena como la organización de todos los aspectos que intervienen en la representación de un relato: decorados y escenarios, vestuarios y maquillaje, iluminación, expresión y movimientos de las figuras.” (p. 59)

La autora Ramírez define que un elemento importante a considerar en la puesta en escena es el realismo, sin embargo dejar de lado ciertos elementos de la puesta en escena por no considerarse reales, disminuiría el análisis. Tal como lo menciona en la filmografía de Tim Burton;

“El castillo de Edward en *El joven manos de tijera* y el palacio de la reina de corazones en *Alicia en el país de las maravillas*, por ejemplo, no son acordes con nuestra concepción de la realidad; no obstante, condenar dichas películas por falta de realismo sería inapropiado porque en ellas se utiliza la estilización para presentar la fantasía de esos mundos. Por lo tanto, resulta mejor examinar las *funciones* de la puesta en escena que relegar algún elemento que no parezca ajustarse a nuestra concepción de realismo” (P. 59)

4.1.5.1. ELEMENTOS FÍLMICOS EN TIM BURTON

A lo largo de la filmografía de Tim Burton se aprecian otros elementos fílmicos que componen el relato cinematográfico como; la iluminación, el vestuario, los decorados y el color. Estos se manifiestan en la filmografía de Tim Burton. Un elemento que forma parte de la caracterización y estilo visual es el expresionismo alemán.

“La iluminación es uno de los elementos que crea, o al menos ayuda a crear, el ambiente y la atmósfera necesarios para narrar una historia. Dentro del mundo teatral, Adolphe Appia fue el primero en asegurar que las sombras son tan importantes como las luces y fue uno de los primeros en usar la luz como elemento de expresión. Incorporó, junto con David Belasco, el expresionismo en la puesta en escena”. (Solaz, 2003, p. 393)

La amplia filmografía del cineasta Tim Burton contiene elementos visuales fácil de identificar por el espectador; por ejemplo elementos góticos y expresionistas que ha utilizado como referentes en sus películas y en el vestuario de sus personajes.

En los siguientes recuadros es posible apreciar el expresionismo alemán¹⁸ en las películas de Tim Burton, es una característica frecuente que retoma del film *El gabinete del Dr. Caligari (1929)*.

El expresionismo alemán se ve reflejado en las características físicas de los personajes, la aparición de muertos. El referente es el personaje Cesare, de aquí proviene la tez blanca de los personajes, los ojos oscuros, ropa negra y la cabellera despeinada, esta última aportada por Tim Burton para darle mayor intensidad al personaje.

La influencia del expresionismo en Tim Burton es un elemento constante en sus films, a pesar de narrar historias diferentes. Aparentemente los personajes se muestran como sujetos aterradores por la forma en la que están caracterizados, sin embargo al final de la narración el espectador se da cuenta que no suelen ser tan aterradores como aparentan.

A continuación se muestran a los personajes que retoman las características físicas de Cesare y como se presente en películas como: *Vincent (1982)*, *Frankenweenie (2012)*, *Beetlejuice (1988)*, *Joven Manos de Tijera (1990)*, *El cadáver de la novia (2005)*, *Sweeney Todd (2007)* y *Sombras Tenebrosas (2012)*.

En el diseño de producción también es posible apreciar rasgos expresionistas; por ejemplo las ramas retorcidas, los mundos fantásticos, fondos negros y blancos, tonalidades de gris, ventanas con formas distorsionadas, un constante juego con la luz y sombras, figuras asimétricas, puertas alargadas y escaleras. Nuevamente utiliza como referente *El gabinete del Dr. Caligari (1929)*.

Los decorados y espacios arquitectónicos que vemos en sus películas tienen un significado y una función, ya que están siempre conectados con la narración y con la expresión del alma de sus protagonistas.

¹⁸ De acuerdo a la tesis de Linda Vanessa Aguilar en “La influencia del expresionismo alemán en la filmografía de Tim Burton” está presente el uso de líneas para transmitir el ritmo de los sentimientos. Predominan los colores azul, amarillo y verde, contrastando con el blanco y negro.

EXPRESIONISMO ALEMÁN



Cesaré (El gabinete del Dr. Calligari, 1929)



Tim Burton



Vincent,
Beetlejuice (1982)



Beetlejuice,
Beetlejuice (1988)



Edward,
Eduardo Scissorhands
(1990)



Beetlejuice,
Beetlejuice (1988)



Sweeney Todd,
El barbero demoniaco
de la calle Flet
(2007)



Emily,
Corpse Bride
(2005)



Victor,
Frankenweenie
(2012)

Las características similares entre Cesaré (Imagen Izquierda) y los personajes de Tim Burton son similares; destacan los ojos grandes, la piel pálida, y las ojeras. También Incluyen la cabellera despelada de Tim Burton.

EXPRESIONISMO ALEMÁN



El gabinete del Dr. C



El mundo expresionista de El G se manifiesta en la arquitectura. Se manifiesta en sus decorados, ilu

4.2. ANÁLISIS DE LA FILMOGRAFÍA DE TIM BURTON

A continuación se presenta el análisis formal de la filmografía elegida del director Tim Burton. Las películas que se tomaron en cuenta fueron las siguientes:

- Vincent. (1982)
- Beetlejuice. (1988)
- Eduardo Manos de Tijera (1990)
- Charlie y la Fábrica de Chocolate (2005)
- Corpse Bride (2005)

El criterio de elección fue a partir de las películas que demostraban mayor profundidad en los personajes y sobre todo donde se presentaban verdaderos dilemas morales. También se recortó el corpus para ahondar mayormente en los films. El tipo de análisis que se presenta a continuación es microanálisis, ya que únicamente se presentan algunas secuencias del corpus mencionado anteriormente. Es importante aclarar que, la marginalidad no se manifiesta de modo negativa o excluyente, sino todo lo contrario, ya que la sociedad acepta por completo al *outsider* debido a que sabe que puede obtener algo a costa de él mismo y este tipo de acciones también es una forma indirecta de marginación. Las secuencias a elegir en cada película son las siguientes:

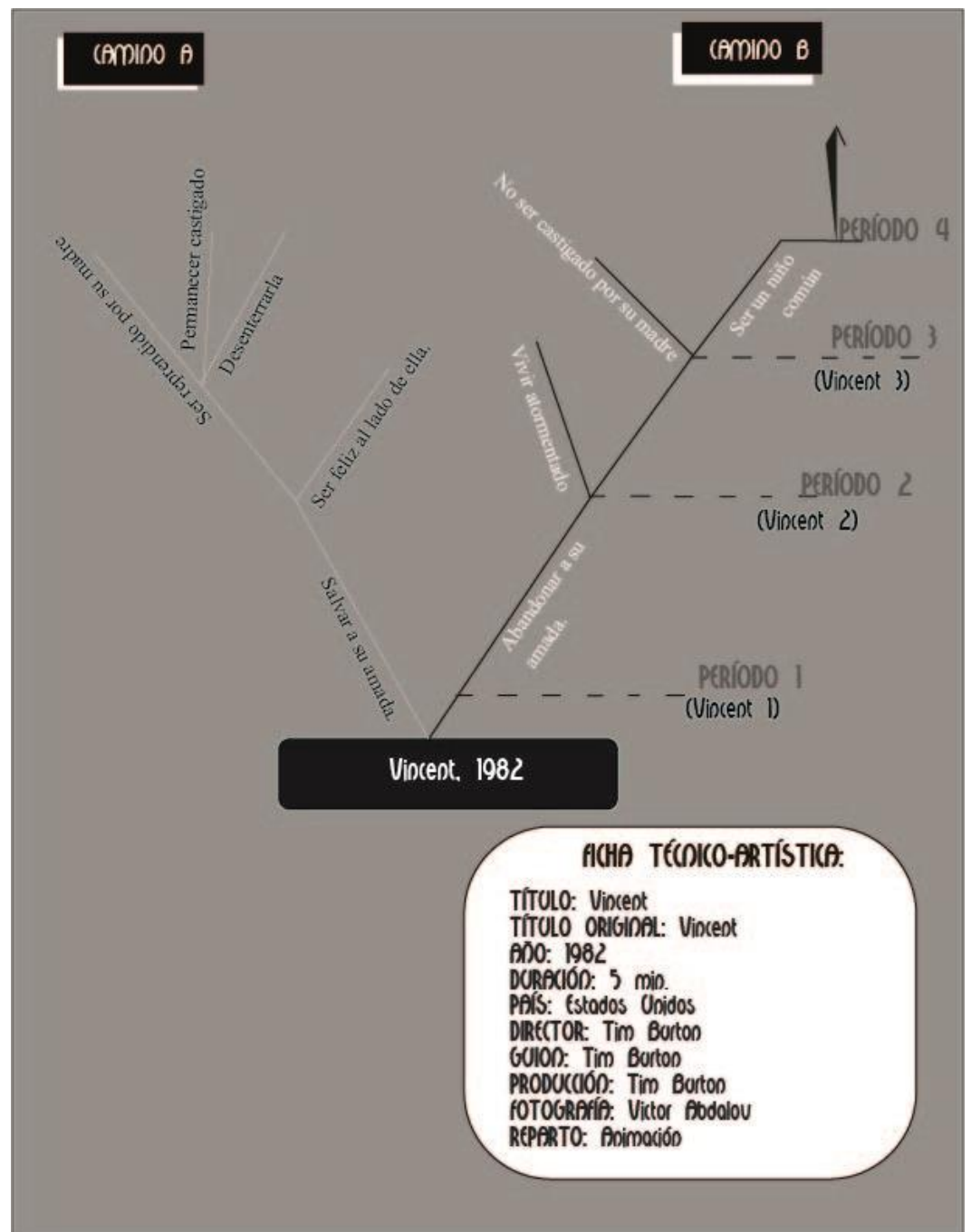
- a) El personaje en la toma de decisiones ante los dilemas morales que se le presentan a lo largo de la narración.
- b) La marginalidad como punto central por los señalamientos de la sociedad debido a sus características: raro, diferente o fantasioso.

En cuanto a la toma de decisiones se utilizará como método de análisis el árbol de decisiones del libro *Lo que Sócrates diría a Woody Allen*, del autor Juan Antonio Rivera.

Vincent (1982)

Se enfrenta a un dilema moral, que de acuerdo a Lemmon, es el segundo tipo de dilema moral o caso fronterizo. Vincent sabe qué debe rescatar a su amada, porque es su obligación como caballero, sin embargo se encuentra ante un dilema, ya que si acude a salvarla es posible que sea reprendido por su madre y castigado por sus actitudes. Sin embargo eso no le importa mucho y decide afrontar la situación.

A continuación se presenta un árbol de decisiones, de la secuencia específica. Vincent se enfrenta a un dilema moral y debe tomar una decisión. Entre las dos opciones se encuentra el período 1, en el que puede o no salvar a su amada, posteriormente si él decide salvarla, tendría un fuerte castigo por parte de su madre.



El personaje en la toma de decisiones ante los dilemas morales que se le presentan a lo largo de la narración.

VINCENT (1982)





Vincent Malloy imagina que su esposa está enterrada en el jardín y decide sacarla
(33 segundos) 2:34- 3:07

Vincent Malloy aparece en PP, leyendo el libro de Edgar Allan Poe, mientras el narrador con voz en off, explica la terrible noticia que no pudo soportar.

En cuanto la desesperación se hace presente en Vincent, el plano cambia a PM, Vincent se levanta del asiento y se toca inmediatamente la cabeza, los ojos se muestran exaltados y gigantes. El narrador cuenta que su esposa fue enterrada viva.

En PP, aparece un arma y en seguida hay un PG. Se puede apreciar a Vincent, hay regla de tercios y Vincent se encuentra en tercio inferior donde cava para encontrar la tumba de su esposa para asegurarse de que no está muerta.

Los colores que se plantean son diferentes en cada una de las acciones. Hay tonos oscuros cuando el pequeño está en su mundo de fantasía y la tonalidad se vuelve clara cuando se da cuenta que está cavando el jardín de su madre. Hay un plano general, donde Vincent se muestra diminutivo ante su madre, de quien únicamente es posible apreciar las piernas y la mano señalándolo.

<p>IMAGEN</p>				
<p>SONIDO</p>	<p>El piano se mantiene al inicio de la secuencia, en cuanto la voz del narrador se torna alterada, el piano comienza a tocar más rápido y con mayor intensidad. (Acento) En cuanto aparece el arma de cemento la nota del piano se mantiene y no hay voz en off, únicamente está el piano. Mientras Vincent se dedica a cavar la tumba de su amada, el sonido de la pala se encuentra en segundo plano, mientras que el piano desaparece y únicamente se queda la voz en off. El piano refleja la ansiedad que tenía Vincent ante la muerte de su esposa. El sonido del piano desaparece cuando la madre se presenta en el jardín, aquí únicamente se aprecia el sonido de los pajarillos y un sonido de armonía. Los sonidos son extradiégeticos y de acuerdo al contexto se denominan: <i>sonidos de montaje</i>.</p>			
<p>NARRACIÓN</p>	<p>Dentro de la narración hay prolepsis y la secuencia no acude al pasado. El concepto sumario se hace presente en una aceleración del relato. El tipo de relato es itiretativo.</p>			
<p>MONTAJE</p>	<p>El montaje es clásico y hay una elipsis de por medio.</p>			
<p>PUESTA EN ESCENA</p>	<p>Vincent posee un traje oscuro. La iluminación dentro de la historia genera sombras. El panteón es un lugar completamente oscuro y la única luz que ilumina es Vincent cavando.</p>			

|La marginalidad como punto central por los señalamientos de la sociedad debido a sus caracterís fantasioso.

VINCENT (1982)

La madre de Vincent lo castiga por la acción cometida. (82 segundos) 3:26-4

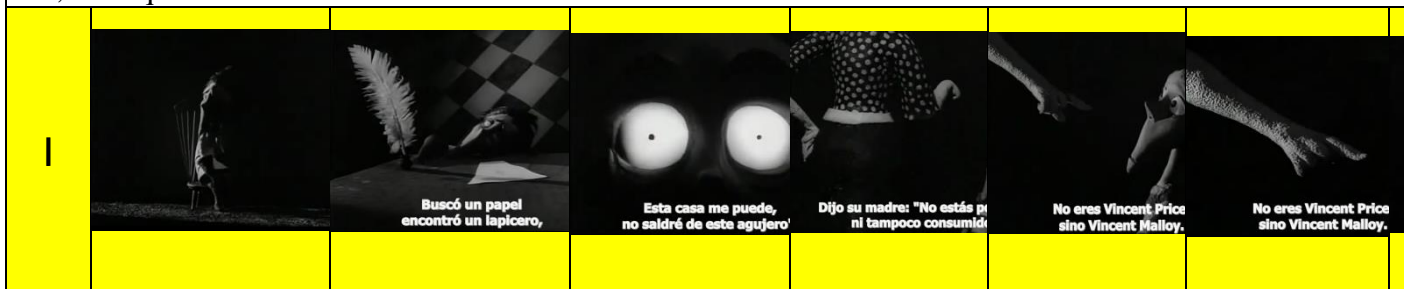
Vicent en PG, está sentado en una silla donde se muestra desesperado, los colores de la habitación continúan inmediatamente hay un paneo hacia su escritorio, sobre el cual hay un cráneo, una pluma blanca y una hoja.

En PP está la cabeza de Vincent sobre el escritorio.

En PD, aparecen los ojos de Vincent, se muestra aterrorizado ante el encierro que sufre dentro de su imaginación.

La madre aparece nuevamente en PG, señala a Burton y lo ubica dentro de la narración para que pueda creerse diferente.

En PP, se muestra la cara del niño ante el regaño de la madre. La mano de la misma lo señala y le plantea que de la madre moviéndose y en PP aparece la cara de tormento del niño. Continuamente se muestra la mano en PP, cada que esto sucede



S La música se mantiene y el sonido es genológico. La música se detiene en cuanto la madre llega a ver a Vincent. Cuando la madre se encuentra con el pequeño Vincent, no hay música de fondo.

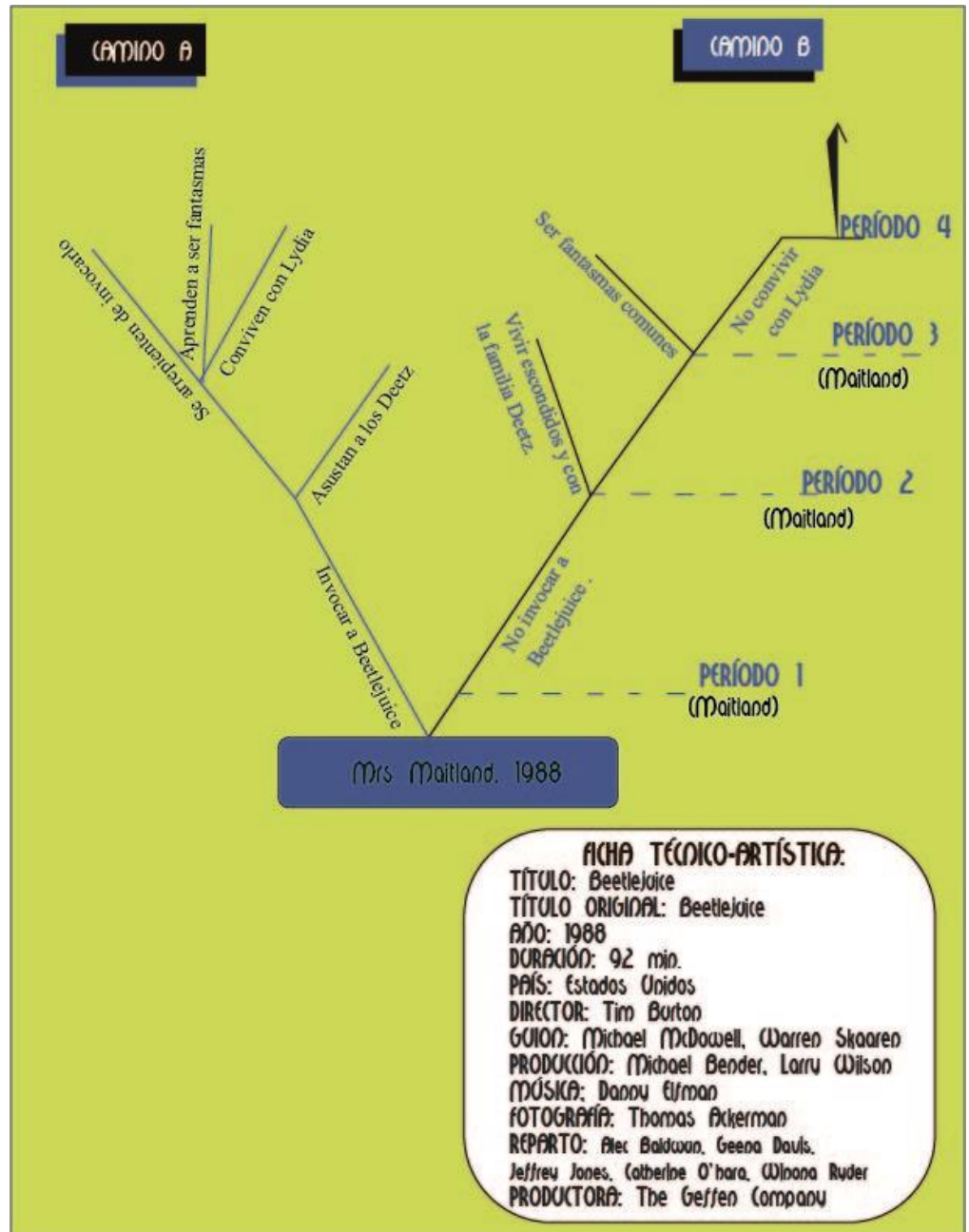
D Existe una narración delegada por un narrador extra-heterodiegético, se sustituye por la voz de Vincent. No hay ningún diálogo por parte del pequeño. Los diálogos de la madre también son dichos por este narrador.

M El montaje es clásico y hay una elipsis de por medio.

P.É La iluminación es oscura cuando se encuentra solo en su habitación. En cuanto aparece su madre, un poco de luz ilumina su cuerpo. Vincent continúa en la oscuridad durante la mayor parte de la secuencia.

Beetlejuice. (1988)

Los Maitland se enfrentan al dilema moral de invocar a Beetlejuice, para que corra a los Deetz de su casa. Se encuentran dentro del tercer tipo de situación moral, ya que saben qué pueden acudir con Beetlejuice para ahuyentar a los nuevos inquilinos, pero también saben que no deben correrlos, ya que están muertos. El camino A muestra la decisión que tomaron los Maitland y lo que sucedió dentro de la narración, mientras que el camino B, es lo que pudieron haber hecho y cómo terminaría su historia si tomarán esa decisión.



El personaje en la toma de decisiones ante los dilemas morales que se le presentan a lo largo narración.

BEETLEJUICE (1988)


Los Maitland invocan a Beetlejuice.(6'26'') (43:17-48:43)

Al inicio de la secuencia se aprecia un PG de Bárbara y Adam. Frente a ellos se muestra la maqueta donde s. Los colores se tornan cálidos y una luz parpadea. Los Maitland se acercan y hay un POV subjetivo indirecto aparece lo mismo que ellos ven; la maqueta. Las tonalidades pasan a ser más claras y hay un PG. La pareja n Beetlejuice y se trasladan al maqueta, los tonos cambian a oscuros y hay un PG. Bárbara y Adam se traslad Beetlejuice. Aquí se muestra un PG. Se preguntan cómo podrán ver a Beetlejuice y las palas caen frente a la de la tumba.

La pareja cava la tumba, posteriormente en un PG, sale Beetlejuice. Se presenta y hay un cambio a PP. Los durante la conversación que tienen Los Maitland con Beet, pero ante las cosas extrañas que el personaje real deciden alejarse, hasta que finalmente salen de la maqueta.

IMAGEN



		
SONIDO	<p>Durante la secuencia se percibe música de montaje y extradiégetica. Hay una polifonía de instrumentos que se escuchan cuando los Maitland observan la maqueta. Posteriormente se presenta un corte directo, con unos cuantos segundos de silencio, cuando los Maitland llegan a la maqueta la música continúa su ritmo. La consonancia se preserva durante toda la secuencia. La música sufre un cambio en cuanto encuentran a Beetlejuice, la música se vuelve más inquietante y de incertidumbre. Hay una síncopa en cuanto Beet sale de su tumba y se percibe de manera notoria. La música termina en cuanto los tres comienzan a dialogar.</p>	
NARRACIÓN	<p>Temporalidad de relato: Orden. Sufre analepsis, ya que la historia se narra hacia adelante. Focalización: Hay una focalización interna, ya que el narrador sabe tanto como los personajes.</p>	
MONTAJE	<p>Es un tipo de montaje posmoderno, incluye PP y PG. Y hay dos tipos de transición a lo largo de la secuencia, la primera es el corte directo que se utiliza de manera frecuente en la mayoría de las imágenes y la segunda es el fundido en negro al inicio y al final cuando Los Maitland deciden trasladarse a la maqueta y se trata de un fundido en negro. El cambio de lugares se manifiesta mediante colores.</p>	
PUESTA EN ESCENA	<p>El escenario está compuesto por tonalidades oscuras con ramas en formas onduladas y poca iluminación. Cuando Beetlejuice aparece porta colores oscuros y sucios, mientras que los Maitland se encuentran limpios y con colores claros.</p>	

La marginalidad como punto central por los señalamientos de la sociedad debido a sus características: n
fantasioso.


BETLEJUICE (1988)

Los Maitland son atraídos por la familia Deetz, para obtener un beneficio (6'26'') (1:10:40-1:

Hay un PG, en cuanto la familia sube al ático. Posteriormente hay un PM cuando el señor Detz comenta su p
cuando las mujeres aplauden. El PM se presenta en Lidia cuando se opone a que dejen de molestar a sus am
cuando están todos sentados y esperan la presencia de los demás espíritus. EL PD aparece cuando las manos
vestido, y anuncia su presencia.

IMAGEN

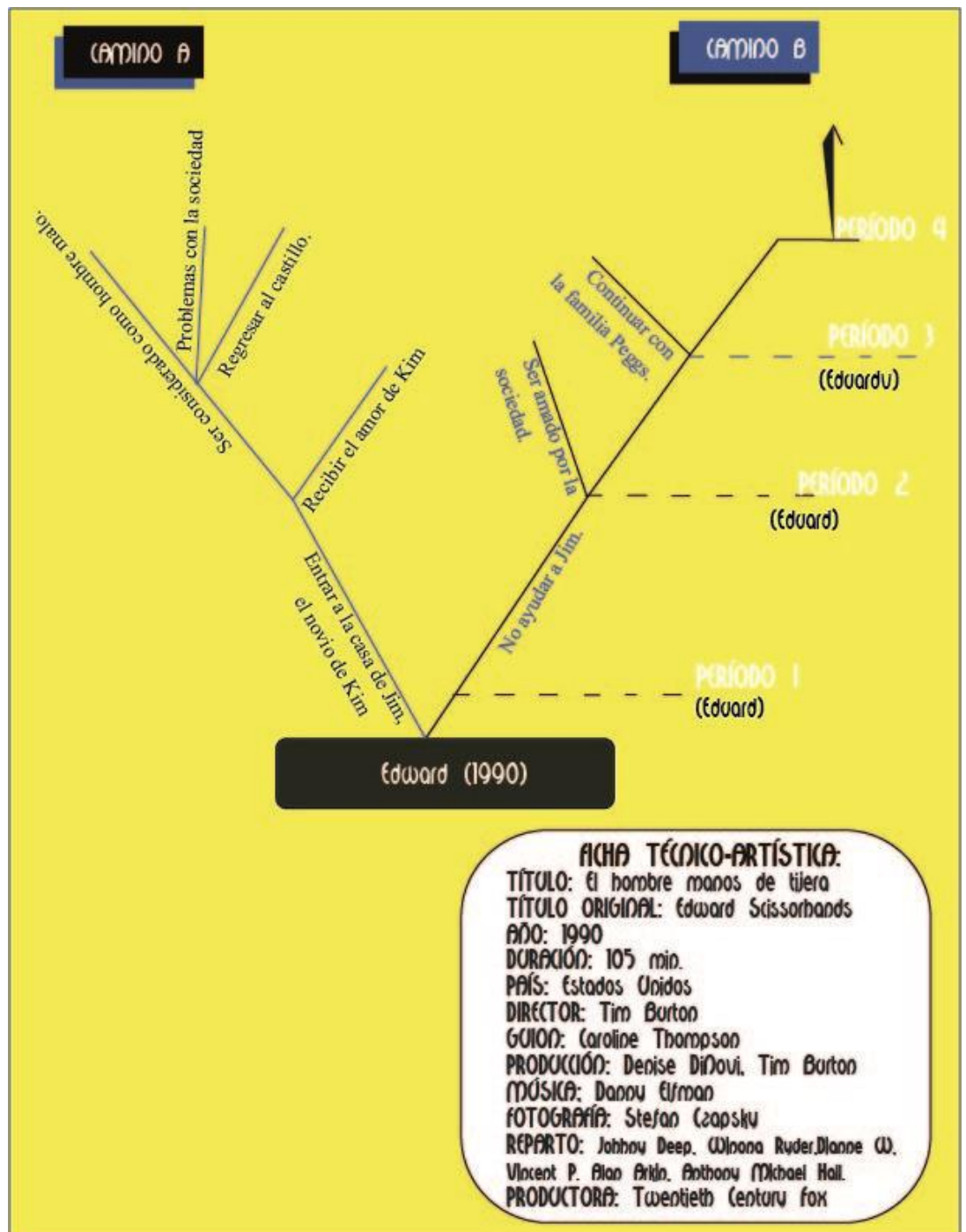


	
SONIDO	<p>El silencio se presenta en cuanto inicia la secuencia. No hay música cuando suben al ático lo. Mientras el señor Deetz explica el proyecto que piensa emprender mediante la aparición de fa en silencio la secuencia. Todo cambia cuando Otto es seleccionado para invocar a los mue presenta y permanece en cuando Bárbara y Adam aparecen encima de la mesa. El sonido cambia en y hay una mezcla sonora que se percibe en cuanto Bárbara aparece v sonido se mantiene hasta el final de la secuencia.</p>
NARRACIÓN	<p>Temporalidad del relato: Orden analepsis, velocidad: sumario. Frecuencia: Relato repetitivo Maitland se maneja durante toda la película. Focalización externa y no hay presencia de narr</p>
MONTAJE	<p>El tipo de planos son rigurosamente continuos y se presenta un montaje tonal a lo largo transición que se utiliza es de corte directo.</p>
PUESTA EN ESCENA	<p>EL color y la iluminación cambian de forma drástica en cuanto aparecen Bárbara y Adam so. Anteriormente se observaban tonalidades frías y colores oscuros. Los vestuarios también son han sido invocados mediante su traje de bodas.</p>

Eduardo Manos de Tijera (1990)

Eduardo se enfrenta al dilema moral más complicado de la narración, ya que debe ayudar a Jim a que recupere un dinero que le fue robado, pero todo es un engaño para que Eduard quede ante la sociedad como un sujeto maligno y por lo tanto se aleje de la sociedad. Al final de la película el espectador se entera que la decisión que Eduard tomó fue por amor, ya que sabía que la casa a la que iba a entrar era de Jim y sin dudarlo quiso ingresar.

La moralidad del personaje se refleja en sus acciones, a pesar de no crecer en un entorno social, se rige por reglas humanas y bondadosas que su corazón le dicta.



La marginalidad como punto central por los señalamientos de la sociedad debido a sus características: raro,

EDUARDO MANOS DE TIJERA (1990)


Eduard intenta salvar la vida del pequeño Kevin, pero todo se malinterpreta cuando por error el hombre rasga a Kevin. La sociedad se mantiene asustada y contra Eduard. (6'26'') (1:30:36-1:32:40)

Eduard en PP observa la caída de un árbol, el cual cae gracias a la camioneta de Jim, Sale de la casa de los Kim, la cámara hace un zoom in al rostro de Eduard. Kevin cruza la calle, pero se atraviesa la camioneta de Jim, la camioneta se acerca a Kevin la cámara hace un PP mediante zoom in a la parte delantera de la camioneta encima de Kevin y logra salvarlo de ser atropellado por una camioneta en PM. Posteriormente Eduard intenta salvar a Kevin en repetidas ocasiones se mueve y ocasiona que el hombre le rasguñe la cara. Hay un PP para mostrar las heridas de Kevin subjetivo, cuando Eduard intenta calmar a Kevin. El espectador pasa a ser parte de la escena pareciera que es Eduard. Posteriormente se muestran PM de Jim y Kim. Más tarde en PG se muestra cómo va llegando el vecino. En PP se muestra la cara de Eduard y lo atemorizado que se encuentra ante los gritos de todos. De repente se muestra a Eduard, Kim le pide a su novio que deje al hombre manos de tijera, los tres se muestran en PM. Eduard se cae de la camioneta de Jim, la cámara capta en PD la herida. Kim se acerca a Eduard y le pide que se vaya, aquí se muestra un PP de Eduard, manos de tijera huye, hay un PG de la población atrás de Eduard, mientras este huye de la policía.

IMAGEN





	
SONIDO	<p>En cuanto la camioneta de Jim aparece en pantalla se percibe un sonido de suspenso e intriga el sonido o leitmotiv aumenta en cuanto Eduard sale de la casa para ver a Kim. La música pe sociedad también forman parte de la musicalización, ya que debido a ello, Eduard se torna mayormente dramática. Hay un énfasis en la música cuando ambos hombres se pelean. La m de cuento de hadas, cuando las sirenas de las patrullas comienzan a sonar y Eduard y Kim se música angelical o de cuento de hadas se mantiene en cuanto Eduard corre hacia el castillo.</p>
NARRACIÓN	<p>De acuerdo a la narración hay la temporalidad del relato es con prolepsis. Ya que la secuencia cronológico.</p>
MONTAJE	<p>Es un montaje submoderno. Y el tipo de transiciones que se presenta son de corte directo.</p>
PUESTA EN ESCENA	<p>La temporada en la que se desarrolla la historia muestra colores alegres y lices de varios color vestuario de Eduard. Kim se muestra</p>

El personaje en la toma de decisiones ante los dilemas morales que se le presentan a lo largo narración.

EDUARDO MANOS DE TIJERA (1990)

Eduardo ingresa a una casa desconocida y es reprendido por la acción. 2'13'' (1:05:06-1:07:00)

La moralidad de Eduard se refleja en hacer las cosas como actos de amor hacía Kim, aunque ante los ojos de los otros se ven como actos malignos. El dilema moral radica en hacer las cosas y ser reprendido o no hacerlas y no demostrarle amor.

IMAGEN

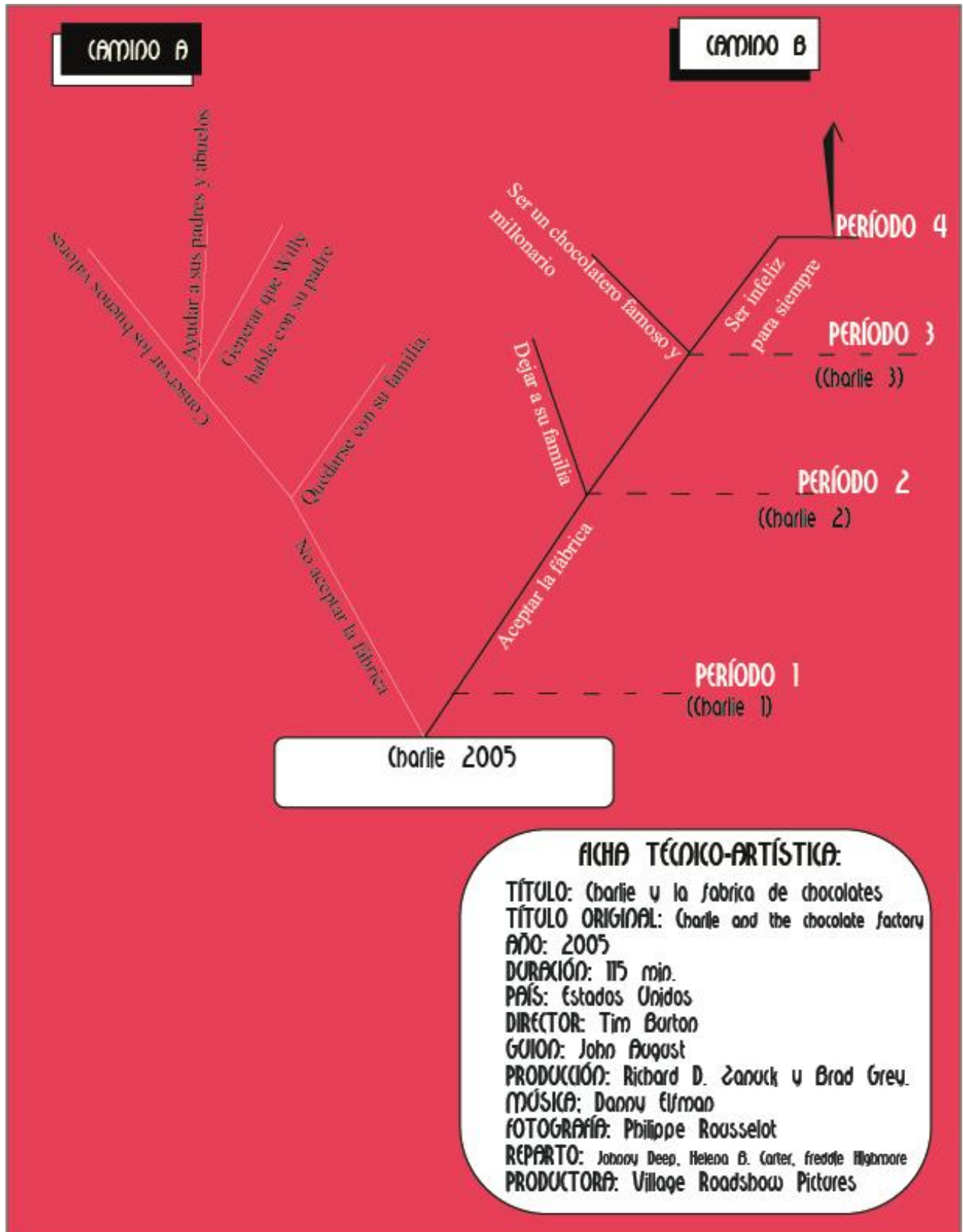


Se muestra en pantalla un PG cuando los chicos bajan de la camioneta. Posteriormente se muestra un PM cuando Eduard le dice a Jim que acuse con sus padres a la persona que le robó, la cámara muestra un PM. cortar el césped y la cámara permanece un poco más debajo de lo normal. Hay un POV subjetivo indirecto cuando intenta abrir la cerradura. Posteriormente cuando entran a la habitación hay una toma desde arriba, creando un efecto de cuando la puerta se cierra hay rápidamente un PP de Eduard y posteriormente un PD de la cerradura. El PG aparece de nuevo con los chicos que huyen del lugar, ya que es una trampa para Eduard. El PP de la cámara muestra al espectador, lo desesperado que se encuentra ante tal situación. Momentos más tarde la policía llega y el plano pasa a ser general.

SONIDO	En el momento en que se encuentran afuera de la casa, sólo se perciben sonidos ambientales. cuando Eduard intenta y abre la cerradura. Se percibe un leitmotiv durante todo ese tiempo. un cambio repentino de música a la que se añaden unas sirenas, ahora se percibe una mezcla musical de diferentes sonidos que evocan a un mismo sentido: Asustar al personaje. La música continúa hasta que llegan los policías e intervienen con un “Sabemos que está aquí”. Ahora únicamente se escuchan unos segundos después la música se escucha de forma lenta.
NARRACIÓN	La temporalidad del relato se define como prolepsis. Ya que la secuencia se muestra en orden.
MONTAJE	El tipo de montaje que aparece es montaje submoderno ya que se muestra la presencia de una transición que se presenta es el corte directo, y funciona dentro de la narración para diferenciar de planos.
PUESTA EN ESCENA	Las tonalidades son oscuras en cuanto aparece Jim, esto refleja la maldad del personaje. Mientras que a la que Edward entra tiene tonalidades claras, ya que la inocencia del joven se ve reflejada en la habitación e incluso el maquillaje se percibe más que en secuencias anteriores.

Charlie y la fábrica de chocolates (2005)

En el siguiente film, se presentan el dilema moral de Charlie, entre aceptar la fábrica y quedarse sin su familia o a la inversa. Al final toma la decisión que su corazón le dicta y escoge a sus padres y abuelos, por encima de la fábrica de chocolates.



El personaje en la toma de decisiones ante los dilemas morales que se le presentan a lo largo de la narración.

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATES (1990)

Willy Wonka regala su fábrica de chocolates a uno de los cinco niños que resulta ganador. Charlie gana, pero decide no quedarse con la fábrica, a menos de que su familia vaya con él.

(7'17'') (1:32:20-1:39:37)

En esta secuencia se enfrentan dos dilemas morales en una misma situación, comenzando por Willy Wonka y su decisión de regalar su fábrica de chocolates al niño con el corazón más bondadoso. Y el segundo es el que sobrelleva Charlie, quien gana el concurso, pero decide no quedarse con la fábrica, a menos de que su familia vaya con él. Charlie se enfrenta a su familia ante cualquier cosa. En este dilema moral, Charlie se enfrenta a la decisión de aceptar y rechazar la oferta. Anteponer a su familia ante cualquier cosa. En este dilema moral, Charlie se enfrenta a la decisión de aceptar y rechazar la oferta cuando lo debe hacer y por qué lo debe hacer.

IMAGEN



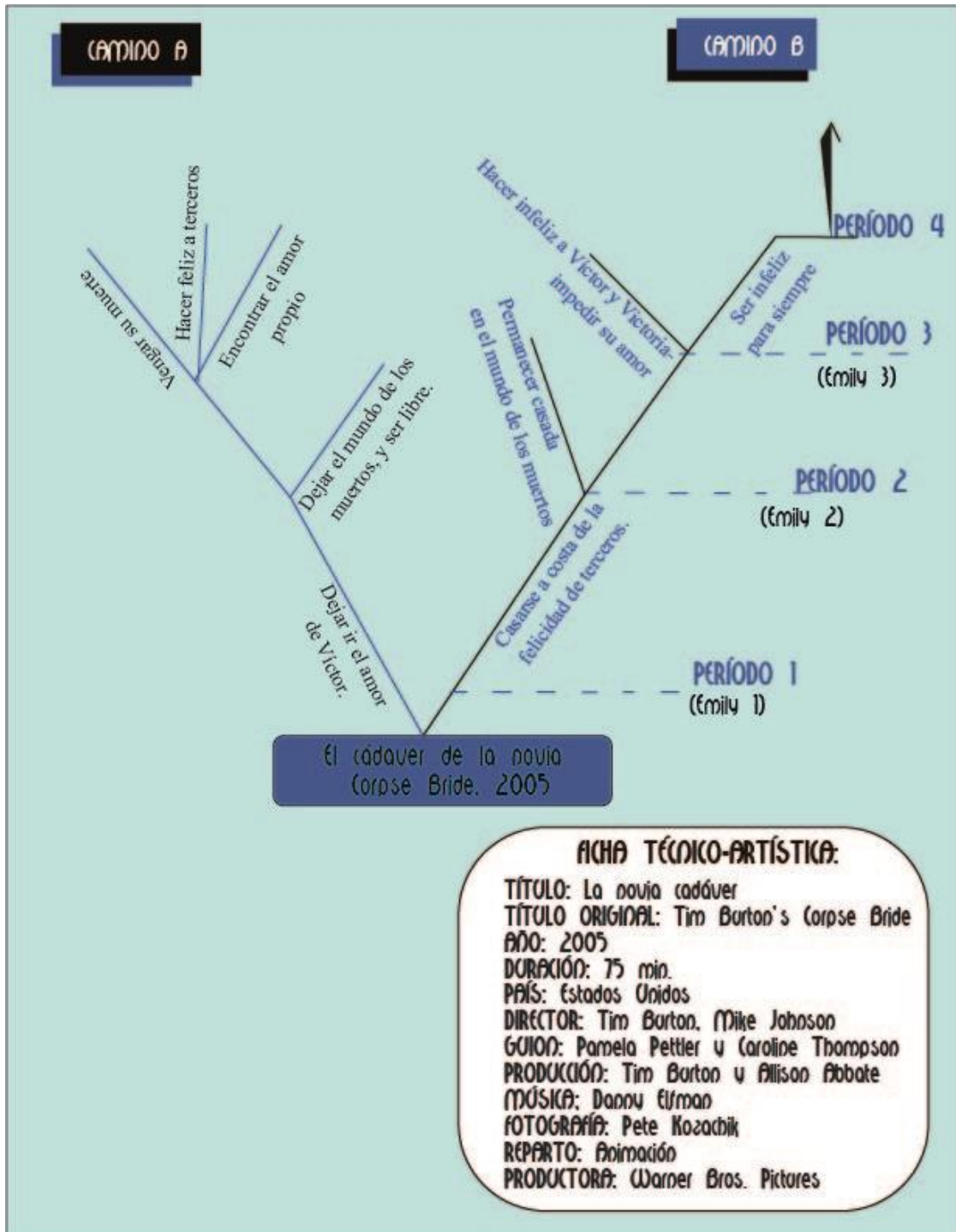
Hay un PP de Willy al enterarse de que Charlie es el último niño que queda. Posteriormente el plano del abuelo se convierte en un PM. Hay un PD del cruce de manos entre Charlie y Willy. Posteriormente hay un POV subjetivo indirecto de Charlie y su abuelo.

El PP se mantiene en la conversación. En cuanto entran al elevador hay un Tild Up hacia el techo para mostrar a los niños que salen de la fábrica. Posteriormente hay PM de cada uno de los niños al salir de la fábrica y un POV subjetivo de Charlie los observa desde arriba salir de la fábrica. Posteriormente se presentan PG del lugar en el que ocurre la conversación entre Charlie y Willy. La cámara resalta las facciones de Charlie al rechazar la fábrica.

SONIDO	Una melodía acompaña el momento en que Willy habla con Charlie acerca de la noticia, pero desaparece cuando Willy choca con el elevador. El sonido de aventura da inicio en cuanto suben y salen de la fábrica y se mantiene hasta que los niños salen de la fábrica. Hay un cambio de música en cuanto aparece Charlie y hay un corte por el sonido del techo, en cuanto entra el elevador a casa de Charlie. El silencio da inicio cuando Charlie rechaza la oferta de la fábrica de chocolates.
NARRACIÓN	La temporalidad del relato se define como prolepsis. Ya que la secuencia se muestra en orden cronológico.
MONTAJE	El tipo de planos son rigurosamente continuos y se presenta un montaje tonal a lo largo de la secuencia. La transición que se utiliza es de corte directo.
PUESTA EN ESCENA	Se utilizan tonalidades frías que van acorde con la temporada que se maneja dentro de la narrativa. La iluminación permanece en el pequeño Charlie.

CORPSE BRIDE (2005)

La situación a la que se enfrenta Emily es verdaderamente considerado un dilema moral, ya que debe decidir entre ser feliz a costa de quien sea o dejar ir el amor de Víctor para que pueda ser feliz.



El personaje en la toma de decisiones ante los dilemas morales que se le presentan a lo largo de la narración.

CORPSE BRIDE

Emily esta a punto de casarse con Víctor, pero por Victoria no se lleva a cabo el matrimonio.

La moralidad de Emily se refleja en dejar ir el amor de Víctor para que él pueda ser feliz.

IMAGEN







En la iglesia se encuentran todos los invitados, la mayoría pertenece al mundo de los muertos. En el centro se u
 Hay un PG de ambos. Posteriormente, Víctor y los invitados voltean a ver a la cámara y aparece un POV sujeto
 coloca en el lugar de Emily y aparenta que todos los personajes lo observan a él. Posteriormente hay abajo a la a
 los niños que tiran flores para que ella camine sobre las mismas. Emily se muestra a través de un tild up, que inici
 su rostro. La cámara sitúa a Emily en el centro. Un halo de luz rodea su espalda, camina hacia adelante y la luz
 Hay un corte y muestran a Víctor y al padre, el novio se muestra entusiasmado por ver a Emily. Las tonalidades
 rostro es iluminado. La cámara da un pequeño giro para mostrar a Emily desde los invitados y posteriormente se
 cuanto Emily toca la mano de Víctor. La luz continúa en la parte trasera de Emily, este tipo de iluminación anur
 entra Victoria en PG a la iglesia, en un PM le grita a Víctor, pero es callada por un cadáver. Hay un POV subj
 espectador observa desde un costado de Emily el acontecimiento. En cuanto Víctor dice sus votos hay un PP, de é
 pero aparece desenfocada. En cuanto Víctor toma la copa hay un PD y un Tild Up desde que él la toma hasta q
 con Emily sucede lo mismo y hay nuevamente un Tild Up en cuanto ella toma la botella de vino y sirve en la co
 Emily sorprendida ante la presencia de Victoria. Ambas reaccionan igual. Emily intenta continuar con el discurs
 presencia de Victoria. Víctor termina el discurso y se lleva la copa de vino a la boca, pero Emily lo detiene, ambos
 a Víctor que no puede casarse con él, ya que no tiene por qué robarle los sueños a alguien más. Emily llama a Vic
 En PM aparecen los tres personajes y posteriormente un PD de la mano de Emily colocando la mano de Víctor s

SONIDO	La música de boda comienza cuando Emily entra a la iglesia y concluye cuando ella toma la copa del padre no hay música. En cuanto Victoria aparece, el piano toca levemente para denotar la emoción que acompaña a los tres personajes. La música baja de volumen en cuanto Emily se arrepiente de querer beber la copa, para denotar mayor dramatismo dentro de la escena. La música de fondo describe su situación. Hay una mezcla de sonidos que permanecen durante el encuentro de Víctor y Victoria.
NARRACIÓN	La temporalidad del relato se define como prolepsis. Ya que la secuencia se muestra en orden cronológico.
MONTAJE	El tipo de planos son rigurosamente continuos y se presenta un montaje tonal a lo largo de la secuencia. El tipo de montaje que utiliza es de corte directo.
PUESTA EN ESCENA	La iluminación se presenta mayormente en el rostro de los personajes. Emily viste colores claros y está iluminada en la espalda. Víctor y Victoria únicamente tienen iluminado el rostro y sus vestimentas son oscuras. La secuencia es Emily, a pesar de pertenecer al mundo de los muertos.

CONCLUSIÓN

El cine de Tim Burton ha servido como herramienta audiovisual para criticar a la sociedad que margina y aísla a los personajes outsiders o anti héroes, por no tener los mismos ideales que ellos, sin embargo lo fundamental de cada uno de ellos es que no viven preocupados por eso, sólo se encargan de amar y querer a quienes de verdad consideran sus aliados.

La moralidad que poseen los denomina como antihéroes, ya que son capaces de dar todo para que sean felices las personas que aman, a pesar de no tener habilidades heroicas. Los personajes marginales realizan acciones que ante cualquier espectador parecen no ser del todo correctas, sin embargo para ellos este tipo de acciones refleja lo que verdaderamente los hace felices.

Cabe resaltar que el mundo que el cineasta ha creado ha servido como un escaparate de la verdadera realidad social por la que frecuentemente atraviesan. Todas las emociones de exclusión en las películas timburteanas reflejan los sentimientos de Burton, ya que en algún momento de su vida él también perteneció al mundo de los *outsiders*.

También podemos destacar que los elementos formales son relevantes para la construcción del personaje, ya que lo dotan de una caracterización más profunda y el espectador logra relacionarse mayormente con el personaje.

El cine de Burton es amplio y diverso, pero sobre todo es un cine que refleja la situación de personas que se aíslan de la sociedad porque creen no pertenecer a la misma, ya que se consideran diferentes a ella. Cabe resaltar que si son personajes diferentes y se comprueba a lo largo de la narración, ya que sus acciones son más humanas y reales que las de los otros que no pertenecen al mundo de los “raros”, “diferentes” u *outsiders*.

BIBLIOGRAFÍA

- Anónimo (s.f.). Características del estilo de Tim Burton. Recuperado de: <https://tecnologiasdelaimagendos.blogs.upv.es/files/2019/02/Caracter%c3%adsticas-de-estilo-de-Tim-Burton>
- Anónimo (s.f.). *El montaje cinematográfico*. Recuperado de: <http://medioexpresivoscampos.org/apuntes/me2/el-montaje-cinematografico.pdf>
- Anónimo (03 de julio 2013) Secretos del Batman de Tim Burton. *Pantalla Adicta*. Recuperado de: <https://conproyector.blogspot.com/2013/07/secretos-del-batman-de-tim-burton.html>
- Agis, K. (2016) Miss Peregrine y los niños peculiares. *Buzzfeed*. Recuperado de <https://www.buzzfeed.com/mx/karlaagis/miss-peregrine-y-los-ninos-peculiares-de-buzzfeed>
- Aguiar, L. (2011) *La influencia del expresionismo alemán en la filmografía de Tim Burton*. (Tesis de licenciatura). Universidad Mesoamericana de San Agustín. Mérida, Yucatán. México.
- Aumont, J. (1992) *La imagen*. España: Paídos.
- Becker, H. (2009) *Outsiders hacía una sociología de la desviación*, (1ª Edición) Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Bénéitez, S. (21 de julio 2013) Tim Burton: ‘Ed Wood’ declaración de amor. *Espinof*. Recuperado de: <https://www.espinof.com/criticas/tim-burton-ed-wood-declaracion-de-amor>
- Cortés, N.I. (2016) *El cine como medio generador de estereotipos basado en la característica de inadaptación de la obra fílmica del cineasta Tim Burton*. (Tesina de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México.
- Chion, (M). (1993) *La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. (1ª ed) España: Paidos.
- Cuevas, D. (2019) Bitelchús, Bitelchús, Bitelchús, *Jot Down*, Recuperado de: <https://www.jotdown.es/2019/08/bitelchus-bitelchus-bitelchus/>
- Cuevas, E. (2009) La narratología audiovisual como método de análisis. *Portalcomunicación.com*
- Deleuze, G. (1983) *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona, Buenos Aires: Ed. Paídos.

- Delgadillo, R. (2011) Teorías sobre montaje audiovisual. En Punto cero. *Teorías sobre el montaje*. (pp. 69-77)
- Empire, (2019) El legado de ‘Batman’ de Tim Burton, a 30 años de su estreno. *Empire*. Recuperado de: <https://www.empireonline.com.mx/originales/batman-de-tim-burton-legado-30-anos/>
- Franco, F. (s.f.) *Narrativa y Lenguaje Cinematográfico*. ECAM. Madrid. Recuperado de: www.ecam.es
- Figuero, J. (2012) *Los inadaptados de Tim Burton*. Ediciones Titilvilus.
- Figuero, J. (2014) Tim Burton creo los antecedentes de su característico estilo cinematográfico en sus cortometrajes. *FILMHISTORIA, Revista de Historia y Cine desde 1991 Online*, Volúmen (24). Recuperado de: <http://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/14060>
- Fuentes Hernandez, Ana Paola, “*Tim Burton. Vida y obra*” (Tesina de licenciatura) Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2014
- Figuero, J. (s.f.) *Tim Burton y el mito de la rebelión*. Grupo Surrealista de Madrid Recuperado de: <http://www.gruposurrealistademadrid.org/jose-manuel-rojo-tim-burton-y-el-mito-de-la-rebelion>
- Galán, E. (2005) La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. *International Journal of Development and Educational Psychology*, vol 3, núm. 1, 2005, pp. 263-273. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oac?id=349832310025>
- Galan, E. (s.f.) *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. inédito. Universidad Carlos III de Madrid, Facultad de Humanidades.
- García, G. (2014) *Análisis de la comunicación sonora en el cine: diseño de sonido envolvente 5.1* (Trabajo fin de master). Universidad de Sevilla. Sevilla.
- Garcia, J. (2003) *La narrativa audiovisual* (3ª ed.) Madrid: Cátedra.
- Guzmán S, Baccaro, A. (2013) *El cine y sus lenguajes. Metodología para la formación*. (1ª. Ed.) Quito- Ecuador. SIGNIS ALC.
- González, J. (20 de junio del 2016) La parada de los monstruos: Ed Wood, de Tim Burton. *Tiempo de cine*. Recuperado de: <https://www.tiempodecine.co/web/la-parada-de-los-monstruos-ed-wood-de-tim-burton/>

- La nación, Argentina. (14 de agosto de 2019) “El joven manos de tijera”, una gótica historia de amor. *La prensa gráfica*. Recuperado de: <https://www.laprensagrafica.com/farandula/El-joven-manos-de-tijera-una-gotica-historia-de-amor-20190813-0548.html>
- Lariguet, G. (2010) Los dilemas morales qua límites de la racionalidad práctica. En *Dianoía*, vol. LV, número 64 (pp. 71-108)
- Lozano, F. (mayo, 2014) Ed Wood, Una vida de cine. *El espectador imaginario*. Recuperado de: <http://www.elespectadorimaginario.com/ed-wood-una-vida-de-cine/>
- Martín, Marcel, (1955) *El lenguaje del cine*, Gedisa Mexicana.
- McMahan, A. (2005) *The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*, Bloomsbury.
- Ortiz, G. (2016) Sobre la distinción entre ética y moral. En *ISONOMIA* No. 45. (pp. 113-139)
- Pasillas, I. (15 noviembre de 2012) El solitario pasado de Tim Burton *Revista Quién*. Recuperado de: <https://www.quien.com/espectaculos/2012/11/13/el-pasado-que-formo-a-tim-burton>
- Pérez, Patricio (s.f.) Construcción del personaje en cine y televisión.
- Prósper, J. (1991) *El punto de vista en la narrativa cinematográfica*. Valencia. Fundación Universitaria San Pablo CEU.
- Pulecio, E (s.f) *El cine: Análisis y Estética*. República de Colombia.
- Ramírez, A. (2014) *Entre lo maravilloso y lo siniestro. El estilo en la puesta en escena del cine fantástico de Tim Burton*. (Tesis licenciatura) Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México.
- Realpe, S. (s.f.) *Dilemas morales*. En Estudios Gerenciales. Universidad ICESI.
- Rivera, Juan Antonio, (2011) *Lo que Sócrates diría a Woody Allen*, Espasa Libros.
- Rojo, J. (s.f.) Tim Burton y el mito de la rebelión. Inédito.
- Salvans, R. (31 de marzo de 2019). Tim Burton nos da las claves de Dumbo. *Fotogramas*. Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g26970554/dumbo-tim-burton-entrevista/>

- Satulovsky, S. (2015) La utilización de la estética en la obra de Tim Burton en favor de la crítica social. En O. Echeverría (ed.) *Creación y Producción de Diseño y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina. Facultad de diseño y comunicación.
- Scherer, F, (18 de septiembre 2016) Tim Burton “Para mí la vida es muy extraña” *La Nación*. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/1937485-tim-burton-para-mi-la-vida-es-muy-extrana>
- Solaz Frasset, L. Tim Burton y la construcción de un universo fantástico. (Tesis doctoral). Universitat de Valencia. Servei de Publicacions, 2003
- Sutton, C. (diciembre 2017) El cine de Tim Burton, un cine de culto. *El espectador imaginario*. Recuperado de: www.elespectadorimaginario.com/el-cine-de-tim-burton-un-cine-de-culto/#_ftnref4
- Tim Burton Productions. (2019) *Wikipedia* Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Burton_Productions
- Tim Burton’s Town. Sleepy Hollow. Recuperado de: <https://www.timburton.es/filmografia/sleepy-hollow/>
- Walpen, M. (2010) *La construcción del antihéroe en la filmografía de Tim Burton* (tesina licenciatura) Universidad de Belgrano, Facultad de humanidades. Buenos Aires.
- Zavala, L. (2005) Elementos del discurso cinematográfico, Ciudad de México, Unidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco.
- Zavala, L. (2010) *El sujeto de la enunciación audiovisual: Las teorías del punto de vista cinematográfico*, Ciudad de México, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. Recuperado de: <https://slideplayer.es/slide/103847/>
- Zavala, L. (2010) *Teoría y práctica del análisis cinematográfico: La selección luminosa*. Ciudad de México, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco.
- Zavala, L. (2018) *Análisis Cinematográfico: Notas de curso*, Ciudad de México, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco.
- Zavala, L. (2018) *Teoría del montaje y estrategias de análisis*. Ciudad de México, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco.