



## FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**ENTRE LO MARAVILLOSO Y LO SINIESTRO. EL ESTILO EN LA  
PUESTA EN ESCENA DEL CINE FANTÁSTICO DE TIM BURTON.**

TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA:  
**ALMA DELIA RAMÍREZ CALIXTO**

ASESOR:  
MTRO. RODRIGO MARTÍNEZ MARTÍNEZ



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Agradecimientos

*A Dios, por permitirme llegar a este momento tan importante de mi vida profesional y académica.*

*A mis padres, a mi hermano y a Berta Mondragón, por su apoyo y motivación para concluir este proyecto.*

*A la memoria de mis abuelos Celia, José y Cupertino.*

# Índice

Introducción.....	5
Capítulo 1: ¿Quién es Tim Burton?.....	10
Capítulo 2: Lo fantástico	
2.1 ¿Qué es género?.....	18
2.2 ¿Qué es el género fantástico?.....	23
2.3 Horror.....	46
Capítulo 3: Estilo y puesta en escena.....	52
3.1 Elementos no específicos.....	58
3.1.1 Escenografía.....	61
3.1.2 Maquillaje y vestuario.....	73
3.1.3 Iluminación.....	78
3.1.4 Color.....	84
Capítulo 4: Análisis.....	95
4.1 <i>Beetlejuice</i> .....	97
4.1.1 Sinopsis.....	97
4.1.2 Escenografía.....	98
4.1.3 Maquillaje y vestuario.....	103
4.1.4 Iluminación.....	106
4.1.5 Color.....	109
4.1.6 Mundo extraordinario.....	111
4.2 <i>El cadáver de la novia</i> .....	114
4.2.1 Sinopsis.....	114
4.2.2 Escenografía.....	115
4.2.3 Maquillaje y vestuario.....	118
4.2.4 Iluminación.....	122
4.2.5 Color.....	123
4.2.6 Mundo extraordinario.....	124
4.3 <i>Alicia en el país de las maravillas</i> .....	127
4.3.1 Sinopsis.....	128
4.3.2 Escenografía.....	128

4.3.3 Maquillaje y vestuario.....	131
4.3.4 Iluminación.....	133
4.3.5 Color.....	133
4.3.6 Mundo extraordinario.....	134
4.4 <i>Frankenweenie</i> .....	135
4.4.1 Sinopsis.....	136
4.4.2 Escenografía.....	137
4.4.3 Maquillaje y vestuario.....	139
4.4.4 Iluminación.....	140
4.4.5 Color.....	141
4.4.6 Mundo extraordinario.....	142
Conclusiones.....	144
Fuentes.....	155
Anexo.....	163

## Introducción

El género fantástico ha existido desde hace siglos; las primeras fantasías fueron historias sobre seres gigantescos y monstruosos contadas para entretener, asustar y enseñar obediencia a las normas de una tribu. Actualmente, lo fantástico, la ciencia ficción y el horror están presentes tanto en los cines, como en la pantalla chica y las librerías. Tenemos el ejemplo de la saga de *Crepúsculo* (*Twilight*), de Stephanie Meyer; la trilogía de *Las crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*) de C.S. Lewis, las series televisivas *Sangre verdadera* (*True Blood*), *El diario de los vampiros* (*The Vampire Diaries*), *Grimm*, *Érase una vez* (*Once Upon a Time*), *Juego de tronos* (*Game of Thrones*) y varios libros que pronto saltarán a la pantalla grande como el *spin-off* de *Harry Potter: Animales fantásticos y dónde encontrarlos* (*Fantastic Beasts and Where to Find Them*).

En el género fantástico vemos la presencia de magia y de lo sobrenatural, que bien puede ser explicado, puede no tener una explicación racional o ir de acuerdo a las leyes de la ciencia. Este género abarca tantos temas que es complicado delimitarlo, por lo que autores como Todorov mencionan que se encuentra en el límite entre lo maravilloso y lo extraño y otros opinan que se sobrepone con otros géneros como son la ciencia ficción y el cine de horror. Eso lo veremos más adelante.

¿Por qué este género sigue vigente? Porque lo fantástico nos permite conocer criaturas y seres extrañas, viajar en el tiempo, volar, hablar con animales y tener poderes mágicos, entre muchas otras cosas que en la vida real nunca podríamos hacer. En pocas palabras, es una vía de escape a mundos maravillosos, donde nuestra imaginación es el único límite. No obstante, desde hace varios años, el género ha pasado por diversas reinenciones al mezclarse con la parodia o al volverse épico. La saga de *Shrek* (Andrew Adamson, 2001) y las nuevas adaptaciones de los cuentos de hadas son un ejemplo de ello.

Dado que lo fantástico abarca tanto literatura, teatro, cine y televisión, esta investigación únicamente aborda cómo se manifiesta en el séptimo arte y, en particular, en el trabajo de un cineasta: Tim Burton. Existen muchos realizadores de este género como Hayao Miyazaki, Peter Jackson y Guillermo del Toro, por mencionar algunos. Todos tienen un estilo narrativo y visual distintivo para contar sus historias, pues no todos abordan lo fantástico de la misma manera.

Por tal motivo, surgió la inquietud por estudiar el estilo de Burton, denominado “burtonesco” y, del cual, se han hecho *fanarts* de diferentes personajes; por ejemplo, el artista filipino Vaughn Pinpin realizó una serie de ilustraciones de los personajes del anime *Pokemon* como si Tim Burton los hubiera diseñado<sup>1</sup>. También se han hecho de la serie televisiva animada *Hora de Aventura (Adventure Time)*<sup>2</sup> y de *Frozen, una aventura congelada (Frozen)*.<sup>3</sup> Pero en sí, ¿en qué consiste su estilo?

Después de revisar su obra, me di cuenta que sin importar qué registro dramático (cómico, trágico) posea, en la filmografía de Burton siempre (o casi siempre) encontraremos seres sobrenaturales, mundos extraordinarios y una atmósfera característica que distingue visualmente su obra de otros cineastas del género fantástico y que está presente tanto en el uso del color, como en el tipo de iluminación, vestuario y maquillaje de sus personajes. Por esa razón, el objetivo de esta tesis es sustentar que el estilo de la puesta en escena en el cine fantástico de Tim Burton combina las convenciones y temas de lo fantástico con algunos elementos *no específicos* del cine (se les denomina así porque no pertenecen exactamente al arte cinematográfico) como son escenografía, maquillaje,

---

<sup>1</sup> *Pokémon a lo Tim Burton, segunda parte* en “Deculture”, publicado el 23 de abril 2013 <http://www.deculture.es/2013/04/23/pokemon-tim-burton-segunda-parte/>

<sup>2</sup> *Hora de Aventura al estilo burtoniano*, publicado el 28 de noviembre 2013 <http://mundoburtonesque.blogspot.mx/2013/11/hora-de-aventura-al-estilo-burtoniano.html>

<sup>3</sup> *Frozen, Tim Burton-style* en “Neatorama”, publicado el 8 de mayo de 2014 <http://www.neatorama.com/2014/05/08/Frozen-Tim-Burton-style/#!TRPdG>

vestuario iluminación y color; especialmente, del cine de horror clásico y del expresionismo alemán de principios del siglo XX.

Esta investigación únicamente referirá el cine fantástico de Burton y, en específico, cuatro películas donde es más notorio su estilo visual. Cabe aclarar que no todo el cine de Burton es fantástico. *La gran aventura de Pee-Wee* (*Pee-Wee's Big Adventure*) es una *road movie*; *Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet* (*Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*) un musical de terror; y *Ed Wood*, una *biopic* sobre el peor cineasta de toda la historia del séptimo arte en Estados Unidos.

Adelantándome un poco, en el análisis descubrí que parte del éxito de las películas de Tim Burton es su renovación del género fantástico y, en específico, su visión del monstruo. Por ejemplo, en su filmografía encontramos monstruos que no buscan asustar, sino encajar en la sociedad para ser aceptados, sólo que no logran su cometido. Por ejemplo, En *El joven manos de tijera* (*Edward Scissorhands*). Edward es un ser creativo y artístico, pero sus manos lo hacen ser destructivo a la vez. También vemos muertos vivientes cuyo único deseo es encontrar el amor como en *El cadáver de la novia* (*The Corpse Bride*) y monstruos que fueron producto de un experimento científico sin fines malévolos (*Frankenweenie*). Y vemos, también, fantasmas que son tan torpes que no pueden asustar a los vivos y, por ello, tienen que contratar los servicios de un exorcista loco con problemas de personalidad (*Beetlejuice*).

No en todas las películas fantásticas de Burton encontramos monstruos<sup>4</sup>. En *Charlie y la fábrica de chocolate* (*Charlie and the Chocolate Factory*), el protagonista es un genio solitario e incomprendido, que busca un heredero porque no tiene amigos ni gente en la que pueda confiar. Entrar a su fábrica es como adentrarse en un mundo desconocido y mágico,

---

<sup>4</sup> Javier Figuero en *Los inadaptados de Tim Burton* clasifica a los personajes de este cineasta como 'inadaptados' o *outsiders*. En este libro, los clasifica en *outsiders* sociales (Pee-Wee Herman, Edward Scissorhands, Vincent Malloy, Ed Wood, Bruce Wayne, Willy Wonka, Víctor Frankenstein), *outsiders* en el inframundo (Beetlejuice, el jinete sin cabeza, Emily, Edward Bloom, Barnabas Collins y Alicia) y *outsiders* intrusos (los marcianos de *Marcianos al ataque*, Sweeney Todd, y los humanos en *El planeta de los simios*).

donde lo imposible (la goma de mascar de varios sabores, los ríos de chocolate y el elevador de cristal que viaja a la velocidad de la luz, entre otras cosas) se hace posible. Willy Wonka es un niño atrapado en el cuerpo de un adulto, pero tiene la virtud y el poder de fabricar dulces exquisitos e inigualables. Por su parte, en *El gran pez* (*Big Fish*) sí hay seres sobrenaturales, pero al final se descubre que realmente ninguno existe porque fueron producto de la imaginación del padre de Edward Bloom. Esto explica de modo racional el origen de lo sobrenatural.

En *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*), Alicia debe aniquilar al Jabberwocky (símbolo de sus miedos e inseguridades), un dragón feroz y tenebroso, pero como ella se encuentra dentro de un mundo maravilloso y extraordinario, este dragón no es el ser sobrenatural que hace contraste entre lo real y lo sobrenatural. Más bien, ella sería la intrusa dentro de ese universo fantástico.

Esto es sólo un pequeño adelanto de algunos aspectos que abarca esta investigación, la cual está dividida en cuatro apartados. En el capítulo “¿Quién es Tim Burton?”, hablo sobre este cineasta y hago una breve descripción de su vida, obra, reconocimientos y proyectos a futuro para tener una visión global sobre su trabajo. En el capítulo “Lo fantástico” defino lo que es el género. Después, abordo en concreto el género fantástico, para describir sus temas característicos. Posteriormente, explico la diferencia entre el horror y el terror. De esta manera, sabremos qué convenciones están presentes en la filmografía de Burton.

En el tercer apartado “Estilo y Puesta en escena”, me enfoco en tratar la forma en el cine, donde explico qué se entiende por forma fílmica, estilo cinematográfico y puesta en escena. Igualmente, hablo sobre los cuatro elementos no específicos que destacan en la obra de Tim Burton: escenografía, maquillaje y vestuario, iluminación y color que después abordaremos estos componentes en el análisis.

Finalmente, en el cuarto capítulo realizo el microanálisis de cuatro películas de Burton, de las cuales estudio dos secuencias; una que representa más los patrones formales de su estilo y otra que muestra la entrada al mundo sobrenatural o extraordinario, según el esquema ideado por Christopher Vogler en *El viaje del escritor*.<sup>5</sup> Esas películas son *Beetlejuice* (1988), *El cadáver de la novia* (2005), *Alicia en el país de las maravillas* (2010) y *Frankenweenie* (2012). Entremos, pues, al fantástico mundo de Tim Burton.

---

<sup>5</sup> Vogler se basó en *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell, cuya obra es considerada una de las más influyentes del siglo XX. Campbell expuso por primera vez el patrón que está detrás de cada historia. En su estudio sobre el mito del héroe, Campbell descubrió que todos son básicamente la misma historia, contada interminablemente en variaciones infinitas.

## Capítulo 1

### ¿Quién es Tim Burton?

*"I treat my films like mutated children... they may have flaws, they may have weird problems, but I still love them."*  
Tim Burton

Timothy William Burton nació el 25 de agosto de 1958 en Burbank (California, Estados Unidos), un barrio de clase media de Los Ángeles

con sus casas de madera, cada una con césped, jardín y barbacoa [...] La típica banalidad social y la típica vida cotidiana del *american way of life* [...] La casa de los Burton está situada en la trayectoria de los aviones que salen del aeropuerto de Burbank y muy cerca del cementerio donde el joven pasa sus ratos de ocio paseando o sumido en sus fantasías.<sup>6</sup>

Desde niño, Burton trabajó pintando las casas de sus vecinos y demostró talento para el diseño y las artes tras haber ganado un concurso de dibujo en su ciudad. Su padre, Bill Burton, empleado del departamento de jardines y actividades recreativas del Parque Burbank, abandonó su carrera de jugador profesional de béisbol en el equipo de los St. Louis Cardinals a raíz de un accidente. Su madre, Jean Erickson, era propietaria de una tienda de objetos relacionados con los gatos llamada "Cats Plus". Burton tiene un hermano menor llamado Daniel, quien también es artista.

A los 13 años, Burton realizó su primer cortometraje animado llamado *La isla del doctor Agor* (*The Island of Doctor Agor*) en el patio trasero de la calle Evergreen. "Empecé a hacer *stop-motion* cuando era un niño. Tomaba mi cámara Súper 8 y hacía algunos modelos, los movía, grababa, los movía y grababa. Amaba todas las técnicas para hacer animación,

---

<sup>6</sup> Antoine de Baecque, *Tim Burton*, p.10

pero hay algo único y especial de la animación cuadro por cuadro; es más real y el escenario es como un pequeño *set*.”<sup>7</sup>

Junto con sus amigos, hizo un cortometraje de hombres lobo, otro de un doctor chiflado, uno de cavernícolas y uno llamado *Houdini*, el cual presentó como una tarea para la escuela. A este le siguió un corto basado en el álbum *Bienvenido a mi pesadilla (Welcome to my Nightmare)*, de Alice Cooper, sobre la psicología y los sueños.

En 1976, Burton se matriculó en el Instituto de Arte de California (CalArts). En su segundo año, entró en el programa de animación de Disney y, en 1979, se unió a su equipo de animadores gracias a su corto *Stalk of the Celery Monster (El Ataque del Monstruo Apio)*. Esta historia, dibujada en colores sepia, “trata de un científico perturbado que realiza experimentos extraños en mujeres tendidas sobre una mesa, con un gigante aterrador como ayudante. Poco a poco se revela que se trata de un dentista.”<sup>8</sup> También realizó el cortometraje *Doctor de la Fatalidad (Doctor of Doom, 1979)*, “en el que un científico de la época victoriana, interpretado por él mismo, muestra una criatura que ha fabricado con sus propias manos: una bestia con cara de elefante.”<sup>9</sup>

Su primer trabajo en Disney fue realizar bocetos de zorros y perros para *El zorro y el sabueso (The Fox and the Hound, 1981)*. Allí se dio cuenta de que su estilo nunca podría encajar con el perfil de animador de la compañía. No obstante, una oportunidad de oro llamó a su puerta en 1982 cuando conoció a Julie Hickson y Tom Wilhite, dos importantes ejecutivos de Disney. Ellos vieron en él un gran talento y, de esta forma, el joven director recibió 60 mil dólares para llevar a cabo el rodaje de su primer cortometraje profesional, *Vincent*, bajo la técnica de la animación cuadro por cuadro. Este corto de cinco minutos recibió numerosos

---

<sup>7</sup> “I started to do stop-motion when I was a kid. You take a Super 8 and make some models, and move, click, move, click. All that. I love all forms of animation, but there is something unique and special to stop-motion: it's more real and the set is lit like a set.” Tim Adams, *Tim Burton: The love and life and death stuff was stewing from the start* en “The Guardian”, publicado el 7 de octubre 2012 <http://www.theguardian.com/film/2012/oct/07/tim-burton-frankenweenie-interview>

<sup>8</sup> Antoine de Baecque, *Op. Cit.*, p.17

<sup>9</sup> *Ibidem*, p.18

elogios por parte de la crítica especializada en animación y obtuvo varios premios en Estados Unidos.

Burton siguió trabajando en Disney y colaboró en *Tarón y el caldero mágico* (*The Black Cauldron*, 1985), en *Truco o Trato* (*Trick or Treat*, 1986) y en *Juguetes* (*Toys*, 1992) de Barry Levinson. Con el apoyo de Hickson y Wilhite, Burton se dedicó a desarrollar otros proyectos personales como *Hansel y Gretel* (*Hansel and Gretel*, 1982) donde hace un homenaje a las películas de terror japonesas. Después de este trabajo, Burton recibió la financiación necesaria para la realización del mediometraje en *live-action*, *Frankenweenie* (1984). Debido a que estos proyectos habían sido ignorados en Disney, Burton decidió irse de la compañía y dirigió uno de los episodios de la serie de la actriz y productora Shelley Duvall, *Faerie Tale Theatre*, donde filmó una nueva versión del cuento de *Aladino y la lámpara maravillosa*.

Para su suerte, Stephen King vio *Frankenweenie* y lo recomendó a Bonni Lee, un ejecutivo de los estudios Warner Bros. Lee mostró esta película a Paul Reubens, quien supo de inmediato que Burton era el indicado para dirigir *La gran aventura de Pee-Wee* (1985). Tres años después, la visión de Burton cuajó con el anárquico *Beetlejuice*, éxito por el que la Warner le ofreció la dirección de la muy esperada adaptación del cómic de *Batman*. Desafortunadamente, su secuela, *Batman Regresa* (*Batman Returns*, 1992) no fue tan exitosa como su antecesora, así que el director Joel Schumacher tomó las riendas de la franquicia.

Convertido en productor y con el prestigio de haber dirigido *Batman*, una de las películas más taquilleras de la historia de los estudios Warner, Burton se lanzó a la realización de uno de los proyectos más personales de toda su filmografía: *El joven manos de tijera* (1990), cinta donde debutaría su actor fetiche, Johnny Depp.

En 1992, Burton empezó la pre-producción de uno de sus proyectos más deseados: un musical de animación sobre el rey de las calabazas de Halloweentown, *El extraño mundo de Jack* (*The Night Before Christmas*), primer largometraje de animación cuadro por cuadro

producido por Disney. Como al mismo tiempo estaba rodando *Batman regresa*, Burton delegó la dirección de este largometraje a Henry Selick, con quien más tarde realizaría también *James y el durazno gigante* (*James and the giant peach*, 1996).

En 1994, Burton y Denise Di Novi produjeron la comedia fantástica *Cabin Boy* (*Caos en alta mar*), dirigida y escrita por Adam Resnick. Ese mismo año, Burton volvió a las producciones de bajo presupuesto con *Ed Wood*, el cual no fue un éxito taquillero, pero ganó dos Oscars, un Globo de Oro y obtuvo una candidatura a la Palma de Oro en Cannes. En esta película, hizo hincapié en la relación de Wood con el actor Bela Lugosi, quien se encontraba en una etapa de decadencia, así como en la obsesiva pasión de Wood por el cine.

El año siguiente, Burton dirigió una delirante parodia de ciencia ficción titulada *Marcianos al ataque* (*Mars Attacks!*), donde logró reunir al mejor reparto con el que ha trabajado hasta la fecha: Jack Nicholson, Annette Benning, Glen Close, Natalie Portman, Michael J. Fox, Danny DeVito, Pierce Brosnan, Sarah Jessica Parker y el veterano Rod Steiger. A pesar de contar con un gran elenco y un enorme presupuesto, *Marcianos al ataque* fue el primer gran fracaso de Tim Burton en el cine comercial. Por lo tanto, se tomó un periodo de descanso antes de volver a ponerse frente a otro proyecto.

Durante este tiempo, Burton se fue a vivir a Nueva York con su nueva pareja, la actriz Lisa Marie, y se dedicó a la pintura y a la literatura. Fue así que en 1997, sacó a la venta *La melancólica muerte del Chico Ostra* (*The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*), un libro compuesto por 23 cuentos para niños, escrito e ilustrado por él.

En 1999, Burton dirigió *La leyenda del jinete sin cabeza* (*Sleepy Hollow*), una adaptación del cuento clásico de Washington Irving. Dos años después, dirigió el *remake* de *El planeta de los simios* (*The Planet of the Apes*, 2001) y su vida personal experimentó muchos cambios por esas fechas. Sus padres murieron y su relación con la actriz Lisa Marie terminó tras ocho años de

noviazgo. Fue así que empezó a salir con la actriz británica Helena Bonham Carter, con quien tuvo a sus hijos Billy y Nell. La pareja actualmente vive en Londres.

Después de *El planeta de los simios*, el siguiente proyecto de Burton fue la adaptación de la novela de Daniel Wallace, *El gran pez* (*Big Fish*, 2003), la cual después fue adaptada como obra musical y presentada primero en el Teatro Oriental de Chicago y, después, en el Teatro Neil Simon en Broadway, del 5 de septiembre al 29 de diciembre de 2013.

En 2005, Burton dirigió dos películas: *Charlie y la fábrica de chocolate* y *El cadáver de la novia*, su primer largometraje de animación como director. Un año después, dirigió el videoclip del tercer sencillo de la banda The Killers, *Bones*, y en 2012 volvió a colaborar con ellos para dirigir su video *Here with me*, protagonizado por Winona Ryder. En 2007, Burton dirigió el musical de terror *Sweeney Todd, el barbero demoníaco de la calle Fleet*, basado en el musical homónimo de Stephen Sondheim.

Dos años después, Burton produjo la película animada *9*, dirigida por Shane Acker. En 2010, estrenó *Alicia en el país de las maravillas*, una adaptación del cuento homónimo de Lewis Carroll y de *Alicia a través del espejo*. Esta película le valió un Oscar a ‘Mejor Vestuario’ a Colleen Atwood y uno a ‘Mejor dirección de arte’ a Robert Stromberg y Karen O’Hara. Ese mismo año, Burton expuso alrededor de 700 dibujos, fotografías, pinturas, *storyboards* y esculturas en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMa), Australia, Canadá, Corea del Sur y Los Ángeles y recibió la Medalla de la Orden de la Artes y las Letras de Francia.

El 2012 fue un año muy productivo para el director de Burbank: en mayo se estrenó *Sombras tenebrosas* (*Dark shadows*), una adaptación de la serie de televisión del mismo nombre que estuvo al aire de 1966 a 1971. Asimismo, Burton fungió como productor de *Abraham Lincoln: cazador de vampiros* (*Abraham Lincoln: Vampire Hunter*), basada en la novela homónima de Seth Grahame Smith, la cual salió a cartelera en junio de ese año. Lamentablemente, la

película no tuvo mucho éxito. Cuatro meses después, su *remake* de *Frankenweenie* inauguró el Festival Internacional de Animación Annecy.

Hasta ahora, Tim Burton tiene en su haber 18 trabajos cinematográficos, cuenta con dos nominaciones al Oscar por *El cadáver de la novia* y *Frankenweenie*, con un Globo de Oro en la categoría de “Mejor película de comedia o musical” por *Sweeney Todd* y con una nominación a los premios BAFTA (Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión) como “Mejor director” por *El gran pez*. Su estilo se ha caracterizado por ser oscuro, grotesco y por casi siempre contrastar dos mundos: el mágico y el real.

Burton es muy popular y conocido, pues varios de sus personajes principales ya forman parte de la cultura pop contemporánea como el exorcista Beetlejuice (que tuvo una serie animada que duró dos años al aire), Edward Manos de Tijera, Emily, el Sombrero Loco y Jack Skellington. Su música también ha sido del agrado del público. En abril de 2014, la Orquesta Sinfónica Nacional de México ofreció un concierto en el Auditorio Nacional de la banda sonora de algunas de sus películas, compuestas por Danny Elfman. Además, durante la Comic-Con Internacional de San Diego, California, la editorial IDW (*Ideas, and Design Works*) dio a conocer que lanzará una miniserie de 4 números sobre Edward Scissorhands,

con Kate Leth como escritora y Drew Rausch como artista. La trama tendrá lugar después del filme de Burton, siendo la nieta de Kim (la niña al final de la película) participante de la historia, aunque para el cómic ya es una adolescente. Además, habrá una criatura que será despertada y posiblemente causará conmoción en el pequeño pueblo.<sup>10</sup>

Es evidente que la obra de Burton tiene influencias de las películas de monstruos del cine de horror clásico; por ejemplo, *Jason y los argonautas* (Ray Harryhausen, 1963) y *El cerebro que no*

---

<sup>10</sup> Rodrigo Loo, “El joven manos de tijera llega al cómic”, en <http://elvortex.com/joven-manos-de-tijera-edward-scissorhands-comic/>, consultado el 25 de julio 2014

*podía morir* (*The Brain that wouldn't die*, Joseph Green, 1962), al igual que los relatos de Edgar Allan Poe, los cómics de horror *Cuentos de la cripta*, *La bóveda del horror* y *La guarida del miedo*, los libros de Dr. Seuss y Roald Dahl, las ilustraciones de Edward Gorey y los dibujos animados de la United Productions of America (UPA), de George Pal y de la Warner Bros.

Hammer Film Productions, otra gran influencia en la obra de Burton, resucitó el gótico tradicional en el Reino Unido contando las historias de la Universal con un estilo expresionista en su puesta en escena, por ejemplo, *La maldición de Frankenstein* (*The curse of Frankenstein*, Terence Fisher, 1957), *El horror de Drácula* (*The horror of Dracula*, Terence Fisher, 1958), *El péndulo de la muerte* (*Pit and the pendulum*, Roger Corman, 1961) y *La máscara del demonio* (*La maschera del demonio*, Mario Bava, 1960). El éxito de la Hammer inspiró a la productora American International Pictures (AIP) a producir una versión de *La caída de la casa Usher* en 1960, de la cual surgió el “ciclo de Poe” de ocho películas, dirigidas por Roger Corman y protagonizadas por el ídolo de la infancia de Burton, Vincent Price. Por ello, podemos entender el amor de Burton hacia los monstruos:

Siempre me han gustado los monstruos y las películas de monstruos [...] Todos los niños responden a alguna imagen, a algún personaje de cuento, y yo sentía que los monstruos eran básicamente mal interpretados, tenían un alma mucho más sensible que los personajes humanos que los rodeaban. Como nunca leía, mis cuentos eran probablemente las películas de monstruos. Para mí son muy parecidos. Quiero decir que los cuentos de hadas son terriblemente violentos y enormemente simbólicos e inquietantes, con probabilidad más que Frankenstein [...] son como míticos y se interpretan como cuentos [...] Creo que por eso siempre me han interesado los cuentos populares y de hadas, porque son símbolos de algo más.<sup>11</sup>

Hoy en día, Burton sigue manteniendo una posición importante en Hollywood. En Estados Unidos, en Navidad, estrenará *Big eyes*, una *biopic* de la pintora Margaret Keane, protagonizada por Amy Adams. En el 2015, lanzará la segunda parte de *Beetlejuice* y dirigirá una adaptación del libro *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares* (*Miss Peregrine's Home for*

---

<sup>11</sup> Mark Salisbury. *Tim Burton por Tim Burton*, pp. 35-36

*Peculiar Children*) del novelista Ransom Riggs. Igualmente, Burton será responsable de dirigir una película animada en *stop motion* de *Los locos Addams*, más inspirada en las tiras cómicas de Charles Addams, que en la serie y en las películas, la cual será estrenada en 3D, y actualmente es productor de *Alicia a través del espejo*, película que se estrenará en 2016.

## Capítulo 2

### Lo fantástico

En este capítulo hablaré sobre qué se entiende por género y posteriormente, me enfocaré en explicar qué es el género fantástico, sus temas y la diferencia que existe entre este género con el cine de horror y de terror.

#### 2.1 ¿Qué es género?

La palabra “género” viene del francés *genre* y significa tipo. Los grandes géneros cinematográficos tuvieron su época dorada en Hollywood en las décadas de los años treinta a los cincuenta. Fueron el resultado de una organización lógica que amortizaba fácilmente la contratación de directores, actores y técnicos por parte de los grandes estudios y que respondía a la demanda del público de aquel momento. Los directores de cine, los funcionarios de la industria, los críticos y los espectadores contribuyeron también a la formación de un sentido compartido de que ciertas películas son similares entre sí. Mariano Cebrián precisa que

El género no es un corsé rígido, sino una horma flexible. Cada autor dentro de su época desarrolla un modo particular, enriquece su estilo personal. El género marca estructuras globales comunes a los diversos modos de hacer. Cada género admite multiplicidad de enfoques, de sellos personales [...] La variedad de estilos depende de la personalidad de los practicantes, y de las condiciones y situaciones de los destinatarios.<sup>12</sup>

Vincent Pinel, por su parte, menciona que la palabra “género” es un vocablo, en ocasiones, demasiado vago para definir con precisión una película. Uno de los criterios procede del

---

<sup>12</sup> *Apud*, José Luis González Peña, *Metáfora de la sangre. El cine slasher, una manifestación de la moral conservadora de la sociedad estadounidense*, p. 10

mundo del teatro, debido a que creó las convenciones de la tragedia, el drama y la comedia, entre otros. Sin embargo, el estudio de los géneros cinematográficos se ha constituido en las dos últimas décadas como un terreno aparte del estudio de los géneros teatrales. En consecuencia, el estudio del género fílmico ha desarrollado sus propios postulados y sus propios objetos de estudio.

Cabe señalar que los géneros dramáticos y los cinematográficos son distintos, pues los géneros dramáticos son tomados del teatro y tienen la “ambiciosa misión de recrear en forma viva fragmentos de los conflictos de la existencia humana”<sup>13</sup> y varían de acuerdo al tono (trágico, cómico, satírico, melodramático, farsico) que se les aborde.

¿Qué es, entonces, lo que da identidad a las películas de cierto tipo? Sus *convenciones* formales y temáticas de género compartidas, las cuales reaparecen constantemente entre varios filmes. Ciertos personajes arquetípicos o elementos del argumento pueden resultar convencionales como el monstruo en una película de horror y el amor imposible entre dos personas de diferentes estratos sociales en los melodramas.

Otras convenciones de género son más temáticas e implican significados generales que se aluden una y otra vez. Las producciones de artes marciales casi siempre valoran la lealtad y la obediencia hacia el maestro. Un tema recurrente en las cintas de *gángsters* ha sido el precio del éxito criminal con la llegada al poder del mafioso, en un entorno lleno de egocentrismo y brutalidad. Aún otras convenciones de género involucran técnicas fílmicas características. Por ejemplo, la iluminación muy tenue es normal en la cinta de horror y en el *thriller*.

Como un medio visual, el cine también define los géneros a través de una iconografía<sup>14</sup> convencional que consiste en presentar imágenes simbólicas recurrentes que

---

<sup>13</sup> *Apud*, Claudia Cecilia Alatorre, *Análisis del drama*, p. 7

<sup>14</sup> Es la disciplina que estudia el origen y la formación de las imágenes y sus relaciones alegóricas y simbólicas. Comprende todos los motivos visuales (elementos de un patrón, una imagen o parte de ella,

llevan un significado de una película a otra. Para Edward Buscombe, crítico de cine, las convenciones iconográficas “no solamente son marcadores formales de un género, sino también vehículos importantes para explicar su material temático principal.”<sup>15</sup> La iconografía es literalmente lo que vemos en pantalla.

La utilería, el vestuario, los atributos físicos de los personajes y los escenarios a menudo conforman la iconografía de un género. Una toma de un sable que cuelga de un kimono nos ubicaría en el mundo samurai. El musical se desarrolla, generalmente, en teatros y clubes nocturnos; las películas sobre viajes espaciales, en naves y planetas distantes. Incluso las estrellas de cine se vuelven iconográficas: “Judy Garland, para el musical; John Wayne, para el *western*; Bill Murray, para la comedia.”<sup>16</sup>

Es importante señalar que, debido a que ningún género es puro, en todo momento nos encontramos ante una espontánea mezcla terminológica, pues “la mezcla de géneros resulta imprescindible para el proceso de creación de géneros.”<sup>17</sup> ¿Por qué se mezclan los géneros? Debido al bricolaje, a la amalgama y a la intertextualidad. Por ello, utilizar de manera sistemática una sola etiqueta de género para identificar a una película en concreto “no significa que la película se haya adscrito siempre a un solo género, o que no tenga otras características genéricas.”<sup>18</sup>

Uno de los aspectos más importantes de los géneros cinematográficos es el de la hibridación. Este término hace referencia a la posibilidad de que los géneros son propensos a la combinación y a la transformación. Por ello,

---

o temas básicos que pueden ser repetidos muchas veces durante la película o que simplemente, ocurren una vez dentro de la misma) de un filme.

<sup>15</sup> “These iconographic conventions were to be seen not only as the formal markers of a given genre, but as important vehicles for explicating its core thematic material.” Barry Langdon, *Film Genre. Hollywood and beyond*, p. 13

<sup>16</sup> David Bordwell, *Arte cinematográfico*, p. 97

<sup>17</sup> Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, p. 195

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 193

los géneros cinematográficos no deben concebirse como categorías inamovibles... Sin embargo, es necesario recalcar que la hibridación no se da en el género cinematográfico (en general), sino en una película determinada. La hibridación sirve para la creación de cintas particulares, no para instaurar nuevas categorías cinematográficas.<sup>19</sup>

¿Y cómo es que surgen los subgéneros? A través de la mezcla de convenciones formales e iconografía. Entendemos por subgénero a “una ramificación que se desarrolla con la finalidad de especializarse en un tema recurrente”<sup>20</sup>. Ejemplo, en el cine de ciencia ficción, podemos encontrar el subgénero de la ópera espacial, el *cyberpunk*, la invasión alienígena, la era apocalíptica y el *steampunk*, entre otros. Tales mezclas a menudo son reconocidas por directores de cine y por el público.

Una preocupación constante de la crítica del género, tanto literaria como fílmica, ha sido el intento de definir y enumerar las características específicas que distinguen un género de otro. Altman critica esta visión como ahistórica, tanto si procede de puristas del género como de semióticos y estructuralistas.

Este autor<sup>21</sup> menciona que las películas de género emplean frecuentemente los mismos materiales (tema, estructura narrativa), tienen una naturaleza repetitiva y, aunque cada película varía los detalles, deja intacto el esquema básico. El placer del espectador proviene, por lo tanto, más de la reafirmación y de la familiaridad que de la novedad. Sánchez Noriega agrega:

las películas de género están sometidas a la *dialéctica de la repetición y la diferencia*: cada obra reitera elementos – esquemas narrativos, escenarios, vestuario, *atrezzo*, espacios dramáticos, situaciones, tipos de diálogos, etc.– que la hacen pertenecer al género y se diferencia de las demás en otros [...] En la medida en que esa dialéctica innova,

---

<sup>19</sup> José Luis González Peña, *El cine slasher, una manifestación de la moral conservadora de la sociedad estadounidense*, p. 18

<sup>20</sup> *Ibidem*, p. 19

<sup>21</sup> *Apud*, Rick Altman, “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre” en Grant, Barry K. (1995): *Film Genre: Theory and Criticism*, p. 119

contribuye a la evolución del género, mezcla tratamientos, parodia otro género, etc.– da lugar a secuelas y a un ciclo con nuevos títulos que tratan de imitar ese éxito.<sup>22</sup>

La definición de cualquier género determinado cambia a lo largo del tiempo y a través de las culturas. En los últimos años, los teóricos del género han comenzado a referirse a un “repertorio de elementos” desde los cuales las descripciones genéricas podrían ser construidas.<sup>23</sup> Este repertorio de elementos incluye iconografía, estilo, decorado, narración, personajes, temas y respuesta de la audiencia.

Para esta investigación, entenderemos al género como un *proceso*, pues hemos visto que los géneros, a través del tiempo, se mezclan con otros y se van adaptando a la época en cuestión. Asimismo, “Todd Berliner ha argumentado que incluso los géneros cinematográficos revisionistas<sup>24</sup> no rompen, sino adaptan las convenciones genéricas”.<sup>25</sup>

El género puede estar dominado por la repetición, pero también está fundamentalmente marcado por la diferencia, la variación y el cambio. Según Neale, este proceso se manifiesta como una interacción entre tres niveles: el nivel de expectativas, el nivel del corpus genérico y el nivel de las “normas” que gobiernan los dos anteriores.

Como señala Altman, cada nuevo género fílmico se incorpora a un corpus genérico preexistente e implica una selección del repertorio de elementos disponibles en un momento en el tiempo. Algunos elementos son incluidos y otros no. Inclusive, cada nuevo género tiende a incrementar su repertorio y añadiendo nuevos elementos o transgrediendo

---

<sup>22</sup> José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine : teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, p. 98

<sup>23</sup> Lucía Solaz, *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*, p. 156

<sup>24</sup> “El término revisionista se usa para describir films que cambian la concepción tradicional del género con base al uso de nuevos elementos narrativos, estéticos y la incorporación de nuevos puntos de vista estilísticos e ideológicos.” Maximiliano Curcio, Historia del western en “En clave de cine”, publicado el 9 de marzo 2010 <http://www.enclavedecine.com/2010/03/historia-del-western.html>

<sup>25</sup> “Todd Berliner has argued that even 'revisionist' genre films 'bend' rather than 'break'”. Barry Langdon, *Op. Cit.*, p. 8

algunas de las convenciones antiguas. De ese modo, cualquier corpus genérico está en continua expansión.

El género se define, por lo tanto, como *un conjunto de reglas y convenciones que designan tipos de películas, que son resultado de un proceso de adición o transformación de características y normas preexistentes* Para determinar un género, se deben tomar en consideración varios criterios, entre los que destacan la época en que se desarrolla la historia (futurista, de época), la temática (bélico, religioso), el tratamiento (comedia, drama, parodia), si pertenece a una corriente estilística (Nueva Ola Francesa, Expresionismo Alemán), etcétera.

Como señala Sánchez Noriega “se puede decir que las películas se agrupan en un género porque responden a un mismo patrón o estructura [...] los géneros evolucionan, se transforman y dan lugar a subgéneros o se mezclan con otros [...] La lista de géneros puede ser interminable, pues dentro de cada género hay múltiples variantes y ciclos.”<sup>26</sup>.

## 2.2 ¿Qué es el género fantástico?

Desde el punto de vista etimológico, “fantástico” se relaciona con el adjetivo latino *phantastĭcus*, que a su vez remite al verbo griego *phantasein*: hacer ver de forma aparente, producir ilusión y aparecer. Según la Real Academia Española, fantasía (*phantasiá*) significa “grado superior de la imaginación; la imaginación en cuanto inventa o produce” y “ficción, cuento, novela o pensamiento elevado e ingenioso”<sup>27</sup> y fantástico (*phantastĭcus*), “quimérico, fingido, que no tiene realidad y consiste solo en la imaginación”.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> José Luis Sánchez Noriega, *Op. Cit.*, p. 98

<sup>27</sup> Real Academia Española,  
[http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=fantas%EDa](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=fantas%EDa)

<sup>28</sup> Real Academia Española,  
[http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=fant%E1stico](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=fant%E1stico)

De acuerdo con Lovecraft, “la emoción más antigua y más fuerte de la humanidad es el miedo, y el miedo más antiguo y más fuerte es el miedo a lo desconocido.”<sup>29</sup> Este mismo autor señala que en un relato fantástico debe haber cierta atmósfera de intenso e inexplicable pavor a fuerzas exteriores y desconocidas. Se debe considerar que un relato es fantástico no por la intención del autor, ni por la pura mecánica de la trama, sino por el nivel emocional que logre transmitir al lector:

la única piedra de toque de lo verdaderamente fantástico es simplemente esto: si despierta o no en el lector un profundo sentimiento de pavor, y de haber entrado en contacto con esferas y poderes desconocidos; una actitud sutil de atención sobrecogida [...] o el chirrido de unas formas y entidades exteriores en el borde extremo del universo conocido... cuanto más completa y unificadamente sugiera un relato esta atmósfera, mejor será como obra de arte de este género.<sup>30</sup>

Al igual que H.P. Lovecraft, Guy de Maupassant cree que el verdadero *leitmotiv* del género fantástico es el miedo: “Tenemos verdaderamente miedo de aquello que no comprendemos”.<sup>31</sup> Miedo que no corresponde con la anticipación de circunstancias negativas, sino a un terror al límite de lo indecible, cuya causa es la falta absoluta de explicación natural ante un fenómeno determinado. No es, pues, el miedo del soldado antes de la batalla, sino el espanto que produce un fenómeno inexplicable. Este miedo no es sólo producido por el elemento sobrenatural en sí mismo, sino también por la derrota de nuestra capacidad de comprender la realidad y estructurarla según unas reglas inmutables como pueden ser la física o la química.

Buscar la sensación de temor en los personajes tampoco permite definir el género pues hay relatos fantásticos en los cuales está ausente todo sentido de temor: pensemos en textos como *La princesa Brambilla* de Hoffmann. El temor se relaciona a menudo con lo fantástico, pero no es una de sus condiciones necesarias. ¿Cómo podemos, entonces,

---

<sup>29</sup> H.P. Lovecraft, *El horror sobrenatural en la literatura*, p. 28

<sup>30</sup> *Ibidem*, p. 32

<sup>31</sup> “*on n'a vraiment peur que de ce que l'on ne comprend pas*”.

definir lo fantástico? Para Tzvetan Todorov, lo fantástico exige el cumplimiento de tres condiciones:

Primero, es necesario que el texto obligue al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas reales, y a vacilar entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los acontecimientos evocados. Luego, esta vacilación puede ser también sentida por un personaje de tal modo que el papel del lector está, por así decirlo, confiado a un personaje y, al mismo tiempo la vacilación está representada y se convierte en uno de los temas de la obra; en el caso de una lectura ingenua, el verdadero lector se identifica con el personaje. Finalmente, es importante que el lector adopte una determinada actitud frente al texto: deberá rechazar tanto la interpretación alegórica como la interpretación “poética”. Estas tres exigencias no tienen el mismo valor. La primera y la tercera constituyen verdaderamente el género; la segunda puede no cumplirse. Sin embargo, la mayoría de los ejemplos cumplen con las tres.<sup>32</sup>

Por su parte, Gérard Lenne<sup>33</sup> propone una clasificación basada en mitologías para describir lo fantástico. Según él, dentro de los mitos hay dos vías que sirven para esta taxonomía de lo fantástico: en la vía A, el peligro proviene del exterior, de mundos invisibles, para invadir el universo familiar del hombre. En la vía B, el peligro es creado por el hombre y acaba por volverse contra él.

En la vía A, donde el origen del peligro es exterior, el hombre resulta un objeto de la acción; pero cuando la invasión se ha cumplido, su naturaleza se transforma y, habiendo tomado el peligro posesión de él, deviene peligro en sí mismo (la víctima de los vampiros se convierte a su vez en vampiro).

En la vía B, el peligro encuentra su origen en la voluntad humana, el hombre actúa con tendencia a la dominación, perturba deliberadamente el orden del universo y su creación llega a ser peligro para él mismo. Se trata del esquema universalmente conocido

---

<sup>32</sup> Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, en [http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto\\_atras/imagenes/Todorov.pdf](http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto_atras/imagenes/Todorov.pdf)

<sup>33</sup> *Apud*, Lucía Solaz, *Op. Cit.*, p. 235

como el de aprendiz de brujo. Estas dos vías también sirven a Lenne para determinar el nacimiento y la formación de los mitos fantásticos.

**Vía A:** *el peligro llega de otra parte*. En esta vía encontramos todo lo relativo a tradiciones populares y folclóricas, al patrimonio del imaginario colectivo y a los confines de las prácticas mágicas. Hay tres campos esenciales:

1. Los fantasmas: espíritus y espectros, sombras de los muertos aparecidas para visitar los lugares que antes habitaban. Las historias de fantasmas se integran en el fantástico cuando ponen el acento sobre la fatalidad de una maldición ancestral o sobre la toma de posesión de seres vivos por parte del espíritu de almas en pena con malas intenciones.

2. Los no-muertos: seres híbridos entre la vida y la muerte, cadáveres reanimados y evadidos de sus tumbas: los vampiros (que se expanden en la cristiandad post-medieval, en el periodo de la Inquisición), los *zombies* (que proceden del culto vudú) y las momias (que nos llegan desde la religión del Antiguo Egipto).

3. La demonología agrupa los filmes que tratan de brujerías y fenómenos satánicos. Hechiceros y brujas son humanos en relación directa con el Demonio, de ahí los poderes que les son conferidos: la ubicuidad, la formulación de maldiciones y sortilegios, la metamorfosis, la supervivencia y la reencarnación. Una rama colateral está representada por el licántropo, un hombre-lobo, que conjuga los temas capitales del desdoblamiento y de la bestialidad.

Los mitos tradicionales de la vía A corresponden con realidades acreditadas continuamente por el cristianismo: la bruja es iniciada en las potencias infernales, al vampiro se le combate a base de crucifijos y agua bendita, al licántropo (con frecuencia hijo ilegítimo de un sacerdote) sólo puede matársele por medio de balas de plata

bendecidas. La copulación de la bruja con el príncipe de las tinieblas forma parte del ceremonial de la demonología. Las reglas del satanismo consagran esta alianza del deseo y el miedo, que es uno de los fundamentos del fantástico, reproduciendo bajo rituales nocturnos los procesos de seducción, conquista y posesión.

**Vía B:** *el peligro viene del hombre*. El mito más relevante sería el del Golem, historia que proviene de una vieja leyenda del *ghetto* de Praga y donde cobra vida la estatua de barro modelada por el rabino Loew (ancestro de los Frankenstein y de los Moreau). De igual modo que los *zombies* son seres pasivos ciegamente sometidos a la voluntad que les mueve, su equivalente en la vía B lo son bajo el efecto de un hipnotismo científico. De acuerdo con Lenne, los *temas* que trata el cine fantástico son los siguientes:

1. *El mal* donde la dicotomía normal/anormal puede adquirir distintos aspectos: vida/muerte; instinto/razón; naturaleza/civilización; bestialidad/ humanidad, pero en cualquiera de ellos su significación implícita es maniquea al abrigar la dualidad “moral” bien/mal. El Mal se manifiesta particularmente interesante en tanto que alegoría: el Demonio (el Malo) convoca, con sólo evocarle, un cúmulo de crueldades y horrores.

2. *El gigantismo*: es un tema favorito del fantástico debido a los numerosos efectos espectaculares que permite y porque es símbolo de potencia. Al estilo del tradicional cuento de hadas, el cine fantástico se refiere con frecuencia a la fábula edípica del dragón que el héroe debe matar para poseer a la mujer. Dependiendo de la película podemos ver en este gigantismo reflexiones esotéricas, psicológicas, filosóficas, una defensa de la relatividad o una antología del humor absurdo. El tema propiamente fantástico de la relación potencia/dominación entra en juego, sobre todo, cuando los seres humanos son reducidos a una talla minúscula por efecto de una experiencia de laboratorio como en *Querida, encogí a los niños* (*Honey, I shrunk the kids*, Joe Johnston, 1989).

3. *La bestialidad*: la actitud del hombre hacia los animales siempre ha oscilado entre la familiaridad y la hostilidad. Más o menos inconscientemente, ve en ellos una imagen

imperfecta (inquietante) de sí mismo. Las relaciones entre hombres y bestias están basadas, esencialmente, en la violencia recíproca, en la ley de la supervivencia. Encontramos metamorfosis hombres/bestias en el licántropo. Ejemplo, *La bella y la bestia* (*The Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, 1991).

4. *El antropomorfismo*: es el corolario de la bestialidad. La creación del hombre artificial da su primer paso en el cine con *El Golem* (*Der Golem*, Henrik Galeen y Paul Wegener, 1914). El modo de creación se escinde en dos ramas: la fisiológica (la criatura de Frankenstein será una conjunción de la cirugía y de la física electrónica) y la mecánica (los autómatas, androides y robots). Ejemplo, *Inteligencia artificial* (*A.I Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001).

5. *Las alteraciones del cuerpo humano*: ésta es una obsesión que afecta tanto a la integridad del cuerpo humano como a la integridad de la conciencia. En ocasiones, vemos la separación de una parte del cuerpo, como la mano o la cabeza, que adquieren una vida autónoma. El personaje “Dedos” de los Locos Addams podría ser un ejemplo.

6. *La invisibilidad*: no encerraría en sí mismo ningún tipo de horror si no correspondiera, en ocasiones, a una alteración psicológica. A pesar de las ventajas que aporta, la invisibilidad es una mutilación: el hombre que la sufre pierde su imagen. Cuando la invisibilidad es tratada como una monstruosidad, el tema forma parte del fantástico.

7. *El doble*: dentro del fantástico, el doble, más que un tema, es una estructura temática. La temática del fantástico se organiza a partir de una serie de dualidades en las que cada miembro siempre es el doble negativo del otro. El vampiro es el doble del ser cuyo cadáver habita, mientras que en el hombre-lobo, el lobo coexiste con el hombre y en tanto no haya noche de luna llena, su doble dormita en él. Stevenson popularizó este mito con su historia sobre el Dr. Jekyll y Mr. Hyde. Jekyll no es sino una encarnación del *super-ego* de la parte de la personalidad que obliga a observar las reglas sociales y compone una

fachada ante los demás reprimiendo sus pulsiones instintivas; Hyde sería la representación del *ello*, la parte que se entrega al instinto, la violencia y la libido descontrolada. Hyde lleva a cabo, *en lugar de Jekyll*, lo que éste no osa hacer.

8. *Drácula y el vampirismo*: el vampiro es un ser diferente de los vivientes normales que ha sufrido una metamorfosis. Es como una sombra o un reflejo, razón por la cual le resulta imposible proyectar su sombra o reflejarse en un espejo. El personaje del conde Drácula es la figura central de la vampirología fantástica debido tanto a su origen en la obra de Stoker como a su originalidad y riqueza temática.

9. *Frankenstein*: Mary Shelley mezclaba en su novela la mitología cristiana y pagana, indicándonos con el subtítulo “El moderno Prometeo”, que el científico, al igual que el Prometeo sometido a un suplicio sin fin, se verá perpetuamente atormentado por su creación. Sucesivamente cazado, capturado, prisionero, explotado, el monstruo busca amistad, pero es condenado a la soledad como consecuencia de su fealdad física. El filme ilustra así la simple moral defendida por Tod Browning de *Fenómenos* (*Freaks*, 1932) o por Cocteau de *La Bella y la Bestia* (*La Belle et la Bête*, 1946).

Según Daniel Ferreras,<sup>34</sup> se pueden aislar tres diferentes aspectos del relato fantástico que servirían también de criterios selectivos como métodos de identificación del género:

1. *Elemento sobrenatural al inédito*: toda narración fantástica debe presentar uno o varios elementos que no siguen las leyes naturales. Estos elementos no pueden, en teoría, pertenecer a una mitología conocida y catalogada, sino que tienen que estar fuera de toda tradición. Por ejemplo, si el vampiro no deja de ser un personaje fantástico muy utilizado, es porque siempre está sacado de su contexto original; *El turno del cementerio* (*Graveyard shift*, Ralph S. Singleton, 1990) que presenta a un vampiro taxista por la noche es fantástica,

---

<sup>34</sup> Daniel Ferreras, *Lo fantástico en la literatura y el cine: de Edgar A. Poe a Freddy Krueger*, pp. 19-22

mientras que *Drácula* (Francis Ford Coppola, 1992) es más bien una narración maravillosa, dentro de la tradición clásica.

De alguna manera esperamos que haya un vampiro en Transilvania y por eso no nos sorprende ni produce ese miedo, esa duda característica del género. Este elemento sobrenatural no solamente tiene que parecer inédito o sacado de su contexto original, sino que también tiene que permanecer inexplicado.

2. *Universo identificable o "hiperrealidad"*: el universo en el cual se desarrolla la narración fantástica tiende a ser réplica del nuestro y acaso sea ésta la distinción fundamental entre la narración fantástica y los cuentos maravillosos o los relatos de ciencia ficción. Paradójicamente, el género fantástico depende en gran parte de una representación realista del mundo para funcionar. Para que pueda provocar ese miedo, esa duda en nosotros, el relato fantástico tiene que convencernos de que la realidad representada es la nuestra y demostrar que el elemento sobrenatural es tan inaceptable para el mundo representado como para el nuestro.

A menudo, los protagonistas de la aventura fantástica son hombres y mujeres sin ninguna particularidad, en un decorado que no parece excepcional ni mucho menos, sino común y corriente, como el poblado de Forks en *Crepúsculo* (*Twilight*, Catherine Hardwicke, 2008) o el campo francés en *Fuera de Satán* (*Hors Satan*, Bruno Dumont, 2011).

La hiperrealidad también se refiere a la exageración de los aspectos más comunes de la realidad; se trata de un realismo llevado al extremo, que parece representar un universo tan aburrido que no merece ni ser mencionado. De hecho, sin el elemento sobrenatural, la narración no tendría por qué existir, ya que ni los personajes ni las circunstancias presentan alguna particularidad que justifique la existencia del texto; sobre ese fondo de vida cotidiana, común y fácilmente identificable, se impone el detalle sobrenatural como motor de la narración.

3. *Ruptura radical entre el protagonista y el universo*: la narración fantástica tiende a oponer de manera constante al protagonista, víctima del elemento fantástico, con sus estructuras sociales, representadas por su familia, sus vecinos o sus conciudadanos. Esta oposición se puede analizar también en términos de razón contra irracionalidad, realidad contra sobrenatural o individuo contra colectividad.

Finalmente, Remo Ceserani señala que no hay elementos ni temas exclusivos del modo fantástico: “no se puede caracterizar a lo fantástico mediante un catálogo de procedimientos retóricos o una lista de temas exclusivos”.<sup>35</sup> Sin embargo, él propone algunos procedimientos que se dan muy frecuentemente en las historias fantásticas en la literatura, como *el objeto mediador*, el cual “se convierte en testimonio inequívoco del hecho de que el personaje-protagonista ha realizado efectivamente un viaje, ha entrado en la dimensión de otra realidad y ha traído consigo un objeto de aquel mundo.”<sup>36</sup> Por ejemplo, el tablero de *Jumanji* (Joe Johnston, 1995).

Ceserani también enlista algunos de los temas o núcleos temáticos más generalizados y desarrollados en las obras de la literatura fantástica:

1. *La noche, lo oscuro, el mundo tenebroso e inferior*. La ambientación preferida de lo fantástico es la del mundo nocturno, tenebroso, subterráneo: “la contraposición entre luz y tinieblas, iluminación solar y oscuridad nocturna.”<sup>37</sup> Por ejemplo, el castillo gótico y tenebroso de Edward en *El joven manos de tijera*.

2. *La aparición de lo ajeno, de lo monstruoso, de lo no cognoscible*. La escena de la aparición repentina e inesperada de un extraño en el espacio doméstico es casi un estereotipo, “presente ya en la psicología y en el imaginario cultural de las comunidades humanas, antes

---

<sup>35</sup> Remo Ceserani, *Lo fantástico*, p. 99

<sup>36</sup> *Ibidem*, p. 108

<sup>37</sup> *Ibidem*, p. 114

aún que en los textos literarios, artísticos o cinematográficos, profundamente implicado en los procesos de construcción de la identidad de los pueblos, de las comunidades étnicas y de las naciones.”<sup>38</sup>

En lo fantástico, el estereotipo se convierte en tema: un personaje tiene las características culturales de un extranjero, el cual suscita reacciones de rechazo, lo que genera que la imagen del extranjero se transforme y, según las ocasiones, se convierta en el diablo que viene a sellar un pacto, o en el fantasma que viene a turbar los sueños tranquilos y la felicidad doméstica, o en el ser monstruoso que pone en crisis el equilibrio de la razón, o en el licántropo que arrastra al remoto mundo de la bestialidad, o en el vampiro que se apodera de la energía vital.

3. *La locura* como fenómeno patológico y social tenía una presencia difusa y una larga tradición como fenómeno cultural y tema literario. La locura “se transforma en una experiencia, a su manera, cognoscitiva y adquiere el valor pesimista y trágico de descenso a las profundidades del ser [...] el tema del loco se vincula con el del autómatas, con el del cuerpo desgarrado, y también con el del visionario, con el del entendido en monstruos y fantasmas.”<sup>39</sup> Ejemplo, en *Ghost, la sombra del amor* (*Ghost*, Jerry Zucker, 1990) Oda Mae Brown (Whoopi Goldberg) al principio piensa que está loca porque es la única que puede comunicarse con el fantasma de Sam (Patrick Swayze), quien fue asesinado por su amigo del trabajo.

4. *El eros y la frustración del amor romántico*. A diferencia de otros modelos amorosos, “el amor romántico es una fuerza imperiosa e irresistible, que no admite compromisos.”<sup>40</sup> En lo fantástico, podemos encontrar todos los extremos y aberraciones del amor romántico: los excesos de la proyección individual del deseo de amor en un objeto que no es digno del mismo o que ni siquiera se da cuenta de ello, sublimaciones que llegan a

---

<sup>38</sup> *Ibidem*, p. 123

<sup>39</sup> *Ibidem*, p. 121

<sup>40</sup> *Ibidem*, p. 124

encarnar el objeto amoroso en una imagen pictórica o incluso, en un fantasma. Vemos “amor imposible” entre Edward y Kim en *El joven manos de tijera* y entre Emily y Víctor en *El cadáver de la novia* (*The corpse bride*, Tim Burton, 2005).

Por su parte, lo fantástico para Todorov más que ser un género autónomo, parece situarse en el límite de lo maravilloso y lo extraño. Así los describe en *Introducción a la literatura fantástica*.

### 1. Fantástico-extraño

En esta faceta de lo fantástico, los acontecimientos que a lo largo del relato parecen sobrenaturales reciben, finalmente, una explicación racional como lo vemos en *El gran pez* (*Big fish*, Tim Burton, 2003). La crítica describió esta variedad con el nombre de “sobrenatural explicado”. Enumeremos ahora los tipos de explicación que intentan reducir lo sobrenatural. Según Tzvetan Todorov están el azar, las coincidencias, el sueño, la influencia de las drogas, las supersticiones, los juegos trucados, la ilusión de los sentidos y la locura.

Existen evidentemente dos grupos de “excusas” que corresponden con la oposición real-imaginario y real-ilusorio. En el primer grupo no se produjo ningún hecho sobrenatural: lo que se creía ver no era más que el fruto de una imaginación desordenada (sueño, locura, drogas). En el segundo, los acontecimientos ocurrieron realmente, pero se dejan explicar por vías racionales (casualidades, supersticiones, ilusiones). En el cine, un ejemplo sería *El cisne negro* (*Black swan*, Darren Aronofsky, 2010).

### 2. Extraño puro

Dentro de lo extraño pueden situarse todos aquellos relatos que narran acontecimientos que rompen los esquemas de la vida ordinaria y se presentan como insólitos, extraordinarios, enigmáticos, inquietantes o increíbles, pero que pueden ser explicados perfectamente por las leyes de la razón. Este subgénero presenta, al menos, dos

direcciones importantes: 1) relatos que explotan los sentimientos de miedo y de terror sin hacer intervenir la dimensión de lo sobrenatural que caracteriza a lo fantástico y 2) los relatos basados en un enigma o en hechos enigmáticos que exigen solución. Aquí caben ejemplos de historias de detectives y policías como *Los crímenes de la calle Morgue*.

Lo extraño se relaciona únicamente con los sentimientos de las personas y no con un acontecimiento material que desafía la razón (lo maravilloso, por el contrario, habrá de caracterizarse exclusivamente por la existencia de hechos sobrenaturales, sin implicar la reacción que provocan en los personajes). Como ejemplo, tenemos *La caída de la casa Usher* (*The fall of the house of Usher*, Roger Corman, 1960). Phillip Wintrop (Mark Damon) va a la casa de los Usher para ver a su prometida, Madeline (Myrna Fahey); sin embargo, ella y su hermano Roderick (Vincent Price) le advierten a Phillip que mejor se vaya pues ellos pronto morirán, ya que “la maldición Usher” está por cumplirse. Una noche, Madeline muere y es llevada en un féretro a un sótano, donde yacen los demás miembros muertos de la familia.

Lo extraño acontece cuando Phillip sospecha que Madeline está viva y la va a buscar al féretro y ésta no se encuentra ahí (¿habrá resucitado?) Roderick y Bristol (Harry Ellerbe), el sirviente, le dicen que ella está muerta, pero Phillip no les cree. Desesperado comienza a buscarla, pero no logra hallarla. Finalmente, Roderick confiesa que ha escuchado los gritos, suspiros y añarazos de su hermana dentro de su ataúd, lo cual nos lleva a decir que *posiblemente* Madeline sí esté viva. Esa misma noche cae una tormenta; Madeline aparece en la habitación de su hermano, donde también se encontraba Phillip y los intenta matar. La casa comienza a incendiarse y a hacerse añicos. Phillip es el único que logra sobrevivir.

La otra serie de elementos que provocan la impresión de extrañeza no se relaciona con lo fantástico sino con lo que podría llamarse una “experiencia de los límites”. En *La caída de la casa Usher* lo que perturba es el estado extrañamente enfermizo de los hermanos.

En otras películas, lo que habrá de provocar el mismo efecto serán las escenas de crueldad, la complacencia en el mal o el crimen. La sensación de extrañeza parte, pues, de los temas evocados, ligados a tabúes más o menos antiguos.

### 3. Fantástico-maravilloso

Dentro del fantástico-maravilloso nos encontramos con historias que se presentan como fantásticos y que terminan con la aceptación de lo sobrenatural. Estos relatos son los que más se acercan a lo fantástico puro, pues éste, por el hecho mismo de quedar inexplicado, no racionalizado, sugiere la existencia de lo sobrenatural, no terrenal. El límite entre ambos será incierto; sin embargo, la presencia o ausencia de ciertos detalles permitirá siempre tomar una decisión.

*Las brujas (The Witches, 1990)*, dirigida por Nicolas Roeg, puede servir de ejemplo para explicar lo fantástico-maravilloso. Una mujer noruega llamada Helga (Mai Zetterling) le dice a su nieto Luke (Jasen Fisher), que las brujas forman una organización muy peligrosa, cuyo objetivo es eliminar a todos los niños del mundo, pues los repudian. Helga también explica cómo reconocer a una de ellas y le cuenta a Luke una historia sobre su amiga de la infancia, Erica, una niña que fue víctima de una bruja y a quien nunca volvió a ver, más que en una pintura. De acuerdo con la descripción de Helga, las brujas son calvas, tienen ojos morados y brillantes y ocultan sus manos deformes con guantes. Helga le advierte a Luke recordar estas cosas por si se llega a encontrar con la Gran Bruja, la lideresa y la más malvada y temida por todas las brujas del planeta.

Tras la muerte de los padres de Luke, él y Helga se mudan a Inglaterra. Después del cumpleaños de su nieto, a Helga le diagnostican diabetes, así que decide irse de vacaciones al mar. Ella y Luke se trasladan a un lujoso hotel en Cornwall, donde un supuesto "evento de caridad para los niños" está teniendo su reunión anual. Una aristocrática mujer llamada Eva Ernst (Anjelica Houston) encabeza el *meeting*; su carácter amenazante le empieza a

parecer sospechoso a Helga. Un día, Luke se aburre y se pasea por el hotel con sus ratones mascota, William y Mary, y termina en un amplio salón de baile desierto.

De repente, muchas señoras comienzan a entrar al salón y Luke se queda atrapado con ellas, asegurándose de no ser visto. Cuando las puertas están bien cerradas, dichas mujeres revelan su verdadero ser repugnante: se despojan de sus pelucas para sacar a relucir su cuero cabelludo calvo, se retiran los guantes para revelar sus largas y afiladas garras y se quitan los zapatos para mostrar sus pies deformes. La señorita Eva Ernst quita su bello rostro humano para revelar un cuerpo horrible y jorobado. Ella es la famosa Gran Bruja.

En el encuentro, la Gran Bruja les muestra a sus compañeras la “fórmula 86”, capaz de convertir a cualquier persona en ratón. Para demostrarlo, recibe al niño Bruno Jenkins (Charlie Potter) a quien convierten en un ratón antropomórfico. Casi al terminar la reunión, una de las brujas huele el aroma de Luke, quien logra escapar a la habitación del hotel, pero después es capturado por la Gran Bruja. A continuación, ésta vierte una botella entera de la fórmula 86 en la garganta de Luke, transformándolo en ratón.

Más tarde, Luke le roba una botella de fórmula 86 a la Gran Bruja, mientras ésta discutía con su asistente, Ann Irvine (Jane Horrocks). Luke utiliza la fórmula contra las brujas, añadiéndola a su sopa de reserva. Una de las cocineras del hotel (quien también es una bruja) prueba la sopa, después de que había sido mezclada con la fórmula, y se convierte en un ratón. Poco tiempo después, el caos irrumpe cuando todas las brujas se empiezan a transformar en roedores también.

La Gran Bruja se convierte en una repulsiva rata y es finalmente destruida cuando el señor Stringer (Rowan Atkinson), director del hotel, la rebana en dos con un cuchillo de carnicero. Después de todo el disturbio, Luke y Helga regresan a casa. Esa misma noche, la que había sido asistente de la Gran Bruja, Ann Irvine, llega a su casa y utiliza su magia

para transformar a Luke de nuevo en un niño. Luke le recuerda a Irvine que también convierta a Bruno en un ser humano, a lo que la señorita responde con una sonrisa tranquilizadora antes de su partida. Toda esta última escena, y en particular la transformación de Luke, Bruno y de las brujas en ratones, no puede ser explicada por las leyes de la naturaleza tal como son reconocidas; estamos, pues, en el terreno de lo fantástico-maravilloso.

#### 4. Maravilloso puro

En lo maravilloso, “los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito. La característica de lo maravilloso no es una actitud hacia los acontecimientos relatados, sino la naturaleza misma de esos acontecimientos.”<sup>41</sup>Otra característica de lo maravilloso es que las maravillas viven mejor en aislamiento,

en la soledad de los bosques donde los espíritus elementales parecen hablarles a los hombres, y los elfos muestran su cara hermosa y engañadora en el mero crujido de ramas o en el susurro de un arroyo; en las noches de tormenta cuando las personas se aglomeran alrededor del fuego a oír y creer en las historias de apariciones, encantamientos y maleficios.<sup>42</sup>

El mismo conocimiento humano es el primer límite que la realidad le plantea al hombre y que le obliga a tratar de traspasarlo, mediante lo maravilloso, para llenar lo desconocido con elementos imaginarios. Para deslindar con precisión lo maravilloso puro conviene eliminar de este género diversos tipos de relatos, en los cuales lo sobrenatural recibe todavía una cierta justificación.

---

<sup>41</sup> Tzvetan Todorov, *Op. Cit.*,

[http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto\\_atras/imagenes/Todorov.pdf](http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto_atras/imagenes/Todorov.pdf)

<sup>42</sup> Ana María Morales, “Lo maravilloso medieval y los límites de la realidad” en *Lo fantástico y sus fronteras*, p.

16

Se podría hablar, en primer lugar, de un maravilloso hiperbólico.<sup>43</sup> En este caso, los fenómenos son sobrenaturales sólo por sus dimensiones, superiores a las que nos resultan familiares. Por ejemplo, el caracol veloz de *La historia sin fin* (*The neverending story*, Wolfgang Petersen, 1984) es más grande y rápido de lo que un caracol realmente es, por lo cual resulta ser una criatura maravillosa.

Bastante próximo a esta primera variedad de lo maravilloso es lo maravilloso exótico<sup>44</sup>. Los hechos irreales son introducidos como reales, excusándose en que suceden en territorios lejanos o desconocidos. En el maravilloso exótico se relatan acontecimientos sobrenaturales sin presentarlos como tales; se supone que el receptor implícito de los cuentos no conoce las regiones en las que se desarrollan los acontecimientos; por consiguiente, no hay motivo para ponerlos en duda. La mezcla de elementos naturales y sobrenaturales es el carácter particular de lo maravilloso exótico; por ejemplo, *El increíble castillo vagabundo* (*Howl's Moving Castle*, Hayao Miyazaki, 2004).

Una tercera variedad de lo maravilloso podría ser llamada lo maravilloso instrumental<sup>45</sup>. Aparecen aquí pequeños *gadgets*, adelantos técnicos irrealizables en la época descrita, pero después de todo, perfectamente posibles. Un ejemplo sería la saga de *Harry Potter*, donde encontramos escobas voladoras, varitas mágicas, capas invisibles, escaleras que cambian de lugar, entre muchas otras cosas.

Lo maravilloso instrumental nos llevó muy cerca de lo que se llamaba en Francia, en el siglo XIX, lo maravilloso científico, y que hoy se denomina ciencia ficción. Aquí, lo sobrenatural está explicado de manera racional, pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce. En la época del relato fantástico, lo que pertenece a lo maravilloso científico son las historias en las que interviene el magnetismo. Éste explica

---

<sup>43</sup> Tzvetan Todorov, *Op. Cit.*,

[http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto\\_atras/imagenes/Todorov.pdf](http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto_atras/imagenes/Todorov.pdf)

<sup>44</sup> *Ídem*

<sup>45</sup> *Ídem*

“científicamente” acontecimientos sobrenaturales, pero el magnetismo en sí depende de lo sobrenatural.

Lenne también sitúa lo maravilloso en la frontera del fantástico, pues el dominio de lo maravilloso contiene en gestación lo que llegará a ser fantástico. Para él, el reino de lo maravilloso es un mundo puro y totalmente imaginario. Las confrontaciones del fantástico normal/anormal, ordinario/extraordinario, no se plantean: “todo es anormal, todo es extraordinario. Si lo maravilloso utiliza lo imposible es para sorprender, encantar y fascinar, no para asustar o inquietar”.<sup>46</sup>

A diferencia de lo maravilloso, el fantástico no puede nacer en un universo mágico donde el encantamiento sea la regla. En lo maravilloso, lo real no sufre ningún perjuicio, puesto que lo maravilloso es un orden que lo sobrenatural no puede violar, en la medida en que se nutre de él. Los cuentos de los hermanos Grimm, de Hans Christian Andersen, de Andrew Lang y de Tolkien pertenecen a lo maravilloso.

Lo maravilloso, asimismo, juega con la ligereza, la luz, el espacio celeste, el encantamiento, la inocencia absoluta. La magia pone en escena de forma espectacular y deslumbrante a seres sobrenaturales que proceden de un mundo imaginario no cristiano: hadas, hechiceros, magos.

La fantasía, situada en el ámbito del encantamiento, es el terreno donde se desarrollan aventuras extraordinarias. Por ejemplo, el *heroic fantasy*<sup>47</sup> aporta a la fantasía una dimensión épica y juega con la mezcla de géneros y las leyendas serpentean entre el folclore y la mitología para recrear sagas nórdicas o grandes relatos legendarios y míticos, desde la búsqueda del santo Grial a la leyenda del holandés errante. En lo maravilloso también encontramos los subgéneros de la fantasía wuxia y de súper héroes.

---

<sup>46</sup> Lucía Solaz, *Op. Cit.*, p. 205

<sup>47</sup> La fantasía heroica mezcla lo mágico, lo esotérico y lo iniciático con esquemas que provienen de la novela caballerescas medieval y de la novela gótica e, incluso, con esquemas de la ciencia ficción.

Lo maravilloso desalienta la participación del lector, presentando sucesos situados en un pasado muy distante (*Había una vez, en un país muy lejano...*), contenidos y fijados por una perspectiva temporal que implica que sus efectos cesaron hace demasiado tiempo para que puedan perturbar. El lector, como el protagonista, es un mero receptor de los acontecimientos, los cuales presentan un patrón preconcebido.

El cuento popular o tradicional es el género que mejor se adapta al mundo de lo supranatural maravilloso. Con este mundo se relaciona también el género de la leyenda, pero aquí los hechos narrados suelen tener una base histórica que ha sido idealizada o transformada por la imaginación popular.

Todorov menciona que el cuento de hadas es otra de las variaciones de lo maravilloso, donde los acontecimientos sobrenaturales no provocan en él sorpresa alguna: ni el sueño que dura cien años (*La bella durmiente*), ni el lobo que habla (*Caperucita Roja*), ni los dones mágicos de las hadas (*Cenicienta*).

J.C Cooper menciona que en un verdadero cuento de hadas “desde el principio se sabe que triunfará la buena voluntad y que, aunque haya fuerzas peligrosas o amenazadoras a las que enfrentarse o evitar, existen otros poderes cuya ayuda se puede invocar [...] El héroe y la heroína terminarán por encontrarse, se casarán y vivirán felices por siempre jamás.”<sup>48</sup> No obstante, no todos los cuentos de hadas son acerca de hadas, pues sus personajes arquetípicos generalmente son princesas, dragones, brujas, gigantes, gnomos, entre otros, y sus temas más frecuentes, según este autor,<sup>49</sup> son:

---

<sup>48</sup> J.C. Cooper, *Op. Cit.*, <http://books.google.com.mx/books?id=-iRuBMqCEswC&pg=PA13&lpq=PA13&dq=el+cuento+de+hadas+descripción&source=bl&ots=ATTA2jc0sY&sig=QX0wt1oso2ltjWR3JRd2ITdM6WU&hl=es&sa=X&ei=j5F9U4iSH5GJqgaQ-4HIBA&ved=0CIEBEogBMA04Cg#v=onepage&q=el%20cuento%20de%20hadas%20descripción&f=false>

<sup>49</sup> Vladimir Propp, no obstante, señala en *La morfología del cuento* que existen 31 puntos recurrentes como alejamiento, prohibición, transgresión, engaño, fechoría, complicidad, mediación, partida, prueba, persecución, cumplimiento, regreso, lucha, castigo, reconocimiento, boda, entre otras.

1. El Paraíso Perdido y Recuperado. El personaje principal vive una desgracia inicial que, con el tiempo, concluye en una solución o final feliz. Es el caso de *Cenicienta*, *Blancanieves* y *La Bella Durmiente*.
2. Lo Prohibido. Son aquellos cuentos que se desarrollan en torno a un tabú, como hacer una pregunta prohibida o abrir una puerta vedada. *Barba Azul* y *Rumpelstiltskin*, ejemplifican este tipo.
3. Androcles y el león. Casi siempre encontraremos en los cuentos de hadas un animal que utilizará sus poderes para ayudar al héroe. Como sucede en *El Gato con Botas*.
4. Compañero Repugnante. Una persona sufre un maleficio del que se libera para volver a su condición normal, bien sea por su valor, su generosidad, el cumplimiento de una promesa o, simplemente, por amor. Así ocurre en *La Bella y la Bestia*.
5. Cambio de apariencia. En estos cuentos, las doncellas y algunas aves, casi siempre cisnes, tienen la capacidad para cambiar su aspecto físico. A veces la heroína está encantada bajo la apariencia de un pájaro, en otros casos desciende de hadas. En el cuento arquetípico, ella se casa con un mortal que logra rescatarla y romper el hechizo; el mortal tiene que pasar pruebas casi imposibles de realizar. *Los Cisnes Salvajes* es un caso de este modo.

Es muy común que exista confusión entre el cuento de hadas con el mito, la fábula y la leyenda. El mito, de acuerdo con Cooper, se refiere a dioses y seres divinos. Su intención es principalmente religiosa y retrata la cosmovisión de un pueblo o de una cultura. Por su parte, en la fábula siempre posee moraleja o enseñanza práctica al final. Su contenido moral es explícito.

Otro aspecto en el que difieren el mito (y la leyenda también) de los cuentos de hadas es que en estos últimos no hay ningún elemento histórico, ya que se desenvuelven en un mundo mágico exento de limitaciones temporales. Tampoco existe la muerte definitiva en los cuentos de hadas, pues el héroe puede morir en la leyenda (como el guerrero Popocatépetl), pero en el *fairy tale*, si muere se le puede devolver la vida por medios sobrenaturales.

De acuerdo con Vincent Pinel, hay obras que entrecruzan lo maravilloso y lo que se considera fantástico puro. Se trata de obras que insinúan el horror en lo maravilloso. De los países escandinavos a Gran Bretaña, pasando por Alemania, se ha desarrollado una tradición de espectros y espíritus nocturnos que, al atraer el terror, deja la puerta abierta al fantástico. Todo depende de la intención. Por ejemplo, las historias de fantasmas se enmarcan dentro de lo maravilloso cuando los espectros son amables y no terroríficos.

Hay otros autores, además de Todorov, que han intentado definir y clasificar lo fantástico. Por ejemplo, Prédal afirma que lo fantástico no es un género cinematográfico codificado, reconocible, previsto de reglas como, por ejemplo, la comedia musical o el *western*. De este modo, el *fantastique* no tiene más remedio que autoproclamarse como categoría o como un macrogénero.

Por su parte, la investigadora Rosemary Jackson define al fantástico como un “modo”, lo cual permite entender cómo éste adopta diferentes “disfraces” en argumentos de cortes tan disímiles. Para ella, lo fantástico es “un modo de escritura” que se encuentra entre lo mimético y lo maravilloso.

Para concluir este capítulo ¿cuál sería, entonces, la definición de ‘lo fantástico’? Juan Herrero Cecilia considera al relato fantástico como un género literario específico caracterizado por unas convenciones o normas propias:

la estética del relato fantástico se caracteriza por establecer una tensión o confusión problemática entre el nivel de la experiencia ordinaria (la dimensión de lo explicable o de lo racional) y la *alteración*<sup>50</sup> misteriosa de ese nivel por la irrupción de una fuerza irracional o supranatural que resulta racionalmente inexplicable y que produce en la interioridad del sujeto perceptor una sensación de fascinación, de inquietud o de angustia.<sup>51</sup>

Para este autor, lo fantástico implica una transgresión de las leyes del mundo ordinario, su manifestación produce inquietud o miedo en la conciencia perceptora. Lo inexplicable o lo racionalmente imposible se imponen como fenómenos reales y verdaderos y esto pone en evidencia las insuficiencias “del imperio de la razón para responder a las inquietudes e interrogantes profundas de la conciencia humana.”<sup>52</sup>

H. P. Lovecraft define al fantástico como “una deslumbrante victoria del espíritu frente a la materia, una imperiosa evasión de la realidad cotidiana, un imprescindible rescate de la facultad de soñar, de crear otros mundos, de exteriorizar los propios fantasmas para exorcizarlos [...] en defensa de la imaginación y para sustraerse lo suficiente al hechizo de la rutina diaria.”<sup>53</sup>

El *fantastique* utiliza siempre la realidad como punto de referencia, bien para enfrentarse a ella, bien para deformarla y convertirla en otra cosa; es una tierra de nadie cuyos paisajes y pobladores comparten rasgos de nuestra cotidianeidad y a la vez la subvierten mediante ciertos elementos ajenos a ella.

Según José María Latorre, las películas asociadas al concepto de lo “fantástico” deben compartir indefectiblemente una característica: la presentación de ciertos elementos que transgreden la noción de cotidianeidad, que sitúen ante el espectador un mundo distinto al que está acostumbrado a ver o a intuir a través de la experiencia ajena por

---

<sup>50</sup> *Alteración* quiere decir que un ser o un fenómeno no es lo que parece ser; es algo que no se adapta a nuestra esfera lógica.

<sup>51</sup> Juan Herrero Cecilia, *Estética y pragmática del relato fantástico*, p. 32

<sup>52</sup> *Ibidem*, p. 43

<sup>53</sup> Juan Antonio Molina Fox, “Pulso al terror” en *El horror sobrenatural en la literatura*, p. 10

extraña o abominable que ésta sea. En otras palabras, la introducción en un contexto convencionalmente real de elementos pertenecientes a otro concepto de la realidad, capaces de introducir en su discurso referencias a un universo extraño, inidentificable, normalmente ajeno a sus reglas habituales.

Para Lucía Solaz, lo fantástico abarca una gran variedad de adjetivos: “raro, poético, sobrenatural, satánico, encantado, extraño, horroroso, imaginario y de ámbitos: desde las fábulas, leyendas y cuentos de hadas de lo maravilloso, a las películas de monstruos, misterio y ciencia ficción.”<sup>54</sup> Por su parte, Vincent Pinel señala que lo fantástico es un desequilibrio de lo real y que genera la aparición de elementos extraños e inexplicables que provocan miedo en el seno de un universo creíble e identificable.

De acuerdo con William Coyle, la fantasía incluye ciencia ficción, utopías, sátiras, parodias, cuentos de hadas, leyendas folclóricas, alegorías, mitos, fábulas, sueños, dramas absurdos, farsas, hechizos, historias de horror y muchas otras formas. Las cualidades fantásticas pueden, igualmente, ser discernidas en películas, en la arquitectura, en la música, en la pintura y en cualquier otra actividad humana en la que la creatividad imaginativa tenga prioridad sobre la observación científica. Por lo tanto, para Coyle lo fantástico no es un género, “sino un modo, una forma de percibir la experiencia humana. Se trataría, por lo tanto, de un punto de vista”.<sup>55</sup>

James Donald señala que lo que se entiende comúnmente por cine fantástico (“películas que muestran mundos, nuestros o no, que parten de las reglas de la vida diaria, frecuentemente usando la espectacular capacidad del cine para la ilusión y el engaño para hacer aparecer como por arte de magia ante nuestros ojos extrañas criaturas y sucesos raros en narraciones imposibles”<sup>56</sup>) sugiere que lo fantástico puede aflorar en un gran número de géneros. Aparte de la ciencia ficción y el terror, también los melodramas,

---

<sup>54</sup> Lucía Solaz, *Op. Cit.*, p. 191

<sup>55</sup> *Apud*, Lucía Solaz, *Op. Cit.*, p. 193

<sup>56</sup> *Apud*, Lucía Solaz, *Op. Cit.*, p. 204

*westerns* y musicales son en cierto sentido fantasías. Entonces, lo fantástico se nos revela nuevamente como una forma de percepción, como un punto de vista absolutamente subjetivo.

El tratamiento específico de temas es lo que determina en última instancia la aparición de lo fantástico: “los motivos que pueden ser fantásticos varían grandemente según las culturas.”<sup>57</sup> Lo fantástico puede registrar varias formas de tratamiento; Irene Bésièrre hace hincapié en eso. Para ella, un mismo motivo (el Diablo, por ejemplo) puede ser fantástico como cómico o trágico. El motivo así importa menos que la manera en cómo se le utiliza. Entonces lo fantástico no es un género, sino un sistema; es decir, un *modus operandi*.

Lauro Zavala señala que lo fantástico no depende directamente de una tipología o clasificación temática, sino de una estrategia textual; es decir, “el sistema de lo fantástico opera a partir de un tratamiento del tema, cualquiera que sea éste.”<sup>58</sup> El tratamiento se ha convertido en una de las condiciones de producción de lo fantástico. Los temas dejan de ser importantes para dar paso a las formas que pueden abordar éstos.

Temas o personajes aparentemente alejados de lo fantástico, como el espejo de *Alicia a través del espejo* (*Through the looking glass*), pueden tener una connotación distinta a la del miedo. Estos temas de ninguna manera pueden apelar ya a la vacilación del espectador, puesto que dependen de una construcción referencial que en ese momento designa el autor del texto.

En esta tesis, lo fantástico se define como *todo aquello que implica una transgresión de las leyes del mundo ordinario y de la noción de cotidianidad, como lo inexplicable y lo desconocido. Asimismo, el fantástico utiliza siempre la realidad como punto de referencia, bien para enfrentarse a ella (la oposición entre lo real y lo sobrenatural) o bien para deformarla y para situar al lector/espectador ante*

---

<sup>57</sup> *Apud*, Bottom, *Los juegos fantásticos*, p. 33

<sup>58</sup> Omar Nieto, *Del fantástico clásico al posmoderno: un estudio sobre el sistema y evolución de lo fantástico*, p. 24

*un mundo y/o atmósfera distinta de la habitual. Lo fantástico, como todo género, contiene motivos particulares que lo caracterizan: el monstruo, los fantasmas, los no-muertos, los vampiros, la bestia, entre otros. Esto ha traído como consecuencia, una gran variedad de subgéneros que tienen en común convenciones e iconografía fantástica.*

### 2.3 Horror

Dado que el supuesto de esta investigación es que el estilo del cine fantástico de Tim Burton incluye elementos no específicos del cine de horror, en este apartado hablaremos sobre qué es el horror y la diferencia con el cine de terror. En el caso de Tim Burton, podemos decir que sus películas se asocian más al horror porque esta clase de cintas están relacionadas con elementos y criaturas sobrenaturales y desconocidas por el ser humano. Estos elementos se clasifican en: psique (lo relacionado con la mente como premoniciones, sueños, visiones), posesiones demoníacas (películas en las que intervienen fuerzas oscuras que ocupan el cuerpo de algún ser humano; *El exorcista, El bebé de Rosemary*), fantasmas o espíritus (*El resplandor, El espinazo del diablo*) y vampiros (*Nosferatu, Drácula*).

El terror, por otra parte, debe tener una explicación racional, o bien, tratarse de un hecho surgido como consecuencia de un acto o invento del hombre, como puede ser una máquina, un experimento científico o una guerra. También hay varias clasificaciones de filmes de terror: asesinos (todas las películas donde un ser humano se dedica a matar, no importa cómo ni con qué; *Halloween, Viernes 13, Jack el destripador, Psicosis, El silencio de los inocentes*), animales o insectos (películas donde uno o varios insectos o animales matan o causan daño físico; *Tiburón, Marabunta, Aracnofobia, Anaconda, La mosca, Los pájaros, Parque Jurásico*) y criaturas (máquinas o mitad máquinas, mitad humanos, extraterrestres o mutantes siembran el terror; *La cosa, Godzilla, Alien, Mimic, King Kong*).

Hecha ya la distinción, pasemos a definir qué es el cine de horror. Según la RAE, el horror es la “aversión profunda hacia alguien o algo”<sup>59</sup>. Vincent Pinel señala que este género ofrece al espectador una violencia física que provoca en él un hondo sentimiento de repulsión. En inglés, *horror* designa todo lo fantástico, pero en la concepción europea, la película de horror queda vinculada a la decadencia del cine fantástico, del que se diferencia a partir de finales de los años cincuenta, gracias a las producciones de la Hammer Films en Gran Bretaña; “la descomposición de grandes mitos que subyacían en el universo de lo fantástico supuso la decadencia del género tradicional: el mundo imaginario y la poesía negra fueron sustituidos progresivamente por la crueldad y la violencia física.”<sup>60</sup>

El horror también tiene subgéneros; uno de ellos es el horror psicológico, el cual se basa en temores ocultos del subconsciente, el cual está plagado de elementos fantásticos y cuyo aliado principal es el suspenso. Otro subgénero es el horror gótico, donde las historias se desarrollan en castillos lúgubres, y el *sci-fi horror* como *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979).

El horror se ha unido a la ciencia ficción en algo que algunos llaman *ficción terrorífica* y a la fantasía oscura, que mezcla fantasía clásica con elementos terroríficos, como la siniestra versión de *Blanca nieves en el bosque negro* (*Snow White: a tale of terror*, 1997) de Michael Cohn con Sigourney Weaver en el papel de la madrastra. También está el humor negro, “el cual se funde en algunas películas con muy buenos resultados como en las filmografías de Wes Craven, Tim Burton y Sam Raimi.”<sup>61</sup>

La película de horror escenifica el miedo al otro, al diferente. Su elemento constitutivo es la monstruosidad que puede deberse a la alienación humana, a las mutaciones científicamente inexplicables, a las mutaciones provocadas por el hombre o las fuerzas sobrenaturales. El argumento de las películas de horror se desarrolla de varias

---

<sup>59</sup> Real Academia Española, [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=horror](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=horror)

<sup>60</sup> Vincent Pinel, *Los géneros cinematográficos*, p. 169

<sup>61</sup> Norma Lazo, *El horror en el cine y en la literatura*, p. 37

maneras: cuando el monstruo inicia una cadena de ataques, cuando las autoridades se resisten a creer que existe o cuando se bloquean los esfuerzos de los personajes para destruir al monstruo.

La iconografía de la cinta horrorífica incluye escenarios donde se espera que los monstruos acechen: la casona vieja y oscura donde un grupo de víctimas potenciales se reúne. Los muertos vivientes provienen de los cementerios y los laboratorios científicos producen a hombres artificiales. El excesivo maquillaje forma parte importante en la iconografía del horror también. Partes del cuerpo llenas de demasiado vello pueden señalar la transformación en un hombre lobo, mientras que la piel seca y arrugada caracteriza a una momia.

La película de terror, por otro lado, sigue un sintagma narrativo muy riguroso que consiste principalmente en una sucesión de crímenes violentos y sádicos. El asesino actúa de una manera irracional, pero no sobrenatural y sus motivaciones son patológicas. La locura y la obsesión son constantes en el cine de terror y forman la parte irracional de la realidad amenazadora, pero situada dentro de los límites del conocimiento humano; si no podemos curar la locura, por lo menos podemos identificarla y clasificarla, lo cual resulta imposible en el caso de cualquier manifestación de lo sobrenatural.

Lo fanástico y el cine de terror comparten varias características, entre las cuales destacan el empleo de la hiperrealidad y las representaciones semióticas de la muerte y la sangre. Es esencial para lo terrífico y para lo fantástico establecer una atmósfera realista convincente. En el caso de lo fantástico, sirve para crear el choque necesario entre lo realista y lo sobrenatural; respecto al terror, basta para establecer la tensión narrativa entre la realidad cotidiana y la muerte violenta.

Para Roger Schoblin, lo fantástico es una literatura de afirmación porque promete que la mente puede descubrir secretos beneficiosos y de gran poder. Por otro lado, en el horror,

la creación es una fuerza oscura [...] (por ello) las únicas emociones que pueden funcionar son el miedo y el pavor... Esto explica por qué los finales de las obras maestras de horror son ejemplos de dolor, muerte [...] Si lo fantástico es la literatura de la afirmación, el horror es el arte de la negación. Esto no significa que la fantasía no tenga elementos de horror ni que el horror omita elementos fantásticos. *El señor de los anillos* tiene a sus Orcos y el misterioso Sauron es una figura satánica que se puede encontrar en la ficción contemporánea, especulativa. Sin un peligro apropiado ¿quién tendría miedo por Frodo y Sam? Igualmente, la Tanzy Saylor de Fritz Leiber es una bruja bondadosa involucrada en una situación horrorizante en *Esposa hechicera (Conjure Wife, 1943)*. La clave de esto es lo que sucede con los personajes y cuánto horror o fantasía ellos experimentan.

Otra de las diferencias entre el horror y la fantasía viene de sus orígenes. De acuerdo con Alphonse Montague Summers en *The Gothic Quest: A History of the Gothic Novel* (1938) y con Lovecraft en *Supernatural Horror in Literature*, el pariente más inmediato del horror es la tradición gótica y los siglos XVIII y XIX. Los progenitores de lo fantástico no son tan obvios. Probablemente esto se deba a que las deudas de lo fantástico a tales formas antiguas y numerosas como la saga, la epopeya, el romance medieval, el cuento popular y la fábula hacen de la búsqueda de sus orígenes una tarea desalentadora e intimidante.”<sup>62</sup>

La noche parece ser un ambiente principal en el cine de terror y horror. Desempeña un papel elemental y palpable, ya que las escenas clave tienen lugar frecuentemente por la noche, en la perpetua del espacio o en la más oscura profundidad de los mares. La noche

---

<sup>62</sup> “[...] creation is a dark force...the only emotions that can function are fear and dread... This is why the endings of the masterpieces of horror are examples of dyscatastrophe, the death of joy [...] If fantasy is the literature of affirmation, then, horror is the art of negation. This is not to say that fantasy does not have its horrific elements nor that horror omits fantasy ones. Tolkien’s *Lord of the Rings* has its Orcs, and the darkly veiled Sauron is as good a satanic figure as can be found in contemporary, speculative fiction. Without appropriate danger, who would fear for Frodo and Samwise? In the same vein, Fritz Leiber’s Tanzy Saylor is a good witch in a horrifying situation in *Conjure Wife*. The key to this is what happens to the characters and how much horror or fantasy they experience. Much of the difference between horror and fantasy comes from their difference origins. It is well known and well documented, by Alphonse Montague Summers in *The Gothic Quest: A History of the Gothic Novel* (1938) and Lovecraft in *Supernatural Horror in Literature* among many others, that horror’s most immediate parent is the Gothic tradition of the eighteenth and nineteenth centuries. The progenitors of fantasy are not so obvious. This is probably because fantasy’s debts to such ancient and numerous forms as the saga, epic, medieval romance, folktale, and fable make the search for its origins a daunting and intimidating task.” Roger C. Schlobin, “Fantasy versus horror” en <http://wpl.lib.in.us/roger/FANTASY-VERSES-HORROR.html>

es ocasionalmente quebrada por relámpagos y el miedo inherente a estos filmes “proviene menos de lo que es visible que del presagio de lo que nos podríamos encontrar.”<sup>63</sup>

En las historias de horror, tanto hombres como mujeres están físicamente y psicológicamente alterados. En algunos casos, los personajes pueden escapar de lo que les produce pavor; en otras, son destruidos, no sólo en cuerpo, sino también en mente y sensibilidad. Ellos, su identidad y su conciencia son lanzados hacia un abismo vacío. En el horror, el mal es muy poderoso o los personajes muy débiles y como una de las características del horror es la creación de la abominación, el mal usualmente es tan monstruoso que incluso puede derrotar al más admirable de los protagonistas. Los géneros de horror y terror resultan más reconocibles por su intencional efecto emocional sobre el público, ya que la película de horror busca sobresaltar, causar repugnancia.

El filme de horror clásico, igualmente, se sitúa en remotos paisajes europeos, como la Transilvania de Drácula, con sus densos bosques y sus ruinas arquitectónicas. El sentido del horror también es intensificado por la música y el sonido ambiente. Puesto que

la música intensifica la tensión simulando unos acelerados latidos del corazón o gritos y también es usada a menudo para romper la calma y añadir impacto al valor de las imágenes. El sonido ambiente, en forma de crujidos, chirridos, graznidos, gritos y respiraciones profundas, entre otros, integra parte de la atmósfera sonora del género.<sup>64</sup>

Podríamos, entonces, decir que el cine de horror es un cine de “monstruos”, donde el monstruo o la monstruosidad es lo que caracteriza de forma más completa al cine fantástico. El aspecto más elemental de la monstruosidad es la fealdad física, acompañada de toda suerte de desfiguraciones, mutilaciones, amputaciones y deformaciones. “Monstruo” es aquel que infringe las leyes de la normalidad; unos se apartan de las leyes

---

<sup>63</sup> Lucía Solaz, *Op.Cit.*, p. 352

<sup>64</sup> Lucía Solaz, “Cine, arquitectura y espacio fantástico” en [http://www.encadenados.org/n43/043leone/elbazar\\_cineyarquitectura.htm](http://www.encadenados.org/n43/043leone/elbazar_cineyarquitectura.htm)

de la naturaleza y otros de las normas sociales. Los monstruos representan lo otro, lo diferente. El Otro es el malvado que quebranta los límites establecidos por el orden social, que cuestiona lo incuestionable, "el monstruo pone de manifiesto la fragilidad del sistema social; perturba la ficticia estabilidad construida por el hombre. Es por eso que debe ser destruido."<sup>65</sup>

Las variaciones entre fealdad física y fealdad moral se convierte en tema propio de filmes como *Fenómenos*, *King Kong* (Merian C. Cooper, 1933) y *La noche del cazador* (*The night of the hunter*, Charles Laughton, 1955), cuya cuestión esencial es: ¿cuáles son los verdaderos monstruos? Los monstruos también se diferencian en su actitud frente a su monstruosidad, según la acepten o no, según actúen o la padezcan. Definidos los monstruos como expresión de lo anormal, vemos que la anormalidad se sitúa necesariamente en relación con una normalidad. Esta oposición dicotómica la encontramos en temas constantes del fantástico (antes mencionados) como son: vida/muerte, bien/mal; instinto/razón, antropomorfismo/bestialidad; naturaleza/ciencia; humano/mecánico.

En el filme de horror, el monstruo constituye una peligrosa alteración de la naturaleza, es decir, una transgresión a nuestro sentido común. El monstruo puede ser anormalmente grande, infringir el límite entre la muerte y la vida, quizá sea un ser humano ordinario que se trastorna o tal vez posea una complejidad desconocida para la ciencia. El terrorífico efecto emocional del género casi siempre se crea gracias a una convención del personaje. Otras convenciones siguen a ésta: nuestra reacción ante el monstruo se guía por el comportamiento de otros personajes, quienes reaccionan ante él llenos de pavor. En el caso de *E.T.*, no se trata de un filme de horror porque el alienígena no representa una amenaza.

---

<sup>65</sup> *Ibidem*, p. 253

## Capítulo 3

### Estilo y puesta en escena

Antes de hablar sobre puesta en escena, es necesario explicar qué es forma y estilo en el cine. David Bordwell describe la forma fílmica como un sistema; es decir, como un conjunto unificado de elementos relacionados e interdependientes, pues tienen que existir algunos principios que ayuden a crear las relaciones entre las partes. En las ciencias exactas, estos principios son las leyes o teorías. En las artes, no existen unos principios o leyes absolutas a seguir, ya que las obras son productos culturales. Los principios de la forma artística son una cuestión de convención.

Toda obra de arte está constituida por una forma; ninguna película es un juego de elementos al azar. El término *forma* tiene que ver con las interrelaciones totales de las partes, con la organización global de la obra. Nuestra habilidad para percibir señales, verlas como sistemas y crear expectativas se guía por nuestras experiencias en la vida real y por el conocimiento de convenciones formales o encuentros previos con trabajos que implican convenciones similares.

¿Cuáles son los principios desde los que se ha de juzgar una obra de arte en su aspecto formal? Mucho se ha hablado al respecto entre artistas y escritores, pero el criterio central y más universalmente aceptado es el de unidad. Ésta es lo opuesto al caos, a la confusión. Cuando una obra está unificada puede decirse que tiene consistencia. Igualmente, la obra u objeto unificado “debe contener dentro de sí mismo un amplio número de elementos diversos, cada uno de los cuales contribuye, en alguna medida a la total integración del todo unificado.”<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Monroe Beardsley, *Estética: historia y fundamentos*, p. 126

Generalmente, el sustantivo “unidad” es inherente al adjetivo “orgánico”, puesto que la obra de arte no es un organismo, el término es metafórico. Esta analogía se basa en el hecho de que, en los organismos vivos, la interacción de las diversas partes es interdependiente, no independiente. Ninguna parte actúa aislada: “cada parte o elemento colabora con las otras, de suerte que un cambio en una de ellas hace diferente al todo.”<sup>67</sup>

Es evidente que ningún organismo posee unidad perfecta; algunas partes son claramente más importantes que otras y su alteración u omisión no destruiría el efecto estético de la obra en cuestión; incluso, en ciertos casos no la perjudicaría en absoluto. Pocas veces se logra la unidad perfecta, por eso es esperado que una película unificada aún contenga algunos elementos no integrados, cabos sueltos o ciertas preguntas sin contestar.

David Bordwell señala que cada uno de los elementos de la “forma” tiene una o más funciones. Una manera de notar las funciones de un elemento es considerar su motivación, pues dado que las películas son creaciones humanas, “esperaríamos que alguno de sus elementos tuviera cierta justificación para estar ahí.”<sup>68</sup> Un motivo es “cualquier elemento significativo que se repite en una película.”<sup>69</sup> Un ejemplo pueden ser líneas de diálogo, un objeto, un color, un lugar, una persona, un sonido o incluso un rasgo del personaje. Asimismo, “un modelo de iluminación o una posición de cámara son un motivo si se repiten durante el curso de una película.”<sup>70</sup>

Cuando hay similitudes entre los personajes de la historia, por ejemplo, podemos decir que se trata de un paralelismo; es decir, “el proceso por el cual una cinta lleva al espectador a comparar dos o más elementos distintos, destacando algunas similitudes.”<sup>71</sup> Las diferencias entre los elementos se resaltan al poner a éstos en clara oposición entre sí; por ejemplo, los escenarios, los conflictos entre los personajes, el color, etcétera. En el

---

<sup>67</sup> *Ídem*

<sup>68</sup> David Bordwell, *Op.Cit.*, p. 52

<sup>69</sup> *Ídem.*

<sup>70</sup> *Ibidem*, p. 53

<sup>71</sup> *Ídem*

caso de Tim Burton, *El joven manos de tijera* contrapone el mundo oscuro y sombrío de Edward con el vecindario iluminado y lleno de colores pastel, donde viven Kim y Peg.

Dewitt Parker, en su ensayo sobre la forma estética, publicado en su libro *The Analysis of Art*, sostiene que existen otros principios para analizar la forma de una obra. Éstos son:<sup>72</sup>

1. Tema o motivo dominante presente en la obra de arte.
2. La variación temática, que introduce novedad y que debería basarse en el tema con miras a conservar la unidad.
3. El equilibrio, la disposición de las distintas partes en un orden estéticamente agradable.
4. El desarrollo o evolución: cada parte de una obra artística temporal es necesaria a las partes siguientes, de suerte que si se alterase o suprimiese alguna porción anterior, todas las porciones anteriores tendrían que ser alteradas en consecuencia, pues todo lo que pasa antes es prerrrequisito indispensable para lo que pasa después.

Los criterios formales han sido también discutidos por Stephen Pepper en su libro *Principles of art appreciation*. Pepper sostiene que los dos enemigos de la experiencia estética son la monotonía y la confusión, y que el camino para evitarlas es la unidad. Para ello, sugiere cuatro criterios principales:<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> Monroe Beardsley, *Op.Cit.*, pp. 127-128

<sup>73</sup> *Ibidem*, p. 128

1. El contraste entre las partes

2. La gradación o transición de una cualidad sensorial a otra que introduce cambios dentro de una unidad básica.

3. El tema y la variación: el tema para mantener una base unificada y la variación para evitar igualmente la monotonía.

4. La contención o economía en la distribución del interés; de suerte que se halle adecuadamente repartido por toda la duración y extensión de la obra de arte.

Es muy común que se diga que la forma es totalmente diferente del contenido. Bordwell refuta esta afirmación al mencionar que “cada componente funciona como parte del modelo global que se percibe.”<sup>74</sup> Por ejemplo, consideremos el tema de la Guerra Civil en Estados Unidos tratado por David W. Griffith en *El nacimiento de una nación* (*The birth of a nation*, 1915). Esta película cuenta la historia de dos familias. En ella vemos las concepciones políticas sobre la reconstrucción y el estilo fílmico épico de las escenas de batalla. Una cinta diferente realizada por otro director de cine utilizaría el mismo tema, pero en su versión éste jugaría un papel diferente dentro de un sistema formal también distinto.

En *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the wind*, Victor Fleming, 1939), la Guerra Civil funciona solamente como trasfondo para el romance de la heroína, pero en *El bueno, el malo y el feo* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, Sergio Leone, 1966) la guerra ayuda a tres hombres cínicos en su búsqueda de riqueza. Así, “el contenido formal de las películas y nuestras percepciones acerca de él dan significado al tema.”<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> David Bordwell, *Op.Cit.*, p. 41

<sup>75</sup> *Ídem*

La forma fílmica comprende la estructura narrativa y no narrativa y el estilo, el cual se divide en puesta en escena, fotografía, montaje y sonido. El estilo, de acuerdo con la Real Academia Española, se refiere al “carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico”, al “conjunto de características que individualizan la tendencia artística de una época” y al “gusto, elegancia o distinción de una persona o cosa”<sup>76</sup>. En el cine, ‘estilo’ es el uso constante y repetitivo (patrones) de ciertas técnicas en un filme y puede aplicarse a un movimiento cultural como el expresionismo alemán, el realismo poético francés, el neorrealismo italiano, el *Free Cinema* inglés, la nueva ola francesa, el cine *novo* brasileño, el Dogma 95; así como a

un periodo histórico como los años veinte en Estados Unidos; un periodo en la evolución de una forma artística; por ejemplo, el cine sonoro de los años treinta; un tipo de interpretación, por ejemplo, el extremo realismo de los actores asociado al Actors Studio y un artista cinematográfico determinado [...] El concepto de estilo puede utilizarse para analizar el cine en el contexto de todas las categorías anteriores [...] Lo más frecuente en los estudios sobre cine es que el concepto se utilice para definir las características especiales de las obras de un director determinado, el tipo de trama, técnicas de cámara, *mise-en-scène*, montaje, sonido e interpretación, que se dan en las obras individuales y de una obra a otra. En este sentido, el estilo es en último término el sello y la visión del director impuestas sobre el tema de la película.<sup>77</sup>

Hay películas donde vemos técnicas poco convencionales y para seguirlas debemos construir nuevas expectativas estilísticas. Por ejemplo, las discontinuidades en la edición de *Octubre (Okjabr)* de Sergei Eisenstein y el uso del sonido fuera de pantalla en *Un condenado a muerte se ha escapado (Un condamné à mort s'est échappé)*, Robert Bresson, 1956) nos enseñan la forma de ver el estilo.

De acuerdo con Gaumont, la noción de estilo apareció durante el periodo “autorista” de la crítica de cine: “se expresa el deseo de definir la puesta en escena en general a partir de las características formales de las obras; es decir, de definir a un ‘autor

---

<sup>76</sup> Real Academia Española, <http://lema.rae.es/drae/?val=estilo>

<sup>77</sup> Ira Konigsberg, *Diccionario técnico Akal de Cine*, pp. 208-209

de films' mediante su tratamiento de la puesta en escena, su 'mirada', su 'distancia' con respecto al mundo.”<sup>78</sup>

La teoría del cine de autor y el estilo están relacionados pues, según el crítico de cine Andrew Sarris, se considera “autor” a un director cuando éste exhibe ciertas características de estilo constantes, las cuales funcionan como su sello: “la manera en que una película se ve y se mueve debe tener relación con la manera en que un director piensa y siente.”<sup>79</sup>

El modelo de análisis de estilo propuesto por Bordwell en su libro *Arte cinematográfico*, se divide en cuatro pasos.

1. *Determinar la estructura organizacional.* El primer paso es entender al filme como un todo. Por ejemplo, si se trata de una película narrativa, estudiaremos su argumento, causalidad, tiempo y espacio.

2. *Identificar las técnicas más sobresalientes.* El analista debe ser capaz de detectar técnicas destacadas en el color, la iluminación, el encuadre, la edición o el sonido (esto dependerá del objetivo de su análisis). Por ejemplo, el vestuario en *Un condenado a muerte se ha escapado* no es distinguible como elemento estilístico porque va de acuerdo a lo convencional; en cambio, su uso del sonido sí lo es.

3. *Trazar patrones de técnicas.* Una vez que se hayan identificado las técnicas más sobresalientes, podremos darnos cuenta que éstas se repiten a lo largo de todo el filme o en algunos segmentos. Una manera para detectar patrones estilísticos es buscar vías en que el estilo refuerce patrones de organización formal. Por ejemplo, algunos cineastas a menudo diseñan deliberadamente el sistema estilístico de sus películas para subrayar la

---

<sup>78</sup> Jacques Aumont, *Análisis del film*, pp. 284-285

<sup>79</sup> “The way a film looks and moves should have one relationship to the way a director thinks and feels.” Andrew Sarris, “Notes on the auteur theory in 1962” en *Film theory and criticism*, p. 586

evolución del drama. Para *Amistad* (1997), Steven Spielberg y su director de fotografía, Janusz Kaminski, trazaron el progreso de los esclavos hacia la libertad a través de la iluminación y filmando las cuatro escenas de manera diferente. Primero con un tono verdoso y lleno de luz humeante, y después, con una iluminación nítida y con movimientos de cámara suaves.

4. *Proponer funciones a las técnicas sobresalientes y a los patrones que establecen.* Aquí el analista busca el rol que juega el estilo dentro de la forma general del filme. (¿Acaso los movimientos de cámara crean suspenso al retrasar la revelación de información de la historia, como en la apertura de *Sed de mal?*). El estilo también crea significado. Por ejemplo, “en *La Gran Ilusión*, el contraste entre Rauffenstein y Elsa se subraya mediante los planos de *travellings* análogos de Renoir.”<sup>80</sup> No obstante, no debemos dar por sentado que todo ángulo contrapicado siempre va a significar inferioridad o que todo ángulo picado siempre va a significar superioridad. El analista tiene que escrutar toda la película, sus patrones más destacados y nunca hacer una lectura de estos elementos fuera de contexto pues, de acuerdo con Bordwell, la puesta en escena no funciona en momentos aislados, sino en relación con el sistema narrativo de toda la película.

### 3.1 Elementos no específicos de la puesta en escena

El término ‘puesta en escena’ o *mise-en-scène* originalmente se utilizó para describir la forma en la que disponía todos los componentes visuales sobre la escena un director de teatro. Se puso de moda en la crítica cinematográfica y adquirió significados y connotaciones nuevas a partir de su contexto cinematográfico. Por lo tanto, la *mise-en-scène*, en el análisis fílmico, “se refiere a la composición del encuadre individual (la relación entre objetos, personas y

---

<sup>80</sup> David Bordwell, *Op. Cit.*, p.337

masas); la interacción de luz y oscuridad; los patrones de color; la posición y el ángulo de visión de la cámara, así como el movimiento dentro del encuadre.”<sup>81</sup>

Gentile, Díaz y Ferrari definen a la puesta en escena como la organización “de todos los aspectos que intervienen en la representación de un relato: decorados y escenarios, vestuario y maquillaje, iluminación, expresión y movimientos de las figuras.”<sup>82</sup> Al controlar la puesta en escena, el director recrea el suceso para la cámara.

En el análisis de la puesta en escena existe el prejuicio del “realismo”. Como estándar de valor, éste genera diversos problemas pues sus nociones varían de acuerdo con las culturas de cada sociedad e, incluso, entre los individuos. Marlon Brando fue aclamado por su desempeño “realista” en *Nido de ratas* (*On the waterfront*, Elia Kazan, 1954) que hoy parece estilizada. Por ello, insistir rígidamente en el realismo para todas las películas puede alejarnos del inmenso rango de posibilidades de la puesta en escena.

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. De esta manera, debemos analizar la función de la puesta en escena en el filme global: cómo se motiva, cómo varía o se desarrolla, cómo funciona en relación con las otras técnicas cinematográficas, cómo funcionan sus elementos; cada película usa la puesta en escena de distinta manera, ya que cada filme busca crear efectos diferentes: la exageración cómica, el terror sobrenatural, etcétera.

---

<sup>81</sup> Ira Konigsberg, *Diccionario técnico Akal de cine*, p. 322

<sup>82</sup> Mónica Gentile *et al.*, *Escenografía cinematográfica*, p. 283

Los elementos de la puesta en escena que estudiaremos en esta investigación serán aquellos relacionados con el departamento artístico de una película, como son escenario, vestuario, maquillaje, iluminación y color, pues se trata de los más representativos en la obra de Tim Burton. Marcel Martin considera a estos elementos como *no específicos* porque no pertenecen exactamente al arte cinematográfico, ya que algunos son usados en otras artes como en el teatro y la pintura.

Las personas encargadas del departamento de arte son el decorador, el vestuarista, el maquillista, el director de arte y el diseñador de producción. Este último es la cabeza del departamento artístico norteamericano, ya que posee habilidades para elaborar la idea estética que caracterizará a un filme, transmitiéndole dicha idea al director de arte, de fotografía, al vestuarista, a los maquillistas y a los técnicos en efectos especiales, con la finalidad de que todos trabajen con un criterio estético único.

Una vez que los decorados están diseñados y la línea estética está definida, el director de arte se ocupará “de elegir las locaciones, de proveer bocetos, planos o maquetas...muestras de color y de texturas para la construcción y ambientación de los decorados, y será también el encargado de supervisar la construcción y el montaje de los mismos.”<sup>83</sup> Por su parte, el decorador o ambientador se encargará de crear el clima o la atmósfera donde los personajes interactuarán.

El vestuarista creará los atuendos que los personajes utilizarán para dar progresión al relato. Finalmente, el maquillista o caracterizador ayudará a crear al personaje a través del maquillaje. Éste es muy importante porque transforma los rasgos del actor y puede ir desde un envejecimiento como el de Meryl Streep en *La dama de hierro* (*The iron lady*, Phyllida Lloyd, 2011) o rejuvenecimiento, a colocarle una cicatriz inexistente como la cicatriz en forma de rayo del actor de la saga de *Harry Potter*, o en el extremo opuesto, a convertir a una persona en un monstruo, un vampiro, un hombre lobo, cambiarlo de sexo,

---

<sup>83</sup> *Ibidem.* p. 134

como Robin Williams en *Papá por siempre* (*Mrs. Doubtfire*, Chris Columbus, 1993) o cambiar el volumen corporal de una persona como el personaje de Rosemary Shanahan interpretado por Gwyneth Paltrow en *Amor ciego* (*Shallow Hal*, Bobby y Peter Farrelly, 2001).

Una vez señalados los ámbitos en los que se divide un departamento de arte, pasemos a describir qué es la escenografía.

### 3.1.1 Escenografía

Provee el espacio donde todos los elementos de la puesta en escena van a estar situados y es el lugar donde la acción ocurre. El escenario, como la utilería y el vestuario, puede producir significados de manera inmediata. Éste es el caso específico del cine de género: una toma de un árido paisaje con un pueblo pequeño y casas construidas a base de madera, con un *saloon bar* y una oficina del *sheriff* indicará, inmediatamente, que la película en cuestión podría tratarse de un *western*. Otro de los objetivos de una escenografía es “dar contexto a los personajes que intervienen en la obra, aportar elementos que acentúen los rasgos físicos y psicológicos de los personajes y proporcionar al espectador una ubicación espacio-temporal referida al desarrollo de la acción dramática.”<sup>84</sup>

El escenario puede ser una locación, un lugar que realmente exista, un *set* previamente diseñado para filmar o una combinación de los dos. En la época de oro de Hollywood, la mayoría de las películas se filmaban en estudios, por lo que ese periodo recibió el apelativo de *Hollywood studio system*. Actualmente, los directores con frecuencia van fuera del estudio para hacer su rodaje. Los interiores se construían en los platós, mientras que los exteriores se rodaban en el *back-lot*, terrenos que tenían los estudios para construir decorados fijos.

---

<sup>84</sup> *Ibidem*, p. 131

Con el fin de establecer pautas de diferenciación en los criterios escenográficos se establecen estilos, los cuales “definen el gusto o la preferencia del autor por determinadas formas, colores, valores, texturas, etc. Estas elecciones que afectan a toda la obra, si bien son personales, generalmente pueden ser compartidas por un grupo de artistas...que poseen los mismos criterios expresivos.”<sup>85</sup> Éstos son:

1. *Realista*: según este enfoque, lo importante es crear un ambiente dramático lo más convincente posible, prestando especial atención a los detalles; por ejemplo en *Todos los hombres del presidente* (*All the President's Men*, Alan J. Pakula, 1976) se buscó reproducir una oficina similar a la del *Washington Post* con todo y sonidos en el escenario. Incluso el papel desechado de la oficina real se esparció alrededor del *set*. Debemos recordar que ese realismo en los escenarios, en parte, es una cuestión de las convenciones visuales, pues lo que nos impresiona como lo realista hoy en día podría parecer muy estilizado a los públicos del futuro. La escenografía realista se divide en:

1.1 La réplica: el objetivo es crear una copia fiel de un lugar al que, por distintas razones, no se puede tener acceso; ejemplo, *Ben Hur* (William Wyler, 1959). En *Kundun* (Martin Scorsese, 1997) Dante Ferretti, el diseñador de producción, tuvo que ingeniárselas porque las autoridades chinas e hindúes se negaron a que esta película se rodara en la India, por lo que Ferretti tuvo que recrear el Tíbet de *Kundun* en Marruecos.

No siempre requiere construirse un escenario de tamaño natural. Durante buena parte de la historia del cine, los directores usaron construcciones en miniatura o maquetas “para crear escenas de fantasía o tan sólo para economizar. Generalmente, una vez que el director ha dado el visto bueno a la maqueta, se procede a la construcción del decorado. También podrían tomarse como partes del escenario pinturas y fotografías combinadas con secciones del espacio de tamaño natural.”<sup>86</sup> Películas donde se utilizaron maquetas: *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) y *Indiana Jones y los cazadores del arca*

---

<sup>85</sup> *Ibidem*, p. 192

<sup>86</sup> David Bordwell, *Op. Cit.*, p. 160

*perdida* (*Raiders of the lost ark*, Steven Spielberg, 1981). Actualmente, se utilizan efectos especiales digitales y pantalla verde para completar fragmentos de la escena.

1.2 El documentalismo escenográfico: requiere de precisos detalles de historicidad, de estudio de los objetos y de lograr la ambientación de la época en cuestión. El director de arte deberá lograr “la apariencia exacta de los lugares, investigando con qué pinturas estaban hechos los decorados de los muros y, en lo posible, reconstruir la técnica para lograr exactitud.”<sup>87</sup>

1.2.1 Realismo ambiental: se basa en la creación de ambientes específicos por medio de la decoración, por ejemplo, un salón victoriano. El realismo ambiental se logra a través de la decoración del espacio por medio de un determinado estilo de mobiliario y de utilería.

1.2.2 Realismo simbólico: se produce cuando en las escenografías “se utilizan elementos que simbolizan ideas cuyos significados van más allá de una función representativa o cuando se sustituye metafóricamente un objeto real por uno imaginario.”<sup>88</sup> Un ejemplo famoso de uso simbólico es en *La naranja mecánica* (*The clockwork orange*, Stanley Kubrick, 1971) donde vemos órganos masculinos gigantes, alucinatorios, provocativos, los cuales “muestran la poesía de la bestialidad.”<sup>89</sup>

Otro ejemplo de realismo simbólico está en *La casa de los espíritus* (*The house of the spirits*, Bille August, 1993), donde la diseñadora Anna Asp explica que veía a Esteban, el propietario, como una especie de nazi, por lo que la casa “fue construida para que pareciera una calavera con dos agujeros negros en las órbitas y cuatro dientes negros. En

---

<sup>87</sup> Mónica Gentile *et al.*, *Op. Cit.*, p. 194

<sup>88</sup> *Ibidem*, p. 195

<sup>89</sup> *Ibidem*, p. 195

*Pelle the conqueror* quise dar a la casa del protagonista el ambiente opresivo de una prisión. Para ello pinté las paredes de blanco y negro y dejé el patio interior sin vegetación.”<sup>90</sup>

2. *Impresionista*: el decorado o el paisaje se elige con arreglo a la dominante psicológica de la acción y refleja a la vez el drama de los personajes; “es el *paisaje-estado de ánimo* tan caro a los románticos.”<sup>91</sup> Como podemos ver en un bosque impenetrable y asesino como en *La muerte en este jardín* (*La mort en ce jardin*, Luis Buñuel, 1956) o una playa sentimental como en *Un hombre y una mujer* (*Un homme et une femme*, Claude Lelouch, 1966).

3. *Expresionista*: mientras que el decorado impresionista es natural, por lo general, el decorado expresionista se crea casi siempre en forma artificial con el fin de sugerir una sensación plástica en convergencia con la dominante psicológica de la acción. El expresionismo está fundado en una visión subjetiva del mundo, expresada por la deformación y la estilización simbólicas. Sus decorados son totalmente artificiales, donde las reglas de la perspectiva se ridiculizan y las sombras y las luces están pintadas. Al contrario de los escenarios realistas, los escenarios no realistas se caracterizan por verse amorfos o por contener figuras abstractas. Este tipo de escenarios “puede ser utilizado para revelar el estado mental del personaje principal como en el filme clásico alemán *El gabinete del doctor Caligari*”.<sup>92</sup>

Marcel Martin señala que se pueden descubrir en el expresionismo dos tendencias principales. En primer lugar, un expresionismo *pictórico* o *teatral*, cuyo máximo exponente es *El gabinete del Dr. Caligari*. Las características de este tipo de expresionismo es “extraordinario por su *presencia* alucinante, tal como la de la no menos notable *Raskolnikov*, del mismo director, en el que el comisario aparece en el centro de una proyección de líneas pintadas, como una araña en medio de tela, al acecho de su presa”.<sup>93</sup>

---

<sup>90</sup> Peter Ettedgui, *Diseño de producción y dirección artística*, p. 114

<sup>91</sup> Martin Marcel, *El lenguaje del cine*, p. 70

<sup>92</sup> “Nonrealistic settings may be used to reveal the main character's state of mind, as in classic German film *The Cabinet of Dr. Caligari*.” William H. Phillips, *Op.Cit.*, p. 15

<sup>93</sup> Marcel Martin, *Op. Cit.*, pp. 85-86

El *expresionismo arquitectónico*, por su parte, cuyo hermoso florón es *Los nibelungos: la muerte de Sigfrido* (*Die Nibelungen: Siegfried*, Fritz Lang, 1924) se caracteriza por decorados grandiosos y majestuosos destinados a engrandecer la acción épica que allí se desarrolla; en *Nosferatu*, mediante el empleo de decorados siniestros cuyo horror y espanto se rezuman con toda naturalidad. Lo *barroco*, en este campo, se puede considerar muy próximo al expresionismo y se traduce con una abundancia casi surrealista; como ejemplos *La dama de Shanghai* (*The lady from Shanghai*, Orsown Welles, 1947); *El idiota* (*The idiot*, Akira Kurosawa, 1951) y en especial, *La emperatriz escarlata* (*The scalet empress*, Joseph von Sternberg, 1934). Natural o artificial, el decorado cumple casi siempre una función de contrapunto con la tonalidad moral o psicológica de la acción.

Existe otro tipo de escenografías como el *set* “limbo”, el cual puede estar vacío o desenfocado, porque no debe llamar la atención. Un ejemplo lo podemos ver en *Cantando bajo la lluvia* (*Singin' in the rain*, Stanley Donen y Gene Kelly, 1952) en uno de los números de baile de Gene Kelly y Cyd Charisse: “con un fondo tan indistinto, los espectadores no tienen más opción que poner atención completa atención a los dos bailarines, pues no hay otra cosa que ver.”<sup>94</sup>

El *set* limbo, por lo general, es totalmente blanco y liso y no existe elemento alguno que sea capaz de demostrar los límites físicos del espacio como una pared o un techo. Este tratamiento del fondo crea ambientes completamente neutros para la acción, “donde se le niega al espectador cualquier tipo de coordenada que lo oriente en relación con la profundidad, creando de esta manera un lugar 'infinito’”.<sup>95</sup> Por otro lado, en el efecto *camaféo* lo que se busca es lograr un entorno totalmente negro donde se desarrolle la acción y así poder destacar a los personajes junto con todos los elementos de utilería.

---

<sup>94</sup> “With such an indistinct background, viewers have no choice but give full attention to the two dancers. There is nothing else to look at.” William H. Phillips, *Op. Cit.*, p. 15

<sup>95</sup> Mónica Gentile *et al.*, *Op. Cit.*, p. 198

Ocasionalmente, el escenario es el tema principal de una escena, como sucede en el clásico filme alemán *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), película que muestra la historia de dos clases sociales en una ciudad futurista: una con mucho poder y dinero y otra, sin nada. Aquellos que no tienen recursos, trabajan en máquinas enormes debajo de la ciudad; “la máquina vista aquí es el tema principal de la escena y de otras tomas, pues domina todo el cuadro y, en contraste, los seres humanos se ven pequeños [...] Los trabajadores laboran al servicio de la máquina y no vice versa.”<sup>96</sup>

Los escenarios también son indicadores de lugar y tiempo. Cuando una película se filma en un país tropical, podemos ver palmeras, playa, gente en traje de baño, etcétera. Por otro lado, si vemos que la gente del lugar maneja autos Chevrolet de 1950, podemos inferir que se trata de los años cincuenta, como sucede en *Volver al futuro* (*Back to the future*, Robert Zemeckis, 1985) cuando Marty regresa a 1955. Un escenario también nos puede ayudar a descifrar “dónde los personajes viven y trabajan, qué objetos hay alrededor de ellos y cómo los personajes interactúan con ellos...el castillo expresionista del Dr. Frankenstein en *Frankenstein* (1931) está totalmente relacionado con su habitante.”<sup>97</sup>

Un aspecto muy importante de la escenografía son los decorados. Éstos se definen como “espacios que permiten el rodaje de determinadas secuencias pertenecientes a un filme, las cuales implicarán el desarrollo de una acción dramática. Por ello también resulta frecuente que se los denomine *unidades escénicas*.”<sup>98</sup> El decorado tiene mucha más importancia en el cine que en el teatro. El concepto de *decorado* comprende tanto los paisajes naturales como las construcciones humanas. Sean de *interiores* o *exteriores*, pueden ser *reales* (pre-existir al rodaje de la película) o *construidos* en un estudio (dentro del estudio

---

<sup>96</sup> “The machine seen here is the main subject of this and other shots: it dominates the frame, and in comparison, the human subjects seem small...The workers are in service to the machine, not vice versa.” *Ibidem*, p. 17

<sup>97</sup> “Where characters live or work, which objects surround them, and how they arrange those objects can also tell us much about the characters. The expressionistic castle of Dr. Frankenstein in *Frankenstein* (1931) seems entirely appropriate for its occupant.” *Ibidem*, p. 19

<sup>98</sup> Mónica Gentile *et al.*, *Op.Cit.*, p. 237

o al aire libre, en sus dependencias). Gentile los clasifica en naturales y de estudio. Los primeros se dividen en:

1. Locaciones: son espacios preexistentes que tienen las características necesarias para ambientar lo que el guión sugiere. Es posible encontrar espacios que no correspondan exactamente al uso al que son destinados, pero sus características pueden ser reinventadas: “una antigua estación de ferrocarril estilo *art nouveau* puede convertirse en un mercado, las galerías de un convento en una casa señorial de la época de la colonia”<sup>99</sup>, etcétera.

2. Decorados completos: sobre una locación se completa el escenario existente con paredes, ornamentaciones, rejas, paja, etcétera. Por ejemplo, los interiores pueden ser modificados con practicables, escaleras o columnas para reinventar su época de construcción.

Los decorados de estudio son espacios escénicos contruidos totalmente en un *set* o en una galería de cine o televisión “que permiten al director de arte imaginar y crear con mayor libertad, ya que no existen elementos escenoarquitectónicos previos y constituyen un espacio puramente escenográfico, sin que se haya tenido que sacar o tapar algo.”<sup>100</sup> Los decorados de estudio se dividen en:

1. Decorados en ángulo: están contruidos por dos paneles formando un ángulo, indicando un rincón. Son también muy utilizados en televisión, donde sólo se muestra una parte de un ambiente o son unidades independientes que muestran distintos momentos de un programa televisivo: un espacio para entrevistas, de deportes, etcétera. En el cine, estos decorados cumplen la misma función pues ambientan sólo un espacio pequeño. Por

---

<sup>99</sup> *Ibidem*, p. 239

<sup>100</sup> *Ibidem*, p. 240

ejemplo, “rincón de guardilla, rellano de escalera, fogón en una cocina de piedra, etc. También pueden utilizarse como *decorados completivos*.”<sup>101</sup>

2. Decorados en caja: se trata del decorado tradicional de tres paredes, una trasera y dos laterales; no existe una cuarta pared ya que ésta queda sugerida.

3. Decorados compartidos: son los que comparten las paredes con el fin de constituir una unidad escénica, también llamados decorados combinados. Es un recurso utilizado también en televisión con el fin de lograr un mejor aprovechamiento del espacio.

4. Decorados combinados: éstos pueden ser de planta circular y semicircular o rectangular. Los compartidos en planta rectangular “constituyen habitaciones de casas, comercios, oficinas; pueden llevar paredes móviles y están comunicados por puertas o arcadas, lo que permite una gran cantidad de ángulos diferentes.”<sup>102</sup>

5. Decorado parcial: en el cine se tiene la posibilidad de dejar ver sólo lo que se quiere mostrar, es decir, se puede utilizar un sector abreviado que dará la sensación de un decorado completo. Por ejemplo, “el piso con dibujos geométricos de trozos de mármol de diferentes colores, brillante, donde el protagonista está parado y la cámara lo registra en cenital, nos ambientará en una catedral o en la casa de señores medievales.”<sup>103</sup> Estos decorados son económicos porque permiten ambientar una escena sin tener que construir todo el entorno.

6. Decorados de esqueleto: es la síntesis de la idea escenográfica y está organizada por elementos que constituyen una estructura visual; “son más teatrales que cinematográficos y deben ser diseñados teniendo en cuenta elementos que permitan una

---

<sup>101</sup> *Ibidem*, p. 241

<sup>102</sup> *Ibidem*, p. 242

<sup>103</sup> *Ídem*

lectura y una comprensión rápida.”<sup>104</sup> El mérito más importante de esta técnica de espacio escénico es que concentra la atención en los actores o en la acción.

El decorado también es utilizado para amplificar la emoción del personaje o el humor dominante de la película. Por ejemplo, en *2001: Odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), los muebles futuristas y la iluminación “enfatan la sequedad e impersonalidad del ambiente de la estación espacial.”<sup>105</sup> En *Senso* (Lucino Visconti, 1954), la decoración enfatiza la diferencia social entre una mujer casada de clase social alta en su bien amueblado departamento y entre su amado soldado en su árido cuartel militar.

Al crear los decorados, el director de arte no debe utilizarlos como simples espacios para contener la acción, sino que debe hacerlo de manera dinámica para reforzar la narración. Existen ocasiones en que todo el dramatismo de una escena o incluso de todo un filme se apoya en los decorados como parte fundamental del relato;

¿qué sería de las películas de terror, que tanto miedo han producido a los espectadores, si sus decorados y escenarios no transmitieran ningún tipo de sensación? La respuesta es simple: nunca hubiera sentido miedo. Pero en cambio, los clásicos de terror han usado de manera tan dramática los espacios que incluso causan miedo los espacios reales. No muchos se atreven a pasar una noche en un cementerio o en una casa abandonada; es decir, muchos decorados de las películas se transforman en espacios psicológicos que se incorporan en el inconsciente colectivo hasta el punto de generar temor en la realidad cotidiana.<sup>106</sup>

La escenografía y el decorado dentro de la puesta en escena permiten definir ciertas conductas y psicología de los personajes. Al relacionarlos con sus propios lugares físicos,

---

<sup>104</sup> *Ídem*

<sup>105</sup> “[...] stress the sterility and impersonality of the space station environment.” <http://classes.yale.edu/film-analysis/htmlfiles/mise-en-scene.htm>

<sup>106</sup> Mónica Gentile *et al.*, *Op. Cit.*, p. 284

los gestos y los discursos de éstos alcanzarán un significado preciso. De esta manera, la representación y la escenografía terminan de moldear la identidad de cada personaje: “un actor completará su trabajo de identificación con el personaje que interpreta cuando esté maquillado y vestido dentro del mundo al cual lo transporta el decorado.”<sup>107</sup>

El actor no sólo terminará de comprender la situación real y psicológica de su personaje a través del decorado, sino que también el mismo decorado le brindará elementos y recursos emocionales de los cuales se puede valer para actuar: los colores tristes, la falta de objetos, la iluminación tenue y el clima de encierro ayudarán al actor a interpretar y transmitir las emociones del personaje.

Dentro del espacio arquitectónico, los objetos juegan un rol fundamental, ya que cumplen el papel de índices o símbolos con respecto a los sentimientos e intenciones de los personajes. Toda escenografía necesita de muebles destinados al uso de los personajes y elementos que vistan el decorado ambientándolo. El término *atrezgo* deriva del italiano y significa objeto de ambientación. En México se utiliza más el término *utilería* para hacer referencia al mobiliario. Para precisar la función de los objetos dentro de la jerga escenográfica, se divide la utilería en varias categorías, las cuales se basan en el comportamiento de estos objetos dentro del drama en cuanto a la capacidad de los mismos para organizar o desorganizar el espacio.<sup>108</sup>

1. Utilería personal o de mano: se denominan así todos los elementos que utiliza el actor cuando interpreta su personaje, por ejemplo, un par de anteojos, un libro, un bastón, una pipa, etcétera.

2. Utilería practicable: corresponde a un mueble u otro elemento que el actor utilice.

---

<sup>107</sup> *Ibidem*, p. 285

<sup>108</sup> *Ibidem*, p. 263

3. Utilería no practicable: es lo que está en la escenografía con la función de ambientar o decorar.

4. Utilería de ensayo: como su nombre lo indica, se utilizará para llevar a cabo ensayos previos. Tales elementos no deben ser necesariamente los que han de emplearse en la obra, ni siquiera los sustitutos auténticos, sino que son artículos que permiten que el actor desarrolle su personaje con algo que remita al elemento que utilizará realmente en la obra.

Se suele recurrir a estos artículos de ensayo por varias razones. Entre ellas, la más frecuente es que no se quiera poner en riesgo los elementos auténticos; por ejemplo, un bastón real perteneciente al siglo XIX.

La utilería es tan esencial como los decorados; ayudan al actor a comprender tanto el tipo de conducta como la psicología del personaje que interpretará, para que entre ellos se produzca una simbiosis adecuada narrativamente, que proporcione al espectador la ilusión de que ese personaje que está viendo existe y es real. Como señala el diseñador de producción, Henry Bumstead:

Piense, por ejemplo, en Scottie Ferguson, el personaje de *Vértigo*, un policía retirado al que probablemente no le interesaba nada la lectura. Decidí convertirlo en un aficionado a la filatelia, por lo que coloqué en una esquina de su salón revistas filatélicas, lupas y toda la parafernalia propia de un coleccionista de sellos. Aquél era el tipo de detalles que le encantaban a Alfred Hitchcock.<sup>109</sup>

Sin duda, hay un mundo de objetos imposibles, ya sea por su antigüedad (tocados romanos del siglo II a.C.), por su valor (la corona de la reina de Inglaterra), por su imposibilidad (“La Gioconda” de Leonardo DaVinci) o por ser un objeto diseñado por el director de arte (un elemento fantástico o inverosímil). Todos estos objetos deberán ser

---

<sup>109</sup> Peter Ettedgui, *Op. Cit.*, p. 20

realizados por los utileros, quienes pueden ser carpinteros, soldadores, hojalateros, pintores, ebanistas u orfebres.

El color también resulta un elemento importante de los escenarios. *El dinero* (*L'Argent*, Robert Bresson, 1983) establece paralelismos entre sus diversos escenarios (casa, escuela y prisión), mediante la repetición de fondos verdes, opacos y el azul frío de la utilería y del vestuario. En contraste, *Play Time* (1967) de Jacques Tati despliega sagazmente fluctuantes esquemas de color cambiantes. En la primera sección de este filme, los contextos y el vestuario son principalmente grises, cafés y negros (colores fríos y acerados). Después, cuando inicia la escena del restaurante, los escenarios empiezan a lucir tonos rojos, rosas y verdes alegres. Tal cambio en los colores de los escenarios “apoya un desarrollo narrativo que muestra un paisaje de la ciudad deshumanizado que se transforma por la vitalidad y espontaneidad.”<sup>110</sup>

Para Patrizia von Brandenstein, el color en *Amadeus* (Miloš Forman, 1984) resultó un ingrediente esencial en el hilo conductor de la película:

La música de Mozart me resultaba fresca y moderna; reflejaba de maravilla el espíritu del Siglo de las Luces; era brillante y cristalina, como un espejo. Sugería un amplio espectro de colores, desde plateados a pálidos pastel-rosas, azules, amarillos, verdes-, así como tejidos delicados, como el raso o la seda. Por el contrario, la música de Salieri parecía proceder de una época anterior. Poseía un sonido más pesado, sólido, impasible, que sugería colores más oscuros: ocre, dorados intensos, rojos y verdes apagados. En cuanto a los tejidos, parecía evocar el terciopelo. Una vez que tuve claro este contraste, quise reflejarlo en cada detalle de los decorados del film.<sup>111</sup>

Igualmente, para *El escándalo de Larry Flint* (*The people vs. Larry Flint*, Milos Forman, 1996) von Brandenstein menciona: “su estilo de vida, repleto de excesos y con el sexo como

---

<sup>110</sup> David Bordwell, *Op. Cit.*, p. 160

<sup>111</sup> Peter Ettetdgui, *Op. Cit.*, p. 92

protagonista, y su obsesivo afán por ser el centro de todas las miradas, exigían en mi opinión, el uso del color púrpura.”<sup>112</sup>

### 3.1.2 Vestuario y maquillaje

El vestuario desempeña un importante papel narrativo, motivacional y causal. Pensar en Drácula es recordar cómo su ondulante capa envuelve a sus víctimas. El vestuario de un personaje debe transmitir cómo es su perfil psicológico (optimista, depresivo, introvertido, extrovertido), religión (judío, budista, católico), edad (niño, adolescente, adulto, persona de la tercera edad), nacionalidad, ideología (nazi, socialista), sexo y profesión (médico, deportista, ejecutivo, artista). Asimismo, el vestuario ayuda a crear el personaje de un actor; coloca a éste dentro de un periodo histórico particular e indica su clase social o estilo de vida.

Como la escenografía, el vestuario puede también definir el género de un filme y cualquier porción de vestuario puede volverse utilería: el revólver de la región fronteriza, la pistola automática del gángster, el sombrero de copa y el bastón del bailarín, por ejemplo.

El departamento de vestuario de una película es el responsable del diseño, compra, manufactura, continuidad y cuidado de todos los accesorios del vestuario como joyería, zapatería, corsetería, calcetería, sombrerería y peluquería. El departamento de vestuario se divide en dos partes: “la producción, la cual incorpora el diseño, adquisición y creación del vestuario durante la pre-producción y el manejo, el cual se encarga de la organización, mantenimiento y continuidad del vestuario durante la filmación.”<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> *Ibidem*, p. 93

<sup>113</sup> “*Work in the Costume Department is divided between two 'wardrobes': the 'making wardrobe', which incorporates the design, acquisition and creation of costume during pre-production; and the 'running wardrobe', which takes care of the organization, maintenance and continuity of costumes during the film shoot.*” Media Match USA, “What do Costumes/Wardrobes do?” en <http://www.media-match.com/usa/jobtypes/costumes-wardrobe-jobs-402697.php>

A menudo, el vestuario se coordina con el escenario, puesto que el director normalmente quiere enfatizar las figuras humanas, el escenario proporcionará un fondo más o menos neutral, mientras que el vestuario ayudará a resaltar a los personajes. El diseño de color resulta particularmente importante aquí. A veces, el director elige nivelar los valores de los colores del escenario y del vestuario más estrechamente. Una toma en *Casanova* (*Il Casanova*, Federico Fellini, 1976) crea una gradación de color que va desde el vestuario rojo brillante hasta los muros rojos más pálidos. Según Marcel Martin, se pueden definir tres tipos de ropa en cine:

1. *Realista*: va conforme a la realidad histórica; el sastre se remite a documentos de época y hace que tenga prioridad la preocupación por la exactitud antes que las exigencias de indumentaria de los actores. Ejemplo, *Elizabeth, la edad de oro* (*Elizabeth, the golden age*, Shekhar Kapur, 2007).

2. *Pararrealista*: es aquella para la cual el sastre se ha inspirado en la moda de época pero ha procedido a una estilización. La preocupación por el estilo y la belleza está por encima del de la exactitud lisa y llana; los trajes poseen, pues, una elegancia intemporal: *Los siete samurais* (*Shichinin no samurai*, Akira Kurosawa, 1954); *Marguerite de la nuit* (Claude Autant-Laray, 1955); *Romeo y Julieta* (*Romeo and Juliet*, George Cukor, 1936).

3. *Simbólica*: la exactitud histórica no tiene importancia y el traje tiene antes que nada la misión de traducir simbólicamente caracteres, tipo sociales o estados de ánimo. Vemos, por ejemplo, los severos uniformes de esclavos de los trabajadores de *Metrópolis* y los andrajos pintorescamente desastrados de los mendigos de *La ópera de tres centavos* (*Die Dreigroschenoper*, Georg Wilhelm Pabst, 1931).

Generalmente, el traje cumple una función directamente simbólica en la acción; por ejemplo, el abrigo para el cual vive y muere el miserable empleado del filme de *El abrigo* (*Il cappotto*, Alberto Lattuada, 1952) basado en la obra de Gogol. Por último, gracias al color el sastre puede crear efectos psicológicos muy significativos, uno de los cuales nos es descrito

por Anne Souriau: “la evolución sentimental del personaje de Marion de *Robin des bois* (*Robin de los bosques*), que perteneciendo primero al partido de Ginsbourne y vestida como él, de rojo, poco a poco se asimila a Robin y, por una especie de mimetismo del traje, acabará vestida con tonos claros con predominio del verde, como el héroe popular”.<sup>114</sup>

Es básico, sobre todo en películas de época, cuidar que el diseño del vestuario esté fundamentado en una investigación previa sobre el período histórico que se esté abordando:

el patronaje y corte de las prendas, los materiales de confección y las habilitaciones deben parecer auténticas y no sobresalir por su poca calidad o selección errónea por parte del vestuarista. Además de estas consideraciones, debemos tomar en cuenta algunos procesos especiales de lavado, desgaste y envejecimiento que deben aplicarse a las prendas, para que no se vean nuevas, brillosas o recientemente confeccionadas y que reflejen el pertenecer al guardarropa del personaje que las viste y vayan acorde a la vida del mismo dentro de la historia. Cuando un vestuario de época o fantasía está mal planteado o realizado, se ve a simple vista como un disfraz de mala calidad y el actor que lo porta se ve disfrazado del personaje y no integrado a él.<sup>115</sup>

Los maquillistas trabajan muy cercanamente con los iluminadores, los vestuaristas, los camarógrafos, los actores y los directores, dado que ellos tienen que maquillar al actor de acuerdo con la luz y el tipo de película en la que actúa. Su trabajo incluye investigación, diseño de maquillaje y peinados. Los maquilladores no sólo hacen que los actores parezcan más atractivos de lo que normalmente son. El maquillaje de los actores se volvió necesario porque los rostros de las figuras no se registraban adecuadamente en las primeras películas y hasta el presente se ha utilizado de diversas maneras para reforzar la apariencia de los actores en pantalla.

---

<sup>114</sup> Martin Marcel, *Op.Cit.*, p. 69

<sup>115</sup> *Características del vestuario para cine* en “Laimaifaier” <http://laimaifaier.com.mx/caracteristicas-del-vestuario-para-cine>

Durante el curso de la narración fílmica, ha surgido una amplia gama de posibilidades. *La pasión de Juana de Arco* (*La passion de Jeanne d'Arc*, Carl Theodor Dreyer, 1928) se volvió famosa por su total omisión de maquillaje. Por otro lado, Nikolai Cherkasov no se veía particularmente como la concepción de Eisenstein sobre el Zar Iván IV, así que tuvo que usar una peluca y barba, nariz y cejas postizas para *Iván, el terrible* (*Ivan the Terrible*, 1944).

Se pueden diferenciar tres tipos de maquillaje que se utilizan en los medios de comunicación<sup>116</sup>. Primero, tenemos el maquillaje para la moda, requerido para las modelos de una revista o de una pasarela. Este maquillaje debe tener relación con su ropa y con la imagen que el diseñador está intentando retratar. El otro tipo de maquillaje es el teatral, utilizado en los actores en escena como en *Cats, el musical* (*Cats, the musical*, Andrew Lloyd Weber, 1981) y *El rey león* (*The lion king, the musical*, 1997). El tercer tipo de maquillaje es el de efectos especiales y se utiliza tanto en dramas de hospital para maquillar heridas sangrientas a los pacientes, como en filmes fantásticos de horror o ciencia ficción. Por ejemplo, una película como *El planeta de los simios* (*The planet of the apes*, Tim Burton, 2001), los actores tuvieron que usar prótesis adaptadas a su fisonomía para parecer simios.

Podríamos agregar al maquillaje digital, a través del cual “se pueden probar diversos procedimientos de maquillaje sobre imágenes de los intérpretes reales escaneadas e introducidas en un ordenador, antes de aplicarlos realmente sobre ellos, y se pueden alterar digitalmente imágenes escaneadas, logrando asombrosos efectos de maquillaje, y hacerlas parte de la propia película.”<sup>117</sup> Por ejemplo, podemos ver a Brad Pitt joven y viejo digitalmente en *El curioso caso de Benjamin Button* (*The curious case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008).

---

<sup>116</sup> *Media make up* en “The Complete University Guide. Independent-Trusted” <http://www.thecompleteuniversityguide.co.uk/courses/options/media-make-up/>

<sup>117</sup> Ira Konigsberg, *Op.Cit.*, p. 304

En décadas recientes, la pericia en el maquillaje se ha desarrollado de manera significativa en respuesta a la popularidad de los géneros de horror y ciencia ficción. Compuestos de caucho y plástico crean forúnculos, hematomas, órganos extras y capas de piel artificial en cintas como *La mosca* de David Cronenberg y *Frankenstein* de James Whale, interpretado por Boris Karloff. Su maquillista, Jack Pierce, conocido también como “el maquillador de pesadillas”, creó a Frankenstein “con una pieza para la cabeza hecha de tela, rellenos de algodón, goma de alcohol y colodio.”<sup>118</sup>

Además de él, la familia Westmore, Jack Dawn, William Tuttle, e incluso Lon Chaney forjaron un arte en torno al mundo de la caracterización, gracias a sus revolucionarias técnicas y a su imaginación para utilizar todo tipo de utensilios y productos con la finalidad de crear personajes que impactaran al público. En dichos contextos, el maquillaje, al igual que el vestuario, adquiere relevancia al crear los rasgos del personaje o motivar la acción del argumento.

Como podemos comprobar a través de las transformaciones de Boris Karloff, Bela Lugosi, entre otros, la labor de los maquilladores fue de vital importancia. De todos los vampiros del cine, de rostro pálido, orejas picudas, manos deformes con uñas largas, Lugosi es, sin duda,

el que ha dado muestras de mejor gusto y ha renunciado más completamente a toda clase de efectismos [...] El Drácula de Browning-Lugosi no exhibía sus colmillos, no mostraba la sangre vertida, ni siquiera recurría al espectacular maquillaje de Nosferatu (1922) de F.W. Murnau [...] En cuanto al maquillaje, Lugosi aparece sobrio: el rostro, maquillado con una base de color verde-gris; las cejas se marcan con negro; los ojos se perfilan para parecer más profundos y penetrantes y los labios se colorean de rojo muy oscuro y logra prescindir de los falsos colmillos.<sup>119</sup>

---

<sup>118</sup> Adela Delgado Campos *et al.*, *El arte de caracterizar*, <http://www.cprceuta.es/PublicPR/Archivos/2010-2011/00054%20-%20El%20arte%20de%20caracterizar.pdf>

<sup>119</sup> Sara Rodríguez Mata, *Caracterización cinematográfica de Drácula* en “Cinefania”, publicado en noviembre 2005 <http://www.cinefania.com/terroruniversal/index.php?id=16>

Los cánones que regulan la imaginería del castillo del vampiro, del laboratorio del científico loco, del maquillaje del hombre-lobo, entre otros, se han codificado por la industria del cine. Sin embargo, cada director ha modificado a su personaje dotándolo de características singulares para diferenciarlo del resto; “uno de los ejemplos más claros lo tenemos con la productora inglesa Hammer, de los años cincuenta, que de la mano de Christopher Lee creó muchas variaciones de Drácula, Fránkenstein y Hombres Lobos.”<sup>120</sup>

### 3.1.3 Iluminación

La luz es uno de los elementos creativos más valiosos del que dispone un cineasta para proporcionar a la imagen el tono que desea, de acuerdo con la historia que pretende transmitir al espectador. La infinita gama de matices que posee la luz, ya sea natural o artificial, puede colaborar de manera decisiva a la belleza de la imagen y de su tratamiento dependerá que el efecto obtenido sea realista, fantástico, alegre, dramático, etcétera. Según Ernest Lindgre: “la iluminación sirve para definir y modelar las siluetas y los planos de los objetos, crear la sensación de profundidad espacial y producir una atmósfera emocional y hasta algunos efectos dramáticos.”<sup>121</sup>

La luz es, para el director lo que la paleta para el pintor: comunica el colorido ambiente, la atmósfera a la escena y, a la vez, guía el interés del espectador hacia la parte esencial de la acción. La iluminación le da luz a todos los elementos antes mencionados en la toma e incluso puede convertirse en un elemento dentro de la misma. Varias investigaciones científicas han señalado que “al ojo humano le atrae el movimiento y las áreas más brillantes de una toma.”<sup>122</sup> La iluminación constituye un factor decisivo de la creación de la expresividad de la imagen, pues contribuye a crear atmósferas emocionales y efectos dramáticos.

---

<sup>120</sup> *Ídem*

<sup>121</sup> Martin Marcel, *Op. Cit.*, p. 76

<sup>122</sup> “...the human eye is drawn towards movement and towards the brightest area in a shot.” Nathan Abrams, “Language of film” en *Studyng film*, p. 95

Entre los ejemplos más memorables de iluminación en el cine, podemos encontrar el expresionismo alemán, donde el miedo y la amenaza se reflejan así mismos a través de *sets* angulares e interiores clarososcuros. Otro ejemplo sería el cine negro, “literalmente tan descriptivo como sus escenarios impregnados de crimen y misterio y figurativamente tan descriptivo como las investigaciones sobre vidas turbias y temas oscuros, los cuales inauguraron el paisaje de la posguerra”<sup>123</sup> en Estados Unidos.

A grandes rasgos las fuentes capaces de proporcionar la luz necesaria para poder realizar un video o una filmación son de dos tipos: natural y artificial. La primera es aquella que tiene su origen en el sol, es decir, a la luz del día y suele ser muy utilizada para las grabaciones en el exterior. En un exterior dispondremos de mayor o menos cantidad de luz según la hora del día en que efectuemos la toma; según los factores de tipo meteorológico que posea el día; según el país en el cual nos encontremos; según la época del año, etcétera.

En un interior, la luz del día llegará siempre a través de alguna ventana o abertura en la pared o en el techo, por lo que la cantidad de luz disponible estará en función del tamaño de dicha abertura y de la orientación de la misma con respecto al sol; además de los factores mencionados anteriormente. Asimismo, influirá también las siguientes características: “el color de las paredes, ya que, por ejemplo, si están pintadas de blanco reflejarán más la luz que llegue hasta ellas...y el tamaño de la estancia, pues una pequeña habitación quedará más uniformemente iluminada que una de grandes dimensiones, a igual cantidad de luz recibida.”<sup>124</sup>

La luz artificial, por otro lado, es producida por elementos fabricados por el hombre, desde una vela hasta un arco voltaico de alta intensidad. La luz artificial procede muy frecuentemente de lámparas de incandescencia, cuyas características son muy

---

<sup>123</sup> “Literally as descriptive of its settings in urban crime and mystery, and figuratively as descriptive of its investigations of shady lives and dark themes inaugurating the post-war landscape.” Amy Villarejo, *Film studies-the basics*, p. 32

<sup>124</sup> Albert Vidal, *La iluminación en video y cine*, p. 23

diversas: desde las convencionales de uso doméstico, hasta los aparatos profesionales de iluminación. La diferencia entre uno y otro tipo de lámparas radica en la cantidad de luz emitida y en la calidad de la misma.

Marcel Martin divide la iluminación en interior y exterior. En la primera, el operador dispone de mayor libertad creativa; en este tipo de iluminación, al no obedecer a leyes naturales, casi no hay límite de verosimilitud alguno que se oponga a la imaginación del creador. Por ejemplo, en *La noche de San Silvestre* (*Sylvester*, Lupu Pick, 1923) se representa el apogeo del *stimmung* del claroscuro, tan típico del apogeo alemán: “la acción se desarrolla enteramente de noche, en el salón ahumado y parcamente iluminado de una taberna popular...con las ventanas de un gran hotel brillantemente iluminadas, de acción, de tonalidad física (la noche) y fisiológica (pesimismo, fatalidad), todo hace de este filme un notable logro de realización ambiental.”<sup>125</sup>

Toda la escuela de posguerra del “cine negro” y del “cine realista” está obsesionada por los problemas de la luz y los resuelve de un modo “expresionista”. El profundo pesimismo del cine norteamericano lo conduce a escoger circunstancias y decorados de tonalidad trágica. Un caso es el de *Encrucijada de odios* (*Crossfire*, Edward Dmytryk, 1947) que se desarrolla totalmente de noche y en el que las lámparas de mucho voltaje deshumanizan los rostros y recortan las superficies en manchas brillantes u oscuras: este empleo abusivo de la luz contribuye en gran medida a crear la sensación de un malestar agobiante que baña al drama.

El uso de las sombras proyectadas se puso de moda con el expresionismo. Pueden tener un significado elíptico y constituir un poderoso factor de angustia ante lo desconocido amenazador que dejen entrever; también pueden contener un valor simbólico: la sombra de Kane sobre el rostro de Susan simboliza la impotencia de la joven para resistir a la voluntad de su tiránico esposo. No obstante, es importante también

---

<sup>125</sup> Martin Marcel, *Op. Cit.*, pp. 77-78

señalar la reacción antiexpresionista manifestada por el neorrealismo italiano, quienes se caracterizaron por rechazar la dramatización artificial de la luz.

Para nuestros objetivos, consideramos los cuatro rasgos principales de la iluminación: calidad, dirección, fuente y color. La calidad se refiere a la intensidad relativa de la iluminación. La iluminación se piensa, usualmente, en términos de una *high key* (balanceada) y una *low key* (claroscuro). La luz “dura” o *high key* se utiliza cuando se filma un día normal soleado, para exponer detalles e información visual al espectador; genera sombras claramente definidas, texturas precisas y bordes afilados. Sin embargo, en algunas películas se requiere de una atmósfera suave y tenue para crear suspenso y temor a lo desconocido. Esto se logra ocultando detalles e información visual a través de un luz “suave” o *low key*, luz de una sola fuente para crear una luz difusa y obtener sombras y contrastes fuertes.

En *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick, 1999) hay varios ejemplos de iluminación *low key* para crear miedo, sobre todo durante las escenas de noche donde la única fuente de luz es una antorcha o la luz de la cámara de video en plena oscuridad. El sólo ver una pequeña parte del bosque enfatiza lo poco que los personajes pueden ver.

La dirección de iluminación en una toma se refiere al camino de la luz, desde sus fuentes o fuente hasta el objeto iluminado:

1. La *iluminación frontal* se reconoce por su tendencia a eliminar las sombras; la fuente de luz se halla situada totalmente frente al sujeto, el modelado de las formas desaparece casi por completo, produciendo un efecto parecido al de un *flash* fotográfico.

2. *Iluminación tres cuartos*: la fuente de luz se sitúa a 45° con respecto a la posición de la cámara. Las formas se realzan debido a la proyección de sombras.

3. La *iluminación lateral* se sitúa en un ángulo de 90° en relación a la cámara. La mitad opuesta a la fuente de luz queda prácticamente oscura y las sombras del lado iluminado son densas; se utiliza para esculpir los rasgos de los personajes y también se le conoce como “iluminación cruzada”. Puede ser utilizada para sugerir “que alguien tiene una personalidad dividida o que tiene sentimientos encontrados.”<sup>126</sup>

4. *Iluminación siete octavos*: la fuente de iluminación se halla en posición de 135° con respecto al eje óptico de la cámara. El sujeto queda prácticamente irreconocible, con una estrecha franja de luz que incide sobre la parte lateral trasera.

5. *Iluminación posterior o contraluz*: La fuente de luz se halla en posición totalmente opuesta a la cámara y frente a ella. El sujeto queda totalmente oscuro, estando rodeado por un halo luminoso.

6. La *iluminación de fondo* se emite desde atrás del sujeto que se filma y se posiciona en muchos ángulos: arriba sobre la figura, en varios ángulos laterales, apuntando directo hacia la cámara o desde abajo. Este tipo de iluminación tiende a crear siluetas, por eso también se le conoce como *iluminación de borde o de silueta*.

7. La *iluminación frontal inferior*: se le conoce también como “frontal en contrapicado o enfático”; sugiere que la luz proviene desde la parte de abajo del sujeto; distorsiona los rasgos de los personajes, con frecuencia se utiliza para crear dramáticos efectos de horror.

8. La *iluminación superior*: se le conoce también como “frontal en picado” y se usa para resaltar los rasgos de los actores.

La iluminación de baja intensidad o *low key* crea contrastes más fuertes y sombras más oscuras y notorias. Con frecuencia, la iluminación resulta agobiante y la luz artificial se

---

<sup>126</sup> “It may be used to suggest someone with a divided personality or someone feeling contradictory emotions.” William H. Phillips, *Op.Cit.*, p .73

disminuye o se elimina por completo. El efecto es un *claroscuro*, es decir, regiones sumamente oscuras y otras muy iluminadas dentro de la misma imagen. Este tipo de iluminación puede ser la opción para crear un efecto misterioso o dramático.

Cuando se desea una iluminación de alta intensidad o *high key*, se necesitan, al menos, tres luces: una luz principal, luz de fondo (para crear el sentido de profundidad entre el sujeto principal y el fondo) y una luz suave (para quitar sombras); a este sistema se le conoce como *iluminación en triangulación*, la cual surgió durante la era de la filmación en estudio de Hollywood y aún se utiliza ampliamente.

Una cuarta luz trasera puede ser usada también y colocada detrás y frente a los actores. Esta luz tiene el efecto de resaltar los bordes de una figura como, por ejemplo, la cabeza. La luz principal o *key light* se coloca, usualmente, al nivel del ojo (aproximadamente); sin embargo, puede estar también arriba del actor como luz cenital o debajo del actor. La luz cenital tiende a realzar las características del actor mientras que la luz que se coloca debajo, las distorsiona.

La luz dura tiende a mostrar a la gente de manera desfavorecedora porque revela detalles de sus imperfecciones, por ejemplo, les crea sombras en la cuenca de los ojos, lo cual los hace ver poco atractivos. Dos fuentes excelentes de luz de alta intensidad es al medio día, cuando el sol funciona como un foco de luz concentrada. Por otro lado, la luz suave tiene el efecto contrario al de luz dura porque suaviza los bordes entre luz y sombra, lo que hace que la gente se vea más joven y más atractiva.

Los cineastas pueden cambiar la iluminación durante el rodaje para sugerir significado. Por ejemplo, cuando el personaje principal de *Belleza Americana* (*American Beauty*, Sam Mendes, 1999) empieza a disfrutar la vida, la iluminación alrededor de él gradualmente aumenta. Algunas películas empiezan en la oscuridad y terminan en la oscuridad, como *El ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941).

Otras “empiezan en la luz hasta que alguna escena las vuelve oscuras y así el filme termina en la penumbra como en *Soy un fugitivo (I am a fugitive from a Chain Gang*, Mervyn LeRoy, 1932) y otros filmes empiezan en la oscuridad y terminan en la luminosidad como *Tiburón (Jaws*, Steven Spielberg, 1975).”<sup>127</sup>

### 3.1.4 Color

Usar el color sin criterio y objetivo banaliza cualquier mensaje, por lo que éste “también debe comunicar, y no sólo sensaciones...no se puede utilizar el color sin tener en cuenta sus valores simbólicos.”<sup>128</sup>

Los colores se dividen en primarios, secundarios y terciarios. El primer grupo de primarios, según los artistas diseñadores, son: amarillo, rojo y azul. Mezclando pigmentos de estos colores se obtienen todos los demás. El segundo grupo de colores primarios es el amarillo, verde y rojo. Si se mezclan en diferentes porcentajes forman otros colores y si lo hacen en cantidades iguales, producen la luz blanca. Finalmente, el tercer grupo de colores primarios contiene al magenta, al amarillo y al cian; son los utilizados para la impresión.

Los doce segmentos del círculo cromático incluyen tonos primarios, secundarios y terciarios y sus tintes y matices específicos. Los tres tonos primarios del rojo, el amarillo y el azul forman un triángulo equilátero dentro del círculo. Los tres tonos secundarios del naranja, el violeta y el verde están ubicados entre los tonos primarios y forman otro triángulo. El naranja rojizo, el naranja amarillento, el verde amarillento, el verde azulado, el violeta azulado y el violeta rojizo son los seis tonos terciarios.

---

<sup>127</sup> “Other films begin in the light until the mood and scenes tend to turn dark, and the films end in darkness (*I am a Fugitive from a Chain Gang*, 1932)...and some films begin in the dark but end in the light (*Jaws*, 1975).” *Ibidem*, p. 78

<sup>128</sup> Eduardo Oejo Montano, *Op.Cit.*, pp. 95-96

En el círculo cromático se llaman colores complementarios o colores opuestos son los que proporcionan mayores contrastes en el gráfico de colores. En el sistema RGB (*Red, Blue, Green*) complementario del color verde es el magenta; el del azul es el amarillo y el del rojo es el cian. En el modelo de color RYB (*Red, Yellow, Blue*) el amarillo es el complementario del violeta y el naranja del azul. Por su parte, los colores análogos son aquéllos situados a ambos lados del color principal que estemos mirando. Por ejemplo, en el círculo cromático el naranja tiene como análogos al amarillo naranjoso y al naranja rojizo; este tipo de combinación genera armonía y una mezcla muy natural.

Otros esquemas básicos del color son los complementarios divididos, donde se usa cualquier color del círculo cromático con dos que son análogos de su complementario, por ejemplo azul con rojo anaranjado y amarillo anaranjado. El triaxial “es la combinación de tres de tres colores equidistantes en el círculo, por ejemplo, los tres primarios, rojo, azul y amarillo son frecuentemente usados en un esquema triaxial. Uno puede usarse como color dominante y los otros dos como acentuados.”

Los colores poseen características y propiedades cuyos nombres genéricos, algunos utilizados en la plástica y otros solo para el cine y la televisión, son<sup>129</sup>:

1. Brillo: cantidad de luz que refleja una superficie; hasta cierto punto este término es un sinónimo de valor.

2. Luminosidad: intensidad de brillo de una fuente lumínica o de una superficie reflectante.

3. Tinte: color desaturado con blanco.

4. Matiz: sensación predominante de color en una superficie.

---

<sup>129</sup> Mónica Gentile *et al.*, *Op.Cit.*, p. 145

5. Saturación: pureza cromática, pigmentación pura de un color, la iluminación intensa puede desaturar algunos colores.

6. Valores: grado de claridad u oscuridad entre los dos extremos, negro y blanco, de una escala. El término valor no sólo hace referencia al grado de luminosidad que poseen los diferentes grises sino que también determina la claridad u oscuridad que posee un color o cualquier superficie capaz de reflejar luz. Cuando hablamos de colores, los valores se refieren específicamente a los brillos subjetivos de los mismos.

7. Sombreado: tratado de una superficie teniendo en cuenta la relación de valores, luz y sombra, para reforzar o sugerir volúmenes. Luces y sombras pintadas en los decorados.

8. Monocromático: hace referencia a una composición visual en la cual se utiliza un solo color en diferentes valores y saturaciones, al mezclarlo con blanco, negro y gris.

Otra propiedad del color es el tono, el cual se puede definir como la propia cualidad que tiene un color; tonos son todos los colores del círculo cromático, primarios, secundarios e intermedios. Podemos decir que cuando se va a la izquierda o a la derecha en el círculo cromático se produce un cambio de tono; “el tono no es más que una sucesión de gradaciones en un color.”<sup>130</sup>

El cine se redujo prácticamente al *blanco y negro* durante cuarenta años. Cuando empezaron las películas a color, a éste sólo se le consideraba un elemento capaz de aumentar el realismo de la imagen. Casi hasta fines del cine mudo, sólo sobrevivieron los *virajes* que consistían en teñir la película de diversos colores uniformes, lo cual tenía una función mitad realista y mitad simbólica: azul para la noche; amarillo para los interiores de noche; verde para los paisajes y rojo, para los incendios y las revoluciones.

---

<sup>130</sup> Eduardo Oejo Montano, *Op.Cit.*, p. 117

El redescubrimiento del color data de mediados de los años treinta en 1935 en los EUA, en 1936 en la URSS y en 1942 en Alemania; su generalización data de mediados de la década de 1950. En la gran mayoría de los casos, los productores no tienen más preocupación que la del realismo. Sin embargo, la verdadera intervención del color cinematográfico data del día en que los realizadores entendieron que no había necesidad de que fuera realista y que, ante todo, se debía emplear con arreglo a los valores y a las implicaciones psicológicas y dramáticas de las diversas tonalidades.

El color afecta el ánimo del espectador. Se cree que la luz verde es un color relajante y que la luz roja es un color “inquietante”. Además de tener un significado psicológico, los colores también pueden simbolizar emociones y valores. El blanco y el negro, respectivamente, han sido utilizados para representar al bien y al mal; el rojo puede simbolizar pasión, romance y enojo. El azul puede simbolizar desprendimiento, alienación y escasez de emociones, tal como podemos ver en *Blade Runner* y *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987).

Los colores también pueden indicar diferentes tipos de personajes y mundos. El director, al igual que el pintor, también aprovecha el principio del *contraste de color* para formar nuestra percepción del espacio en pantalla. Por ejemplo, los colores brillantes puestos contra un fondo más discreto quizá dirijan nuestra visión. En *El joven manos de tijera* vemos que los suburbios tienen un tono exagerado de colores pastel en contraste con el oscuro, tenebroso y gótico castillo donde habita Edward; estilo muy similar al del cine de horror de los años treinta y del expresionismo alemán.

Otro principio pertinente es la temperatura del color. Los colores cálidos son la gama de colores comprendida entre el amarillo y el rojo-violeta (rojos, amarillos y anaranjados), los asociamos a la luz solar, al fuego y a la energía pues son motivantes, de ahí su calificación de “calientes”. Los tonos cálidos parecen avanzar y extenderse. También se les conoce como colores activos. Los colores “cálidos” en el rango del rojo, naranja y

amarillo tienden a llamar la atención y suelen representar peligro, calidez y vivacidad. La gente “que trata de ser sexy maneja coches deportivos rojos y las mujeres de las culturas occidentales que quieren enfatizar su atractivo sexual usan rojo para llamar la atención.”<sup>131</sup>

Los colores fríos son la gama de colores que va del amarillo-verdoso al violeta pasando por el azul. Son aquellos colores que asociamos con el agua, el hielo, la luna, siendo el máximo representante el color azul. Los tonos fríos parecen retroceder y contraerse, tales cualidades son particularmente notables cuando, además, existe contraste de temperatura. También se les conoce como colores pasivos. En Europa y Estados Unidos, se relaciona a los colores fríos con “seguridad, razón, control, relajación y a veces, con tristeza o melancolía [...] En *El misterio Von Bulow* (*Reversal of fortune*, Barbet Schroeder, 1990), la luz azul es utilizada en todas las escenas donde Sunny von Büllow está en coma. Su cuarto, su cama y su piel son azulados. En estas escenas, el azul sugiere frío y pérdida de vitalidad.”<sup>132</sup>

Una propiedad del color es su nivel de saturación. Un color saturado tiene el máximo poder de pigmentación, de coloración, es puro. Para cambiar su saturación, hay que mezclarlo con su complementario o con gris. Igualmente, un color está saturado cuando es intenso y vívido y es utilizado en diferentes contextos: para acentuar la tensión de un escenario, “para mostrar emociones poderosas y para representar acciones violentas.”<sup>133</sup>

Por otro lado, el color no saturado es pálido y denota aburrimiento. Los realizadores lo utilizan para sugerir pérdida de energía o decadencia; por ejemplo, podemos ver colores no saturados en las últimas escenas de *La fuerza del cariño* (*Terms of*

---

<sup>131</sup> “People trying to be sexy or feeling sexy may drive red sports cars, and women in Western cultures who want to emphasize their sex appeal... have long been known to use red to draw attention...” William H. Phillips, *Op. Cit.*, p. 68

<sup>132</sup> “Safety, reason, control, relaxation, and sometimes sadness or melancholy...In *Reversal of Fortune* (1990), blue light is used in all the scenes with Sunny von Büllow in a coma. The room, her bedding, and her skin are all bluish. In those scenes, the blue suggests cold and lack of vitality.” *Ibidem*, p. 68

<sup>133</sup> “To show powerful emotions, and to represent violent actions.” *Ibidem*, p. 66

*Endearment*, James L. Brooks, 1983). Cuando el personaje de Debra Winger pierde su lucha contra el cáncer, “el color desaturado puede establecer y reforzar ciertos ánimos a lo largo del filme, como en el pueblo de Sleepy Hollow. Un lugar donde hay mucha neblina y donde el sol nunca brilla; nada florece, los árboles están desnudos, es frío, triste y sin color.”<sup>134</sup>

Para reforzar un contraste básico, partes de una película pueden estar en colores desaturados y otras, en colores saturados. Los realizadores de *A propósito de Schmidt* (*About Schmidt*, Alexander Payne, 2002) se hizo lo anterior para contrastar al personaje de Jack Nicholson (quien siempre viste colores desaturados) con la futura suegra de su hija, interpretada por Kathy Bates (quien tiende a usar colores saturados).

Colores saturados y desaturados sirven también para contrastar dos épocas o momentos distintos. En muchas películas donde hay *flashbacks*, éstos son usualmente compuestos por colores desaturados o en blanco y negro como en *Un escape perfecto* (*A perfect getaway*, David Twohy, 2009), donde las historias contadas en el presente son vistas con colores más saturados o bien, puede ser lo contrario como en *Ray* (Taylor Hackford, 2004), donde sus recuerdos de juventud están representados con colores saturados y su presente, con colores desaturados.

A veces el director tratará la selección del color en términos de lo que los pintores llaman una “paleta limitada”. Esto implica unos cuantos colores no contrastantes, quizás junto con el blanco, cafés, grises y negro. Un ejemplo extremo de una paleta limitada es la película animada *A* (1965) de Jan Lenica, que utiliza puntos finos blancos y negros antes de avivar su absurda comedia con la breve aparición de flores pastel.

---

<sup>134</sup> “[...] where the Debra Winger character is losing her bout with cancer...desaturated color may establish and reinforce certain moods throughout the film, as in the world created for Tim Burton's *Sleepy Hollow* (1999). It is a place where there are lots of clouds and fog, the sun never shines, nothing is in bloom, the trees are bare, it's cold, gloomy, and colorless.” Ídem

La paleta limitada le permite al espectador establecer distinciones más finas de intensidad o saturación en la composición. Un uso extremo de la paleta limitada a veces se llama diseño de color *monocromático*. Aquí el director enfatiza un solo color, variado únicamente en pureza o luminosidad. En un diseño monocromático, la mancha más tenue de un color contrastante captará la atención del espectador.

Cuando se respeta el color de las cosas del mundo que circundan al personaje, es decir, cuando se representa la realidad, se denomina “color local” a los utilizados para realizar la imagen pictórica. En el uso de colores locales, el director de arte no altera la colocación natural de los elementos compositivos. Por el contrario, cuando los colores con relación a las cosas son modificados con el objeto de crear metáforas visuales, climas especiales o simbolismos, estamos ante la presencia del uso de colores pictóricos.

Un aspecto muy importante a tener en cuenta al seleccionar los colores que se utilizarán a lo largo del filme, es el estudio del vestuario y el maquillaje del actor en relación con los decorados. Es preciso reflexionar, en la etapa del diseño de las escenografías, sobre esta relación de contrastes para que las paredes del espacio dramático no “traguen” al personaje. Por esta razón, es importante que todos los colores que se planean utilizar sean puestos a prueba en los bocetos de cada área artística y luego sean puestos a consideración del director.

El director artístico deberá considerar la elección del matiz que tendrá la película, no sólo para visualizar las combinaciones posibles de los colores, sino también para entender cómo los colores serán afectados por dicho matiz cuando se “tiñan” las imágenes. Cuando se plantean los colores que tendrá un filme, el director de arte, de acuerdo con el director general y el director de fotografía, será quien tendrá la tarea de manejar varios aspectos que hacen a la crominancia de la imagen cinematográfica como

son “el color total del filme, el color de la secuencia o escena, el color dramático del espacio escénico, el color del vestuario de cada personaje.”<sup>135</sup>

Otros recursos que el director de arte debe proponerle al director general, es la posibilidad de utilizar un color determinado o una gama cromática como metáfora de la historia a contar. Esto constituye un recurso estético que no sólo unifica la obra, sino que también funciona como refuerzo dramático del relato. El color juega un papel irremplazable en la primera película en colores de Fellini, *Julieta de los espíritus* (*Giulietta degli spiriti*, 1965), pues “la carga subjetiva de cada tonalidad es evidente. Un cuadro sobre el muro, el vestido, el color de los cabellos de una mujer, todo quiere decir algo. El mismo Fellini lo ha dicho: “Era necesario que el color de los seres fuese más importante que sus propios rasgos, los resultados fotográficos son extraordinarios.”<sup>136</sup>

Kandinsky, en *De lo espiritual en el arte*, habla del poder de generar asociaciones, de sugerir y simbolizar, a través del color; por lo tanto, el color significativo es aquel que lleva una carga de contenidos convencionales y culturales en distintos grupos humanos. Los colores cálidos se asocian con el material y lo terrenal, mientras que los colores fríos se relacionan con lo inmaterial y lo etéreo. Dentro de estos dos grandes grupos es posible establecer el poder asociativo y psicológico de cada color en particular:<sup>137</sup>

1. El amarillo es América, sol, calor, Dios, poder, intuición, intelectualidad, deseo de felicidad, demencia, locura ciega, delirio, frivolidad, envidia; provoca inquietud y excita.

2. El rojo se asocia a la sangre, al Imperio Romano, al rango social alto, al cuerpo, a las experiencias intensas y pasionales, es alegría, rabia, crueldad, poder. Se asocia a un crimen violento, al infierno, al diablo y al mal.

---

<sup>135</sup> Mónica Gentile *et al.*, *Op.Cit.*, p. 154

<sup>136</sup> *Ídem*

<sup>137</sup> *Ibidem*, p. 155

3. Azul es la fidelidad, la filosofía, la sensibilidad, el descanso, la verdad, la profundidad, el infinito. Es paz espiritual e inmortalidad.

4. Verde es el color de la naturaleza, de la vida física, es humedad, frescor, equilibrio, ausencia de movimiento, sensibilidad y esperanza.

5. El violeta es tristeza, dignidad, misticismo, Iglesia Católica, unión de cuerpo y espíritu, suntuosidad, nobleza y liturgia.

6. El color naranja representa el entusiasmo, la salud, la exaltación, la sensualidad y es una temperatura agradable.

7. Blanco es la pureza, la inocencia, es afirmación, limpieza, higiene, silencio cargado de posibilidades. En Oriente representa el luto, la muerte y el limbo.

8. El negro se asocia con la muerte, los sacerdotes romanos, las tinieblas, el terror y el horror, es silencio eterno, sin futuro ni esperanzas, inmovilidad, luto, duelo, sombras, y significa también una negación rotunda.

El gris se encuentra entre la transición del blanco y el negro; es el producto de la mezcla de ambos: “simboliza neutralidad, indecisión y ausencia de energía. Muchas veces también expresa tristeza, duda y melancolía. El color gris es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal. Da la impresión de frialdad metálica, pero también sensación de brillantez, lujo y elegancia.”<sup>138</sup> El color café o marrón “es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos.”<sup>139</sup>

---

<sup>138</sup> *Psicología del color: el color blanco* en “Fotonostra”  
<http://www.fotonostra.com/grafico/psicologiacolor.htm>

<sup>139</sup> *El color violeta* en “Fotonostra” <http://www.fotonostra.com/grafico/sensacionescolores.htm>

En las culturas occidentales, el blanco se asocia a la inocencia y pureza; pero este color también puede implicar pérdida de emociones. Esto lo podemos ver en el primer largometraje de George Lucas *THX 1138* (1971), ambientado en una sociedad futurista “que intenta controlar el comportamiento humano y suprimir emociones. La gente está vestida totalmente de blanco y todos los interiores son blancos o blancuzcos. La gente y sus ambientes no están individualizados por colores y los sentimientos de éstos sugieren que están ausentes.”<sup>140</sup> El blanco también es asimilado “al andrógino, al oro, a la deidad [...] El negro concierne al estado de fermentación, putrefacción, ocultación y penitencia; el blanco, al de la iluminación, ascensión...y perdón.”<sup>141</sup>

El significado de un color depende mucho de cada cultura y cada país. Por ejemplo, el rojo en China significa buena suerte y celebración; para los hebreos, el rojo es sacrificio y pecado; en India es pureza; en Sudáfrica el rojo es el color de luto; en Rusia lo relacionan con los bolcheviques y el comunismo. Por su parte, el amarillo en China está relacionado con la realeza; en Egipto, con el luto; en Japón significa valentía. El azul en China simboliza inmortalidad; en Irán, es el color del paraíso, de la espiritualidad y del luto; para los Cherokees significa problema, derrota y representa el norte. El verde en la India representa el Islam; en Irlanda, este color simboliza a su país y en China, significa exorcismo.

Cuando las escenas de una película pasan en la noche como *El proyecto de la bruja de Blair*, la oscuridad junto con sonidos inidentificables pueden funcionar para perturbar la mente del espectador. El negro es usado en muchas situaciones, así que no hay que generalizar; por ejemplo, “en Europa, Estados Unidos, Latinoamérica y Japón, mas no en China, el negro es el color preferido para referirse al luto y en algunos contextos formales, la vestimenta negra puede parecer majestuosa y elegante.”<sup>142</sup> A la vez, otras asociaciones se

---

<sup>140</sup> “[...] that attempts to strictly control human behavior and to suppress emotion. People are dressed entirely in white, and all the interiors are white or off-white. People and their environments are not individualized by colors, and the feelings colors suggest are absent.” William H. Phillips, *Op. Cit.*, p. 69

<sup>141</sup> Eduardo Oejo Montano, *Op. Cit.*, pp. 96-97

<sup>142</sup> “In Europe, the United States, Latin America, and Japan, though not in China, black is the preferred color for

producen en la mezcla paulatina de dos colores, por ejemplo, un verde que se convierte en amarillo se desequilibra, se hace vivo, joven y alegre; en cambio, el verde hacia el azul se hace profundo, serio y reflexivo.

Una vez explicados los elementos no específicos de la puesta en escena, pasemos al análisis de la obra de Tim Burton.

---

*mourning. And in some formal contexts, black clothing can seem stately and elegant.*” William H. Phillips, *Op. Cit.*, p. 6

## Capítulo 4 Análisis

*“...About the best way to tell the story, scene by scene. You make specific choices that you think are appropriate or compelling or interesting for that particular scene. Then, at the end of the day, you put it all together and somebody looks at it and, if there’s some consistency to it, they say, ‘Well, that’s their style.’”*

Joel Coen, director y guionista

*“There’s no scene in any movie that fifty different directors couldn’t have done fifty different ways.”*

Paul Mazursky, director

*“No matter what you do, you try to personalize art”.*

Tim Burton

En esta investigación describiré cómo Tim Burton trabaja lo fantástico, mediante un análisis estilístico de cuatro películas: *Beetlejuice* (1988), *El cadáver de la novia* (*Corpse bride*, 2005), *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*, 2010) y *Frankenweenie* (2012). De cada una de estas películas, analizaremos dos secuencias<sup>143</sup>: la primera será diferente en cada una de las películas y la segunda corresponderá a la etapa del argumento que Christopher Vogler denominó como “Mundo extraordinario”.

Para segmentar las películas, me basé en el libro de Christopher Vogler, *The writer’s journey: mythic structure for writers* (*El viaje del escritor*, 2007), donde se explican las etapas del viaje que todo héroe o protagonista de una historia vive a lo largo de la historia. Estas etapas, en resumen, se dividen en:

1. *Mundo ordinario*. Donde el héroe es introducido a la audiencia. Muestra el contexto y vida personal de héroe.

---

<sup>143</sup> “Serie de planos y escenas interrelacionados que forman una unidad de acción dramática coherente... A veces, una serie de escenas filmadas en diferentes localizaciones pueden formar una sola secuencia cuando son breves y son objeto de un montaje compacto.” Ira Konigsberg, *Op. Cit.*, p. 489

2. *El llamado a la aventura.* Algo interno o externo modifica la vida del héroe, por lo que él o ella deberá enfrentar el principio de este cambio.

3. *El rechazo a la aventura.* El héroe siente miedo a lo desconocido y, por lo tanto, intenta rechazar o ignorar el llamado.

4. *El encuentro con el mentor.* El héroe conoce a otro viajero, con más experiencia y conocimiento que él, quien le da entrenamiento, equipo o consejo que lo ayudarán en su viaje.

5. *Mundo extraordinario.* El héroe abandona el mundo ordinario y entra a un mundo con valores y reglas desconocidas.

6. *Pruebas, aliados y enemigos.* El héroe se pone a prueba y hace alianzas con el mundo extraordinario.

7. *Descenso a los infiernos.* El héroe y sus nuevos aliados se preparan para un gran reto en el mundo extraordinario.

8. *Prueba suprema.* Cerca de la mitad de la historia, el héroe se enfrenta a la muerte o su más grande temor.

9. *La recompensa.* El héroe logra obtener el tesoro por el cual peleó. Sin embargo, todavía corre peligro de perderlo de nuevo.

10. *El camino a casa.* El héroe debe completar la aventura. Deja el mundo extraordinario para asegurarse de que el tesoro llegue a casa. A menudo, una escena de persecución señala la urgencia y el peligro de la misión.

11. *La resurrección*. En el clímax, el héroe es puesto a prueba severamente. Él o ella realizan un último sacrificio; es decir, viven otro momento de muerte y renacimiento pero en un nivel más alto. Las polaridades que al principio de la historia entraron en conflicto, finalmente se resuelven.

12. *El retorno con el elixir*. El héroe llega a casa o continúa su viaje. Algunas veces se queda con algún elemento del tesoro que tiene el poder de transformar el mundo como lo ha transformado a él.

Para el análisis de las películas, nos basamos en un método propuesto por David Bordwell, quien menciona que, para analizar el estilo de un filme, es necesario identificar las técnicas más sobresalientes del mismo; buscar los patrones que forman dentro de la cinta y establecer qué significados poseen.

## 4.1 *Beetlejuice*

### 4.1.1 Sinopsis

Adam y Bárbara Maitland son un matrimonio joven que decide pasar unas vacaciones remodelando su hogar en Nueva Inglaterra. Un día, su amiga Jane los visita para convencerlos de vender su propiedad, pues es muy grande para una pareja que no pudo tener hijos. Ellos la ignoran. Horas después, los Maitland van al pueblo para recoger algunos materiales que necesitaba Adam para seguir construyendo su maqueta. De regreso, pasan por un puente que conecta un río. Al evadir a un perro, su coche cae del puente y ambos mueren ahogados.

Adam y Bárbara regresan a su hogar sin saber que han muerto, hasta que en la mesa de su sala ven un libro titulado “El Manual de los Difuntos Recientes”. Varias semanas después, su casa es vendida a una familia neoyorkina, los Deetz. Ahora los Maitland

tendrán que ingeniárselas para sacarlos de ahí. Después de muchos intentos fallidos, optan por llamar a Beetlejuice, un bioexorcista.

#### 4.1.2 Escenografía

Para esta película, elegí la secuencia “El encuentro con el mentor” (Ver anexo). Durante el inicio de la cinta hasta la sección de “El encuentro con el mentor”, el argumento transcurre en la casa de campo de los Maitland. Ésta es grande y tiene un jardín. Podemos encontrar el mismo tipo de casa en otras películas de Burton como en *El joven manos de tijera*. En esta película, Edward habita en una mansión, a las afueras de la ciudad. Incluso, el coche de los Maitland y de Peg coincide en el color (Fig. 1 y 2). Con la llegada de los Deetz, la casa de Adam y Bárbara adquiere un estilo totalmente diferente, muy parecido a la personalidad conflictiva de Delia.





Fig.2

Burton también desarrolló *Sombras tenebrosas* (*Dark shadows*, 2012) en una casa grande donde habitan fantasmas o seres extraños: la mansión de la familia Collins, hogar de Benjamin Collins, el vampiro (Fig. 3). Podemos decir que el uso de una mansión del terror proviene de las películas de los años cincuenta, donde los monstruos habitaban en casas enormes y tenebrosas, como la mansión de Drácula o la de *La casa de la colina embrujada* (*House on haunted hill*, William Castle, 1959) y *La caída de la casa Usber*. Igualmente, esto hace referencia a los castillos góticos siniestros de las películas de horror clásico.



Fig.3

Posteriormente, en la sección de “El encuentro con el mentor” del esquema antes explicado, el escenario ya no es solamente la casa de los Maitland, sino también el mundo de los muertos. Esta secuencia comienza cuando Adam lee en el Manual de los Difuntos Recientes: “en caso de emergencia, dibuje una puerta y toque tres veces”. Después de unos segundos, la puerta se abre invitándolos a pasar a otro mundo. Una vez que Adam y

Bárbara cruzan la puerta, llegan a una sala de espera (Fig. 4). Este escenario corresponde con el tipo no realista o artificial, ya que una sala común y corriente no está iluminada de esa forma, ni está inclinada y tampoco tiene sombras que asemejen una prisión.

La utilería deja entrever lo irreal del escenario. Comencemos con la personal: un tiburón que muerde la pierna de un buzo, un tanque de gas y una escopeta. En cuanto a la utilería no practicable; es decir, lo que está en la escenografía con la función de ambientar o decorar, vemos lámparas de noche, cuadros de paisajes colgados, sillones, un estante de revistas, un bote de basura, una mesa de centro, una puerta giratoria y varios papeles de turnos tirados cerca de las ventanillas. El ambiente de esta sala de espera nos transmite desorden, desorganización, hastío y aburrimiento. En primer lugar, por los objetos tirados en el suelo y, después, por los gestos de los muertos que esperan.



En la segunda parte de este escenario vemos una oficina llena de papeles, tirados por todas partes, así como un ventilador, un perchero, árboles y varias calaveras sentadas frente a un escritorio. Este lugar también se ve desordenado y sucio (Fig. 5). Además de las calaveras, el artificio aparece en los muertos aplastados y colgados que van de un lugar a otro entregando papeles.



Finalmente, llegamos al segundo escenario, el cual es un pasillo largo lleno de puertas (Fig. 6). El piso es cuadriculado, como el de la sala de espera, y no es recto, sino que tiene partes inclinadas. Bárbara y Adam se encuentran con el conserje de esa área, quien los conduce hacia la puerta 6, donde verán a Juno. Este escenario tiene un estilo que nos remite al expresionismo alemán, el cual se caracterizó por distorsionar las formas con el fin de provocar sentimientos de misterio, alienación, desarmonía e inestabilidad.

En este pasillo largo vemos mucha irregularidad y objetos amorfos: puertas, piso, paredes y techo. Igualmente, predominan las líneas rectas, como también se aprecia en el fotograma de la película expresionista *El gabinete del Dr. Caligari* (Fig. 7) y en el cortometraje animado *Vincent* (Fig. 8). Encontramos esta constante también en *El extraño mundo de Jack*. Según Lucía Solaz “la apariencia de la ciudad de Halloween bebe directamente de las fuentes del expresionismo y del goticismo, con sus diseños retorcidos y distorsionados, sus agudos ángulos y perspectivas forzadas.”<sup>144</sup>

---

<sup>144</sup> Lucía Solaz, *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*, p. 578



Fig.6



Fig.7

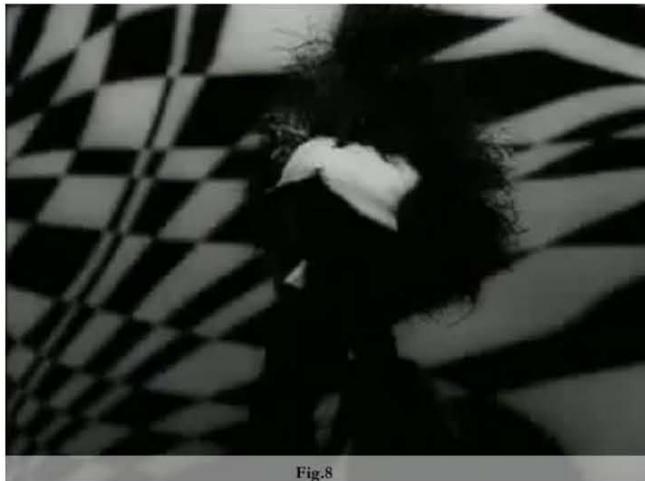


Fig.8

### 4.1.3 Vestuario y maquillaje

Clasificaré el vestuario de Adam y Bárbara Maitland como “realista”, ya que nos muestra que son personas de clase media trabajadora que viven a las afueras de la ciudad. Un caso aparte es Lydia, quien viste de negro y con estilo gótico, moda que surgió a principios de la década de los ochenta.<sup>145</sup> Este tipo de maquillaje y vestuario aparece también en el personaje de Edward en *El joven manos de tijera* (Fig. 10).

La personalidad de Lydia combina con su vestuario y maquillaje, ya que es una chica introvertida, solitaria, casi siempre es inexpresiva y no se siente querida ni comprendida por su padre ni por su madrastra. Además de asimilarse al estilo gótico, este maquillaje se asemeja a los personajes de películas expresionistas, quienes tenían muy marcada la línea de los ojos con colores oscuros, hasta el punto de simular ojeras y cuyo semblante era muy pálido. Beetlejuice<sup>146</sup> también tiene ojeras prominentes, palidez y moho en todo el cuerpo. Su vestuario (como el de Vincent) es un traje con rayas negras y blancas, como el uniforme de los prisioneros de las cárceles, el cual combina con el escenario expresionista de la figura 7.

---

<sup>145</sup> “La subcultura gótica comenzó en 1981 en un *nightclub* londinense llamado *The Batcave*. Aunque se inició en Inglaterra, hoy en día personas en todo el mundo se consideran así mismas góticas. Los primeros góticos recogieron algunos elementos de la cultura *punk*, como el espíritu de rebelión, el gusto por el color negro, por la moda y la música. Estos elementos se mezclaron con la literatura gótica, el expresionismo alemán y la belleza y romanticismo de la vestimenta victoriana”. *Ibidem*, p. 289

<sup>146</sup> “He descubierto que cuando maquillas a una persona, en realidad la liberas. Pueden esconderse tras la máscara y, por consiguiente, mostrar otros lados de sí misma, lo que es genial. A Michael (Keaton) eso le permitió interpretar a alguien que no es humano y la idea de interpretar a alguien que no es humano detrás de un personaje exagerado es muy liberadora.” Mark Salisbury, *Tim Burton por Tim Burton*, p. 104



Cuando Bárbara y Adam cruzan la puerta que los llevará al mundo de los muertos, podemos darnos cuenta que el vestuario presenta un manejo diferente. Dado que se trata de personas sin vida, su semblante ya no es igual (aunque aquí resulta un tanto contradictorio este argumento, pues Adam y Bárbara no se ven pálidos ni moribundos). En la sala de espera vemos a una mujer cortada por la mitad (Fig. 13). Por su vestuario, parece haber sido asistente de un mago a quien se le pasó la mano y la cortó de verdad. A su derecha, hay un señor con una gabardina café y, más a la derecha, un hombre con una escopeta y traje de explorador, cuya cabeza ha sido reducida por los jíbaros.

Del otro lado de la sala, vemos a un señor con un babero de una ilustración de un gallo. Parece que murió atragantado; el vestuario de la chica de la ventanilla dispone de una

banderilla que dice “Miss Argentina” y porta un vestido con una capa que combina con su cabello. Más tarde se sabe que cometió suicidio al cortarse las venas. Asimismo, el señor que lleva a los Maitland al pasillo de puertas donde se encontrarán con Juno murió aplastado por un vehículo. Su cuerpo tiene huellas de llantas (Fig. 14). Los vestuarios de cada uno alude a la actividad que realizaban en el momento de morir.



Fig.13



Fig.14

Este tipo de maquillaje cabe dentro de la clasificación de “efectos especiales”, pues funciona para crear heridas y deformaciones. Algunos de los personajes que esperan tienen muy marcadas las heridas y las ojeras e, incluso, tienen el color de piel distinto, como si ya estuvieran oxidados, en putrefacción. Es posible apreciar que todos los muertos que esperan, incluida la chica de la ventanilla, también tienen ojeras prominentes como Nosferatu y otros personajes del cine expresionista.

#### 4.1.4 Iluminación

Siguiendo con la secuencia “El encuentro con el mentor”, la luz verde brillante que emerge cuando la puerta se abre es totalmente artificial. Es tan luminosa que deslumbra. Cuando llegan a la sala de espera, esta luz se vuelve más tenue e incluso combina con algunos elementos del lugar y con la piel de los personajes. A este tipo de iluminación, como ya vimos, se le denomina de baja intensidad y ayuda a crear sombras más notorias (Fig. 15).



Después, en la segunda sala donde las calaveras escriben, volvemos a notar la luz verde brillante que viene del exterior y que se proyecta a través de las ventanas, como si fuese la luz exterior natural.<sup>147</sup> (Fig. 16) Probablemente, Burton utilizó filtros para poder colorear la iluminación. Podemos clasificar la luz que ilumina a las calacas como *underlighting* dado que la fuente de luz se proyecta debajo del personaje. Este tipo de iluminación sirve para crear efectos dramáticos en las películas de horror (Fig. 17).

---

<sup>147</sup> “En la sala de espera, Burton quería que se usaran colores vivos, casi fosforescentes.” Isabel García, *Tim Burton, el universo insólito*, p. 50



Fig.16



Fig.17

Cuando los Maitland llegan al pasillo, encontramos una iluminación totalmente diferente a las anteriores, ya que recurre al azul. Como señala Bordwell, utilizar una luz coloreada a veces es más efectivo para ambientar una escena o sugerir el estado emocional o psicológico de un personaje, aunque puede caer en lo irreal.

Cuando Adam y Bárbara entran a la puerta 6 para encontrarse con su casera, la luz cambia de nuevo. Burton utiliza otra vez la luz de baja densidad, combinada con la luz cenital o *top lighting*, la cual ilumina las cabezas de los personajes (Fig. 18). Cuando llegan al ático y Juno les empieza a hablar sobre lo peligroso que es Beetlejuice, la luz se transforma en *underlighting* (Fig. 19).



Casi toda la película, a excepción de las escenas durante el día – sobre todo en exteriores – tiene iluminación de baja densidad, pero ésta cobra más sentido en las escenas de miedo y misterio. Es el caso de la secuencia correspondiente con el “Descenso a los infiernos”, cuando Beetlejuice se transforma en una tenebrosa serpiente gigante y asusta a los Deetz y a Otho (Fig. 20). Igualmente, vemos este tipo de iluminación en la secuencia “Prueba

suprema” cuando Otho, los Deetz y sus amigos invocan a Bárbara y Adam usando el Manual de los Difuntos Recientes (Fig. 21).



Fig.20



Fig.21

#### 4.1.5 Color

En *Beetlejuice*, y en la secuencia elegida, “Encuentro con el mentor”, predominan el verde y el azul, colores fríos que, como vimos en el segundo capítulo, se relacionan con

sentimientos de melancolía y tristeza. En el caso de la película, todo el tiempo Adam y Bárbara viven en conflicto con los Deetz y tratan de echarlos de su hogar. Al mismo tiempo, Lydia vive una adolescencia difícil al tener que congeniar con su madrastra, adicta al valium, y a su padre indiferente. Incluso, Beetlejuice quiere tener una vida más estable y volver a tener empleo. Nadie es feliz. El color de su casa, totalmente blanco, sugiere pérdida de emociones y combina muy bien con el poco vínculo que existe entre sus habitantes.

Al principio de la película, aunque todavía no ocurre la tragedia, los colores no son saturados, el día se ve nublado. Lo mismo sucede con las escenas en exteriores posteriores a su muerte. Rara vez se ve un día totalmente soleado. Cuando Adam trata de salir de su casa y llega a una especie de desierto, es atacado por una serpiente gigante. Ahí los colores son brillantes y están saturados. Lo importante aquí es ver que los colores más vivos están presentes en el mundo de los muertos y de lo extraño, y no en el mundo real. Burton usó tales combinaciones para contrastar ambos mundos.

Con respecto al vestuario de los personajes, igualmente vemos un gran contraste entre los colores que usan los Maitland y los Deetz, quienes visten de negro o de tonos oscuros, por lo general, lo cual podría traducirse, en el caso de Delia, a una constante negación de vivir en esa casa. Parra y Panadero, con respecto al color que utilizó Burton en esta cinta, comentan:

A nadie se le escaparía esa paleta cromática desplegada a base de colores primarios intensos (el azul del cielo, el verde del césped, el amarillo del coche, el rojo de los objetos), jugando con espacios diseñados a base de ángulos cortantes y contrastes fuertes entre colores, luz y oscuridad. Todo ello nos permite hablar de un expresionismo “en color”<sup>148</sup>

---

<sup>148</sup> David Panadero, Miguel Ángel Parra, *Tim Burton, diario de un soñador*, p. 54

En cuanto a los elementos básicos de comunicación visual, hay un uso constante de líneas y/o cuadros negros y blancos: en el pasillo hacia la puerta 6, en el piso de la sala de espera, en la ropa de Beetlejuice y en la camisa de Adam. Como señala D.A. Dondis, la línea “puede adoptar formas muy distintas para expresar talantes muy diferentes... puede ser muy delicada, ondulada o audaz y burda, vacilante, indecisa, interrogante, la línea expresa la intención del diseñador o el artista y además sus sentimientos y emociones más personales.”<sup>149</sup>

La dirección de esas líneas, por lo general, es diagonal, la cual representa la fuerza direccional más inestable pues, según Dondis, su significado es amenazador y casi literalmente subversivo y provocativo. Además de tener contraste de color, también vemos contornos contrastados; por ejemplo, en la secuencia “Encuentro con el mentor”, el pasillo de las puertas se caracteriza por tener contornos irregulares e imprevisibles.

#### 4.1.6 Mundo extraordinario

Como vimos en el primer capítulo de esta investigación, para que una película sea fantástica debe tener elementos extraordinarios, que sean inexplicables y que no sigan las leyes naturales. En el caso de *Beetlejuice*, la entrada al mundo especial o extraordinario es cuando Bárbara y Adam Maitland regresan a casa después de haber caído con su auto al río. Cuando llegan a su hogar, miran una serie de señales sobrenaturales que indican que están muertos. Primero, encuentran la chimenea encendida. Al acercarse al fuego, Bárbara toca por accidente las llamas con los dedos, pero no le pasa nada (Fig. 22).

---

<sup>149</sup> D.A. Dondis, *Op.Cit.*, p. 58



Fig.22



Fig.23

Luego, Adam le pregunta: “¿recuerdas cómo llegamos aquí?” Y trata de salir de su casa, pero es atacado por un monstruo (Fig. 23). Después advierten que el espejo no muestra su reflejo y lo peor: encuentran el “Manual para los Difuntos Recientes” en la sala. De esta manera, Burton nos introduce al mundo extraordinario en *Beetlejuice*.



Fig.24



Fig.25

A partir de la secuencia en que los Maitland descubren que están muertos, la fantasía y el mundo ordinario se combinan y a diferencia de muchas películas cuyos títulos se componen del nombre o nombres de los protagonistas, en *Beetlejuice* ocurre lo contrario, ya que el apelativo de la cinta se refiere al anti héroe de la misma y aparece a cuadro hasta el tercer segmento de la película.

En *Beetlejuice* está presente el tema de la dicotomía; en este caso, de la vida y la muerte. Al contrario de muchas cintas donde los muertos son seres temibles y peligrosos que buscan crear pánico en los vivos, en *Beetlejuice* ocurre exactamente lo contrario. Aquí los vivos, los Deetz, son banales, egoístas, indiferentes, vacíos, vanidosos; y los muertos, los Maitland, son alegres, amorosos y comprensivos. El argumento de esta película me recuerda al cuento de Oscar Wilde, *El fantasma de Canterville*, pues el fantasma del sir Simon de Canterville intenta asustar a la familia Otis, pero no lo consigue.

## 4.2 *El cadáver de la novia*

El argumento de *El cadáver de la novia* fue adaptado por Burton. El original proviene de una leyenda ruso-judía del siglo XIX conocida como *El dedo*. En esta historia, la novia cadáver no es un fantasma, sino un demonio. Ésta no es la primera vez que Burton adapta cuentos o leyendas; hizo lo mismo en *Charlie y la fábrica de chocolate*, *Alicia en el país de las maravillas*, *La leyenda del jinete sin cabeza*, *El gran pez*, *Sweeney Todd* y con los cómics de *Batman*. *El cadáver de la novia* es la tercer obra del director de Burbank realizada con la técnica de animación *stop motion* (primero fue *Vincent*, después *El extraño mundo de Jack*) y la primera como director.

En una entrevista con el periódico *The New York Times*, cuando le preguntaron a Tim Burton por qué prefería la animación cuadro por cuadro en lugar de la animación por computadora, respondió: “La belleza del *stop motion* y por qué amo el medio, es que se siente hecho a mano. Es como *Pinocho* o *Frankenstein*; es respirar vida dentro de un objeto inanimado, y a mí me alegra ver la mano del artista en la pantalla.”<sup>150</sup>

### 4.2.1 Sinopsis

Los Van Dort y los lores Everglot han arreglado el matrimonio entre sus dos hijos, Víctor y Victoria. Ninguna de las dos familias se tolera. Cuando los Van Dort visitan por primera vez a los Everglot, Víctor y Victoria se conocen y se enamoran. En el ensayo de los votos, Víctor se pone nervioso, por lo que es obligado a retirarse para aprenderlos bien antes de la boda. Víctor va al bosque para recitar. Por error, coloca el anillo de bodas en una rama de árbol, que cobra vida al transformarse en el cadáver de una mujer vestida de

---

<sup>150</sup> “The beauty of stop motion - and why I love the medium - is that it feels handmade. It's like 'Pinocchio' or 'Frankenstein'; it's breathing life into an inanimate object, and the joy for me is to see the artist's hand on the screen.” Charles Solomon, “How a puppet master brings life to the comically dead” en *The New York Times*, 14 de agosto 2005 en <http://www.timburtontcollective.com/articles/cb1.html>

novia. Sin querer, Víctor le propuso matrimonio y ella aceptó, así que lo lleva al mundo de los muertos, lejos de Victoria.

#### 4.2.2 Escenografía

En esta película, elegí la secuencia que corresponde con el “Mundo ordinario” (ver anexo). Al tratarse de una película de animación, todos los escenarios son maquetas donde hay un realismo ambiental logrado con decorados, mobiliario y utilería de la época victoriana. El primer escenario de la secuencia es la recámara de Víctor Van Dort donde vemos una fotografía de su infancia, junto a su perro (éste es importante, ya que aparecerá después en la historia), un tintero y hojas en blanco en las cuales Víctor dibuja con soltura una linda mariposa – un motivo que veremos en escenas más adelante – que tiene atrapada dentro de una urna de cristal. Gusta de las mariposas porque en su pared hay varios dibujos de éstas. La habitación de Víctor es sombría, casi no tiene muebles; solamente está su cama, su escritorio y una pequeña mesa. En la utilería encontramos libros y un globo terráqueo.

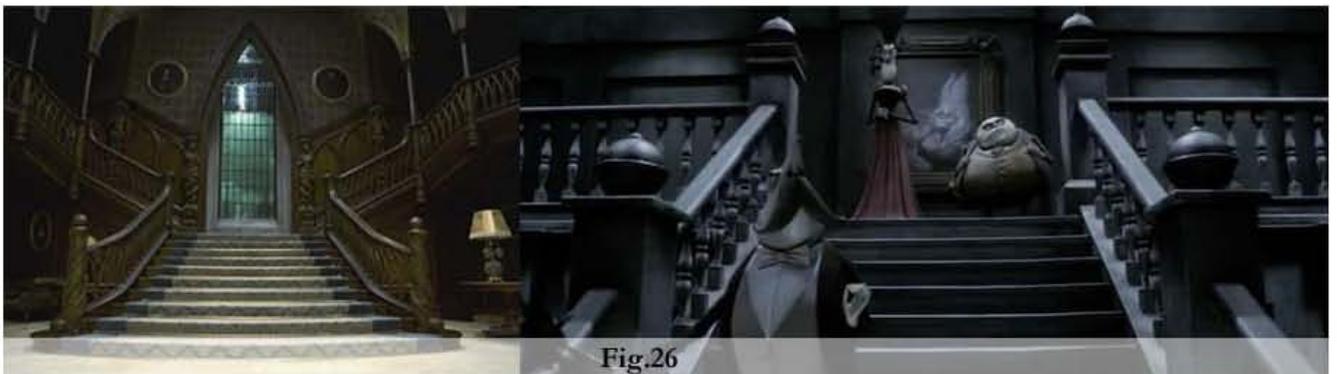
Cuando Víctor saca de la urna a la mariposa, abre la ventana de su alcoba para liberarla. La ventana de Víctor nos traslada a la ciudad. La cámara sigue el aleteo de la mariposa, mientras pasa por una tienda de relojes de pared, cuyo dueño, un señor de avanzada edad, barre la entrada del negocio. Se ve triste y apagado. Después, la mariposa azul recorre el negocio de pescados de los Van Dort, donde dos empleados, igual con semblantes taciturnos, enfermos y pálidos, cortan el pescado como si fueran máquinas.

Una mariposa tiene diferentes connotaciones según el contexto en el que se encuentre. En este caso, la mariposa significa inmortalidad, pues de acuerdo a la simbología cristiana, ésta simboliza la vida (oruga), la muerte (crisálida) y la resurrección (mariposa). En *El cadáver de la novia* le damos ese significado porque Emily se transforma en varias mariposas cuando rechaza casarse con Víctor para no lastimar a Victoria.

Siguiendo con la secuencia, la mariposa azul vuela sobre unos trabajadores que suben a una carroza, la cual estacionan frente a la mansión de los Van Dort. Ésta tiene como decorado dos peces en su entrada y en su pórtico, pues se dedican a la venta de pescado. Por el estilo del vestuario de los habitantes de aquel pueblo y de los carros no motorizados, deducimos que esas acciones ocurren durante la época victoriana, la cual se desarrolló de 1837 a 1901 en Gran Bretaña.

Mientras la madre de Víctor logra subirse a la carroza, nos transportamos a otro escenario de esta secuencia: la casa de los Everglot. Ésta también es grande y lúgubre. Podemos ver que es una familia de abolengo por su manera de vestir, porque la casa tiene un pasillo lleno de retratos de familiares que pertenecieron a la nobleza y porque cuentan con servidumbre: un mayordomo y una sirvienta.

Finalmente, los Van Dort llegan a la casa de su futura familia política y es obvio que sólo están ahí por intereses económicos, ya que casi no dialogan ni muestran emociones al verse. Hay una notoria similitud geométrica entre el interior de la mansión Everglot con la de los Collins en una película posterior de Burton: *Sombras tenebrosas* (Fig. 26).



Harto del protocolo, Víctor ve un piano que está al pie de unas grandes escaleras, y comienza a tocar (el nombre del piano dice “Harryhausen”, una de las mayores influencias

de Tim Burton<sup>151</sup>). Victoria, desde su habitación, escucha la hermosa melodía y baja para ver quién está tocando. Se encuentra con Víctor. Al notar que alguien lo observa, erra las notas, cae y casi tira el pequeño jarrón que adorna el piano de cola.

La arquitectura de la época victoriana tuvo diferentes estilos. En el *opening* de la película, aparecen casas, tiendas, y vemos una iglesia que se asemeja mucho al estilo neogótico, el cual surgió en Inglaterra a mediados del siglo XVIII. Una de las principales características de este estilo es el arco apuntado o arco ojival, tanto en su estructura como en sus ventanas (Fig. 27).



No es casualidad que Burton elija esta época para sus filmes. Durante el periodo abarcado por el argumento de esta película aparecieron obras del género de horror, tanto en Inglaterra como en Estados Unidos, como *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de R. L. Stevenson, y las obras de Edgar Allan Poe, por mencionar algunos. Otras películas donde

---

<sup>151</sup> El primer acercamiento que tuvo Tim Burton al *stop motion* fue gracias a las películas de Ray Harryhausen, como *Jason y los Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, 1960). “Harryhausen fue siempre un artista singular. Era como un actor, era como un personaje. En esa época, había un sentimiento personal sobre el cine y la manera en que lo infundió, hizo de él una experiencia fuerte y visceral. Había un sentido real de emoción que me parecía muy interesante en la manera en que todos los monstruos mueren en sus películas.” (“*Harryhausen was always a singular artist. It was like he was an actor; he was like the character. There was a personal feeling about the medium and the way he sort of infused it that made it a strong, visceral experience. The way all the monsters died, there was just a real sense of emotion in there that was really interesting.*”) Kristopher Tapley, *Tim Burton on Ray Harryhausen, stop-motion and the personal touch of Frankenweenie* en “Hit Fix”, publicado el 4 de febrero 2013 <http://www.hitfix.com/in-contention/tim-burton-on-ray-harryhausen-stop-motion-and-the-personal-touch-of-frankenweenie#zwrfpDrrMLrqLWd3.99>

también vemos atmósferas grises y melancólicas son *La leyenda del jinete sin cabeza* y *Sweeney Todd, el barbero diabólico*. (Fig. 28 y 29).



#### 4.2.3 Vestuario y maquillaje

Clasifiqué el vestuario y maquillaje dentro de la categoría de pararealista. Aunque respeta la moda de la época victoriana (uso de abanicos en las mujeres, sombreros de copa en los hombres), es evidente que fue adaptada al estilo "burtoniano" por lo manierista y amorfo (las caras de los personajes no corresponden con las proporciones de un rostro "normal"; en algunos sobresale el mentón, los cachetes, el diseño de los peinados y el tamaño de la cabeza, nariz y de los ojos, con el propósito de exagerar facciones y expresiones).

Como sucede con otros personajes burtonianos, vemos en Víctor, sus padres, su chofer y los señores Everglot mucha palidez y ojeras profundas\*; el cuerpo de Víctor es huesudo, delgado y débil. Tiene parecido con Vincent y con Víctor de *Frankenweenie* (2012) (Fig. 30-32).



Por otro lado, sus padres son un poco diferentes; su mamá es redonda, tanto de la cara como del cuerpo. Es de clase alta por su manera de vestir: su sombrero, su vestido, su

---

\* Curiosamente, las mujeres de la época victoriana querían lucir pálidas; bebían vinagre y evitaban salir al aire libre. Una mujer pálida era una marca de gentilidad. La razón: “las mujeres de la clase alta no trabajaban en el campo, por eso no su piel no estaba tostada por el sol. Las sombrillas eran muy populares y eran utilizadas para proteger la piel del sol. Las habitaciones se cerraban con pesadas cortinas de terciopelo oscuro para mantener los rayos del sol alejados. Las mujeres se pintaban líneas azules sobre su rostro para aumentar la apariencia de piel translúcida y delicada.” (*It meant that a upper-class lady did not work in the country so she was not dark-skinned. Parasols were very popular and used to protect the skin from the sun. Rooms were shuttered with dark heavy velvet curtains to keep out the sun's rays. Fine blue lines were painted on the skin to increase the appearance of delicate translucent skin.*) *Victorian Era Fashion*, publicado el 25 de enero 2011 <http://victorianeracnr.blogspot.mx/2011/01/fashion.html>

bufanda de piel y su abanico. Su padre se ve mayor que ella. Usa un traje café, sombrero, corbata, anteojos y bastón e igual pertenece a la burguesía.<sup>152</sup> (Fig. 33 y 34)



Fig. 33



Fig. 34

---

<sup>152</sup> Los estudios Grangel (creadores de los 84 personajes de la película) fueron los encargados de supervisar la producción de las figuras: “los personajes principales medían 18 pulgadas de largo (46 cm aproximadamente): “las marionetas que se utilizan para hacer *stop motion* son más que lindas e interesantes esculturas; necesitan armaduras, esqueletos de acero articulado que le permita a los animadores ajustar sus posiciones en incrementos de un minuto y en *El cadáver de la novia*, las marionetas tuvieron dispositivos para ajustar sus expresiones... El diseño de personajes combina con el estilo personal gótico del señor Burton y con elementos de otros ilustradores, como Edward Gorey y Ronald Searle. Hay una banda de esqueletos que nos recuerda al artista mexicano del siglo XXI, José Guadalupe Posada y a sus grabados del Día de Muertos.” (*Stop-motion puppets are more than interesting-looking sculptures: they need armatures, jointed steel skeletons that enable the animators to adjust their positions in minute increments, and the "Corpse Bride" puppets had devices to adjust their expressions...The designs for the puppets combine Mr. Burton's gothic personal style with elements from other illustrators, including Edward Gorey and Ronald Searle. There's a skeleton band that recalls the 19th-century Mexican artist José Guadalupe Posada's Day of the Dead engravings.*) Charles Solomon, *How a puppet master brings life to the comically dead*, publicado en *The New York Times* el 14 de agosto de 2005 <http://www.timburtontcollective.com/articles/cb1.html>

Lord Barkis, el oportunista, también viste como burgués: usa sombrero de copa, camisa con olanes y un saco. El velador tiene forma de campana y también viste un sombrero de copa, pero no un traje, como los de la clase alta; además, su abrigo luce raído. Por su parte, el pastor Gallswells viste un báculo (su forma curva simboliza el rol del pastor en guiar su rebaño), alba y estola blanca por tratarse de una boda y una mitra larga, más comúnmente usada por obispos que por pastores (Fig. 35).



Los padres de Victoria también evidencian su posición socioeconómica: la señora Everglot porta un vestido café largo y el señor Everglot, un saco gris, chaleco café y corbata. Ninguno de ellos usa colores chillones ni pasteles; esto dice mucho de su personalidad: fría, convenenciera, nada amigable y, en el caso de Víctor, se ve como una persona triste y reprimida por sus padres. Cabe señalar que los vestidos de las mujeres de esa época eran muy elaborados. Después de ponerse la ropa interior y un fondo, venía el corsé, luego el faldón y la camisola; después el polisón (el cual le daba forma al vestido), otras enaguas y, finalmente, falda y chaqueta. Los vestidos eran de dos piezas, conectados con ganchos y lazos. En la figura 36 vemos a Hildegarde ajustándole el corsé a Victoria, antes del ensayo de la boda.



### 3.2.4 Iluminación

La figura 37 muestra la utilización del claroscuro. Las formas contrastan debido a la proyección de sombras. El fotógrafo Pete Kozachik recurre al uso de luces de baja intensidad para dar un aspecto nostálgico a la historia. El plano luce desaturado.

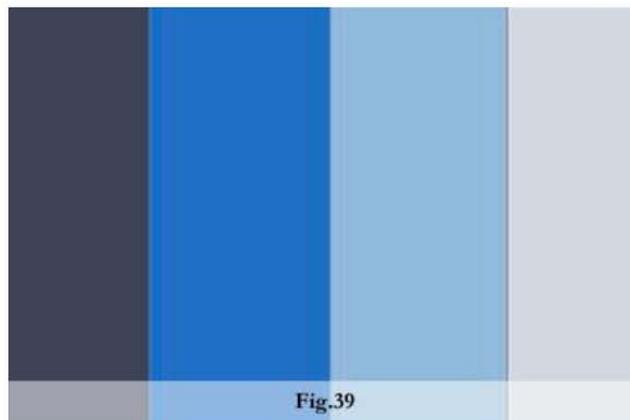


La iluminación en el exterior es igual: no hay luz solar, todo es sombrío, como si fuera un día lluvioso y nublado (Fig. 38). Vemos un pueblo triste, viejo, sin vegetación y fúnebre, lo cual combina con su manera de sus habitantes: fría, apática e indiferente.



#### 4.2.5 Color

En esta secuencia hay colores grises, negros y azules principalmente. En la figura 39 podemos ver los colores análogos del azul, los cuales están presentes en la secuencia, sobre todo el gris óxford. Estos colores entran dentro de la clasificación de “fríos”, mismos que se relacionan con sentimientos de nostalgia y melancolía. Igualmente, los azules y grises no son saturados, nada vivos. Podríamos decir que Tim Burton utilizó una paleta de colores limitada, donde, como vimos en el capítulo 2, enfatiza un solo color, variado únicamente en pureza o luminosidad.



Con respecto a la psicología del color, el azul representa depresión y seriedad. Los habitantes de la ciudad no son alegres. Se saludan, pero no sonríen. Sus rostros no expresan más que enfermedad, soledad y tristeza. El gris, por su parte, simboliza ausencia de energía, duda y, como ya mencionamos, nostalgia. No obstante, en el exterior hay más luminosidad que en la mansión de los Everglot; ahí sí parece todo lóbrego y hasta escalofriante.

### 3.2.6 Mundo extraordinario

Lo extraordinario aparece en el momento en que Víctor, por error y sin querer, le pide matrimonio a Emily y ésta surge de la tierra y dice “Acepto”. Estamos ante la presencia de una muerta viviente<sup>153</sup>. Cuando Emily pronuncia “Puedes besar a la novia”. Víctor es trasladado al mundo de los muertos (o inframundo) y, en específico, a una cantina donde éstos beben y juegan billar. Una canción relata por qué Emily está muerta y por qué Víctor ahora es su esposo. En escenas posteriores, Víctor se reencuentra con su mascota fallecida, la misma de la fotografía del *opening* (una referencia a *Frankenweenie*).

El diseño de los esqueletos me recuerda a los grabados de Posadas y al día de muertos que celebramos cada 1 y 2 de noviembre en México<sup>154</sup>. Incluso, algunos de ellos nos recuerdan a los muertos de la sala de espera de *Beetlejuice*, donde también veíamos gente acuchillada y mutilada, aunque aquí ellos no tienen que formarse y leer ningún manual. Simplemente mueren y pasan a una vida bohemia, donde se consume alcohol (a

---

<sup>153</sup> Los “no muertos” o “muertos vivientes” pueden no tener cuerpo, como los fantasmas o pueden tener uno, como los vampiros y los *zombies*. En el caso de los fantasmas, el espíritu de la persona fallecida sigue viviendo en el mismo cuerpo que ahora es intangible e inmaterial. Se dice que son espíritus que tienen pendientes en el mundo terrenal y que, por ello, no pueden descansar en paz. Por otro lado, los *zombies* generalmente están bajo el control de un nigromante o son producto del contagio de algún virus o de una maldición, se mueven a través de un cuerpo sólido y comen cerebros y carne humana. Emily es una mezcla de ambas subcategorías.

<sup>154</sup> En el 2012, Pixar Animation Studio anunció que hará una película sobre el día de los muertos, dirigida por Lee Unrich. El estudio planeó realizar un registro de marca relacionado con esta fiesta, pero después determinaron cambiar el título de la cinta, y retirar la solicitud de derechos de autor.

pesar de que ya no lo puedan beber de verdad) y donde cada día es de fiesta. Advertimos el parecido de los personajes con un grabado de Posadas con el del sargento de *El cadáver de la novia* en la figuras 40 y 41.



Otra posible referencia para Burton es el cortometraje mexicano en *stop motion*, *Hasta los huesos* (2001) de René Castillo, donde un hombre muere y desciende al mundo de los muertos para atestiguar una gran fiesta donde la Catrina canta “La Llorona” muy entonada y con sentimiento. Al igual que en el mundo de los muertos de Burton, en *Hasta los huesos* los muertos beben, bailan, tocan la guitarra, se divierten y se la pasan bien (Fig. 42). Incluso, en *El cadáver de la novia* hay presencia de la Catrina cuando el empleado de los Van Dort fallece por enfermedad y se encuentra con Victor en el mundo de los muertos (Fig. 43).



Fig.42



Fig.43

El mundo de los muertos es una réplica del de los vivos. Ambos tienen la misma estatua (Fig. 44). El lugar de los muertos no tiene una paleta de colores monocromática, sino que, además del azul, está compuesta por colores brillantes y saturados como el verde y el violeta, lo cual contrasta con el mundo de los vivos. Asimismo, la personalidad de sus habitantes no es tosca ni fría, sino todo lo contrario: beben, bailan, tocan el piano, cantan, todo parece alegría. Tal vez porque el hecho de estar muerto ya no trae preocupaciones ni riesgos.

En la secuencia “Camino a casa” hay cambios de color en la iluminación muy significativos. Cuando los muertos entran a la casa de los Everglot, la paleta monocromática del azul grisáceo antes mencionada, se transforma en color verde brillante.

Una vez que los vivos se dan cuenta de que los muertos son inofensivos, la luz verde torna a violeta hasta que la secuencia culmina en la muerte de Lord Barkis. Para saber que alguien está muerto simplemente hay que ver su color: su piel se torna azul. En esta película, una vez más, Burton habla sobre la muerte y describe a los muertos como buenas personas y como seres divertidos y amigables.



Otro tema que vemos en *El cadáver de la novia* es el del eros y la frustración del amor romántico. Emily es un cadáver y la única manera de hacer válido su matrimonio con el joven Van Dort es que éste muera también. Sin embargo, él está enamorado de Victoria, quien contrajo nupcias con el impostor Lord Barkis, dado que pensó que Victor había desaparecido.

### 4.3 *Alicia en el país de las maravillas*

En la preparación de esta película, Burton se inspiró en la novela homónima de Lewis Carroll y en su otra novela *A través del espejo y lo que Alicia encontró ahí* (*Through the looking-glass and what Alice found there*, 1871). Existen bastantes versiones cinematográficas del cuento de Carroll. Por ejemplo, en 1933 Norman Z. McLeod lanzó *Alicia en el país de las maravillas*, donde actuaron famosos como Gary Cooper y Cary Grant. El diseño de personajes de la versión de Burton es muy parecido al de esta cinta.

En 1951 salió la versión animada de Disney dirigida por Clyde Geronimi. En 1966, se estrenó *Alice through the looking glass* (Alan Handley), seis años después, William Sterling dirigió *Alice's adventures in Wonderland*. En 1998, John Henderson hizo otra versión de *Alicia a través del espejo*, protagonizada por Kate Beckinsale y, en 1999, Nick Willing dirigió *Alice in Wonderland*, la cual fue distribuida por Hallmark Entertainment.

#### 4.3.1 Sinopsis

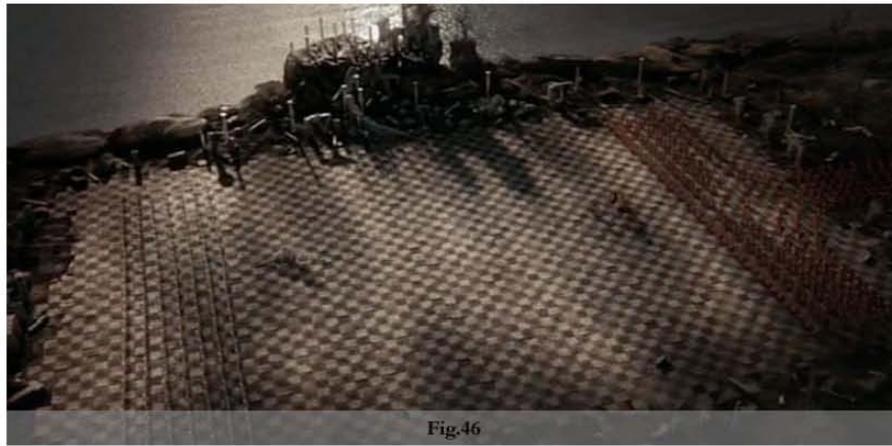
Alicia es una chica de 19 años que está comprometida con un *lord* inglés. En la fiesta de compromiso, cuando todos esperan a que dé el “sí”, ella mira un conejo blanco (el mismo de sus sueños) y decide ir tras él. El conejo entra en un agujero y Alicia cae en él y se encuentra en un cuarto lleno de puertas con una mesa al centro. Después de varios intentos fallidos, Alicia logra abrir una de las puertas que transporta al mágico mundo de Wonderland. Allí enfrentará al Jabberwocky de la Reina Roja para desterrarla de Wonderland y traer paz de nuevo.

#### 4.3.2 Escenografía

Para el análisis de esta película, elegí la secuencia denominada como “Prueba suprema” (ver anexo). El Sombrerero (Johnny Depp) comparte la celda del castillo de la Reina Roja con el gato de Cheshire. Después hay un corte directo a un plano general del exterior del castillo, el cual tiene un gran parecido con los castillos medievales (Fig. 45)



De toda la secuencia, la escena más importante es la batalla contra el Jabberwocky. El campo de batalla parece un tablero de ajedrez y los soldados, que son barajas inglesas, parecen ser las piezas (fig. 46). El lugar está en ruinas, en un bosque tenebroso, sin vegetación y muy oscuro. Por tal motivo, podemos clasificar los escenarios de esta película dentro de la categoría de “impresionistas”, ya que reflejan la dominante psicológica de la acción a la vez que el drama.



A diferencia de otras películas de Burton que tienen referencias de escenarios de la época victoriana o góticos, *Alicia en el país de las maravillas* parece corresponder, al menos cuando está en Wonderland (o como dicen en el filme, “Underland”), con la Edad Media. El Jabberwocky, por ejemplo, parece un dragón, el cual era un símbolo de apostasía y traición, y un pasaporte a la riqueza. En *El Cantar de los Nibelungos*, el héroe Sigfried vence al dragón Fafner y obtiene el tesoro de los Nibelungos. En este caso, matar al Jabberwocky es la vía para que Alicia regrese a su hogar y libere al pueblo de la tiranía y yugo de la reina Iracebeth. Otro elemento medieval que aparece en la película es el verdugo que le corta la cabeza a todo aquel que ose molestar a la reina Iracebeth. Así se castigaba en los tiempos del rey Enrique VIII de Inglaterra, por ejemplo.

Sobre los efectos visuales que podemos apreciar en *Alicia en el país de las maravillas*, Salisbury señala que “la intención de Burton fue siempre que los efectos crearan una

ilusión barata e ingenua, más que de tecnología, a la última, de acuerdo con el tono del guión y sus trabajos anteriores en *Hansel y Gretel* y *La gran aventura de Pee-Wee*, y con las películas de Godzilla que tanto amaba de pequeño”.<sup>155</sup> No obstante, en *Alicia en el país de las maravillas* vemos todo lo contrario: los escenarios y varios personajes (el Conejo Blanco, el Jabberwocky, el Bandersnatch, entre otros) están hechos con tecnología CGI (Computer-Generated Imagery<sup>156</sup>). Todo fue filmado en un set virtual; en post-producción se modelaron en 3D los escenarios y lo que vemos en pantalla fue el *render* final. (Fig. 47 y 48)



Fig. 47



Fig.48

<sup>155</sup> Mark Salisbury, *Op. Cit.*, p.110

<sup>156</sup> En español se traduciría “Imagen generada por computadora”. El CGI es una aplicación muy utilizada para efectos visuales en películas, televisión y publicidad, ya que “su calidad es usualmente más alta y los efectos son más controlables que otros procesos, como la construcción de miniaturas para tomas o la contratación de extras para escenas de multitudes, y porque permite la creación de imágenes que no serían factibles con cualquier otra tecnología.” (*The quality is often higher and effects are more controllable than other more physically based processes, such as constructing miniatures for effects shots or hiring extras for crowd scenes, and because it allows the creation of images that would not be feasible using any other technology.*) *Computer-generated imagery* en “Science Daily” [http://www.sciencedaily.com/articles/c/computer-generated\\_imagery.htm](http://www.sciencedaily.com/articles/c/computer-generated_imagery.htm)

### 4.3.3 Maquillaje y vestuario

Volvemos a ver palidez y ojeras muy marcadas en algunos personajes como Alicia y la Reina Blanca (Fig. 49). Igualmente, vemos el uso de maquillaje digital manierista en la cabeza de la Reina Roja y en los gemelos Tweedledum y Tweedledee, ambos interpretados por el actor Matt Lucas (para que fueran dos, utilizaron un doble del actor, quien posteriormente fue reemplazado por la cara de Lucas) (Fig. 50).



Alicia es la única mujer que protagoniza una película de Tim Burton y forma parte de las ‘rubias’ de este cineasta junto con Victoria Vale (*Batman*), Selina Kyle (*Batman regresa*), Kim Boggs (*El joven manos de tijera*), Dolores Fuller (*Ed Wood*), Katrina Van Tassel (*La leyenda del jinete sin cabeza*), Daena (*El planeta de los simios*), Sandra Bloom (*El gran pez*), Johanna Barker

(*Sweeney Todd*) y Victoria Winters (*Sombras tenebrosas*).<sup>157</sup> Estos personajes, por lo general, son la pareja o el interés amoroso del personaje principal.

El maquillaje en esta cinta tiene más gamas de color, pues ya no predomina solamente el negro. En Iracebth, hay azul claro y en el Sombrero Loco vemos azul y guinda, color de sus ojeras (los realizadores agrandaron las pupilas de los ojos con técnicas digitales para que se distinguieran entre las de los demás personajes).

Por otro lado, el tipo de vestuario utilizado en *Alicia en el país de las maravillas* es pararealista, pues está inspirado en la época de la edad media, pero incluye una estilización. Burton se pudo haber basado en la película de McLeod o en las ilustraciones del dibujante inglés John Tenniel para recrear algunos de ellos y darles un estilo propio; por ejemplo, Mad Hatter tiene exceso de maquillaje, algo exagerado para sobresaltar rasgos y expresiones, y el Conejo Blanco tiene ojeras y los ojos muy rojos e irritados (Fig. 51 y 52).



---

<sup>157</sup> Otro director que tiene predilección por las rubias es Alfred Hitchcock

### 3.3.4 Iluminación

En la batalla, la iluminación es de baja intensidad para una atmósfera gris y terrorífica. Aunque la iluminación de casi toda la película es igual, en esta secuencia se acentúan un poco más las sombras para darnos a entender que el peligro está cerca; en este caso, el resurgimiento del Jabberwocky (Fig. 53).



### 3.3.5 Color

Como ya se mencionó, el escenario tiene tonos oscuros, grises, negros, desaturados y opacos, pero de entre ellos resalta el rojo vestido de la Reina Roja (recordemos que este color significa furia, violencia, locura y guerra), el cabello rojo del Sombrero Loco, los ojos rojos del Jabberwocky y de los soldados de la Reina Roja, cuyos colores contrastan con la escenografía. Igualmente, resalta la palidez de los rostros de los personajes (la Reina Roja, el Sombrero, Alicia y la Reina Blanca) y el color blanco (bondad, pureza) de los soldados de Mirana. Los colores en esta película también sirven para diferenciar el bando de “los buenos” (blanco) y “los malos” (rojo).

### 3.3.6 Mundo extraordinario

Esta secuencia empieza cuando Alicia se encuentra en un cuarto lleno de puertas, después de haber caído del agujero mientras seguía al Conejo Blanco. Para poder alcanzar la llave y salir por alguna de esas puertas, bebe una poción y come un dulce que provoca el aumento o la disminución de su cuerpo. Una vez que logra cruzar la puerta hacia Wonderland, vemos un lugar totalmente diferente al usual, donde los ratones espadachines o los perros parlantes son comunes. Aquí vemos la influencia de la película de 1951 en Tim Burton. La diferencia es que en la cinta del 51 los colores son pastel y muy brillantes y en la versión del 2010 hay escenarios donde predominan los tonos oscuros (Fig. 54).



En esta película vemos un poco el tema de la locura (todos en Wonderland están locos, unos más que otros. Por eso a veces Alice no comprende su comportamiento) y del doble. Lady Ascot sería el doble de Iracebeth: estricta, malhumorada, enojona, controladora; además, cuando habla con Alice, en la secuencia “Mundo Ordinario” y ve sus rosas

blancas, menciona: “imbéciles, les pedí las rosas rojas, no blancas”. El doble de la Reina Blanca, que es toda dulzura, sería la hermana de Alice, Margaret Kingsleigh y el doble de Tweedledum y Tweedledee serían las chicas que le revelan a Alice que Hamish le propondrá matrimonio (Fig. 55).



### 3.4 *Frankenweenie*

Es un *remake*<sup>158</sup> de la película del mismo nombre dirigida por Burton en 1984. La versión de hace casi 30 años fue un cortometraje de 25 minutos realizado en *live action*. La razón por la cual Burton hizo un *remake* de esta película fue que ésta no fue bien recibida cuando

---

<sup>158</sup> Un *remake* es una “nueva versión de una película realizada con anterioridad. Estos filmes surgen 1) para explotar la popularidad de la película original, 2) explotar la popularidad de la obra en la que estaba basada la película original o 3) rendir homenaje a la primera película, actualizándola.” Ira Konigsberg, *Op. Cit.*, p. 487

se estrenó en su momento porque la consideraron demasiado oscura para ser una cinta dirigida al público infantil. Eso provocó que Burton y Disney se separaran.

La versión actual de *Frankenweenie* empieza de la misma manera que la original: los padres de Víctor ven un cortometraje que hizo su hijo con Sparky, como protagonista. Como se trata de un corto, en el que toda la historia debe ser contada en media hora o menos, la muerte de Sparky ocurre en los primeros diez minutos del corto.

¿Qué diferencias encontramos entre una y otra? En la versión de 1984 no vemos la secuencia de las mascotas convertidas en monstruos que atacan la ciudad, el número de personajes es menor (Elsa Van Helsing y los demás compañeros de Víctor aparecen solamente en la versión del 2012) y lo más destacable es que la película animada fue renderizada en 3D. Al contrario de lo que pasó con la versión de hace 30 años, la actual fue bien recibida (recaudó más del doble de su inversión) y hasta obtuvo una nominación al Oscar en la categoría de “Mejor película animada”.

Tim Burton no ha sido el único cineasta que ha hecho *remakes* de sus propias películas. Otros también lo han hecho. Por ejemplo, en 1934 Alfred Hitchcock dirigió *El hombre que sabía demasiado* (*The man who knew too much*) y después rehizo esa misma cinta en 1956. Lo mismo podemos decir de Cecil B. DeMille, quien hizo el *remake* de *Los diez mandamientos* (*The ten commandments*) en 1956, una versión mejorada de su antecesora, realizada en 1923, pues contó con un presupuesto superior y con las grandes actuaciones de estrellas del momento como Charlton Heston e Yvonne de Carlo.

### 3.4.1 Sinopsis

Década de los años cincuenta. Sparky, un *bull terrier*, es el único amigo de Víctor, un niño de 10 años que vive con sus padres en un barrio de la clase media de New Holland. A Sparky le gusta hacer cortometrajes con su dueño y jugar a la pelota en el jardín. Víctor

disfruta estar en su laboratorio secreto y pasar sus ratos libres con Sparky. Sin embargo, su papá le sugiere que dedique tiempo al deporte y lo obliga a participar en un juego de *baseball*.

Después de varios intentos, Víctor logra hacer un *home run*, pero desafortunadamente Sparky, al ver la pelota, se desata de su cadena y corre tras la bola. Al cruzar la calle, es atropellado por un coche y muere. Víctor busca ayuda en la ciencia para resucitar a su más fiel amigo y lo consigue con éxito. No obstante, su logro propicia la envidia de sus compañeros de clase quienes, por querer imitarlo y superarlo, desatan un gran desastre en la ciudad.

### 3.4.2 Escenografía

Analizaremos el “Descenso a los infiernos”. Esta secuencia comienza en el campo de béisbol donde Víctor se ve forzado a jugar un partido para quedar bien con su papá.<sup>159</sup> Desafortunadamente, es el escenario donde Sparky muere atropellado por ir detrás de la pelota que bateó Víctor.

Los carros que se muestran afuera del campo de béisbol parecen ser marca Volga 21, autos producidos en 1956. Después de la muerte de Sparky, vemos a los Frankenstein en el cementerio de mascotas donde enterraron a Sparky. Esta escenografía, plagada de cruces, es idéntica a la versión de 1984<sup>160</sup> (Fig. 56).

---

<sup>159</sup> De acuerdo al sitio [livestrong.com](http://livestrong.com), en la década de los años cincuenta, este deporte se volvió muy importante en Estados Unidos. Grandes jugadores como Mickey Mantle y Willie Mays lo popularizaron y la televisión empezó a transmitir partidos de manera regular.

<sup>160</sup> Para esta nueva versión, el equipo de diseño de producción estudió la arquitectura de los años setenta, así como la de dos décadas previas, ya que Tim Burton quería el diseño suburbano de la posguerra.



Posteriormente, nos trasladamos al jardín trasero de Elsa Van Helsing, donde vemos a su *french poodle*, Perséfone (cuyo nombre alude a la “Diosa de los muertos” griega) mirar a través de la barda donde jugaba con Sparky. La lluvia agrega drama al momento de pérdida de Sparky. Luego, hay un corte directo a unos cuadros colgados en la pared de la casa de los Frankenstein. En ellos vemos a Víctor y a su fiel mascota celebrando su cumpleaños y jugando muy felices. Los padres de Víctor tratan de consolarlo por la muerte de Sparky, pero él se rehúsa a aceptarlo. En cuestión de decorado, las paredes de su alcoba reflejan la pasión de Víctor por la ciencia ficción y nos sitúan en la época en la que se desarrolla la historia. Por ejemplo, vemos un póster de *20,000 leagues under the sea*, película de 1954 protagonizada por Kirk Douglas. (Fig. 57).

Luego de varias transiciones que nos muestran la nostalgia y tristeza del joven Víctor, llegamos a un momento trascendental del filme: el profesor de ciencias les enseña

que un cadáver puede responder a estímulos eléctricos. Entonces Víctor planea revivir a Sparky utilizando la carga eléctrica de una tormenta. En el salón de clases, vemos escrito en el pizarrón “Generador de Van de Graaf”, el cual fue desarrollado en 1929 para experimentos en física nuclear. Actualmente, es obsoleto.

### 3.4.3 Vestuario y maquillaje

El vestuario que utilizan en el campo es el uniforme de los jugadores de béisbol. La mamá de Víctor y su vecina reflejan la moda de los años cincuenta con sus vestidos estampados, ya que después de la austeridad de colores que predominó en los años cuarenta, en los cincuenta los estampados regresaron a lo grande. De rayas a flores, “los estampados generalmente eran diseñados en colores sobre un fondo blanco. Aparecieron rayas de todo tipo, desde horizontales blancas y negras [...] a rayas de color azul sobre un fondo claro; a menudo se usaban con mangas de tres cuartos de longitud [...] Los puntos o lunares se presentaban en colores como el rojo sobre blanco”<sup>161</sup>. (Fig. 58). Los lentes tenían alas exageradas en las esquinas exteriores que parecían alas de mariposas.



Fig.58

<sup>161</sup> Dolores Monet, “Fashion History- Women's Clothing of the 1950's” en <http://doloresmonet.hubpages.com/hub/Fashion-History-Womens-Clothing-of-the-1950s> (...prints generally appeared in colors on a white background...Stripes of all kinds appeared, from bold black and white horizontals to...dark blue stripes on a light background, often worn with 3/4 length sleeves. Polka dots showed up in contrasting colors like red on white.)

En cuestión de maquillaje, Víctor también tiene unas profundas ojeras como si no hubiera dormido en días, al igual que su padre. El diseño de los personajes de *Frankenweenie* se asemeja a los dibujos que realizó Burton para *La melancólica muerte de Chico Ostra*, donde se nota el parecido de la Niña Rara con Mirona, (Fig. 59) y también guarda muchas similitudes con sus personajes de animación *stop motion* de películas pasadas: tienen ojos grandes y algunos están desproporcionados, como el señor Rzykruski que tiene la cabeza más grande que su cuerpo.



Cabe señalar que las marionetas fueron pintadas en blanco y negro, así como la mayoría de los *sets*. Solamente algunos objetos que no pudieron ser renderizados en blanco y negro como el pasto y las flores, se les respetó su color original.

#### 3.4.4. Iluminación

Burton vuelve a hacer uso del claroscuro cuando los Frankenstein entierran a Sparky. Como se mencionó anteriormente, el cineasta de Burbank utiliza mucho las líneas en su decorado y vestuario; en la escena del salón de clases las impone nuevamente, pero en la iluminación. Recurso que también usó en la versión de 1984 (lado derecho). Burton utiliza mucho las líneas en los vestuarios, escenografías y ahora las vemos en la iluminación. En esta escena, las líneas asemejan los barrotes de una prisión (Fig. 60).



### 3.4.5. Color

Se suele relacionar la fotografía en blanco y negro con la calidad en el cine. La razón de esta percepción fueron las grandes producciones clásicas de Hollywood (1910-1960), las cuales no tenían color. La llegada del color al cine, indudablemente, abrió un nuevo abanico de posibilidades estilísticas y narrativas. Pese a esto, muchos cineastas y cinéfilos

continuaron prefiriendo la claridad y la limpieza del blanco y negro a la más probable saturación del color como parte del vehículo formal de las películas. Por ello, existen cineastas que todavía hoy se decantan por el blanco y negro por diversas razones, unas más personales, otras más vinculadas a sus propósitos [...] Uno de los principales motivos de su utilización presente suele residir en el presupuesto del que se dispone. En general, parece seguir siendo más barato filmar en blanco y negro que en color [...] Por un lado, el blanco y negro refleja un retrato calcado de los años 50 en Hollywood, años de esplendor y bonanza [...] Como se puede cotejar en la lectura de este artículo, el blanco y negro es algo más que un mero uso fotográfico que sirve para embellecer las películas. Desde el repetitivo registro del tiempo pasado, en forma de *flashbacks*, dentro una producción a color, hasta su manipulación para apoyar la dimensión dramática de espectaculares efectos especiales con una finalidad visual concreta.<sup>162</sup>

---

<sup>162</sup> Javier Moral, *Una vía de expresión sin peligro de extinción* en “El espectador imaginario” <http://www.elspectadorimaginario.com/pages/diciembre-2010enero-2011/investigamos/blanco-y-negro-en-el-cine-moderno.php>

El uso del blanco y negro, a veces, tiene un propósito dramático en la historia. Por ejemplo, en la película *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) cuando Jennifer y David llegan a Pleasantville, todo está en blanco y negro, lo cual representa ignorancia, ideas anticuadas y represión. A medida que la gente del pueblo va dejando atrás sus miedos, su ciudad empieza a teñirse de color.

En el caso de *Frankenweenie*, podríamos decir que Burton fotografió en blanco y negro para hacer alusión a las películas de serie B de terror de los años cincuenta, las cuales no contaban con grandes presupuestos y, por ello, lo más rentable era filmar en blanco y negro. No obstante, él mismo declaró en la prensa que Disney lo apoyó mucho para hacer la cinta. “Si el estudio hubiera dicho ‘haremos la película, pero debe ser a color’, no la hubiera hecho, (además) captar el sentimiento de la historia debía tener *stop motion*, blanco y negro... para mí las películas en blanco y negro son como sueños. Ahí hay algo muy poderoso. Cuando descartamos el color y tenemos personajes y sombras, viene otra emoción. Lo cual es interesante”.<sup>163</sup> Por lo tanto, Burton empleó la fotografía monocromática como un recurso estético para darle un estilo de identidad a su película y para que se asemejara visualmente a los filmes de la Hammer.

#### 3.4.6 Mundo extraordinario

Inmediatamente después de su clase de ciencias, donde Víctor descubrió la manera de revivir a Sparky, corre a su casa para armar su plan. El vecindario donde viven los Frankenstein es muy similar al de *El joven manos de tijera*: casas grandes con jardineras y banquetas. Es en esta secuencia que encontramos una de las escenas más importantes de la película: la resurrección de Sparky en el laboratorio de Víctor Frankenstein.

---

<sup>163</sup> Jorge Caballero, *Hacer Frankenweenie fue un exorcismo, afirma Tim Burton* en “La Jornada”, publicado el 4 de octubre 2012 <http://www.jornada.unam.mx/2012/10/04/espectaculos/a08n1esp>

Tal como aparece en la cinta de James Whale, la creación del Dr. Frankenstein está cubierta por una sábana blanca, acostada en una cama. Afuera hay una fuerte tormenta, misma que debe aprovechar para que a su creación le caiga un rayo letal y pueda vivir. En *Frankenweenie* vemos el tema de la muerte (una vez más); el tema de la noche, el mundo tenebroso e inferior y el del antropomorfismo; es decir, la creación del hombre artificial; tema que se repite también en *El joven manos de tijera*.

## Conclusiones

*“El secreto está en hacer películas que agraden al público y que revelen al mismo tiempo la personalidad del director. Eso no es fácil.”*

John Ford.

*“Un hombre cuenta sus historias tantas veces que al final él mismo se convierte en esas historias, siguen viviendo cuando él ya no está, y de este modo, el hombre se hace inmortal.”*

El gran pez.

Sería arriesgado señalar que todas las películas de Burton son de horror o son cuentos de hadas maravillosos. En cada cinta, hace una mezcla de géneros; es decir, es un director de películas híbridas. Por ejemplo, *Beetlejuice* pertenece al género híbrido de la parodia de horror, pues en lugar de asustar, provoca risa: el villano de la película, Beetlejuice, es un ser teatral como el Dr. Frank-N-Furter de *El show de terror de Rocky (The Rocky Horror Picture Show, Jim Sharman, 1975)*. Coquetea con Bárbara y Lydia al punto de querer contraer matrimonio con esta última. Visita un *table dance* para monstruos como él. Sabe que es repugnante y no le importa. Además, es un exorcista desempleado que vende sus servicios de exorcismo a través de comerciales televisivos.

Los fantasmas Bárbara y Adam, por otro lado, son tan inocentes que no saben cómo asustar a los Deetz e intentan las vías más “comunes” de hacerlo, sin obtener éxito. Otro aspecto que resulta cómico y a la vez irónico de *Beetlejuice* es la sala de espera de los muertos, pues ni en el más allá se libran de los trámites burocráticos.

Con respecto a *Alicia en el país de las maravillas*, desde su estreno ahora ya es muy común ver en los cines adaptaciones de cuentos de hadas en *live-action*, pero con un tono diferente, donde los personajes de estos cuentos “se adentran a un nuevo mundo oscuro,

lleno de misterio, dirigido más a los adolescentes y adultos que a los niños.”<sup>164</sup> Por ejemplo, *La chica de la capa roja* (*Red riding hood*, Catherine Hardwicke, 2011), *Blancanieves y el cazador* (*Snow white and the huntsman*, Rupert Sanders, 2012), *El gran y poderoso Oz* (*Oz, the great and powerful*, Sam Raimi, 2013), *Hansel y Gretel: cazadores de brujas* (*Hansel and Gretel: witch hunters*, Tommy Wirkola, 2013), *Jack, el cazador gigantes* (*Jack, the giant slayer*, Mark Atkins, 2013) y *Maléfica* (*Maleficent*, Robert Stromberg, 2014). Es así que hemos visto surgir un nuevo género híbrido: el cuento de hadas épico, y en algunas ocasiones, mezclado con el cine de horror.

Dado que en todas las adaptaciones que Burton ha hecho de cuentos y leyendas, podemos decir que él no busca adaptarlas respetando el argumento original, sino que se apropia de ellas y les inyecta su estilo ‘burtonesco’. Eso ocurrió en *Alicia en el país de las maravillas*, la cual parecería una secuela de las dos novelas de Carrol, donde Alicia ya no es una niña, sino una mujer en edad casamentera que trata de saber quién es y qué es lo que realmente quiere hacer de su vida. El viaje a Wonderland sirve a Alicia para madurar, vencer sus miedos y saber cómo tomar decisiones.

No sólo Tim Burton ha buscado reinventar el género fantástico. Walt Disney también ha intentado hacerlo bajo un nuevo tratamiento de sus princesas y heroínas. En *La princesa y el sapo* (*The princess and the frog*, Ron Clements, 2009) vimos por primera vez una princesa de origen afroamericano, Tiana, cuyo sueño es ser dueña de un restaurante. En esta historia, cuando Tiana besa al príncipe, ella también se convierte en sapo, algo que no ocurre en el cuento original. Después, vemos en *Frozen, una aventura congelada* (*Frozen*, Chris Buck, 2013) y en *Maléfica* (*Maleficent*, Robert Stromberg, 2014) que el “verdadero amor” no proviene de un príncipe azul, sino del amor fraternal (Anna y Elsa) y maternal (Maléfica y Aurora).

---

<sup>164</sup> Daniela Pérez, *Salen de los cuentos de hadas para entrar a un mundo oscuro y cruel* en “Publimetro”, publicado el 11 de noviembre 2012 <http://www.publimetro.com.mx/entretenimiento/salen-de-los-cuentos-de-hadas-para-entrar-a-un-mundo-oscuro-y-cruel/mlkl!9tayMrQfvBVgI/>

En general, en su obra Tim Burton hace alusión a las películas y series de televisión favoritas de su infancia, pero en *Frankenweenie* fue, más bien, un homenaje a todas ellas; en específico a *Frankenstein* (James Whale, 1931) y a *La novia de Frankenstein* (James Whale, *The bride of Frankenstein*, 1935).

A diferencia de sus largometrajes de animación anteriores, *Frankenweenie* no es un musical. En esta película, Burton hace una alusión del actor Vincent Price, quien en esta historia parece encarnar al profesor Rzykruski, mentor e inspiración de Víctor Frankenstein. Otro referente es el nombre de Elsa Van Helsing (cazador de vampiros del mismo nombre), quien parece ser una copia de Lydia Deetz de la película *Beetlejuice* (hasta Winona Ryder le hizo la voz). Asimismo, en el cementerio de mascotas encontramos una tortuga con el nombre de “Shelley” (la autora de *Frankenstein*) y un gato (¿o perro?) llamado “Colossus”, cuyo nombre hace una posible referencia a *El coloso de Nueva York* (*The colossus of New York*, Eugène Lourié, 1958). Sin olvidar que la película que ven los padres de Víctor es *Dracula*, protagonizada por Christopher Lee, el actor que dobla al Pastor Galswells en *El cadáver de la novia*.

*Frankenweenie* es, también, un autohomenaje. Tim Burton hace referencia a sus propias películas en este filme. Por ejemplo, a *Batman*, a *La leyenda del jinete sin cabeza*, cuyo molino de viento es idéntico al de New Holland y a *El joven manos de tijera*, pues el vecindario donde vive Víctor en New Holland es muy parecido al de Edward. Asimismo, el uso de nombres holandeses está presente tanto en *Frankenweenie*, como en *La leyenda del jinete sin cabeza* y *El cadáver de la novia*, y ‘Colossus’ era uno de los gigantes del circo del señor Calloway en *El gran pez*.

Al igual que en *Beetlejuice*, en *Frankenweenie* el mundo ordinario y extraordinario conviven en el mismo espacio-tiempo. No es como en *Alicia en el país de las maravillas*, *El cadáver de la novia* o *Charlie y la fábrica de Chocolate*, donde el protagonista cruza una puerta y se traslada a otro mundo. En *Frankenweenie* lo extraordinario aparece hasta que Sparky revive, y perdura hasta el final de la historia. En *La leyenda del jinete sin cabeza*, lo

extraordinario ocurre cuando el agente Ichabod Crane se va de Nueva York a Sleepy Hollow para averiguar quién está detrás de los asesinatos en esa aldea. Se muda de una ciudad ordinaria a otra totalmente diferente, donde un ser sobrenatural es la principal amenaza.

*Alicia en el país de las maravillas* pertenece al género de aventuras y de “lo maravilloso”; en específico, en “lo maravilloso exótico”, donde los hechos irreales son introducidos como reales, excusándose en que suceden en territorios lejanos o desconocidos. Además, en Wonderland ocurren cosas “imposibles” que en cualquier otra realidad no serían “normales”. Alice las enlista cuando está peleando con el Jabberwocky: una poción que te hace encoger, un pastel que te hace crecer, los animales pueden hablar, los gatos pueden desaparecer, hay un lugar llamado Wonderland, puedo matar al Jabberwocky.

En cuestión de puesta en escena, el patrón visual que encontramos en las películas analizadas fue el uso de iluminación de baja intensidad, necesaria para crear el efecto del claroscuro, utilizado principalmente en el *film noir* y en películas de horror. Igualmente, tanto en *Alicia en el país de las maravillas*, *Beetlejuice* y *El cadáver de la novia*, Burton hace un contraste entre colores no saturados y opacos, que representan el mundo de la aristocracia y de una sociedad rígida, hipócrita y convenenciera; en contraste con colores saturados y chillones para representar el mundo de lo maravilloso, donde convivir con calacas que tocan el piano y tomar el té con un conejo y un fabricante de sombreros chiflado es de lo más normal.

A diferencia de las películas de horror convencionales donde "la muerte, y por supuesto los muertos y los muertos vivientes, son omnipresentes en el horror, usualmente personificados como fuerzas temerosas que deben ser destruidas,"<sup>165</sup> en el cine de Burton

---

<sup>165</sup> “Death, and the course undeath and death-in-life, are omnipresent in horror, usually personified as fearful forces to be... destroyed, but occasionally as states capable of generating transcendent insight.” *Ibidem*, p. 158

la muerte es, incluso, más interesante y más divertida que la vida, pues cuando estamos muertos ya no existen las preocupaciones, ni las obligaciones.

Los muertos y los monstruos también son diferentes. Aunque físicamente son igual de siniestros y deformes, son buenas personas que no buscan asustar. Son sensibles, alegres y talentosos. Por ejemplo, Edward Manos de Tijera es un artista de la escultura y Emily toca el piano con gran agilidad.

Un tema recurrente en el cine de Burton es el de *Frankenstein*, utilizado en *Frankenweenie* y en *El joven manos de tijera*, donde un científico crea un “monstruo”, mismo que es rechazado por la sociedad. La diferencia es que estos seres, Edward y Sparky, nunca se revelan contra sus creadores. El primero, al principio, es bien recibido en la ciudad; pero después es atacado por sus habitantes. Sparky es una mascota y el mejor amigo de Víctor. Cuando es descubierto por los compañeros de clase de su dueño, no es visto como un error o problema científico. Es un objeto de curiosidad porque ahora ellos quieren crear a un ser parecido para ganar la feria de ciencias. Lo mismo sucede con Emily. Su intención no es aterrar a Víctor ni al mundo de los vivos; su único deseo es que él se quede con ella en el mundo de los muertos porque lo quiere. No busca la violencia física ni psicológica.

Otro punto importante son los personajes principales de las películas de Burton. Como mencionamos anteriormente, casi todos son inadaptados sociales, monstruos o seres que podrían ubicarse dentro de la categoría de “antihéroes” por poseer características antitéticas con las del héroe tradicional.

A diferencia de otros realizadores que buscan belleza en sus protagonistas, Tim Burton busca que sean lo más fuera de lo común posible. De alguna manera, un personaje que no es físicamente atractivo, que tiene gustos e ideas diferentes, que es calificado como 'raro', entre otras cosas, se siente más cercano que el estereotipo femenino inalcanzable de las princesas de Disney, pues en la vida real nadie ni nada es perfecto. Es así que en las

películas de Burton, vemos un constante contraste entre fealdad física y fealdad moral: ¿quiénes son los verdaderos ‘monstruos’?

En los filmes clásicos de Disney, el bien y el mal son representados de manera muy clara: si eres 'el bueno', eres guapo, inteligente y buena persona; si eres el 'malo', generalmente, eres poco atractivo y te motiva el mal, el rencor y la venganza. Sin embargo, en la vida real la gente no puede ser 'blanco' o 'negro' todo el tiempo. Así lo explica Burton en una entrevista: “En la vida no todo resulta tan claro y meridiano como la noche y el día, negro o blanco. Más bien, existen inmensas tonalidades de gris”.<sup>166</sup> Es por ello que sus personajes son más complejos y casi siempre parecen no encajar en el mundo al que pertenecen<sup>167</sup>.

Sobre si los patrones estilísticos de Burton hacen referencia al cine de horror clásico y al expresionismo alemán, hay opiniones encontradas. Langford sostiene que el argumento de la influencia estilística directa del expresionismo en el cine de horror, y después en el *film noir*, es exagerado, pues algunos directores ya tenían una tradición bien establecida de utilizar los escenarios en la noche, jugar con las sombras y representar ambientes siniestros o criminales.

Los directores y camarógrafos americanos no necesitaron el ejemplo de *Caligari* o *Nosferatu* para aprender el impacto dramático del juego de sombras, siluetas e iluminación de baja intensidad. Tales técnicas eran ampliamente usadas tanto por directores y camarógrafos británicos como americanos en la época anterior a la Primera Guerra Mundial, usualmente para transmitir atmósferas siniestras y ambientes más asociados con escenas de crimen y engaños melodramáticos, que horror puro.<sup>168</sup>

---

<sup>166</sup> *Apud*, Lucía Solaz, *Op. Cit.*, p. 70

<sup>167</sup> Vemos más ejemplos de simpatía con el malo o monstruo en *Maléfica*, Gru en *Mi villano favorito* (*Despicable me*, Pierre Coffin, 2010) y *Ralph, el demolidor* (*Wreck-it Ralph*, Rich Moore, 2012) quien, incluso, está harto de que ser ‘el malo’ siempre.

<sup>168</sup> “*The argument for Expressionism's direct stylistic influence on horror, as later with film noir, can easily be overstated: American directors and cameramen did not need the shadow-play, silhouettes and 'low-key' lighting. Such techniques were widely used by both British and American directors and cameramen prior to the First World War and usually to convey a sinister atmosphere, albeit more associated with scenes of crime and melodramatic skulduggery than outright horror.*”  
*Ibidem*, p. 161

Podemos ver lo anterior en la película del cineasta estadounidense Cecil B. DeMille, *The Cheat* (1915).<sup>169</sup> Además, el estilo expresionista no sólo se utilizó en el cine de horror y en el cine negro; lo vemos presente en la ciencia ficción, el melodrama, en el cine bélico “y en las películas biográficas sobre tiranos, criminales y mercenarios [...] También estos rasgos están presentes en los momentos de angustia de cualquier película de ficción, así como en las secuencias oníricas, intimistas, reflexivas, dramáticas y premonitorias.”<sup>170</sup> Lo que Burton extrajo del expresionismo alemán, el cual no es un género sino un estilo, es la irrealidad de los decorados, más no su manierismo (exageración de las formas), pues éste no es propio del expresionismo.

En las películas de Burton, los decorados no embellecen la escena, sino que “crean un universo incoherente que subraya el desequilibrio mental del héroe”<sup>171</sup>, función que también desempeñan el vestuario y maquillaje de sus personajes, ya que nos muestran parte de su personalidad descrita como desordenada, caótica, depresiva y, en algunos casos, chiflada, absurda y retorcida.

Como vimos, Tim Burton utiliza los elementos no específicos del cine de horror con finalidades muy diferentes de las convencionales. El claroscuro, el maquillaje y vestuario gótico y los escenarios lúgubres sirven para acompañar el estado de ánimo de sus personajes; para hacer contraste entre el bien y el mal, la vida y la muerte; y por expresión artística, probablemente para parodiar o rendirle homenaje al estilo expresionista y al cine de horror de los años cincuenta.

---

<sup>169</sup> Para Aumont, el término ‘expresionista’ es muy arbitrario, ya que “cualquier película que trabaja algo visiblemente la expresividad plástica, puede sin peligro ser calificada de expresionista... Hitchcock será expresionista en sus películas inglesas porque abundan en ellas los lugares inquietantes, las atmósferas extrañas y nocturnas...”. Jacques Aumont, *El ojo interminable*, p. 51

<sup>170</sup> Lauro Zavala, “Sobre la evolución de los géneros cinematográficos” en [http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena\\_80/Colmenario/2\\_Sobre\\_la\\_evolucion.pdf](http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_80/Colmenario/2_Sobre_la_evolucion.pdf)

<sup>171</sup> *Apud*, José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, p. 215

Otro aspecto relevante de su obra, y de su persona, es su oda a lo artesanal, ya que él ha declarado en varias entrevistas que prefiere hacer animación cuadro por cuadro, que por computadora. Por ejemplo, en *Charlie y la fábrica de chocolate* “se tuvieron que construir setenta y cinco sets, doce de ellos colosales decorado que ocupaban todo un estudio de los (estudios) Pinewood. Se bombeaban toneladas de agua coloreada – más de seiscientos mil litros de agua – para crear el efecto de las dulces cascadas y el río de chocolate por el que navega el barco vikingo de caramelo de fresa propulsado por los Oompa-Loompas.”<sup>172</sup>

En esta era digital, no obstante, es casi imposible no acudir a la ayuda de la tecnología de los efectos visuales, pues es más caro y laborioso hacer una escenografía tamaño escala que solamente poner pantallas verdes y perforarlas en post-producción o utilizar animación por computadora y CGI. Es así que en *El cadáver de la novia*, aunque aproximadamente 80% de la película fue animación *stop-motion*, en algunas escenas se recurrió a los efectos creados por computadora; por ejemplo, cuando Emily se convierte en mariposas. Ya ni decir el set virtual en el que se filmó *Alicia en el país de las maravillas*. Sin embargo, Burton es de los pocos cineastas que todavía continúan haciendo animación cuadro por cuadro en Hollywood, junto con Wes Anderson (*El fantástico señor Zorro*, 2009), Henry Selick (*Coraline*, 2009) y Sam Fell (*Paranorman*, 2012), por mencionar a algunos.

Otra característica de las cintas de Tim Burton es que utiliza a los mismos actores para protagonizar sus películas. Tal es el caso de Johnny Depp. Desde *El joven manos de tijera*, se volvió *clisé* la participación de Depp en las películas del director de Burbank. Tan sólo veamos en cuáles cintas ha participado: *Ed Wood* (1994), *El jinete sin cabeza*, *Charlie y la fábrica de chocolate*; *El cadáver de la novia*, *Sweeney Todd. El barbero diabólico de la calle Fleet* y *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*, 2010) en el papel de “El Sombrerero Loco”.

Helena Bonham Carter también es “musa” de este director. Ella apareció en *El planeta de los simios*, *El gran pez*, *Charlie y la fábrica de chocolate*; hizo la voz de 'Emily' en *El*

---

<sup>172</sup> David Panadero, *Tim Burton: diario de un soñador*, p. 167

*cadáver de la novia*, y actuó en *Sweeney Todd* y *Alicia en el país de las maravillas*. Otros cineastas también han recurrido a los “actores fetiche”. Por ejemplo, Alfred Hitchcock tuvo como musas a Grace Kelly y a Tippi Hedren; Woody Allen a Diane Keaton, Mia Farrow y, posteriormente, a Scarlett Johansson.

Panadero y Parra consideran a Tim Burton como un cineasta del *fantastique* moderno porque “ha creado un mundo propio fácilmente reconocible, que ha influido de manera decisiva dentro y fuera de la pantalla, en el campo del diseño, en la juguetería, en complementos como bolsos juveniles, en el ámbito de la publicidad y el mundo de lo audiovisual”.<sup>173</sup> Dado que Burton trabaja para los grandes estudios de Hollywood, sus películas son comerciales por definición. Sin embargo, como hemos visto, eso no lo ha limitado a imponer su visión propia cada vez que filma una nueva película. Ser un cineasta de género no implica, forzosamente, tener que seguir sus normas. Tim Burton conoce tan bien las convenciones de lo fantástico, de la ciencia ficción y del horror que se ha atrevido a cambiarlas parcial o totalmente, casi siempre dotándolas de un tono cómico e irreverente.

Aunque no las analizamos en esta investigación, encontramos los patrones estilísticos antes señalados en casi toda su obra, en mayor o menor medida. Por ejemplo, en *La gran aventura de Pee-Wee*, cuando Pee-Wee está en la carretera rumbo a Texas, una camioneta, de nombre Marge, le da un aventón. Después vemos que ella se transforma en un monstruo cuando le cuenta sobre el peor accidente que ella ha visto en esa carretera, pues se le deforma la cara y se le salen los ojos. Más o menos son así los monstruos que después veremos en *Beetlejuice*.

En *Batman* lo vemos en el personaje del Pingüino y en la ciudad Gótica: siempre en tinieblas, oscura, misteriosa para emular toda la corrupción, maldad y crueldad de sus ciudadanos. En *Charlie y la fábrica de chocolate* vemos el contraste de colores opacos entre la

---

<sup>173</sup> *Ibidem*, p. 30

ciudad fría y oscura donde vive humildemente el pequeño Charlie Bucket, y el interior de la fábrica de Willy Wonka, llena de colores brillantes, sabores y texturas. Las grandes excepciones son *Ed Wood*, *Marcianos al ataque*, y *El planeta de los simios*, que fue más una película “por encargo”, que personal.

Situé el cine fantástico de Burton entre lo maravilloso y lo macabro, ya que según Vincent Pinel, las historias de fantasmas se enmarcan dentro de lo maravilloso cuando los espectros son amables y no terroríficos, lo cual hemos comprobado en las películas analizadas en la presente investigación. No obstante, en la filmografía de Burton encontramos una película que corresponde más con el cine de horror, pues en ningún momento se simpatiza con el monstruo o ser sobrenatural: *La leyenda del jinete sin cabeza*.

El cine de Burton, además de ser una oda a lo grotesco y de ser oscuro, es muy personal. Él ha declarado en varias entrevistas que no le gusta involucrarse en proyectos si no se siente identificado con ellos. Por tal motivo, no es de extrañarse que en casi toda su filmografía veamos referencias al cine que él solía ver en su infancia y a sus ídolos cinematográficos. Sus películas son una extensión de su personalidad y manera de ver el mundo. No obstante, ¿podrá algún día agotársele este recurso?

Muchos críticos y seguidores de Burton piensan que sí y, en lugar de considerar su estilo como un sello personal, lo ven como una fórmula ya comprobada hacedora de dinero y de *blockbusters*. Igualmente, algunos comentan que Burton, desde *El planeta de los simios*, empezó a “domesticarse” con el sistema de estudios de Hollywood; es decir, que sus películas ya no eran tan personales como antes, sino que respondían a intereses comerciales y financieros y es que el estilo visual característico de Burton, que ha influenciado tanto a artistas plásticos como a ilustradores y a directores de cine<sup>174</sup>, ya no

---

<sup>174</sup> Hoy en día, Burton no es el único que posee un estilo visual gótico-expresionista. Tenemos películas como *La familia Addams* (*The Addams family*, Barry Sonnenfeld, 1991), *El retrato de Dorian Grey* (*The picture of Dorian Gray*, Roger Pratt, 2009), *Dark City* (Alex Proyas, 1998), *Una serie de eventos desafortunados* (*Lemony Snicket's a series of unfortunate events*, Brad Silberling, 2004), *El imaginario del Dr. Parnassus* (*The imaginarium of*

causa el mismo impacto que hace 30 años, pues el director de Burbank no se ha atrevido a probar ni a hacer variaciones dentro de su propio estilo característico para renovarlo y actualizarse a las exigencias de un público que ya no se asombra tan fácilmente.

Por lo tanto, Burton debe empezar a reinventarse así mismo para ya no caer en la repetición ni en el autohomenaje. Lo curioso es que dos de sus mejores películas no tienen el estilo visual que lo caracteriza: *Ed Wood* y *El gran pez*, pues esta última tiene más influencia del cine de Fellini que del expresionismo alemán, por ejemplo.

Burton ha sido estudiado desde el punto de vista de la posmodernidad y de la psicología de sus personajes, pero también sería interesante estudiar los valores morales que sus películas transmiten, ya que en varias de ellas él critica a la alta sociedad; así como, analizar las relaciones padre-hijo presentes, principalmente, en películas como *El gran pez*, *Charlie y la fábrica de chocolate*, *El joven manos de tijera* y *Alicia en el país de las maravillas*, y el papel que tienen sus personajes femeninos, cómo los aborda y qué roles generalmente desempeñan. Éstas y más preguntas podrían ser buen material para una nueva investigación.

---

*Dr. Parnassus*, Terry Gilliam, 2009) y *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006); por mencionar algunas.

## Bibliografía

ABRAMS, Nathan. (2001). *Studying film*. Nueva York: Bloomsbury Publishing.

ALTMAN, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. España: Paidós

ARZA, Marcos (2004). *Tim Burton*. Madrid: Cátedra.

AUMONT, Jacques; Maurie, Michel (2ª edición). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 1993

BEARDSLEY, Monroe; Haspers, John (1984). *Estética: historia y fundamentos*. España: Ediciones Cátedra.

BORDWELL, David; Thompson, Kristin (6ª edición). *Arte cinematográfico*. México: McGraw Hill, 2008

CESERANI, Remo (1996). *Lo fantástico*. Madrid: Visor

DE BAECQUE, Antoine (2011). *Tim Burton*. París: Cahiers du Cinéma.

DONDIS, Donis A (2007). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili

ETTEDGUI, Peter (2001). *Diseño de producción y dirección artística*. España: Océano

FERRERAS, Daniel (1995). *Lo fantástico en la literatura y el cine: de Edgar A. Poe a Freddy Krueger*. Madrid: Vosa.

GENTILE, Mónica; Díaz, Rogelio; Ferrari, Pablo (2007). *Escenografía cinematográfica*. Argentina: La Crujía Ediciones.

KONIGSBERG, Ira. (2004) *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: Akal.

LANGFORD, Barry. (2005). *Film genre: Hollywood and beyond*. Escocia: Edinburgh Press.

LAZO, Norma (2004). *El horror en el cine y en la literatura*. México: Paidós.

LOSILLA, Carlos (1993). *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona: Paidós.

MARTIN, Marcel (2ª edición). *El lenguaje del cine*. España: Gedisa, 2008.

MAST, Gerard; Cohen, Marshall; Braudy, Leo. (4º edición). *Film theory and criticism. Introductory readings*. New York: Oxford University Press, 1992.

MORALES, Ana María (comp). (2003). *Lo fantástico y sus fronteras. II Coloquio Internacional de Literatura Fantástica*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

OEJO Montano, Eduardo (1998). *Dirección de arte. La cara oculta de la imagen publicitaria*. Madrid: Editorial Eresma y Celeste Ediciones

PANADERO, David; Parra, Miguel Ángel Parra (2005), *Tim Burton, diario de un soñador*. España: Jaguar

PHILLIPS, William H. (2009). *Film: an introduction*. Estados Unidos: Palgrave MacMillan.

PINEL, Vincent (2009). *Los géneros cinematográficos; Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. España: Ma Non Troppo.

SALISBURY, Mark (3era edición). *Tim Burton por Tim Burton*. Barcelona: Alba

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2002). *Historia del cine : teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. España: Alianza Editorial S.A.

## Tesis

Omar Alfredo Nieto Arroyo (2008). *Del fantástico clásico al posmoderno: un estudio sobre el sistema y evolución de lo fantástico*. Tesis de maestría de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de México.

José Luis González Peña (2012). *Metáfora de la sangre: el cine Slasher, una manifestación de la moral conservadora de la sociedad estadounidense*. Tesis de licenciatura de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Autónoma de México.

## Filmografía

Título: *Beetlejuice*.

Director: Tim Burton

Productora: Warner Bros.

Elenco: Michael Keaton, Alec Baldwin, Geena Davis, Winona Ryder, Catherine O'Hara, Jeffrey Jones, Glenn Shadix

Año: 1988

Duración: 92 minutos

Título: *El cadáver de la novia (The Corpse Bride)*

Director: Tim Burton

Elenco: Johnny Depp, Helena Bonham-Carter, Emily Watson, Albert Finney, Christopher Lee, Tracey Ullman

Distribuidora: Warner Bros.

Año: 2005

Duración: 75 minutos

Título: *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*)

Director: Tim Burton

Elenco: Johnny Depp, Mia Wasikowska, Helena Borham-Carter, Anne Hathaway, Alan Rickman, Cripsin Glover

Distribuidora: Walt Disney Studios

Año: 2010

Duración: 108 minutos

Título: *Frankenweenie*

Director: Tim Burton

Elenco: Catherine O'Hara, Winona Ryder, Martin Short, Martin Landau, Charlie Tahan, Atticus Shaffer

Distribuidora: Walt Disney Studios

Año: 2012

Duración: 87 minutos

## Cibergrafía

Real Academia Española, [rae.es/rae.html](http://rae.es/rae.html), (consultado el 8 de noviembre 2011, 6:21 p.m.)

Lucía Solaz Frasquet, *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. Tesis de doctorado de la Facultad de Filología de la Universidad de Valencia, 2003 en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10310/solaz.pdf;jsessionid=5440469C98C1>

[AF2719453AB2DD2B6A93.tdx2?sequence=1](#)

Tvzetan Todorov, "Introducción a la literatura fantástica" (2ª edición). Editions du Seuil: México, 1981 en

[http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto\\_atras/imagenes/Todorov.pdf](http://www.catedu.es/IESLiteratura/lectura/cuarto_atras/imagenes/Todorov.pdf), (consultado el 9 de diciembre 2011, 7:30 p.m.)

Lee Masterson, "Fantasy Sub-Genres" en [fictionfactor.com/articles/fsubgenre.html](http://fictionfactor.com/articles/fsubgenre.html), (consultado el 10 de enero 2012, 11:23 a.m.)

Roger C. Shoblin, "Fantasy versus horror" en <http://wpl.lib.in.us/roger/FANTASY-VERSES-HORROR.html>, (consultado el 24 de abril 2012, 12:49 p.m.)

<http://victorianeracnr.blogspot.mx/2011/01/fashion.html>, (consultado el 17 de enero 2013, 5:32 p.m.)

Lynne Woodcock, "The Comic Gothic"

<http://www.lanacs.ac.uk/luminary/issue1/article3.htm>, (consultado el 21 de octubre 2012, 12:52 p.m.)

<http://www.timburtoncollective.com/articles>, (consultado el 2 de enero 2013, 10:34 a.m.)

Daniela Pérez, "Salen de los cuentos de hadas para entrar a un mundo oscuro y cruel", en

<http://www.publimetro.com.mx/entretenimiento/salen-de-los-cuentos-de-hadas-para-entrar-a-un-mundo-oscuro-y-cruel/mlkl!9tayMrQfvBVgI/>, (consultado el 12 de noviembre 2013, 4:12 p.m.)

"Computer-generated imagery"

[http://www.sciencedaily.com/articles/c/computer-generated\\_imagery.htm](http://www.sciencedaily.com/articles/c/computer-generated_imagery.htm), (consultado el 1 de abril 2013, 10:07 a.m.)

Jorge Caballero, “Hacer Frankenweenie fue un exorcismo, afirma Tim Burton”, en <http://www.jornada.unam.mx/2012/10/04/espectaculos/a08n1esp>, (consultado el 1 de mayo 2013, 12:05 p.m.)

Dolores Monet, “Fashion History- Women's Clothing of the 1950's” en <http://doloresmonet.hubpages.com/hub/Fashion-History-Womens-Clothing-of-the-1950s>, (consultado el 29 de abril 2013, 6:01 p.m.)

Javier Moral, “Una vía de expresión sin peligro de extinción” en <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/diciembre-2010enero-2011/investigamos/blanco-y-negro-en-el-cine-moderno.php>, (consultado el 28 de abril 2013, 14:23 hrs.)

Kristopher Tapley, “Tim Burton on Ray Harryhausen, stop-motion and the personal touch of Frankenweenie”, en <http://www.hitfix.com/in-contention/tim-burton-on-ray-harryhausen-stop-motion-and-the-personal-touch-of-frankenweenie>, (consultado el 7 de mayo 2013, 8:32 p.m.)

Delgado Campos, Adela; Pascual González Pilar; Cayuela Moreno, Rosa María, *El arte de caracterizar*, <http://www.cprceuta.es/PubliCPR/Archivos/2010-2011/00054%20-%20El%20arte%20de%20caracterizar.pdf>, (consultado el 8 de abril 2012 a las 7:31 p.m.)

Rodríguez Mata, Sara; *Caracterización cinematográfica de Drácula*, en <http://www.cinefania.com/terroruniversal/index.php?id=16>, (consultado el 14 de abril 2012 a las 12:10 p.m.)

<http://www.fotonostra.com/grafico/psicologiacolor.htm>, (consultado el 16 de abril 2012 a las 9:45 p.m.)

<http://laimaifaier.com.mx/caracteristicas-del-vestuario-para-cine>, (consultado el 17 de abril 2012 a las 5:38 p.m.)

The Complete University Guide Independent-Trusted, “Media make up”,  
<http://www.thecompleteuniversityguide.co.uk/courses/options/media-make-up/>

Media Match USA, “What do Costumes/Wardrobes do?” en <http://www.media-match.com/usa/jobtypes/costumes-wardrobe-jobs-402697.php>, (consultado el 18 de abril 2012 a las 8:19 p.m.)

<http://www.bbc.co.uk/dna/place-london/plain/A22928772>, (consultado el 13 de septiembre 2013 a 2:37 p.m.)

Debbie Olson, “Little Burton Blue: Tim Burton and the Product(ion) of Color in the Fairy Tale Films: The Nightmare before Christmas and The Corpse Bride” en MP: A Feminist Journal Online, <http://academinst.org/wp-content/uploads/2010/07/olson-2.pdf>, (consultado el consultado el 15 de septiembre 2013 a 11:52 a.m.)

<http://www.enclavedecine.com/2010/03/historia-del-western.html>, (consultado el 15 de septiembre 2013, 11:00 p.m.)

J.C. Cooper, *Cuentos de hadas, alegorías de los mundos internos*,  
<http://books.google.com.mx/books?id=iRuBMqCEswC&pg=PA13&lpg=PA13&dq=el+cuento+de+hadas+descripción&source=bl&ots=ATTA2jc0sY&sig=QX0wt1oso2ltjWR3JRd2lTdm6WU&hl=es&sa=X&ei=j5F9U4iSH5GJqgaQ->, (consultado el 22 de mayo 2014, 6:40 p.m.)

Tim Adams, “Tim Burton: “The love and life and death staff was stewing from the start”” en <http://www.theguardian.com/film/2012/oct/07/tim-burton-frankenweenie-interview>, (consultado el 22 de mayo 2014, 9:11 p.m.)

Lucía Solaz, “Cine, arquitectura y espacio fantástico” en [http://www.encadenados.org/n43/043leone/elbazar\\_cineyarquitectura.htm](http://www.encadenados.org/n43/043leone/elbazar_cineyarquitectura.htm), (consultado el 26 de agosto 2014, 5:10 p.m.)

Rodrigo Loo, “El joven manos de tijera llega al cómic”, en <http://elvortex.com/joven-manos-de-tijera-edward-scissorhands-comic/>, (consultado el 25 de julio 2014, 10:03 p.m.)

Lauro Zavala, “Sobre la evolución de los géneros cinematográficos” en [http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena\\_80/Colmenario/2\\_Sobre\\_la\\_evolucion.pdf](http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_80/Colmenario/2_Sobre_la_evolucion.pdf) (consultado el 2 de junio 2014, 6:23 p.m.)

Portada inspirada en la ilustración de ‘vejita4va’ en <http://vejicakes.deviantart.com> (consultado el 6 de agosto 2014, 1:35 p.m.)

## ANEXO: Segmentaciones

### ***Beetlejuice***

#### *- El Mundo ordinario*

Bárbara y Adam Maitland son un matrimonio joven que planea pasar dos semanas de vacaciones en casa. Su amiga Jane los visita de imprevisto para convencerlos de vender su casa a un neoyorquino interesado. Al parecer ha sido insistente porque ellos ya saben qué les va a decir y la evitan. Jane les menciona que su casa es demasiado grande para una pareja sin hijos. Sin embargo, Bárbara y Adam se niegan a vender su hogar y corren a Jane de su casa. Minutos después, Adam le pide a Bárbara que lo acompañe a su negocio "Maitland hardware" por una brocha y aceite para su maqueta. Cuando van de regreso, se topan con un perrito a quien iban a atropellar. Por esquivarlo, su coche pierde el control y cae al río.

#### *- Mundo extraordinario*

Los Maitland regresan a casa; encuentran la chimenea encendida y Adam, al intentar salir, es atacado por un monstruo. Después se dan cuenta que el espejo no muestra su reflejo y lo peor: encuentran el Manual para el Difunto Novato en la sala. No sobrevivieron el accidente.

#### *- El Llamado de la Aventura*

Debido a su muerte, su vecina Jane finalmente logra vender la casa de los Maitland a un matrimonio neoyorquino, los Deetz, conformado por una pseudo artista plástica (Delia), su esposo (Charles) y su hijastra adolescente oscura y solitaria (Lydia). Bárbara y Adam se enfrentan al problema de tener invasores quienes remodelan todo su hogar. Por su parte,

Beetlejuice se entera de la muerte de los Maitland al leer el obituario en el periódico. Cree que son tontos y que los puede engañar.

Bárbara y Adam tratan asustar a los Deetz, pero fallan porque los vivos no los ven. Intentan huir de nuevo, pero otra vez son atacados por un monstruo. Cuando ya se está remodelando la casa, Adam y Bárbara consultan desesperadamente el manual y encuentran información sobre Beetlejuice, un bio-exorcista que se encarga de asustar a los vivos.

Lydia sale a tomar fotos mientras remodelan su nuevo hogar y ve a Adam y a Bárbara asomándose desde el ático. Jane le da la llave que abre todas las puertas de la casa, incluida la del ático que Delia y Otho no pudieron abrir, y donde se encuentran escondidos Bárbara y Adam. Lydia sube al ático e intenta abrir. Bárbara y Adam se lo impiden y, en ese momento, la televisión se enciende y aparece un comercial de Beetlejuice: "*¿Le incomodan los vivos? ¿Quiere deshacerse de esos bichitos fastidiosos de una vez por todas? Vengan a verme, ¡soy el bio-exorcista más renombrado del más allá!.. Hago de todo. Les meteré miedo. Haré cualquier cosa.*" Lydia escucha y ve todo lo que acontece dentro del ático y va con su padre a contárselo, pero él no la escucha y la ignora.

*- El encuentro con el mentor*

Adam consulta el manual donde dice "en caso de emergencia, dibuje una puerta y toque tres veces". La puerta dibujada se transforma en una real. Adam y Bárbara la cruzan. Llegan a una sala de espera, donde hay toda clase de muertos: quemados, cortados a la mitad, aplanados, colgados, etcétera. Después de esperar, los llevan a la sexta puerta. Ahí ven cómo su casa se vería totalmente remodelada y se encuentran con Juno, la rehabilitadora.

Juno les dice que deben permanecer en la casa por 125 años. Igualmente, les advierte sobre Beetlejuice: les dice que merodea en su cementerio y que es un buscador de problemas, por lo que les aconseja que mejor ellos asusten a los inquilinos y no él. Ya sin

Adam y Bárbara custodiando el ático, Lydia logra abrir la puerta del mismo y ve el Manuel de los Difuntos Novatos.

*- Rechazo al llamado*

Bárbara y Adam se ponen sábanas y salen a asustar a los Deetz. Lydia les toma fotos y los descubre. Los Maitland le preguntan por qué ella sí los ve y los demás no y Lydia les responde: "las personas que están vivas ignoran lo raro e inusitado. Yo misma soy rara e inusitada".

Lydia le comenta a Delia que hay fantasmas en casa y le muestra fotos de ellos. Delia ignora el aviso porque se encuentra ocupada haciendo una cena importante. Ante esta situación, Adam y Bárbara deciden llamar a Beetlejuice. En la maqueta de Adam, ven una luz parpadeando. Saben que se trata de este personaje y, a pesar de las advertencias, lo llaman. Se hacen diminutos, al tamaño de la maqueta y después cavan para desenterrarlo. Beetlejuice resulta ser de poca confianza, entonces los Maitland se arrepienten y huyen de él. Vuelven a intentar asustar a los Deetz, pero fallan de nuevo.

*- Pruebas, aliados y enemigos*

La mayor prueba en toda la película es asustar a los Deetz de su casa, lo cual se vuelve todo un reto para Adam y Bárbara. Su aliada es Lydia, quien los puede ver y con quien entablan amistad. Su enemigo es Beetlejuice, pues debido a que lo invocaron y a que Otho se llevó el manual, Juno regaña a los Maitland para decirles que ellos tienen que asustar a los Deetz sin ayuda, si es quieren que se vayan para siempre. No hay otra solución.

*- Descenso a los infiernos*

Después de que Adam y Bárbara poseyeron a Delia, Charles, Otho y a sus invitados durante la cena, los Deetz por fin creen que existen fantasmas en su casa y tratan de lucrar con ellos. Suben al ático. Otho ve el manual y lo toma. Beetlejuice, al ver a los Deetz, los

espanta. Lydia piensa que todo fue planeado por Bárbara y Adam y se enoja con ellos. Escribe una carta de suicidio.

Días más tarde, Lydia sube al ático para hablar con Adam y Bárbara y por accidente, conoce a Beetlejuice, quien se enamora de ella. Afortunadamente, los Maitland la salvan de llamar al bio-exorcista.

*- Prueba suprema*

Llega Max Dean, un señor de negocios, para ver a los fantasmas. Lydia les dice que los Maitland no los volverán a molestar, si ellos no les piden hacer trucos tontos. Sin embargo, Otho, como tenía el manual, sabe cómo invocarlos y logra que aparezcan en su mesa. No todo sale bien: los Maitland empiezan a envejecer, al punto de convalecer. Lydia, asustada, le pide ayuda a Beetlejuice. A cambio, ella se casará con él.

*- Camino a casa*

Beetlejuice se enfrenta a los vivos y logra ahuyentar a los negociantes. Por lo tanto, llama a un cura para casarse con Lydia. Bárbara y Adam logran impedir la boda.

*- Resurrección*

Los Maitland deciden llevar la fiesta en paz con los Deetz y se vuelven padres postizos de Lydia, dado que ellos nunca pudieron tener hijos.

*- Retorno con el elixir*

Todos viven en armonía y Beetlejuice recibe su merecido: le encogen la cabeza por tramposo en la sala de espera de los muertos y vuelve a estar solo y desempleado.

## *El cadáver de la novia*

### *- Mundo ordinario*

Época victoriana. Los Van Dort, dueños de una tienda de pescado y los lores Everglot han arreglado el matrimonio entre sus dos hijos, Víctor y Victoria, por fines económicos. Ninguna de las dos familias se caen bien.

Cuando los Van Dort visitan por primera vez a los Everglot, Víctor y Victoria se conocen y se enamoran. Después de un breve encuentro, donde Victoria sorprende a Víctor tocando excepcionalmente el piano, la madre de ella los llama para el ensayo pre-matrimonial, ya que al día siguiente contraerán nupcias.

Durante el ensayo, Víctor comete muchos errores, por su nerviosismo. El pastor Gallswells lo regaña y lo manda a aprenderse sus votos. Asimismo, en el ensayo conocen a Lord Barkis, quien llega de improvisto y salva a la madre de Victoria de que se le quemara el vestido.

### *- Mundo extraordinario*

Víctor va al bosque a aprenderse y a recitar sus votos. Cuando finalmente los recita correctamente, por error coloca el anillo de bodas en una ramita y ésta cobra vida. Poco a poco, la rama sale del suelo hasta dejar ver a una hermosa mujer vestida de novia con aspecto de cadáver (Emily). Él, asustado, huye de ella pero no lo logra. Al momento en que ella le da un beso, Víctor se transporta a otra dimensión: al mundo de los muertos. Ahí, los amigos muertos de Emily le cuentan que ella se enamoró de un hombre que sólo la quería por su dinero y que, después de obtenerlo, la mató debajo del árbol donde Víctor la encontró. Emily se quedaría ahí hasta que otro muchacho la rescatara y ése fue Víctor, sin querer.

*- Llamado a la aventura*

En el mundo de los muertos, Víctor está casado con Emily. Sin embargo, él quiere regresar al mundo de los vivos para casarse con la mujer que realmente ama: Victoria.

*- El Rechazo de la llamada*

Víctor le dice a Emily que le gustaría presentarla con sus padres, quienes están en el mundo de los vivos. Entonces, él y ella van con el señor Gutknecht para que los transporte a ese mundo, a través de un hechizo.

Cuando llegan al bosque donde se conocieron, Víctor deja a Emily ahí, con el pretexto de que irá a por sus padres. En realidad, Víctor se dirige a casa de Victoria porque sí quiere casarse con ella. Al llegar a su mansión, escucha que los padres de su prometida están furiosos con él por haber desaparecido una noche antes del evento nupcial con otra mujer. Entonces, Víctor trepa hasta la alcoba de Victoria, sigilosamente, y le declara su amor.

*- Descenso a los infiernos*

En el momento en que Víctor se reencuentra con Victoria, Emily aparece en el balcón. Al ver a Victoria, se pone celosa y se enferece aún más cuando Víctor le dice que no se preocupe, que ella está muerta. En ese instante, Emily pronuncia "rayuela", la palabra que el señor Gutknecht le dijo para regresar al mundo de los muertos. Contra su voluntad, Víctor Van Dort regresa a esa dimensión, lejos de su amada Victoria. Literalmente, desciende a su infierno, que es el mundo de los muertos. Ante la desesperación de los lores Everglot por casar a su hija, aceptan que Lord Barkis, quien se hospedaba en su casa, contraiga nupcias con Victoria.

*- Pruebas, enemigos y aliados*

Al saber que Víctor se encuentra atrapado en el mundo de los muertos casado con un cadáver, Victoria intenta convencer al pastor y a sus padres lo que Víctor le dijo, pero nadie le cree y la dan por loca. Otro aliado de Víctor es su cochero Mayhew, quien le

cuenta que Victoria se casará con lord Barkis. El mayor enemigo de Víctor y Victoria es lord Barkis, quien se casará con ésta por conveniencia. Por el lado de Emily, su aliado es su amigo gusano, quien es como su conciencia.

*- El Mentor*

El señor Gutknecht le dice a Emily que para hacer su matrimonio válido, Víctor debe morir también, repetir sus votos en el mundo de los vivos y tomar el Vino de los Tiempos.

*- Prueba suprema*

Emily no está dispuesta a pedirle a Víctor que dé su vida para hacer válido el matrimonio. Sin embargo, como Victoria ya se casó con lord Barkis, Víctor acepta morir, aún bajo la advertencia del señor Gutknecht de que, una vez muerto, ya no podrá ir al mundo de los vivos nunca más. Víctor y Emily planean casarse en el mundo "de arriba", por lo que todos sus amigos organizan su boda.

*- Recompensa*

Al parecer, después de esperar muchos años, Emily por fin tendrá un esposo y alguien que la quiera realmente.

*- El camino a casa*

Cuando Emily, Víctor y todos los muertos llegan en el mundo de los vivos, se dirigen a la iglesia para que el joven Van Dort recite sus votos y tome el vino que lo matará. Como muchos de los muertos irrumpieron en la boda de Victoria, ésta los sigue y se da cuenta que su amado se casará con otra mujer y que morirá. Mientras Emily recita sus votos, se da cuenta que Victoria los observa acongojada y por eso impide que Víctor beba el vino.

En ese momento, aparece lord Barkis, enojado porque no permitirá que Victoria vuelva a ver a Víctor. Emily lo reconoce: él fue quien la mató y se quedó con su fortuna. Por error, Lord Barkis toma el vino. Una vez muerto, los amigos de Emily lo atacan.

- *Resurrección*

Emily le devuelve el anillo a Víctor y con ello "se libera". Renace en bellas mariposas azules que van volando a través de la oscuridad de la noche. Podemos interpretar que se convirtió en mariposa porque éstas simbolizan la "inmortalidad, el renacimiento y la resurrección".

- *El Retorno con el Elixir*

Víctor y Victoria vuelven a estar juntos y se casan.

*Alicia en el País de las Maravillas*

- *El Mundo ordinario*

Alice Kingsleigh es una chica de 19 años quien, desde muy pequeña, ha tenido la misma pesadilla de caer en un hoyo negro y encontrarse con criaturas extrañas. Ella pensaba que estaba loca y su padre siempre le decía que las personas locas son las mejores. Trece años después, su madre, ahora viuda, arregla la boda de Alice con Lord Hamish Ascot. Organizan una gran fiesta en el jardín de la familia de éste y la pide en matrimonio.

- *La Llamada de la Aventura*

Desde que va caminando por los jardines con su futura suegra, Alice ve a un conejo blanco dando saltos por los arbustos ("Me gusta pensar en seis cosas imposibles antes del desayuno"-Alice). Cuando Lord Ascot le propone matrimonio, Alice vuelve a ver al conejo y dada su gran curiosidad, va en busca de él y se evade de responder a la propuesta de Hamisch. Alice llega a un árbol, donde hay un gran hoyo y ella cae y llega a un cuarto pequeño con varias puertas.

*- Mundo extraordinario*

Después de intentar abrir todas las puertas, encuentra una muy pequeña que puede abrir, pero por su tamaño no logra salir. Entonces, bebe una poción que la hace pequeña. Finalmente consigue salir por esa puerta, la cual transporta a Alice a un mundo totalmente nuevo y diferente. En ese mundo, Alice conoce al Conejo Blanco, a Tweedledum y Tweedledee, Dormouse y al Dodo quienes no saben si ella es la Alice “correcta”, por lo que la llevan a conocer al sabio Absolem.

*- El Mentor*

Absolem, una oruga azul, le dice que en el día Frabullous, ella peleará contra el Jabberwocky de la Reina Roja, de acuerdo al Oraculum, para liberarlos. Alice piensa que todo es un sueño.

*- Pruebas, aliados y enemigos*

Enemigos: el Bandersnatch y los soldados de la Reina Roja los atacan. Bandernatch pierde un ojo en manos de Mallymkun, una ratoncita blanca (aliada). Stayne, uno de ellos, roba el Oraculum (enemigo). Alice escapa del ataque y entra en el bosque donde conoce al Gato de Cheshire, (aliado). Éste la lleva con el Sombrero Loco y la Liebre (aliados), quien le salva la vida al esconderla dentro de su tetera para que los soldados de la Reina Roja no la encuentren. Alice sigue pensando que todo es un sueño y que pronto despertará, como su padre siempre le decía.

*- Rechazo a la llamada*

El Sombrero le dice que debe matar al Jabberwocky; le cuenta cómo la Reina Roja destruyó su pueblo y destronó a la Reina Blanca, pero Alice sigue negándose a matar al Jabberwocky. En ese momento, los soldados rojos vuelven a atacarlos y el Sombrero, antes de entregarse, pone a Alice en su sombrero y la vuelve a salvar.

*- Descenso a los infiernos*

Alice se encuentra con el sabueso Bayard, un sirviente de la Reina Roja, quien la lleva al castillo de ésta, en Salazen Grum para rescatar al Sombrerero. Con un pastelillo que el Conejo Blanco le proporciona, Alice se vuelve más grande. La malvada Reina Roja la ve en su campo de golf y se vuelven amigas. Alice se reencuentra al Sombrerero, quien salvó su vida al comprometerse a hacerle un sombrero a la reina, y le dice a Alice que debe encontrar la espada vórpica para matar al Jabberwocky.

*- Recompensa*

La espada está custodiada por el Bandersnatch. Alice le devuelve su ojo y así logra conseguir la llave del estuche de la espada vórpica. Al momento de querer escapar con ella, es detenida por Stayne, quien se da cuenta que ella es la Alice que matará al Jabberwocky. Alice logra escapar con el Bandersnatch y se dirige al castillo de la Reina Blanca. Al llegar, le entrega la espada vórpica.

*- Prueba suprema*

Mientras tanto, en el castillo de la Reina Roja, todos están listos para ejecutar al Sombrerero. Cuando el verdugo está a punto de cortarle la cabeza, el Sombrerero resulta ser el Gato Cheshire y desaparece en el aire. La Reina Roja, al ver que su pueblo se quiere levantar contra ella, le dice a Stayne que libere al Jabberwocky y ambos se dirigen al castillo de la Reina Blanca, su hermana.

El Sombrerero, los gemelos y Bayard llegan al castillo de la Reina Blanca. Alice tiene que decidir si matará o no al Jabberwocky. En un momento de indecisión, se encuentra con Absolem, quien le hace ver que todo lo que está viviendo no es un sueño, sino un recuerdo y la alienta a pelear. Alice acepta pelear y así inicia la batalla. Alice le corta la cabeza al Jabberwocky.

*- El regreso a casa*

El pueblo se levanta contra la Reina Roja, Iracebeth y la corona regresa a la Reina Blanca, Mirana. Iracebeth y Stayne quedan expulsados del reino. Mirana le da a Alice un poco de sangre del Jabberwocky para que vuelva a su mundo ordinario.

*- Resurrección*

Alice ya no es la misma niña inmadura e indecisa de antes. La experiencia en Wonderland le ayudó a crecer y a tomar decisiones sobre su vida, por lo que rechaza la propuesta de matrimonio de Hamisch cuando regresa a su mundo ordinario.

*- El Retorno con el Elixir*

Alice se vuelve aprendiz en la compañía del padre de Hamisch y viaja a China, como su padre habría querido.

## *Frankenweenie*

*- Mundo ordinario*

Victor es un chico muy inteligente, pero solitario. Su único amigo de verdad es su perro Sparky. Su papá es agente de viajes y lo impulsa para practicar deporte. Su mamá es la típica ama de casa de los años cincuenta. Disfruta estar en casa, limpiar y cocinar galletas. Son la clásica familia tradicional de aquella época.

*- Encuentro con el mentor*

Víctor conoce al señor Rzykrusky de origen polaco, quien llega a la clase de ciencias para sustituir al profesor Hallcome. Gracias a su manera tan didáctica de enseñarles cómo funcionan los electrones y los átomos, despierta la curiosidad y la pasión en Victor por la ciencia, así que éste decide participar en la feria de ciencias para ganarse el gran trofeo.

- *Llamado a la aventura*

La niña rara, dueña del señor Bigotes, le dice a Víctor que su gato ha soñado con él (y defecado una gran "V"), por lo que algo bueno le sucederá.

- *Rechazo a la llamada*

Víctor no cree en las palabras de la niña rara y simplemente la ignora.

- *Pruebas, aliados y enemigos*

Edgar es un enemigo de Víctor. Le pide que hagan juntos el proyecto de ciencias porque sabe que Víctor es un genio en esa área, pero no consigue convencerlo. Otros de sus enemigos son Nassor y Toshiaki, quienes buscarán hacerle competencia dura a Víctor en la feria de ciencias. Igualmente, el tío de Elsa, el alcalde Burgemeister, es un enemigo más. Odia a Sparky porque hace sus "gracias" en su jardín. Los aliados de Víctor son sus padres, el señor Rzykrusky y Sparky.

- *Descenso a los infiernos*

Durante el juego de *base ball*, Sparky va por la pelota que bateó Víctor, la cual sale del campo y da a la calle. Sin fijarse que venía un auto, Sparky se cruza, es atropellado y muere. Víctor y su familia entierran a Sparky. Días más tarde, durante su clase de ciencias, el señor Rzykrusky les explica el efecto de la electricidad en una rana muerta, lo que motiva a Víctor a hacer lo mismo con Sparky.

- *Mundo extraordinario*

Víctor logra revivir a Sparky, pero nadie debe saberlo. Sin embargo, cuando Víctor va a la escuela y deja solo a Sparky, éste se sale del laboratorio para perseguir al Señor Bigotes. Entonces es visto por Edgar, quien lo soborna diciéndole que no le contará a nadie sobre Sparky, siempre y cuando le enseñe cómo lo revivió. Víctor acepta, pero el nuevo experimento (un pez) no resucita, sino que se vuelve invisible.

Edgar lo presume con Toshiaki y Bob. Cuando Nassor le pregunta a Edgar sobre el pez, se descubre que el pez invisible ha desaparecido. Dado que Bob se lastimó mientras hacía un experimento científico con Toshiaki, muchos padres se quejan del señor Rzykrusky y lo despiden de la escuela. Mientras tanto, Edgar va con el chisme a Toshiaki, Bob y Nassor de que Víctor revivió a Sparky.

*- Prueba suprema*

La mamá de Víctor busca su molde para hornear y, como no lo encuentra, sube al ático y ahí descubre sorprendentemente que Sparky está vivo. Se asusta al verlo, lo que hace que Sparky también se asuste y salga corriendo. Los padres de Víctor y él salen a buscarlo a la feria de los holandeses. Sus compañeros de clase aprovechan para entrar a su laboratorio.

Cada uno va al cementerio por sus mascotas (a excepción de Edgar, quien toma una rata del basurero) y hacen el mismo proceso para revivirlas. Sin embargo, las mascotas se transforman en monstruos gigantes y terroríficos y empiezan a hacer destrozos en la ciudad. Finalmente, después de haber ocasionado pánico y caos, logran derrotarlos.

*- El regreso a casa*

Todo parecía volver a la normalidad hasta que el Señor Bigotes, un gato convertido en un murciélago extraño, secuestra a Perséfone, la French Poodle de Elsa. Víctor y ella van al rescate de Perséfone. La gente de New Holland piensa que Sparky es un monstruo que devoró a Elsa. Para evitar ser atrapado, Sparky corre hacia el molino, donde se encuentra el señor Bigotes y Perséfone. Sin querer, el tío de Elsa prende fuego al molino con su antorcha. Elsa logra tomar a Perséfone, pero cae y corre el riesgo de morir quemada en el incendio. Sparky lucha contra el Señor Bigotes, quien muere atravesado por una vara de madera. Todo el molino se destruye.

- *Resurrección*

Los bomberos sacan el cuerpo de Sparky, quien está "muerto" de nuevo, pero revive gracias a que todos los coches le pasan energía.

- *El retorno con el elixir*

Sparky consigue novia. Su relación con Víctor se estrecha más.